

**PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA TEMA
PERMAINAN TRADISIONAL DI KELAS III MIN 4 LUWU**

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:

JUMRAH ARJUNA

NIM 17. 0205. 0013

Pembimbing:

- 1. Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd.I.**
- 2. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

**PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA TEMA
PERMAINAN TRADISIONAL DI KELAS III MIN 4 LUWU**

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

JUMRAH ARJUNA

NIM 17. 0205. 0013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jumrah Arjuna
Nim : 1702050013
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

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

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administrasi atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 18 Maret 2022

Yang membuat pernyataan,



Jumrah Arjuna

NIM. 1702050013

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "*Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Tema Permainan Tradisional di Kelas III MIN 4 Luwu*" yang ditulis oleh **Jumrah Arjuna Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1702050013**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang di Munaqasyahkan pada hari **Jum'at, 10 Juni 2022**, dan telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 6 Juli 2022

TIM PENGUJI

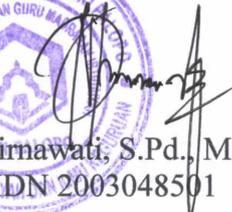
- | | | |
|--|---------------|---------|
| 1. Dr. Andi Muhammad Ajigoena, M.Pd. | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. | Penguji I | (.....) |
| 3. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | (.....) |
| 4. Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd.I. | Pembimbing I | (.....) |
| 5. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah


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


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



PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ.

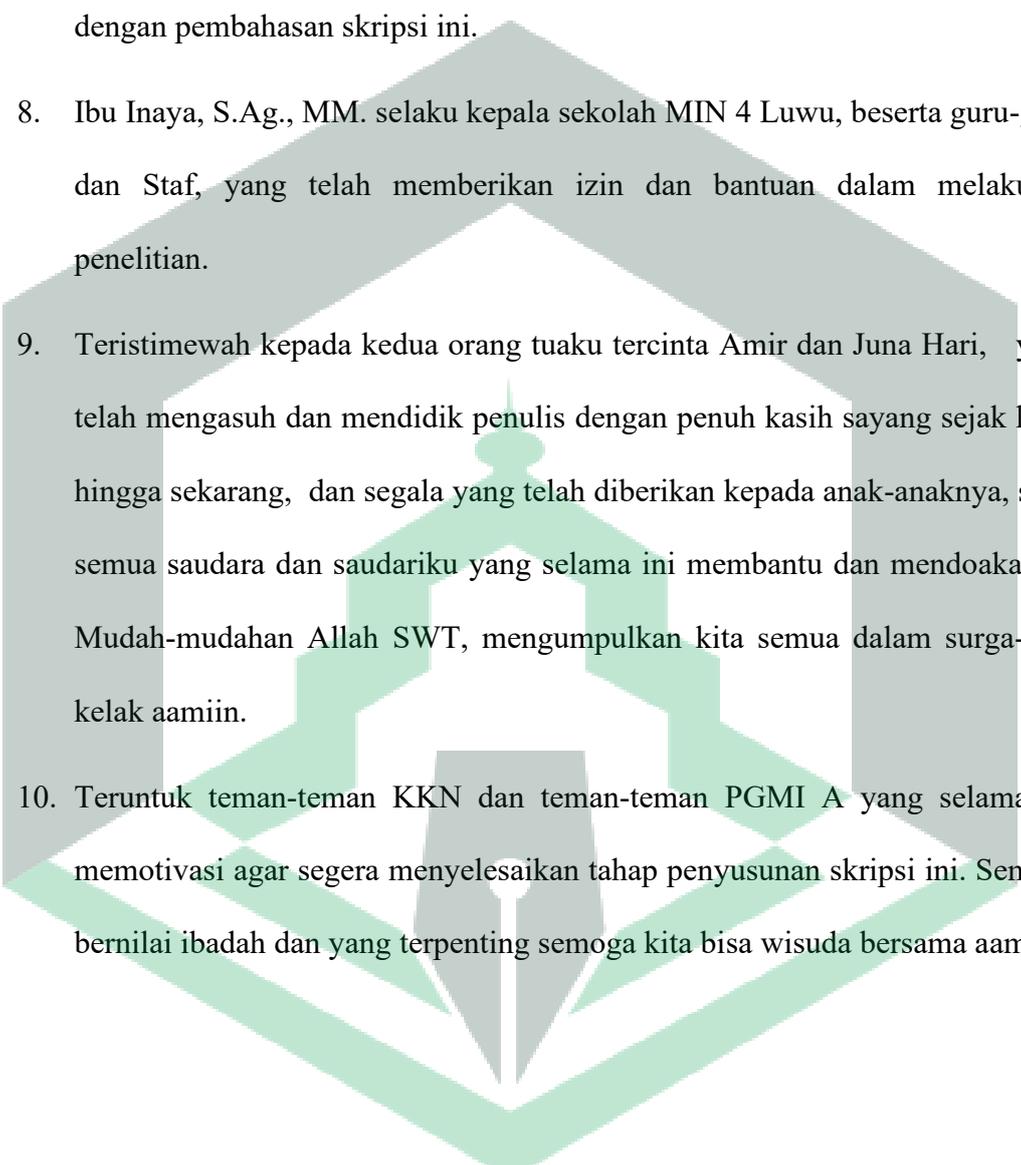
Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah-Nya serta kesehatan dan kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada Tema Permainan Tradisional Kelas III di MIN 4 Luwu” setelah melewati proses yang panjang.

Shalawat serta salam kita curahkan kepada Nabi Muhammad saw, kepada para keluarga, sahabat beserta pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, yang bertujuan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan guru 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. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Bapak Prof Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Penguji I sekaligus Rektor IAIN palopo, Bapak Dr. H. Muammar Arafat, S.H.,M.H., selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M., selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Muhaemin, M.A selaku Wakil Rektor III yang telah membina dan

mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Bapak Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Bapak Dr. Munir Yusuf S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Hj. Andi Ria Warda, M.Ag. selaku Wakil Dekan II, dan Ibu Dra. Hj. Nursyamsi M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi fakultas yang terbaik.
3. Ibu Mirnawati S.Pd., M.Pd. selaku Penguji II sekaligus Ketua Program Studi PGMI IAIN Palopo, beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Bapak Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd.I. selaku pembimbing 1 dan Ibu Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing 2 sekaligus dosen penasehat akademik yang selalu membantu menyelesaikan masalah, telah memberikan bimbingan, masukan, saran serta mengarahkan tanpa lelah sehingga penulis menyelesaikan tahap skripsi ini secara baik.
5. Ibu HJ.Salmilah S.Pd., M.Pd, Ibu Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd, Bapak Aksan Amiruddin, S.Pd., M.Pd., selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi instrumen dan produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
6. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

- 
7. Bapak Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku Kepala unit perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
 8. Ibu Inaya, S.Ag., MM. selaku kepala sekolah MIN 4 Luwu, beserta guru-guru dan Staf, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
 9. Teristimewah kepada kedua orang tuaku tercinta Amir dan Juna Hari, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta semua saudara dan saudariku yang selama ini membantu dan mendoakanku. Mudah-mudahan Allah SWT, mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak aamiin.
 10. Teruntuk teman-teman KKN dan teman-teman PGMI A yang selama ini memotivasi agar segera menyelesaikan tahap penyusunan skripsi ini. Semoga bernilai ibadah dan yang terpenting semoga kita bisa wisuda bersama aamiin.

Palopo, 18 Maret 2022

Penulis

PEDOMAN TRANSILITERASI ARAB DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya 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 | Sa | Ṣ | es dengan titik di atas |
| ج | Ja | J | Je |
| ح | Ha | Ḥ | ha dengan titik di bawah |
| خ | Kha | Kh | ka dan ha |
| د | Dal | D | De |
| ذ | Zal | Ẓ | zet dengan titik di atas |
| ر | Ra | R | Er |
| ز | Zai | Z | Zet |
| س | Sin | S | Es |
| ش | Syin | Sy | es dan ye |
| ص | Sad | Ṣ | es dengan titik di bawah |
| ض | Dad | ḍ | de dengan titik di bawah |
| ط | Ta | Ṭ | te dengan titik di bawah |
| ظ | Za | ẓ | zet dengan titik di bawah |
| ء | 'Ain | ' | Apostrofterbalik |
| غ | Ga | G | Ge |
| ف | Fa | F | Ef |

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

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti halnya vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, maka transliterasinya adalah sebagai berikut:

| Tanda | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------|---------|-------------|------|
| اَ | Fathah | A | A |
| اِ | Kasrah | I | I |
| اُ | Dhammah | U | U |

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf. Transliterasinya berupa gabungan huruf yaitu:

| Tanda | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------|----------------|-------------|---------|
| اِي | fathah dan ya | Ai | a dan i |
| اُو | kasrah dan waw | Au | a dan u |

Contoh :

كَيْفَ : *kaifa* bukan *kayfa*

هَوَّلَ : *hauला* bukan *hawla*

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 |
|-------------------|------------------------------------|-----------------|----------------|
| اَ اِ اُ | <i>fathah dan alif, fathah dan</i> | Ā | a dan garis di |

| | | | |
|----|----------------------|---|---------------------|
| | waw | | atas |
| يِ | <i>kasrahdan ya</i> | ī | i dan garis di atas |
| يُ | <i>dhammahdan ya</i> | ū | u dan garis di atas |

Contoh:

مَاتَ : *mâta*

رَمَى : *ramâ*

يَمُوتُ : *yamûtu*

4. Ta Marbûtah

Transliterasi untuk *ta marbûtah* ada dua, yaitu *ta marbûtah* yang hidup atau mendapat *harakat fathah, kasrah* dan *dhammah*, transliterasinya adalah (t). Sedangkan *ta marbûtah* yang mati atau mendapat *harakat sukun*, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbûtah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-afâl*

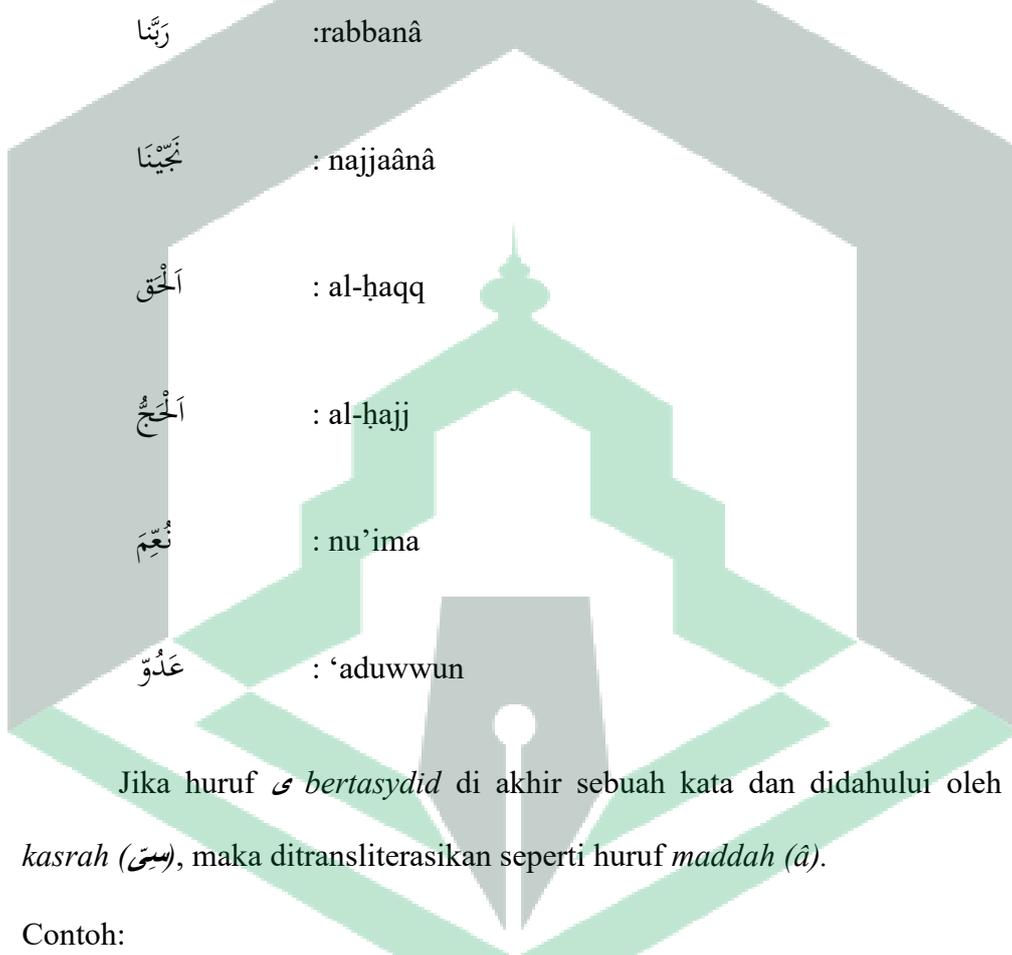
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madânah al-fâdilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), maka dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:



Jika huruf *ى* bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (سَيِّ), maka ditransliterasikan seperti huruf *maddah* (â).

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘ali (bukan ‘aliyy atau ‘aly)

عَرَسِيٌّ : ‘arasi (bukan ‘arasiyy atau ‘arasy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma'arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (*bukanasy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (*bukanaz-zalzalah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

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

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *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'an*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fi al-Qur'an al-Karîm

Al-Sunnah qabl al-tadwîn

9. Lafaz Aljalâlah (الله)

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

Contoh:

دِينُ اللهِ : *dinullah*

بِاللَّهِ :billâh

Adapun *ta marbûtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalâlah*, ditransliterasi dengan huruf (t).

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fî rahmatillâh*

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 ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi'a linnasi lallazi bi Bakkata mubarakan

Syahru Ramadan al-laz\i unzila fih al-Qur'an

Naşr al-Din al-Tūsi

Naşr Hāmid Abū Zayd

Al- Tūfi

Al-Maṣlahah fi al-Tasyri' al-Islāmi

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

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)
Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = subhānahū wa ta'ālā
saw. = allallāhu 'alaihi wa sallam
a.s = alaihi al-salam
Q.S = Qur'an, Surah
QS .../...: 11 = QS al-mujaadila:11



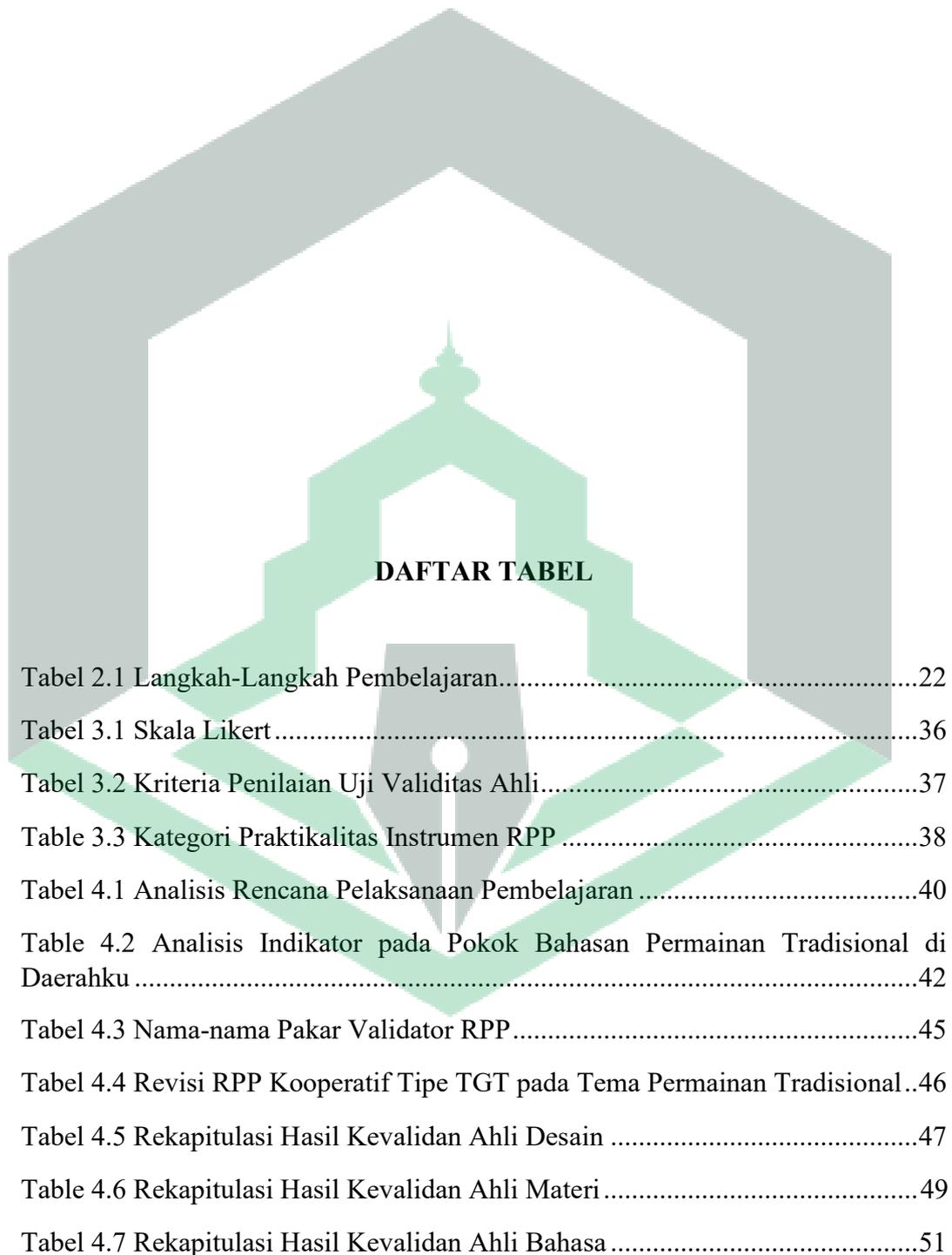
DAFTAR ISI

| | |
|---|--------------------|
| HALAMAN JUDUL | |
| HALAMAN SAMPUL..... | |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... |ii |
| PRAKATA..... | iii |
| PEDOMAN TRANSILITERASI ARAB DAN SINGKATAN..... | iv |
| DAFTAR ISI..... | xiv |
| DAFTAR TABEL | xvi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xviii |
| ABSTRAK |xix |

I. PENDAHULUAN

| | |
|---|----|
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Tujuan Pengembangan | 4 |
| D. Manfaat Pengembangan | 5 |
| E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan..... | 6 |
| F. Asumsi Keterbatasan Pengembangan | 6 |
| II. KAJIAN TEORI | |
| A. Penelitian yang Relevan | 8 |
| B. Landasan Teori | 10 |
| 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)..... | 10 |
| 2. Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)..... | 15 |
| 3. <i>Team Games Tournament</i> (TGT) | 19 |
| 4. Permainan Tradisional | 24 |
| C. Kerangka Pikir..... | 26 |
| III. METODE PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian..... | 29 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 29 |
| C. Subjek dan Objek Penelitian | 30 |
| D. Prosedur Pengembangan | 30 |
| 1. Tahap Analisis | 30 |
| 2. Tahap Perancangan..... | 31 |
| 3. Tahap Pengembangan..... | 31 |
| 4. Tahap Penerapan..... | 32 |
| 5. Tahap Evaluasi | 32 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 33 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 35 |
| IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian | 39 |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian | 55 |
| V. PENUTUP | |
| A. Kesimpulan..... | 58 |

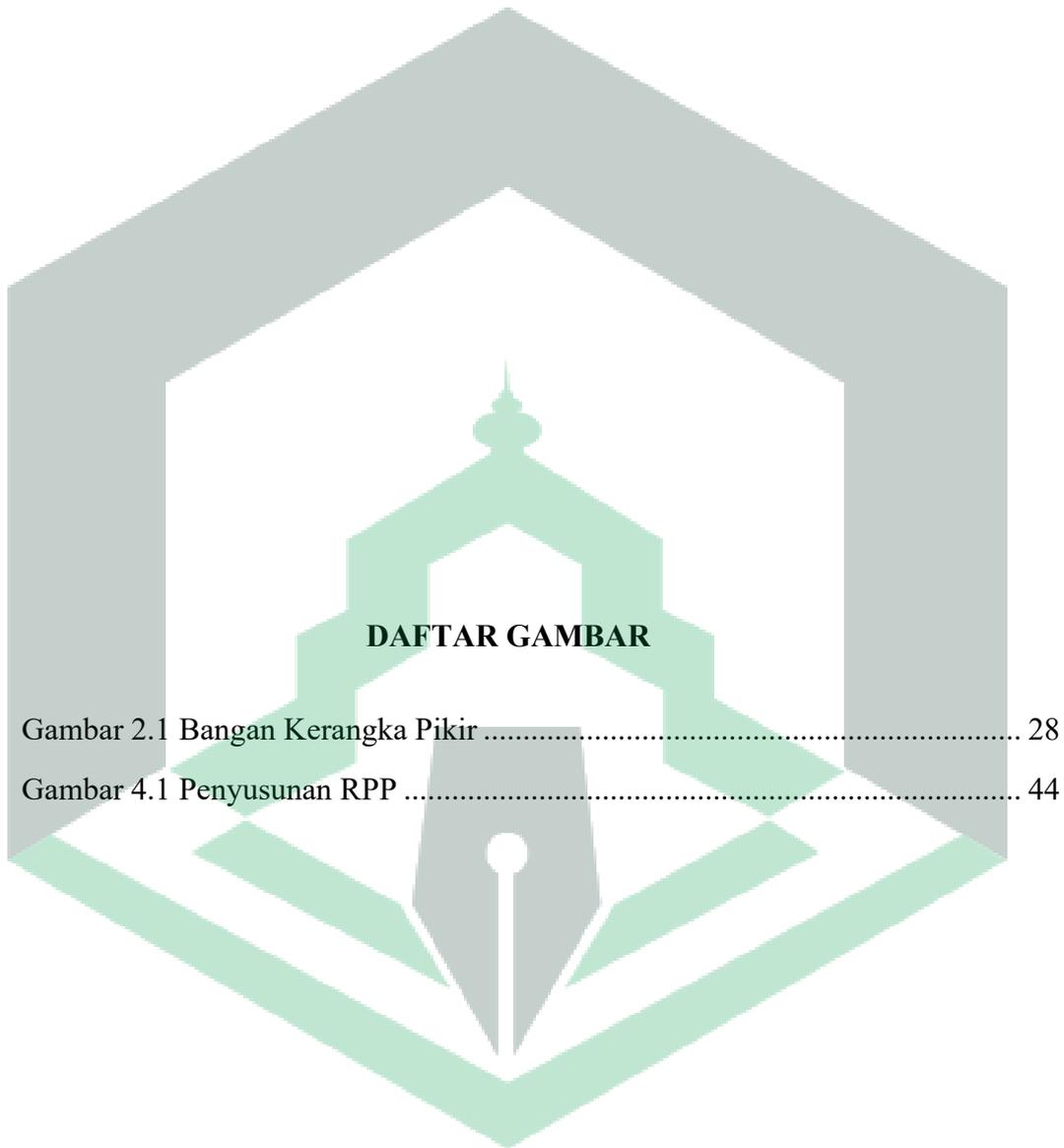
| | |
|----------------------------|-----------|
| B. Saran..... | 59 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 60 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran..... | 22 |
| Tabel 3.1 Skala Likert..... | 36 |
| Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Uji Validitas Ahli..... | 37 |
| Table 3.3 Kategori Praktikalitas Instrumen RPP..... | 38 |
| Tabel 4.1 Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... | 40 |
| Table 4.2 Analisis Indikator pada Pokok Bahasan Permainan Tradisional di Daerahku..... | 42 |
| Tabel 4.3 Nama-nama Pakar Validator RPP..... | 45 |
| Tabel 4.4 Revisi RPP Kooperatif Tipe TGT pada Tema Permainan Tradisional.. | 46 |
| Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Ahli Desain..... | 47 |
| Table 4.6 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Ahli Materi..... | 49 |
| Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Ahli Bahasa..... | 51 |

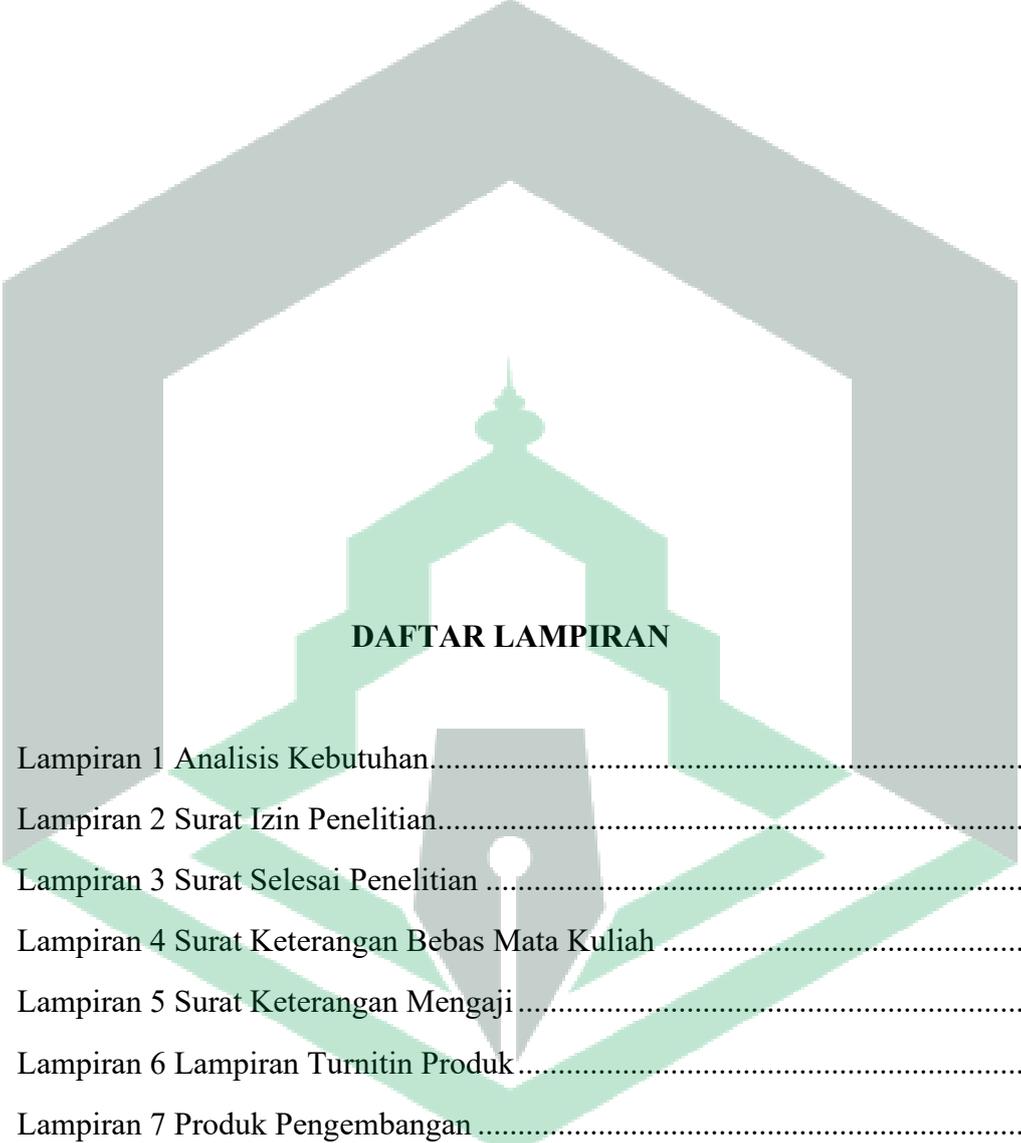
Tabel 4.8 Keterlaksanaan RPP pada Tipe TGT54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bangun Kerangka Pikir 28

Gambar 4.1 Penyusunan RPP 44



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 Analisis Kebutuhan..... | 63 |
| Lampiran 2 Surat Izin Penelitian..... | 88 |
| Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian | 89 |
| Lampiran 4 Surat Keterangan Bebas Mata Kuliah | 90 |
| Lampiran 5 Surat Keterangan Mengaji..... | 91 |
| Lampiran 6 Lampiran Turnitin Produk..... | 92 |
| Lampiran 7 Produk Pengembangan | 93 |
| Lampiran 8 Lembar Keterlaksanaan RPP Tipe TGT..... | 109 |
| Lampiran 9 Dokumentasi..... | 113 |
| Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup..... | 116 |



ABSTRAK

Jumrah Arjuna, 2022. “*Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Tema Permainan Tradisional di Kelas III MIN 4 Luwu*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Pembimbing (I) Syamsu Sanusi dan pembimbing (II) Nilam Permatasari Munir

Skripsi ini membahas penelitian pengembangan mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada tema permainan tradisional Luwu. Penelitian ini bertujuan untuk, (1) mengetahui analisis kebutuhan rencana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di kelas III MIN 4 Luwu (2) mengetahui hasil pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada tema permainan tradisional (3) mengetahui hasil kevalidan pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada tema permainan tradisional (4) mengetahui hasil keterlaksanaan pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D). Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap penerapan dan tahap evaluasi. RPP yang telah diselesaikan kemudian divalidasi oleh 3 validator ahli diantaranya: validator desain,

validator bahasa dan validator materi. Hasil validasi RPP mendapatkan penilaian dengan kisaran nilai 0,78-1,00 rata-rata yang berarti masuk dalam kategori valid dan sangat valid. Hasil keterlaksanaan RPP sebesar 0,90 yang berarti masuk dalam kategori sangat praktis.

Kata kunci: RPP, Kooperatif Tipe TGT, Permainan Tradisional.



ABSTRACT

Jumrah Arjuna, 2022. "Development of a Team Game Tournament Type Cooperative Learning Implementation Plan on the Theme of Traditional Games in Class III MIN 4 Luwu". Thesis of Teacher Education Study Program for Islamic Senior High School Teachers, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervisor (I) Syamsu Sanusi and supervisor (II) Nilam Permatasari Munir

This thesis discusses a development research on the implementation plan of team games tournament type cooperative learning on the theme of traditional Luwu games. This research aims to, (1) knowing the needs analysis of the learning implementation plan applied in class III MIN 4 Luwu (2) knowing the results of the development of the team games tournament type cooperative learning implementation plan on the traditional games (3) knowing the results of the validity of developing a cooperative learning implementation plan team games tournament on the theme of traditional games (4) knowing the results of the implementation of the development of a cooperative learning implementation plan for the type of team games tournament on the theme of traditional games. This type of research uses Research and Development (R & D) developer research. This study uses the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely the analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage and the evaluation stage. The RPP that has been completed is then validated by 3 expert validators including: design validator, language validator and

material validator. The results of the RPP validation get an assessment with an average value range of 0.78-1.00 which means it is in the valid and very valid category. The results of the practicality of the lesson plan are 0.90, which means it is in the very practical category.

Keywords: RPP, Cooperative Type TGT, Traditional Games.

نبذة مختصرة

جمرة ارجونا الفان واثنان وعشرون. "تطوير خطة تنفيذ التعلم التعاوني لبطولة ألعاب الفريق حول موضوع الألعاب التقليدية في الصف الثالث بالمدسة ابتداعية نيجري إمبات لو". أطروحة برنامج دراسة إعداد المعلمين لمعلمي المدارس الثانوية الإسلامية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، معهد ولاية بالوبو الإسلامي.

تناقش هذه الرسالة بحثاً تنموياً يتعلق بخطة تنفيذ بطولة ألعاب جماعية من نوع التعلم التعاوني حول موضوع الألعاب التقليدية. يهدف هذا البحث إلى ،(1) معرفة تحليل احتياجات تنفيذ خطة التعلم المطبقة في الصف الثالث بالمدسة ابتداعية نيجري أربعة لو (2) معرفة النموذج الأولي النهائي لتطوير خطة تنفيذ التعلم التعاوني لنوع مباريات الفريق في البطولة على موضوع الألعاب التقليدية (3) معرفة نتائج صلاحية وعملية تطوير خطة تنفيذ تعلم دورة ألعاب جماعية تعاونية على موضوع الألعاب التقليدية بالصف الثالث مدرسة ابتداعية نيجري. يستخدم هذا النوع (4) من البحث أبحاث مطوري البحث والتطوير. يستخدم هذا البحث نموذج تطوير يتكون من خمس مراحل هي مرحلة التحليل ومرحلة التصميم ومرحلة التطوير ومرحلة التنفيذ ومرحلة التقييم. يتم بعد ذلك التحقق من صحة خطة تنفيذ التعلم التي تم الانتهاء منها من قبل ثلاثة مدققين خبراء بما في ذلك: مدقق التصميم ، مدقق اللغة ومدقق المواد. نتائج التحقق من صحة خطة تنفيذ التعلم تحصل على تقييم بمدى متوسط قيمته 0.78-1.00 مما يعني أنها في فئة صالحة وصحيحة للغاية. نتائج التطبيق العملي لخطة الدرس هي 0.90 ، مما يعني أنها في فئة عملية للغاية.

الكلمات المفتاحية: خطة الدرس ، درس مشترك عن الألعاب ، الألعاب التقليدية



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, peserta didik belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini peserta didik memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Peserta didik belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dikenal sejak lama, di mana pada saat itu guru mendorong peserta didik untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya. Dalam melakukan proses belajar-mengajar guru tidak lagi mendominasi seperti lazimnya pada saat ini, sehingga peserta didik dituntut untuk berbagi informasi dengan peserta didik yang lain dan saling belajar-mengajar bersama.¹

Guru dalam perannya sebagai fasilitator harus mempunyai banyak kecakapan dalam memilih perangkat pembelajaran seperti media, alat dan sumber belajar. Dapat dipahami bahwa, peserta didik mempunyai cara belajar yang berbeda-beda. Hal tersebut dapat dilihat adanya peserta didik yang lebih

¹Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung: Alfabeta, 2009), cet. Ke-2, h. 17

senang berdiskusi dan ada juga peserta didik yang senang praktik langsung.² Ini menjadi sebuah acuan sehingga peserta didik mendapatkan hasil belajar yang maksimal, hasil belajar yang baik dapat diperoleh melalui kegiatan belajar yang menyenangkan, sehingga guru dituntut memilih Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT perlu dilakukan untuk dapat menentukan rencana pelaksanaan pembelajaran terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan kondisi sasaran peserta didik sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Bukan hanya itu, untuk mencapai pembelajaran yang efektif perlu menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran kontekstual yang sesuai dengan lingkungan peserta didik, salah satunya adalah rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 27 November 2020 diperoleh keterangan bahwa MIN 4 Luwu merupakan salah satu madrasah yang mengalami kendala pada proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik lebih senang bermain dibandingkan belajar di dalam kelas. Selain itu, guru juga hanya memberikan materi tanpa adanya pengaplikasian seperti, tidak memberikan penjelasan tentang materi yang diberikan dan langsung memberikan tugas kepada peserta didik, sehingga membuat peserta didik mudah bosan mengikuti pembelajaran.

²Nurul Hidayah and Fiki Hermansyah, "Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 3, no. 2 (2016): 1–21.

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan dari fakta terjadi saat proses pembelajaran berlangsung yaitu RPP yang digunakan di MIN 4 Luwu selalu sama dengan yang dulu dan muatannya tidak menyesuaikan materi yang diajarkan dengan tipe pembelajaran. Pendidikan di setiap sekolah memiliki mutu kualitas yang berbeda-beda, namun di era saat ini pendidik dituntut untuk tidak bersifat monoton dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, Arianti menyatakan “menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan mengembirakan serta masuk akal”.³ Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam Undang-Undang Sisdiknas dalam pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah, karena hal tersebut dapat membuat peserta didik merasa bosan akibatnya peserta didik tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut, maka untuk mengatasi hal tersebut perlu menerapkan tipe pembelajaran sebagai pedoman tentang menggerakkan jalannya pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT pada permainan tradisional dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, pembelajaran tipe TGT ini juga menarik perhatian peserta didik dalam menumbuhkan motivasi belajar dan dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik. Dalam hal ini Nourovita juga menyatakan, permainan tradisional efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak. Hal tersebut disebabkan karena dalam permainan tradisional, anak lebih banyak bermain

³Arianti, “Urgensi Lingkungan Belajar yang Kondusif dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif”, *Jurnal Kependidikan*, no.1 (2017).

secara kelompok dan sering berinteraksi dengan teman sebaya serta guru yang memberikan arahan sehingga anak lebih cepat akrab dengan teman sebayanya.⁴

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada Tema Permainan Tradisional di Kelas III MIN 4 Luwu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang diterapkan di kelas III MIN 4 Luwu?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional di kelas III MIN 4 Luwu?
3. Bagaimanakah hasil kevalidan pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional di kelas III MIN 4 Luwu?
4. Bagaimanakah c di kelas III MIN 4 Luwu?

C. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang tertera, penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui analisis kebutuhan rencana pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan di kelas III MIN 4 Luwu.

⁴Hidayatu Munawaroh, “Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017): 86.

2. Mengetahui hasil pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional di kelas III MIN 4 Luwu.
3. Mengetahui hasil kevalidan pengembangan rencana pelaksanaan kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional di kelas III MIN 4 Luwu.
4. Mengetahui hasil keterlaksanaan pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional di kelas III MIN 4 Luwu.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu berbagai pihak dan menambah pengetahuan baru mengenai sumber belajar seperti rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dapat membantu dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat menjadi bahan referensi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Mempermudah peserta didik agar memahami pembelajaran khususnya pada tema “permainan tradisional” serta dapat mencapai kompetensi dasar dengan tidak melupakan nilai-nilai kedaerahan dengan bantuan rencana pelaksanaan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Memberikan pemahaman tentang rencana pelaksanaan pembelajaran terutama dalam pengadaan proses pembelajaran yang bervariasi salah satunya adalah permainan tradisional sebagai referensi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang jenis rencana pelaksanaan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam pengadaan rencana pelaksanaan pembelajaran yang bervariasi salah satunya adalah permainan tradisional.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan tema yang diajukan yaitu permainan tradisional berbasis kearifan lokal yang ada di Tana Luwu, khususnya permainan ampang-ampang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini ada beberapa asumsi yang mendasari pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran antara lain:

- a. Belum adanya RPP tipe TGT pada tema permainan tradisional yang dikembangkan di MIN 4 Luwu.
- b. RPP yang dikembangkan diharapkan mampu memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

- c. Diharapkan dengan adanya pengembangan RPP ini bisa meningkatkan kreativitas pendidik pada saat mengajar dan peserta didik dapat berpikir kritis dan menumbuhkan lebih besar keingintahuannya dalam pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

- a. Hanya dilaksanakan uji coba kelompok kecil belum nantinya dilakukan uji coba kelompok besar.
- b. Belum diidentifikasinya keefektifan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan.
- c. RPP yang dikembangkan hanya 1 kali pertemuan karena hanya berfokus pada mata pelajaran PJOK materi permainan tradisional ampang-ampang.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai RPP kooperatif tipe TGT telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya diberbagai bidang materi pembelajaran dan lain sebagainya. Penelitian ini menjadi salah satu acuan bagi peneliti untuk merancang penelitian yang hampir sama dengan penelitian sebelumnya.

1. Penelitian dilakukan oleh Dwi Purnomosari, J. S. Sukardjo, dan Sri Martini, 2014 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dilengkapi Kartu Destinasi untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pokok Koloid Kelas XI SMA Negeri Sukoharjo pada Semester Genap”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kartu destinasi pada materi pokok koloid dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Peningkatan kreativitas peserta didik dapat dilihat dari kenaikan presentase peserta didik dengan kategori tinggi pada siklus I sebesar 52.94% menjadi 70.59% pada siklus II, (2) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kartu destinasi pada materi pokok koloid dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif dan afektif. Pada aspek kognitif ketuntasan peserta didik pada siklus I 44.12% meningkat menjadi 82.35% pada siklus II. Dari aspek afektif menunjukkan bahwa

terdapat peningkatan persentase dari 74.32% pada siklus I menjadi 80.02% pada siklus II.⁵ Persamaannya yakni fokus pada pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2. Penelitian dilakukan oleh Via Yustitia, Tri Atmojo, Riyadi, 2014 dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan Pendekatan Saintifik pada Materi Operasi Aljabar SMP Tahun Pelajaran 2014”. Hasil penelitiannya adalah (1) instrumen pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid oleh validator, (2) instrumen juga praktis karena peserta didik memiliki respon yang baik terhadap instrumen yang dikembangkan, guru memiliki respon yang baik terhadap instrumen yang dikembangkan, dan RPP telah diimplementasikan dengan baik dalam proses pembelajaran.⁶

3. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Lia Wahidah, 2016 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SD Negeri 06 Metro Barat”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I mencapai 66.04 dengan kategori “baik” meningkat pada siklus II menjadi 75.03 dengan kategori “baik”. Persentase ketuntasan hasil belajar

⁵D. Purnomosari, J. Sukardjo, and K. Martini, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) dilengkapi Kartu Destinasi untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo,” *Jurnal Pendidikan Kimia* 3, no. 2 (2014): 59–66.

⁶Via Yustitia, Tri Atmojo Kusmayadi, and Riyadi, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) dengan Pendekatan Saintifik pada Materi Operasi Aljabar SMP Tahun Pelajaran 2014/2014,” *Elektronik Pembelajaran Matematika* 4, no. 3 (2016): 303–313.

klasikal peserta didik siklus I sebesar 46.15% dengan kategori “sedang” meningkat pada siklus II menjadi 88.46% dengan kategori “sangat tinggi”.⁷

Mencermati ketiga penelitian tersebut diketahui ada persamaan dengan penelitian yang akan diteliti penulis yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran tipe TGT. Namun, terdapat pula perbedaan yaitu pada sampel penelitiannya, penelitian pertama mengambil sampel pada Sekolah Menengah Atas (SMA), penelitian kedua mengambil sampel pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) sedangkan penelitian yang akan diteliti penulis mengambil sampel pada Madrasah Ibtidayyah (MI).

B. Landasan Teori

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

a. Pengertian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kegiatan pembelajaran di sekolah pasti memerlukan rencana pelaksanaan pembelajaran. Sebab, rencana pelaksanaan pembelajaran akan mempermudah suatu pembelajaran. Dengan adanya rencana pelaksanaan pembelajaran, apa yang menjadi tujuan pembelajaran akan berhasil dicapai. Oleh karena itu, perencanaan pelaksanaan pembelajaran bersifat sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dengan pembelajaran itu sendiri.⁸ Perencanaan pelaksanaan pembelajaran merupakan suatu bentuk rencana kegiatan yang dibuat untuk acuan dalam mengajar yang di dalamnya terdapat indikator pembelajaran, materi ajar, tujuan

⁷Lia Wahidah, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Metro Barat” 2016.

⁸Fadillah, M. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/MA*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2014).

pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknik penilaian.

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ

أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ؕ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

حَبِيرٌ

Terjemahan: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Ayat diatas menjelaskan tentang betapa tingginya derajat dan kedudukan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan sebab orang-orang yang diangkat derajatnya disisi Allah SWT adalah orang yang beriman, bertaqwa dab beramal shaleh serta berilmu.

b. Komponen dan Prinsip Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

1) Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Menurut Permendiknas No. 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar Menengah, tahap pertama dalam pembelajaran menurut standar proses yaitu perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).⁹

⁹Permendiknas No.41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah” (2007).

Rusman menyatakan bahwa RPP memiliki beberapa komponen yang harus dipenuhi, yaitu identitas, indikator, tujuan pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Komponen-komponen tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam langkah-langkah penyusunan RPP seperti berikut:

a) Mengisi identitas

Identitas memuat nama mata pelajaran, sekolah, kelas/semester, alokasi waktu, standar kompetensi dan kompetensi dasar.

b) Merumuskan indikator

Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan teramati. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.

c) Merumuskan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran berisi penguasaan kompetensi yang ditarget dalam perencanaan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang operasional dari kompetensi dasar.

d) Mengidentifikasi materi pembelajaran

Materi pembelajaran adalah materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran dikembangkan dengan mengacu pada materi pokok yang ada dalam silabus.

e) Menentukan metode pembelajaran

Metode bisa diartikan sebagai cara yang dipilih atau model atau pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran.

f) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembelajaran diwujudkan melalui penggunaan metode, pendekatan atau model yang dipilih dan bervariasi.

g) Menentukan sumber belajar

Pemilihan sumber belajar mengacu pada perumusan yang ada dalam silabus yang dikembangkan oleh satuan pendidikan. Sumber belajar mencakup sumber rujukan, lingkungan, media, narasumber, alat, dan bahan.

h) Menetapkan penilaian

Penilaian terdiri atas tiga hal penting yaitu teknik penilaian, bentuk instrumen, dan instrumen penilaian. Penilaian pencapaian kompetensi dasar peserta didik dilakukan berdasarkan indikator yang telah disusun.¹⁰

2) Prinsip Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sesuai dengan Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, penyusunan RPP memiliki beberapa prinsip sebagai berikut:

a) Memperhatikan perbedaan individu peserta didik

RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan

¹⁰Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 5-7.

sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai dan/atau lingkungan peserta didik.

b) Mendorong partisipasi aktif peserta didik

Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian dan semangat belajar.

c) Mengembangkan budaya membaca dan menulis

Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman belajar bacaan dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

d) Memberikan umpan balik dan tindak lanjut

RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.

e) Keterkaitan dan keterpaduan

RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.

f) Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi

RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi subjek pembelajaran (*student oriented*) dengan suasana kelas yang demokratis, yang saling memberikan kebebasan pengeluan ide atau gagasan dalam kegiatan belajar mengajar. Sunal dan Hans dalam Isjoni mengemukakan pembelajaran kooperatif merupakan salah satu cara pendekatan atau suatu strategi yang khusus dirancang untuk memberi semangat kepada peserta didik agar bekerja sama dalam mengikuti proses pembelajaran.¹¹ Semua peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi yang telah diberikan. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga mempersiapkan peserta didik agar memiliki orientasi untuk bekerja dalam tim. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi, tetapi juga harus mempelajari keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran di mana sejumlah peserta didik sebagai anggota kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi yang dipelajari. Hamid Hasan dalam Etin Soliatin, pembelajaran kooperatif merupakan bekerja bersama.

¹¹Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), h. 15.

Dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, peserta didik secara individu mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya.¹²

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang konsepnya lebih luas, meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.¹³

Pembelajaran kooperatif juga menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok, setiap kelompok akan memperoleh penghargaan jika mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang sangat tepat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dibandingkan cara pembelajaran konvensional, karena cara ini sedikit melibatkan peserta didik baik fisik maupun mental selama proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung kearah pemahaman peserta didik.

¹²Etin Solihatin Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 4.

¹³Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), h.54.

Guru juga tidak hanya memberikan pembelajaran pada peserta didik, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Di mana peserta didik tersebut mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka sendiri.¹⁴

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengumpulkan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pemilihan pembelajaran kooperatif sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.¹⁵ Pembelajaran kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif sangat baik untuk dilaksanakan karena peserta didik dapat bekerja sama dan saling tolong menolong mengatasi tugas yang dihadapi.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik berupa pemanfaatan kelompok-kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan peserta didik bekerja sama untuk memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan teman-temannya.

b. Keunggulan pembelajaran kooperatif

Menurut Joko Nurkamto ada delapan keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai suatu perangkat pembelajaran di antaranya:

¹⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (cet ke 2 Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013). h. 201.

¹⁵Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 52

- 1) Pembelajaran kooperatif peserta didik tidak terlalu menguntungkan pada guru saja, tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir peserta didik, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari peserta didik lain.
- 2) Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- 3) Pembelajaran kooperatif juga dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari segala keterbatasannya serta menerima perbedaan.
- 4) Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap peserta didik agar lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- 5) Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang cukup efektif untuk meningkatkan prestasi belajar sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan keterampilan dalam membagi waktu, mengembangkan rasa harga diri, dan sikap positif terhadap sekolah.
- 6) Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menguji ide dan pemahamannya serta menerima umpan balik. Peserta didik tidak takut lagi membuat kesalahan untuk memecahkan masalah, karena keputusan yang dibuat merupakan tanggung jawab kelompoknya.
- 7) Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata dan kemampuan peserta didik menggunakan informasi.

8) Interaksi selama pembelajaran kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.¹⁶

3. *Team Games Tournament* (TGT)

TGT adalah salah satu model/tipe pembelajaran kooperatif selain daripada *Student Team Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Group Investigation* (GI), *Rotating Trio Exchange* (RTE) dan *Group Resume* (GR). Sehubungan dengan judul penelitian ini, maka berikut diuraikan hal-hal yang terkait dengan tipe TGT.

a. Pengertian *Team Games Tournament* (TGT)

TGT merupakan pembelajaran yang menempatkan peserta didik kedalam kelompok belajar yang heterogen dan menerapkan unsur permainan untuk mendapatkan poin bagi skor kelompok. TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih nyaman, menumbuhkan rasa tanggung jawab, jujur, kerja sama dan peserta didik lebih aktif dalam belajar bersama teman kelompoknya.¹⁷ Oleh karena itu, perangkat pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat relevan digunakan sesuai dengan karakteristik dari tema permainan tradisional di sekolah dasar.

TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. TGT pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model TGT merupakan salah satu model atau tipe pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, yang

¹⁶Joko Nurkamto, *Silabi Perkuliahan Evaluasi Belajar dan Pembelajaran* (Surakarta: Pascasarjana UNS, 2010), h. 114.

¹⁷ Slavin, *Cooperatif Learning Teori, Riset, dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2009), h. 13.

melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.¹⁸

b. Komponen Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran tipe TGT terdiri dari lima komponen utama, yaitu: presentasi di kelas, kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), penghargaan kelompok (*team recognition*).¹⁹

1) Presentasi di kelas

Kegiatan presentasi kelas adalah menyampaikan materi pembelajaran melalui pengajaran secara langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan, agar peserta didik dapat melakukan setiap kegiatan dalam langkah-langkah TGT dengan baik.

2) Kelompok (*Team*)

Kegiatan kelompok adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan mempersiapkan anggotanya agar dapat menjawab soal dengan baik pada saat turnamen berlangsung. Setelah guru menyampaikan materi pelajaran, peserta didik berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan. Di dalam tim, pembelajaran mencakup membandingkan jawaban, pembahasan

¹⁸Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), h.13.

¹⁹Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2009), h. 166-167.

permasalahan bersama, mengoreksi tiap pemahaman apabila ada anggota tim yang membuat kesalahan.

3) Permainan (*Game*)

Permainan adalah salah satu kegiatan untuk menguji pengetahuan peserta didik, maka dirancang pertanyaan-pertanyaan yang diperoleh dari prestasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Setiap peserta didik mewakili tim masing-masing untuk bermain game di atas meja turnamen. Satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.

4) Pertandingan (*Tournament*)

Pertandingan merupakan suatu kegiatan yang menempatkan peserta didik kedalam meja permainan. Peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang relatif duduk bersama dimeja turnamen untuk melakukan turnamen. Kompetisi ini memungkinkan peserta didik berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim. Pada pelaksanaan turnamen, setiap peserta didik berusaha agar mendapatkan poin tertinggi. Poin yang mereka peroleh kemudian digabungkan dengan anggota lainnya yang berada di meja turnamen yang berbeda untuk dijumlahkan menjadin skor tim. Penentu yang menjadi pemenang yaitu didasarkan pada banyaknya skor yang mereka peroleh.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Pemberian penghargaan berupa sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila mereka mendapat skor tertinggi. Penghargaan tim sangat penting untuk memberikan pengertian kepada peserta didik bahwa tim berhasil karena mereka

bekerja sama, bukan semata-mata keberhasilan individu. Hal ini akan memotivasi peserta didik untuk membantu teman dalam belajar demi keberhasilan bersama.

c. Langkah-langkah penerapan Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Langkah-langkah pembelajaran TGT dan perlakuan guru menurut Mulyatiningsih. Langkah-langkah tersebut tercantum pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran TGT.²⁰

| No | Langkah Pembelajaran | Kegiatan Guru | Kegiatan peserta didik |
|----|---|---|--|
| 1. | Penjelasan Guru. Guru menjelaskan materi tentang permainan tradisional Luwu dengan menerapkan tipe TGT. | Guru menjelaskan materi dan kegiatan peserta didik cara belajar dengan tipe TGT | Peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan dari guru |
| | | Guru memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bertanya | Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. |
| 2. | Pembentukan kelompok. Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 orang | Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang sudah dipilih dan ditetapkan oleh guru | Peserta didik bergabung dalam kelompok |
| | | Guru mengarahkan peserta didik untuk berkumpul bersama teman kelompoknya | |

²⁰Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Yogyakarta: Alfabeta, 2011) h. 229-230.

| | | | |
|----|---|--|--|
| 3. | Game. Guru menyiapkan pertanyaan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari belajar kelompok | Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik | Peserta didik merencanakan tugas yang akan mereka pelajari, kemudian mengumpulkan informasi dan membuat kesimpulan |
| | | Guru menarik perhatian peserta didik agar terpacu untuk menjawab pertanyaan | Peserta didik berdiskusi dengan efektif |
| 4. | Turnamen. Guru menyiapkan beberapa meja turnamen. Setiap meja diisi oleh peserta didik yang memiliki kemampuan yang setara dari kelompok yang berbeda | Guru memberikan arahan tentang tata cara bertunamen | Peserta didik mendengarkan penjelasan guru |
| | | Guru memanggil peserta didik dari setiap kelompok yang berkemampuan sama untuk mengikuti turnamen, dilakukan secara berulang kali sampai semua anggota kelompok terpanggil | Peserta didik menempatkan diri sesuai posisi yang telah ditetapkan oleh guru dalam turnamen. |
| 5. | Rekognisi tim. Guru melakukan perhitungan skor dan mengumumkannya serta memberikan penghargaan | Guru melakukan penghitungan skor dari lembar penilaian yang dilakukan oleh masing-masing | Peserta didik menerima penghargaan |

| | | |
|-------------------|-------------------|--|
| pada tim yang | kelompok. Guru | |
| mengumpulkan skor | memberikan | |
| tertinggi | penghargaan untuk | |
| | kelompok yang | |
| | mengumpulkan skor | |
| | tertinggi | |

4. Permainan Tradisional

Permainan yang pertamakali anak kenal dilingkungannya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional menjadi pendorong yang kuat bagi perkembangan anak. Permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang memberikan ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh sebab itu, permainan tradisional anak-anak dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.²¹

Permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan sifat, kejiwaan dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Permainan tradisional juga dapat mengisi kekosongan penanaman nilai sosial dan latihan fisik yang kurang disinggung dalam permainan modern. Dalam permainan tradisional banyak bersinggungan dengan optimalisasi beberapa segi perkembangan anak, yaitu memungkinkan adanya interaksi sosial, menggali kreativitas anak terutama ketika mencari bahan yang tepat untuk bermain yang

²¹Sukirman Dharmamulya, *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: Kepel Press, 2008), h. 29.

pada dasarnya banyak memakai bahan baku yang mudah diperoleh dari alam sekitar, serta mudah dalam membuatnya.²²

Permainan tradisional merupakan permainan yang turun-temurun dan hasil budaya lokal di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional juga berpengaruh kuat pada budaya setempat, oleh karena itu banyak mengalami perubahan baik berupa penambahan, pergantian maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Meskipun permainan tradisional, nama permainannya berbeda antardaerah, namun memiliki kemiripan atau persamaan dalam cara memeragakannya.

Permainan tradisional banyak tersebar diberbagai daerah Indonesia salah satunya permainan tradisional ampang-ampang. Ampang-ampang merupakan permainan yang dimainkan oleh kelompok yang melawan kelompok lainnya. Permainan ini pada umumnya dimainkan saat perayaan kemerdekaan 17 Agustusan atau perayaan hari jadi sebuah kabupaten. Namun, di kampung-kampung kita masih bisa melihat permainan ini dimainkan ketika sore hari disebuah tanah lapangan.

Cara bermain ampang-ampang yakni permainan terdiri dari 2 kelompok, yaitu kelompok jaga dan kelompok lawan. Setiap orang dikelompok jaga membuat penjagaan berlapis dengan cara berbaris ke belakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu orang penjaga lagi

²²Imam Musbukin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Eistein* (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006), h. 42-43.

bertugas di garis tengah yang bergerak tegak lurus dari penjaga lainnya. Jarak antara satu penjaga dengan penjaga lain di belakangnya sejauh 5 langkah, sedangkan jarak rentangan ke samping sejauh 4 kali rentangan tangan. Wilayah permainan dan garis jaga ditandai oleh kapur. Selama permainan berlangsung, salah satu kaki penjaga harus tetap di atas garis jaga, ia tidak bisa bergerak bebas untuk menghalangi permainan lawan melaluinya. Jika pemain lawan tersentuh oleh penjaga maka pemain pun gugur. Kemenangan akan diperoleh kelompok jaga jika berhasil mengenai seluruh pemain lawan.²³

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dimana dalam pengembangannya menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan. Adapun produk yang dihasilkan yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Disini penulis ingin mengetahui apakah pengembangan RPP ini memiliki dampak terhadap proses pembelajaran dengan melihat pada nilai validitas dan praktisnya.

Tahap Pengembangan ADDIE anatara lain Tahap analisis (*analyse*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penerapan (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu menggunakan pembelajaran tipe TGT pada tema permainan tradisional Luwu dengan materi permainan tradisional. Setelah rencana pelaksanaan pengembangan dikembangkan maka sistem

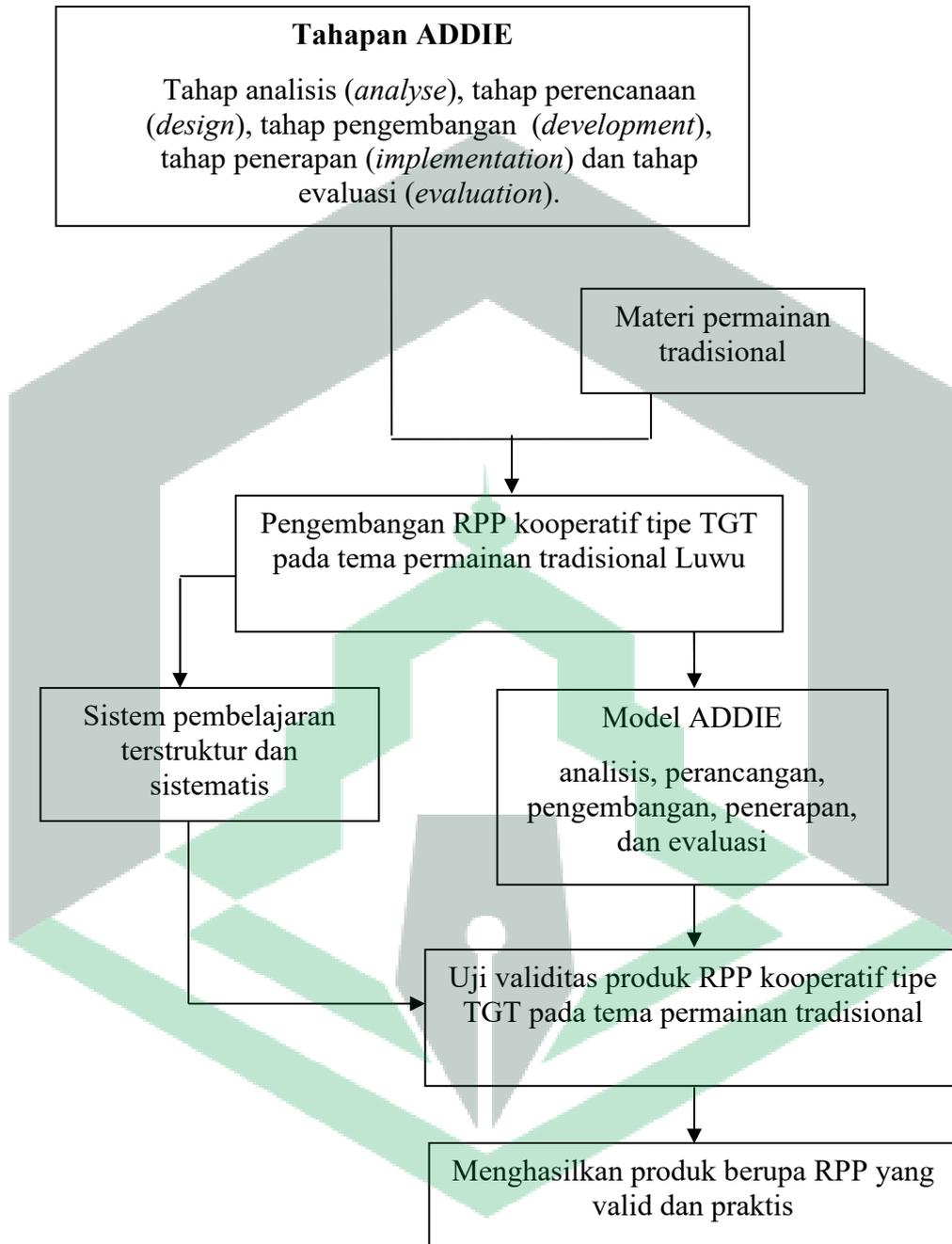
²³ Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban* (Yogyakarta: Andi, 2009), h.1.

pembelajaran menjadi terstruktur dan sistematis. Model dalam pengembangan ini menggunakan desain ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Rencana pelaksanaan pembelajaran kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, sehingga menghasilkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang valid dan praktis.

Adapun langkah-langkah proses penelitian ini akan dipaparkan dalam kerangka pikir berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan akan menghasilkan produk yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penelitian pengembangan menjadi jenis penelitian yang dapat menghasilkan kemajuan dalam pendidikan baik dalam segi produk yang dihasilkan maupun individu sebagai peneliti. Oleh karenanya penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian pengembangan agar dapat menghasilkan produk yang mengatasi secara langsung masalah yang ditemukan di lapangan sekaligus dapat memajukan kualitas pendidikan.

Model dalam penelitian pengembangan ini menggunakan desain pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) karena model penelitian dan pengembangan ini lebih lengkap dibanding model lainnya menurut langkah-langkah pengembangan produk.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini akan dilakukan di MIN 4 Luwu, Dusun Waituo, Desa Kamanre Kecamatan Kamanre Kabupaten Luwu. Pemilihan lokasi penelitian ini didasari karena ingin mengetahui bagaimana pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional.

2. Waktu Penelitian

- a) Tahapan analisis pada bulan Juli - Agustus.
- b) Tahapan perencanaan pada bulan Oktober.
- c) Tahapan pengembangan pada bulan November - Desember.
- d) Tahapan penerapan pada bulan Januari.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 3 orang pendidik di MIN 4 Luwu tahun ajaran 2021/2022. Adapun objek dari penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada tema permainan tradisional untuk kemudian dikembangkan dengan menerapkan tipe TGT.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti meliputi beberapa tahapan. Penelitian yang akan dikembangkan ini mangacu pada model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE akan diramu dan menghasilkan produk berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Berikut uraian tahapan langkah model pengembangan ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Tahap I Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan RPP pada tema permainan tradisional dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan penulis mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis materi ajar, dan analisis

tuntunan kurikulum. Secara garis besar tahapan analisis yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan analisis kebutuhan, untuk mengetahui RPP pada tema permainan tradisional apa yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk menunjang hasil belajar peserta didik.
- b. Melakukan analisis materi ajar, hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.
- c. Melakukan analisis tuntunan kurikulum, hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai dengan tuntunan kurikulum yang berlaku.²⁴

2. Tahap II Perancangan (*Design*)

Tahap ini dilakukan perancangan model yang akan mendasari proses pengembangan. Beberapa langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Mengumpulkan buku referensi dan gambar-gambar yang relevan dengan materi permainan tradisional yang digunakan untuk menyusun RPP.
- b. Menyusun rancangan RPP pada tema permainan tradisional.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan realisasi kerangka produk menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan. Selain itu juga dilakukan validasi dan revisi produk

²⁴Lia Fitria, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Creative Promblem Solving pada Materi Barisan dan Deret Tak Hingga Kelas XI SMA* (Jambi: Skripsi Universitas Jambi, 2015), h. 78-81.

sehingga mencapai tujuan yang diharapkan. Tahap pengembangan RPP pada tema permainan tradisional Luwu dalam penelitian ini meliputi:

a. Pengembangan rancangan

Kegiatan pengembangan rancangan RPP pada tema permainan tradisional dilakukan sesuai dengan perencanaan awal yang telah disusun. Pada tahap ini, diperoleh produk awal berupa RPP pada materi permainan tradisional.

b. Validasi

Validasi dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan RPP pada tema permainan tradisional sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Validasi dilakukan oleh validator yang terdiri dari 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

c. Revisi

RPP pada tema permainan tradisional Luwu yang telah divalidasi oleh validator direvisi sesuai masukan dan saran. Setelah diperbaiki maka rencana telah siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Tahap IV Penerapan (*Implementasion*)

Pada tahap ini, setelah produk dinyatakan valid, RPP pada tema permainan tradisional akan diuji cobakan dalam proses pembelajaran, pendidik akan menggunakan RPP yang telah dikembangkan untuk melakukan uji coba.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Dalam penelitian pengembangan umumnya hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan

penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan RPP pada tema permainan tradisional yang akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi sehingga dapat diketahui produk yang dihasilkan layak atau tidak untuk dipakai dalam proses pembelajaran.²⁵

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu dengan data validitas diperoleh dari lembar validasi oleh para ahli, sedangkan data praktikalitas diperoleh dari uji praktikalitas berupa angket respon peserta didik yang telah diuji validitasnya terlebih dahulu.

1. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Lembar validasi akan diberikan kepada tiga validator tenaga ahli yang kompeten. Lembar validasi yang digunakan adalah lembar validasi RPP yang telah disusun berdasarkan tahapan pengembangan model ADDIE dan lembar validasi angket respon peserta didik.

a. Lembar Validasi RPP

Lembar validasi ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh validator. Indikator-indikator tersebut 33instru lain:

- 1) Format RPP. Adapun aspek yang dinilai yaitu: (a) kelengkapan RPP (memuat komponen-komponen RPP, yaitu identitas, tujuan pembelajaran,

²⁵Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), h. 40.

materi, metode, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian), (b) penulisan RPP (penomoran, jenis, dan ukuran huruf).

2) Isi RPP. Adapun aspek yang dinilai yaitu: (a) kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar, (b) kesesuaian materi prasyarat dengan materi yang akan diajarkan, (c) kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tahapan pendekatan *investigative*, (d) langkah-langkah pembelajaran dijabarkan dengan jelas, © kesesuaian perkiraan alokasi waktu dengan kegiatan yang dilakukan.

3) Bahasa. Adapun aspek yang dinilai yaitu: (a) penggunaan 34nstru sesuai kaidah 34nstru Indonesia yang baik dan benar, (b) 34nstru yang digunakan singkat, jelas, dan tidak menimbulkan pengertian ganda.

b. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh validator. Indikator-indikator tersebut 34nstru lain:

- 1) Desain. Adapun aspek yang dinilai yaitu: (a) tampilan isi RPP jelas, (b) jenis font penulisan RPP sudah bagus, (c) penggunaan tanda baca benar, (d) susunan materi dalam RPP sistematis, © sumber dalam RPP jelas.
- 2) Bahasa. Adapun aspek yang dinilai yaitu: (a) Bahasa yang digunakan baik dan benar, (b) 34nstru yang digunakan mudah dipahami, (c) kalimat yang digunakan efektif.
- 3) Materi/isi. Adapun aspek yang dinilai yaitu: (a) tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator, (b) cakupan materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.

c. Lembar Validasi Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu meliputi 4 aspek yaitu:

- 1) Kelayakan isi. Adapun indikator penilaian yaitu: (a) kesesuaian materi dengan KD, (b) keakuratan materi, (c) kemuktahiran materi, (d) mendorong keingintahuan.
- 2) Kelayakan penyajian. Adapun indikator penilaian yaitu: (a) teknik penyajian, (b) pendukung penyajian, (c) penyajian pembelajaran, (d) keutuhan alur pikir.
- 3) Kelayakan 35nstru. Adapun indikator penilaian yaitu: (a) lugas, (b) komunikatif dan interaktif, (c) kesesuaian dengan perkembangan anak (d) kesesuaian dengan kaidah 35nstru.
- 4) Aspek evaluasi RPP. Adapun indikator penilaian yaitu: (a) kesesuaian evaluasi dengan KD dan indikator, (b) perintah soal.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain dikumpulkan. Teknik analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini 35nstru lain sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketetapan 35nstru data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan

demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda 36nstru laporan 36nstru peneliti dengan data yang sesungguhnya yang terjadi pada objek penelitian.²⁶

Sebelum instrument digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas yang digunakan untuk menguji kelayakan sebuah 36nstrument yang akan dilakukan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan instrument adalah validator diberikan lembar validasi setiap 36nstrument untuk diisi dengan tanda (✓) pada skala likert 1- 5.

Tabel 3.1 Skala Likert.²⁷

| Skor | Keterangan |
|------|-------------------|
| 1 | Sangat tidak baik |
| 2 | Tidak baik |
| 3 | Baik |
| 4 | Sangat baik |

Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang telah diisi oleh validator tersebut dapat ditentukan validasinya dengan rumus statistic Aiken's sebagai

berikut:
$$V = \frac{\sum S}{[n(c-1)]}$$

Keterangan:

²⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D* (Ed. II, Cet. 1, Bandung: Alfabeta, 2019), h. 199.

²⁷Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (Bandung: Alfabeta, 2015).

$$S = r - lo$$

r = skor yang diberikan oleh validator

lo = skor penilaian validasi terendah

n = banyaknya validator

c = skor penilaian validasi tertinggi

Untuk menginterpretasikan nilai validitas, maka digunakan pengklasifikasian validitas seperti yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Table 3.2 Kriteria Penilaian Uji Validitas Ahli.²⁸

| Interval | Kriteria Kelayakan | Keterangan |
|------------|--------------------|---|
| 81% - 100% | Sangat valid | Tidak revisi |
| 61% - 80% | Valid | Tidak revisi |
| 41% - 60% | Cukup valid | Revisi sebagian |
| 21% - 40% | Kurang valid | Revisi sebagian dan pengkajian ulang materi |
| 0 – 20% | Tidak valid | Revisi total |

2. Uji Praktikalitas

Teknik analisis data praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi oleh mahasiswa yang kemudian dicari persentasinya dengan rumus.²⁹

²⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. XV. Bandung: Alfabeta, 2012).

²⁹ Nilam Permatasari, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6 (2018): 171.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan kategori praktikalitas instrument rencana pelaksanaan pembelajaran berikut:

Tabel 3.3 Kategori Praktikalitas Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.³⁰

| % | Kategori |
|------------|----------------|
| 81% - 100% | Sangat praktis |
| 61% - 80% | Praktis |
| 41% - 60% | Cukup praktis |
| 21% - 40% | Kurang praktis |
| 0 - 20% | Tidak praktis |

³⁰ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian* (Jakarta: Alfabeta, 2005).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah peneliti melakukan penelitian pada pendidik kelas III MIN 4 Luwu, peneliti telah mempunyai rancangan dalam mengembangkan produk yang telah direncanakan sebelumnya sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Seperti yang telah disebutkan pada BAB III, bahwa RPP penelitian ini disusun dan dikembangkan sesuai dengan model ADDIE adapun tahapan pengembangannya yaitu:

1. Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap awal dalam model pengembangan adalah tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan. Analisis yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini diawali dengan kegiatan analisis awal akhir yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah mendasar yang terjadi dan apa yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis awal yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa RPP yang digunakan di MIN 4 Luwu selalu sama dengan yang dulu dan muatannya tidak menyesuaikan materi yang diajarkan dengan tipe pembelajaran. Pendidikan di setiap sekolah memiliki mutu kualitas yang berbeda-beda, namun di era saat ini pendidik dituntut untuk tidak bersifat monoton dalam proses pembelajaran.

Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan komponen administrasi pembelajaran wajib bagi guru. RPP dikembangkan untuk mencapai kompetensi dasar pada peserta didik, sehingga isinya berupa prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kompetensi inti. Tiga komponen inti yang harus ada dalam RPP yaitu tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran (kegiatan pembelajaran) dan penilaian. Komponen-komponen lainnya hanya pelengkap. Tujuan pembelajaran ditulis dengan merujuk kepada kurikulum dan kebutuhan belajar peserta didik. Kegiatan belajar dan penilaian dalam RPP ditulis secara efisien.

Dari hasil wawancara dan analisis dokumen berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru tersebut ditemukan ada beberapa aspek yang belum sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini. Adapun beberapa aspek tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

| No | Komponen inti RPP | Kondisi RPP Yang sudah ada | RPP yang akan dikembangkan nantinya |
|----|--|---|--|
| 1. | Tujuan pembelajaran | Di dalam RPP tersebut tidak mencantumkan tujuan pembelajaran | Mengembangkan RPP dengan menerapkan tipe TGT pada tema permainan tradisional |
| 2. | Langkah-langkah pembelajaran (kegiatan pembelajaran) | Belum jelas langkah-langkah pembelajaran (kegiatan pembelajaran) dalam RPP tersebut | dengan menggunakan komponen RPP yang jelas. |

| | | | |
|----|-----------|--|--|
| 3. | Penilaian | Di dalam RPP tersebut tidak memuat rubrik penilaian. | |
|----|-----------|--|--|

Setelah dilakukan observasi awal disekolah, diketahui bahwa guru masih kesulitan untuk mengembangkan RPP yang dapat membuat pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Dengan disusunnya rencana pembelajaran akan lebih tertata dengan jelas dan sistematis. Berdasarkan hasil analisis RPP dan instrument penilaian, ditemukan bahwa RPP yang digunakan belum sepenuhnya memuat komponen-komponen inti. Instrument penilaian yang digunakan tidak memuat rubrik penilaian sehingga guru tidak memiliki acuan dalam pemberian nilai terhadap tugas, sikap maupun produk. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik lebih senang bermain dibandingkan belajar didalam kelas. Selain itu, guru juga hanya memberikan materi tanpa adanya pengaplikasian seperti, tidak memberikan penjelasan tentang materi yang diberikan dan langsung memberikan tugas kepada peserta didik, sehingga membuat peserta didik mudah bosan mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan Pengembangan RPP kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional.

b. Analisis Materi Ajar

Analisis materi ajar dilakukan sebelum pembuatan RPP dan pelaksanaan penelitian, agar materi yang disajikan dalam penelitian tidak ada terlewatkan dan terlihat sistematis. Materi yang dipilih peneliti adalah permainan tradisional di daerahku yaitu permainan ampang-ampang karena materi ini cocok dengan tipe

pembelajaran TGT dengan maksud untuk membuat peserta didik lebih semangat dan pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.2 Analisis Indikator pada Pokok Bahasan

Permainan Tradisional di Daerahku

| Kompetensi Dasar (KD) | Indikator |
|---|---|
| 3.2 Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional. | 3.2.1 Mengidentifikasi konsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana. |
| 4.2 mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional | 4.2.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana. |

Berdasarkan tabel di atas, indikator yang dirumuskan telah disesuaikan dengan tuntunan kompetensi dasar dan RPP yang akan dikembangkan.

c. Analisis Tuntunan Kurikulum

Analisis tuntunan kurikulum terhadap pembelajaran PJOK merupakan telaah tentang harapan masyarakat/lingkungan terhadap pembelajaran PJOK untuk anak SD/MI. Kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013, supaya dapat melatih keterampilan metakognitif peserta didik maka rencana pelaksanaan

pembelajaran yang dikembangkan berorientasi pada tipe TGT sehingga peserta didik lebih senang untuk mengikuti pembelajaran dan dapat memenuhi tuntutan kurikulum.

2. Perancangan (*Design*)

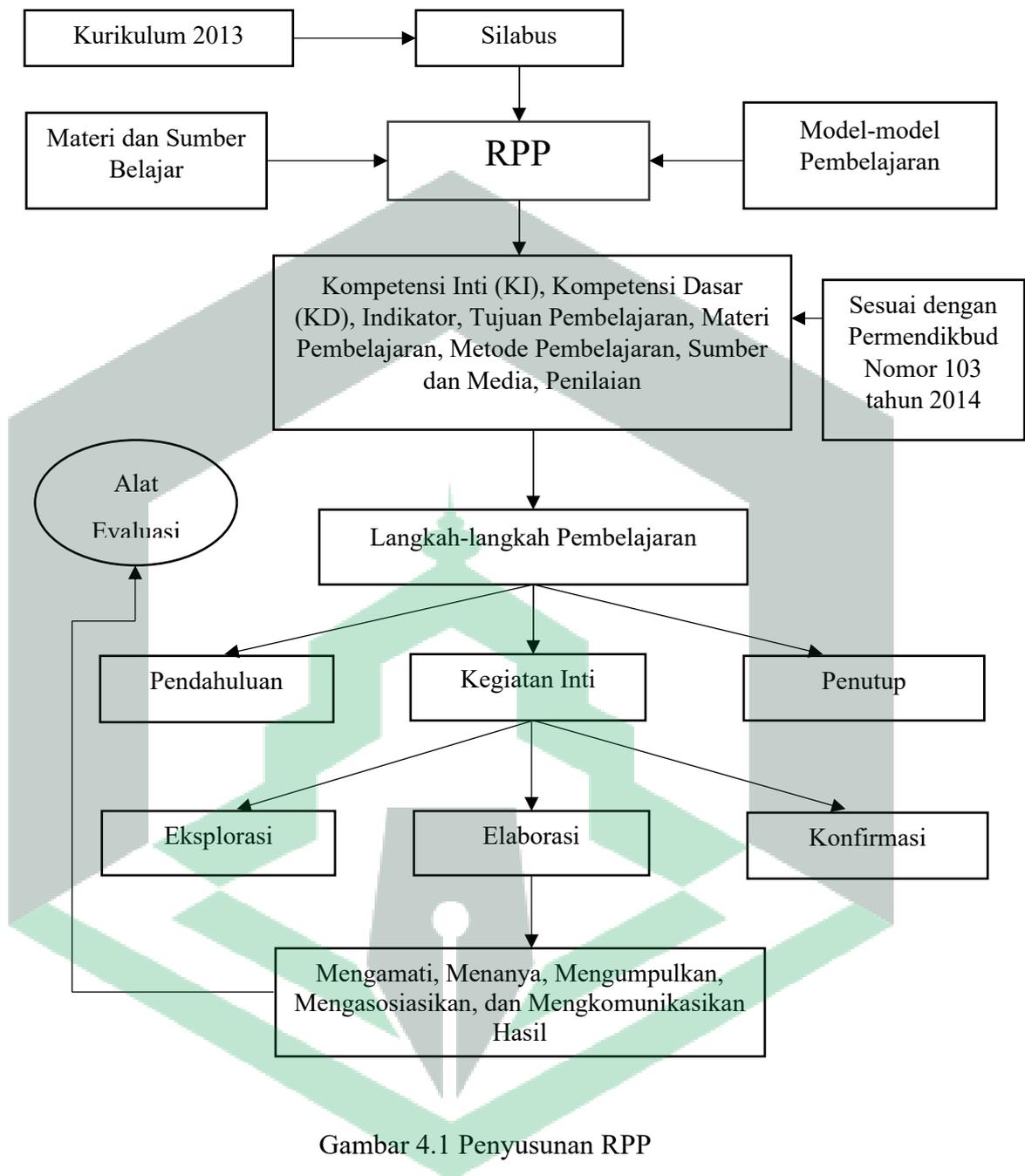
Hasil dari setiap langkah dari tahapan ini diperoleh produk awal pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional. Hal tersebut secara rinci diuraikan sebagai berikut:

a. Pemilihan Format RPP

Tahap ini diawali dengan mencermati kurikulum dan silabus. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, dalam pemilihan format RPP pada penelitian ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan merancang RPP dengan mengembangkannya dari RPP yang biasanya digunakan di MIN 4 Luwu. Dalam hal ini yang dikembangkan adalah kegiatan dalam RPP dan komponen-komponen dalam RPP. Oleh karena itu kegiatan yang ada di dalam RPP dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah dalam penyusunan RPP dengan begitu guru lebih mudah menerapkannya pada saat proses pembelajaran.

b. Desain awal, merupakan rancangan awal penyusunan RPP

Pada tahap ini peneliti merancang sebuah produk berupa RPP yang diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran pada tema permainan tradisional. Penyusunan RPP dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.1 Penyusunan RPP

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti sudah menghasilkan sebuah produk bentuk akhir yang berupa RPP setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli.

a. Penilaian para ahli

Penilaian RPP dalam penerapan tipe TGT pada tema permainan tradisional ini dilakukan oleh tiga orang ahli. Berikut ini nama-nama validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Nama-nama Pakar Validator RPP.

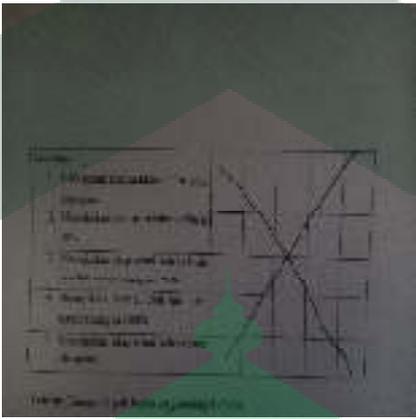
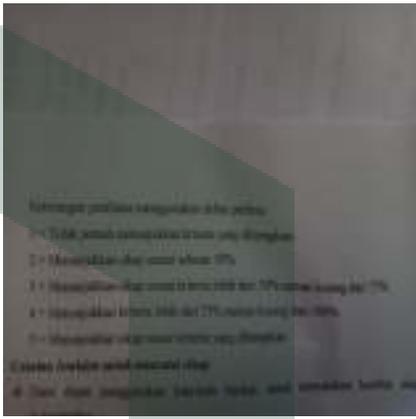
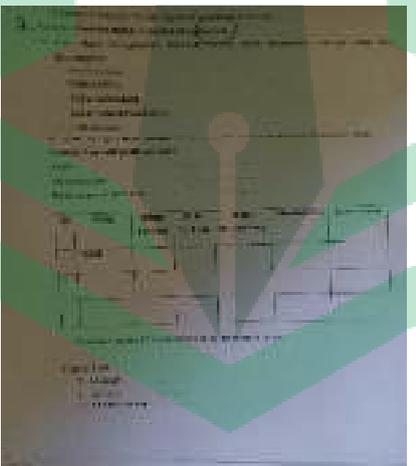
| Nama | Ahli (Pakar) |
|------------------------------|--------------|
| Hj. Salmilah, S.Pd., M.Pd | Desain/Media |
| Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd | Bahasa |
| Aksan Amiruddin, S.Pd., M.Pd | Materi |

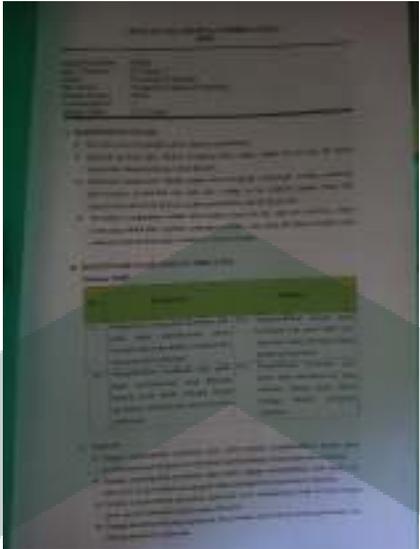
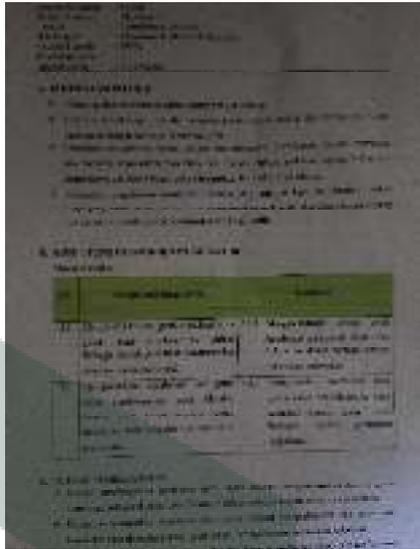
- 1) Hj. Salmilah, S.Pd., M.Pd sebagai pakar validasi desain/media RPP karena beliau adalah ahli media.
- 2) Ummu Qalsum, S.Pd., M.Pd sebagai pakar validasi bahasa RPP karena beliau ahli dibidang bahasa.
- 3) Aksan Amiruddin, S.Pd., M.Pd sebagai pakar validasi materi permainan tradisional didaerahku karena beliau ahli dibidang mata pelajaran PJOK.

Sebelum RPP valid dari ketiga validator, peneliti merevisi hasil koreksian dari ketiga validator sampai hasil yang didapatkan valid.

b. Revisi RPP kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional dapat dilihat berdasarkan hasil validasi pakar ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Revisi RPP kooperatif Tipe TGT pada Tema Permainan Tradisional

| Yang direvisi | Sebelum direvisi | Setelah direvisi |
|---|---|--|
| <p>Sebaiknya kriteria penilaian diperjelas dan tabelnya dihilangkan agar lebih mudah dimengerti dan dipahami.</p> |  |  <p>Ket: kriteria penilaian sudah diperjelas dan tabelnya sudah dihilangkan.</p> |
| <p>Sebaiknya tambahkan beberapa alternatif lain untuk penilaian sikap di dalam tabel</p> |  |  <p>Ket: beberapa alternatif lain untuk penilaian sikap di dalam tabel sudah ditambahkan.</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>Gunakan font penulisan ukuran 12</p> |  |  <p>Ket: sudah menggunakan font penulisan ukuran 12</p> |
|---|---|--|

Berdasarkan dari hasil uji validitas melalui tiga pakar ahli dan melakukan revisi maka RPP kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional sudah termasuk dalam kategori “valid”.

Setelah RPP dinilai oleh tiga orang ahli kemudian menganalisis data kevalidan RPP kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional.

c. Validasi RPP kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional Luwu

1) Data Validasi Ahli Desain

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Ahli Desain

| No | Aspek yang dinilai | $\frac{\sum s}{[n (c - 1)]}$ | Keterangan |
|----|------------------------|--|--------------|
| 1. | Tampilan isi RPP jelas | $\frac{2 + 3 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{8}{[3 (3)]} = 0.89$ | Sangat valid |

| | | | |
|----|--------------------------------------|--|--------------|
| 2. | Jenis font penulisan RPP sudah bagus | $\frac{2 + 3 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{8}{[3 (3)]} = 0,89$ | Sangat valid |
| 3. | Penggunaan tanda baca benar | $\frac{2 + 3 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{8}{[3 (3)]} = 0,89$ | Sangat valid |
| 4. | Susunan materi dalam RPP sistematis | $\frac{2 + 3 + 4}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{9}{[3 (3)]} = 1,00$ | Sangat valid |
| 5. | Sumber dalam RPP jelas | $\frac{2 + 3 + 4}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{9}{[3 (3)]} = 1,00$ | Sangat valid |
| 6. | Bahasa yang digunakan baik dan benar | $\frac{2 + 2 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{7}{[3 (3)]} = 0,78$ | Valid |
| 7. | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | $\frac{2 + 2 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{7}{[3 (3)]} = 0,78$ | Valid |
| 8. | Kalimat yang digunakan efektif | $\frac{2 + 3 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{8}{[3 (3)]} = 0,89$ | Sangat valid |

| | | | |
|-----|---|--|--------------|
| 9. | Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator | $\frac{2 + 3 + 4}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{9}{[3 (3)]} = 1,00$ | Sangat valid |
| 10. | Cakupan materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai | $\frac{2 + 2 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{7}{[3 (3)]} = 0,78$ | Valid |

Berdasarkan hasil data validasi ahli kevalidan desain RPP Kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional yang telah dilakukan oleh para ahli (pakar) dan diolah dengan menggunakan rumus *Aiken's* maka didapatkan hasil kevalidan desain RPP kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional dengan kisaran nilai 0,78 sampai 1,00 dan masuk dalam kategori valid dan sangat valid.

2) Data Validasi Ahli Materi

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Ahli Materi

| Aspek yang dinilai | No | Indikator | $\frac{\sum s}{[n (c - 1)]}$ | Keterangan |
|--------------------|----|-----------------------------|--|--------------|
| Kelayakan Isi | 1. | Kesesuaian materi dengan KD | $\frac{2 + 3 + 4}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{9}{[3 (3)]} = 1,00$ | Sangat valid |
| | 2. | Keakuratan materi | $\frac{2 + 2 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{7}{[3 (3)]} = 0,78$ | Valid |

| | | | | |
|---------------------|----|--------------------------------|--|--------------|
| | 3. | Kemuktahiran materi | $\frac{2 + 2 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{7}{[3 (3)]} = 0,78$ | Valid |
| | 4. | Mendorong keingintahuan Materi | $\frac{2 + 3 + 4}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{9}{[3 (3)]} = 1,00$ | Sangat Valid |
| Kelayakan Penyajian | 1. | Teknik penyajian | $\frac{2 + 3 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{8}{[3 (3)]} = 0.89$ | Sangat valid |
| | 2. | Pendukung penyajian | $\frac{2 + 2 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{7}{[3 (3)]} = 0,78$ | Valid |
| | 3. | Penyajian pembelajaran | $\frac{2 + 3 + 4}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{9}{[3 (3)]} = 1,00$ | Sangat valid |
| | 4. | Keutuhan alur piker | $\frac{2 + 2 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{7}{[3 (3)]} = 0,78$ | Valid |
| Kelayakan bahasa | 1. | Lugas | $\frac{2 + 3 + 4}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{9}{[3 (3)]} = 1,00$ | Sangat valid |
| | 2. | Komunikatif dan interaktif | $\frac{2 + 3 + 4}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{9}{[3 (3)]} = 1,00$ | Sangat valid |

| | | | | |
|--------------------|----|---|--|--------------|
| | 3. | Kesesuaian dengan perkembangan anak | $\frac{2 + 2 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{7}{[3 (3)]} = 0,78$ | Valid |
| | 4. | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | $\frac{2 + 3 + 4}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{9}{[3 (3)]} = 1,00$ | Sangat valid |
| Aspek evaluasi RPP | 1. | Kesesuaian evaluasi dengan KD dan indicator | $\frac{2 + 3 + 4}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{9}{[3 (3)]} = 1,00$ | Sangat valid |

Berdasarkan hasil data validasi ahli materi pada materi permainan tradisional didaerahku yang telah dilakukan oleh para ahli (pakar) dan diolah dengan menggunakan rumus *Aiken's* maka didapatkan hasil kevalidan materi pembelajaran pada materi permainan tradisional didaerahku dengan kisaran nilai 0,78 sampai 1,00 dan masuk dalam kategori valid dan sangat valid.

3) Data Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Kevalidan Ahli Bahasa

| No | Aspek yang dinilai | $\frac{\sum s}{[n (c - 1)]}$ | Keterangan |
|----|------------------------|--|--------------|
| 1. | Tampilan isi RPP jelas | $\frac{2 + 3 + 4}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{9}{[3 (3)]} = 1,00$ | Sangat valid |

| | | | |
|----|---|--|--------------|
| 2. | Jenis font penulisan RPP sudah bagus | $\frac{2 + 2 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{7}{[3 (3)]} = 0,78$ | Valid |
| 3. | Penggunaan tanda baca benar | $\frac{2 + 2 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{7}{[3 (3)]} = 0,78$ | Valid |
| 4. | Susunan materi dalam RPP sistematis | $\frac{2 + 3 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{8}{[3 (3)]} = 0.89$ | Sangat valid |
| 5. | Sumber dalam RPP jelas | $\frac{2 + 3 + 4}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{9}{[3 (3)]} = 1,00$ | Sangat valid |
| 6. | Bahasa yang digunakan baik dan benar | $\frac{2 + 2 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{7}{[3 (3)]} = 0,78$ | Valid |
| 7. | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | $\frac{2 + 2 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{7}{[3 (3)]} = 0,78$ | Valid |
| 8. | Kalimat yang digunakan efektif | $\frac{2 + 3 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{8}{[3 (3)]} = 0.89$ | Sangat valid |
| 9. | Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator | $\frac{2 + 3 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{8}{[3 (3)]} = 0.89$ | Sangat valid |

| | | | |
|-----|---|--|--------------|
| 10. | Cakupan materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai | $\frac{2 + 3 + 3}{[3 (4 - 1)]}$ $\frac{8}{[3 (3)]} = 0.89$ | Sangat valid |
|-----|---|--|--------------|

Berdasarkan hasil data validasi ahli bahasa RPP kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional yang telah dilakukan oleh para ahli (pakar) dan diolah dengan menggunakan rumus *Aiken's* maka didapatkan hasil kevalidan bahasa RPP kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional dengan kisaran nilai 0,78 sampai 1,00 dan masuk dalam kategori valid dan sangat valid.

d. Data hasil keterlaksanaan pelajaran PJOK dengan mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional Luwu

Pelaksanaan pelajaran PJOK dengan mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT berjalan dengan baik. Guru telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan RPP dengan baik meskipun masih ada kekurangan. Observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan oleh seorang pengamat selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh observer dengan panduan pedoman lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pencatatan oleh observer terhadap keterlaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional Luwu dalam pelajaran PJOK, persentase pada pertemuan satu sebesar 90% dikategorikan sangat praktis.

Tabel. 4.8 Keterlaksanaan RPP pada tipe TGT

| NO | Langkah-langkah Pembelajaran | Persentase (%) |
|-----------|-------------------------------------|-----------------------|
| 1. | Pendahuluan | 23% |
| 2. | Inti | 59% |
| 3. | Penutup | 8% |
| | Total | 90% |

Berdasarkan hasil pengamatan dan pencatatan oleh observer terhadap keterlaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional Luwu dalam pelajaran PJOK, persentase keterlaksanaan pada pertemuan satu sebesar 90% karena hampir semua langkah-langkah pembelajaran dilakukan oleh guru. Hasil deskripsi pengamatan keterlaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional Luwu dalam pelajaran PJOK sebagai berikut:

- (1) Secara umum proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan lancar. Guru sudah mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT meskipun pada langkah pendahuluan tidak mengajak siswa berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu relevan.
- (2) Pada langkah inti, guru hampir mengembangkan semua langkah-langkah pembelajaran.
- (3) Guru telah mendampingi dan membantu siswa selama proses pembelajaran dengan mengembangkan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

- (4) Siswa mempraktikkan permainan dengan baik, meskipun ada beberapa siswa yang tidak aktif dalam kelompoknya.
- (5) Siswa mempraktikkan permainan dengan mempraktikkan nilai kerjasama.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan sebuah RPP kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional dimana RPP ini ditujukan kepada pendidik kelas III MIN 4 Luwu di Kabupaten Luwu. Peneliti mengembangkan RPP dengan menggunakan model ADDIE.

Adapun tahapan-tahapan pada model pengembangan ADDIE ini yaitu:

- (1) analisis kebutuhan RPP kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional.
- (2) *design* (perancangan) produk, (3) kevalidan RPP tentang penilaian para ahli, hasil RPP berdasarkan kritik dan saran dari validator sehingga memperoleh RPP yang valid. Berikut ini penjelasan tahapan-tahapan dalam pengembangan RPP dengan ADDIE yaitu:

1. Analisis kebutuhan RPP

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti, bahwa pada analisis kondisi awal peneliti memperoleh informasi bahwa pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik lebih senang bermain dibandingkan belajar didalam kelas. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan hanya memberikan materi tanpa adanya pengaplikasian seperti, tidak memberikan penjelasan terhadap materi yang diberikan dan langsung memberikan tugas kepada peserta didik, sehingga membuat peserta didik mudah bosan mengikuti pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Siti

Uswatun Hasanah mengatakan bahwa kekurangan metode ceramah bila selalu digunakan dan terlalu lama akan membosankan, guru menyimpulkan bahwa peserta didik mengerti dan tertarik pada ceramahnya menyebabkan peserta didik menjadi pasif.³¹

Berdasarkan hasil analisis kondisi awal melalui analisis instrument wawancara guru mengatakan bahwa dengan adanya RPP memudahkan pendidik untuk menganalisis keberhasilan belajar peserta didik dan memudahkan penyampaian materi. Selain itu, hasil analisis instrument guru menyatakan jika menggunakan RPP pembelajaran akan menjadi sistematis dan mengarahkan pendidik agar merancang sebuah metode pembelajaran yang di senangi peserta didik. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Teni Nuritta bahwa RPP dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga makna yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien serta peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.³²

2. Desain RPP

Pada tahapan design ini peneliti merancang sebuah pengembangan RPP yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan pada tahapan *analisis* yang kemudian di rancang dengan membuat peta pengintegrasian (*flow chart*) untuk memudahkan

³¹Siti 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.

³²Teni Nurriata, "Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Journal of Physics: Conference Series*, 3.2 (2018), 171.

menyusun atau mengembangkan produk yang telah di rancang. Rancangan/desain pengembangan RPP pada materi permainan tradisional didaerahku.

3. Kevalidan RPP

Pada tahapan ini meneliti membuat atau mengembangkan RPP yang sesuai dengan desain yang telah di buat, yang kemudian di nilai oleh tiga validator ahli. Berdasarkan hasil penilaian dari 3 pakar validator yang ahli dalam bidangnya, menunjukkan bahwa RPP pada penelitian ini dinyatakan valid dengan revisi kecil. Oleh karena itu dilakukan revisi atau perbaikan berdasarkan saran para ahli.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil analisis awal yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa RPP yang digunakan di MIN 4 Luwu selalu sama dengan yang dulu dan muatannya tidak menyesuaikan materi yang diajarkan dengan tipe pembelajaran. Pendidikan di setiap sekolah memiliki mutu kualitas yang berbeda-beda, namun di era saat ini pendidik dituntut untuk tidak bersifat monoton dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan secara keseluruhan tentang “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada Tema Permainan Tradisional di Kelas III MIN 4 Luwu”, dapat disimpulkan bahwa pendidik membutuhkan pengembangan RPP karena pada tingkatan sekolah dasar/madrasah harus mengajar secara kontekstual. Dengan adanya penelitian pengembangan RPP maka dapat mempermudah pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

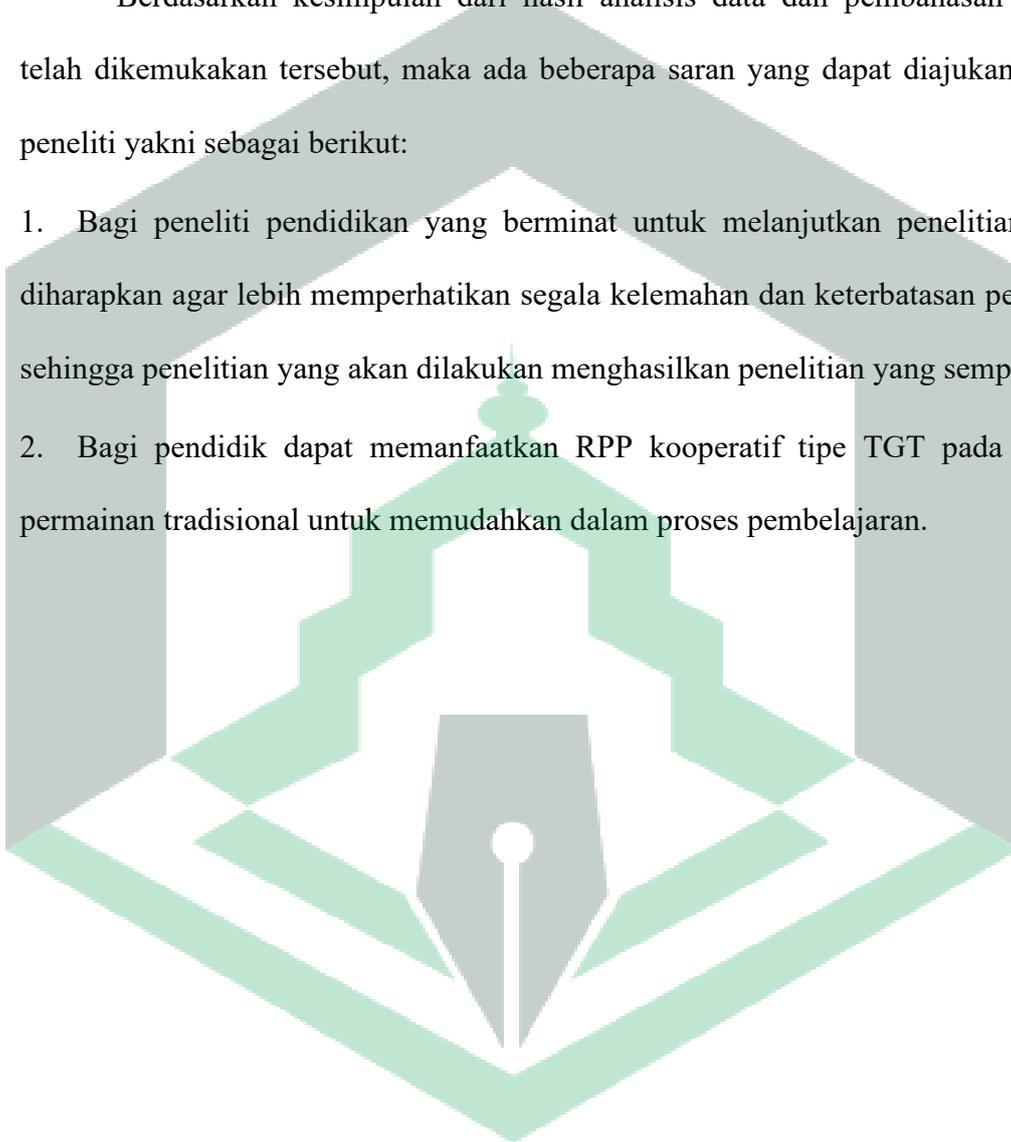
Pengembangan RPP ini menggunakan validator ahli sebanyak tiga validator sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing untuk menguji kevalidan RPP kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional. Sehingga jika dihitung menggunakan rumus *Aiken's* maka mendapatkan hasil kevalidan dengan kisaran nilai 0,78 sampai 1,00 dengan kategori valid dan sangat valid. Sedangkan hasil pengamatan dan pencatatan oleh observer terhadap keterlaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tema permainan

tradisional dalam pelajaran PJOK , persentase pada pertemuan satu sebesar 90% dan dikategorikan sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan tersebut, maka ada beberapa saran yang dapat diajukan oleh peneliti yakni sebagai berikut:

1. Bagi peneliti pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang akan dilakukan menghasilkan penelitian yang sempurna.
2. Bagi pendidik dapat memanfaatkan RPP kooperatif tipe TGT pada tema permainan tradisional untuk memudahkan dalam proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Gafur. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012.
- Agus Suprijono. *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Arianti. Urgensi Lingkungan Belajar yang Kondusif dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif, *Jurnal Kependidikan*, no.1 (2017).
- Fadillah, M. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2014.
- Husna. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi, 2009.
- Imam Musbukin. *Mendidik Anak Kreatif Ala Eistein*. Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006.
- Isjoni. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Mulyatiningsih. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta, 2011
- Nurkamto, Joko. *Silabi Perkuliahan Evaluasi Belajar dan Pembelajaran*. Surakarta: Pascasarjana UNS, 2010.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian*. Jakarta: Alfabeta, 2005.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Cet ke 2 Jakarta: PT Rajagrafindo Persada), 2013.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Slavin. *Cooperatif Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2009.

- Solihatin Raharjo, Etin. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet. XV. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Ed. II, Cet. 1, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sukirman Dharmamulya. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press, 2008.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Fitria, Lia. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Creative Problem Solving pada Materi Barisan dan Deret Tak Hingga Kelas XI SMA*. Jambi: Skripsi Universitas Jambi, 2015.
- Hidayah, Nurul, and Fiki Hermansyah. "Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 3, no. 2 (2016): 1–21.
- Munawaroh, Hidayatu. "Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017): 86.
- Permatasari, Nilam. "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-Learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo." *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 6 (2018): 171.
- Purnomosari, D., J. Sukardjo, and K. Martini. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) dilengkapi Kartu Destinasi untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Kelas XI SMA Negeri 2 Sukoharjo." *Jurnal Pendidikan Kimia* 3, no. 2 (2014): 59–66.
- 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.

- Teni Nurriata. Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 3.2 2018.
- Fitria, Lia. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Creative Promblem Solving pada Materi Barisan dan Deret Tak Hingga Kelas XI SMA*. Jambi: Skripsi Universitas Jambi, 2015.
- Wahidah, Lia. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Metro Barat” 2016.
- Yustitia, Via, Tri Atmojo Kusmayadi, and Riyadi. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) dengan Pendekatan Saintifik pada Materi Operasi Aljabar SMP Tahun Pelajaran 2014/2014. *Elektronik Pembelajaran Matematika* 4, no. 3 (2016): 303–313.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003.
- Permendiknas No.41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, 2007.

Lampiran 1 Analisis Kebutuhan

Nama : Jumrah Arjuna

Model : Addie

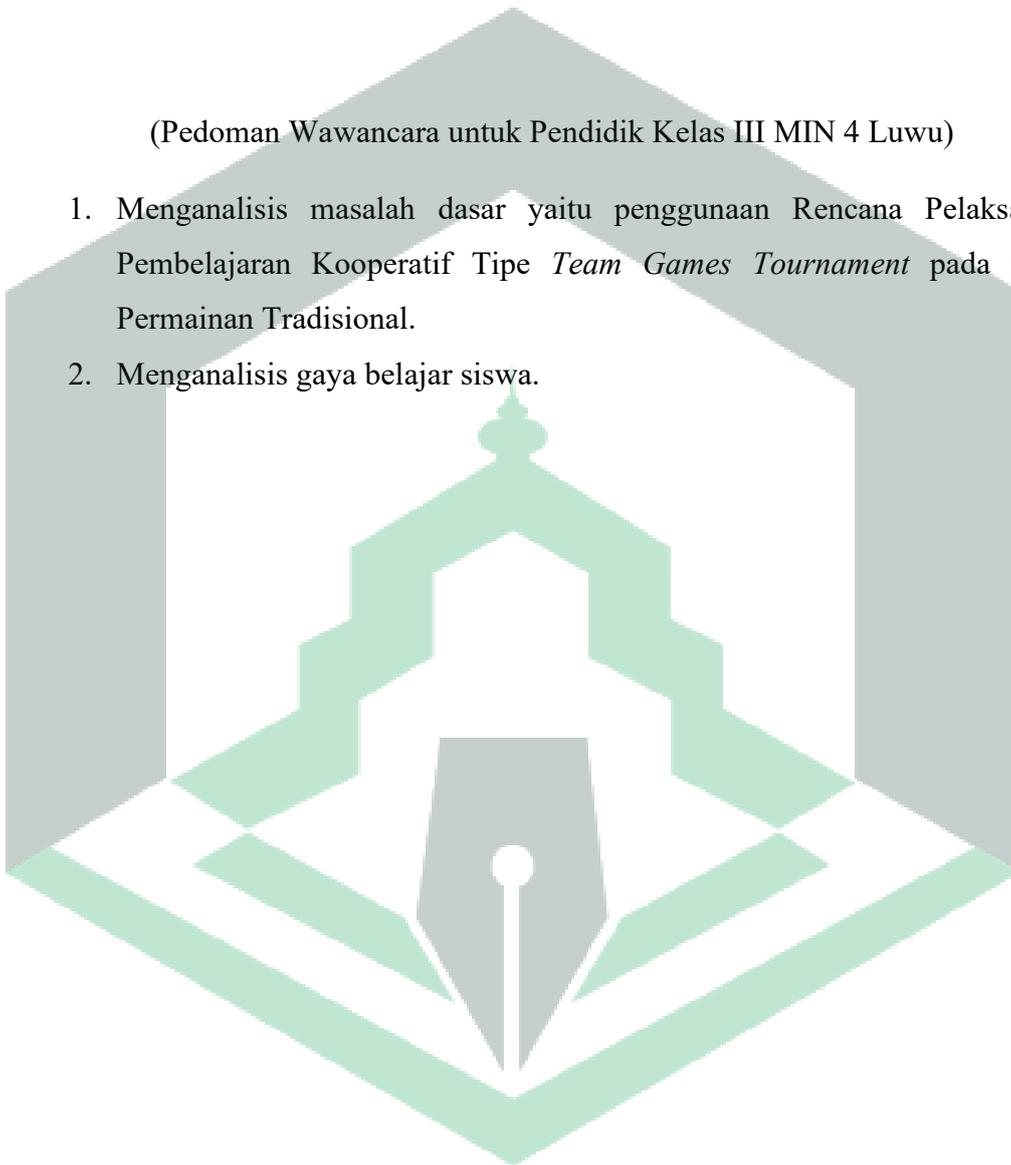
Teori : Januszewski dan Molenda

| No | Analisis | Hal yang Akan dianalisis | Instrumen |
|----|-------------------------------------|---|---------------------------------|
| 1. | Analisis kinerja | Menganalisis masalah dasar yaitu penggunaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran kooperatif tipe team games tournament pada tema permainan tradisional. | -Wawancara guru |
| 2. | Analisis fungsi tugas | Menganalisis arah fungsi tugas | -Dokumen |
| 3. | Mengkontruksi penilaian performance | -Menganalisis gaya mengajar guru -Menganalisis hasil mengajar guru menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> pada tema permainan tradisional | -Wawancara guru -Dokumentasi |
| 4. | Analisis tujuan | -Menganalisis hasil pemahaman siswa terhadap materi pada tema permainan tradisional -Menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran | -Test -Dokumen |
| 5. | Analisis setting instruksional | Menganalisis lingkungan belajar siswa | Angket siswa |

**PEDOMAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA TEMA
PERMAINAN TRADISIONAL LUWU KELAS III DI MIN 4 LUWU**

(Pedoman Wawancara untuk Pendidik Kelas III MIN 4 Luwu)

1. Menganalisis masalah dasar yaitu penggunaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada Tema Permainan Tradisional.
2. Menganalisis gaya belajar siswa.



**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA TEMA
PERMAINAN TRADISIONAL LUWU KELAS III DI MIN 4 LUWU**

(Pertanyaan Wawancara untuk Guru Kelas III MIN 4 Luwu)

1. Apakah Ibu/Bapak sudah pernah mengajarkan tema permainan tradisional?
2. Pada saat mengajar tema permainan tradisional, apakah Ibu/Bapak menggunakan RPP?
3. Apakah Ibu/Bapak menggunakan RPP yang dibuat sendiri atau yang sudah ada dibuku test?
4. Adakah kendala Ibu/Bapak ketika mengajar menggunakan tema permainan tradisional?
5. Bagaimana respon siswa ketika Ibu/Bapak mengajar menggunakan tema permainan tradisional?
6. Bagaimana pemahaman siswa mengenai tema permainan tradisional?
7. Apa kendala yang menyebabkan sehingga siswa tidak paham mengenai tema permainan tradisional?
8. Apakah Ibu/Bapak mengetahui tentang pembelajaran tipe *team games tournament*?
9. Apakah Ibu/Bapak sudah pernah coba menerapkan tipe *team games tournament* pada tema permainan tradisional?
10. Apabila menggunakan tipe *team games tournament* pada tema permainan tradisional dalam proses pembelajaran, apakah menurut Ibu/Bapak itu cocok?
11. Kita kan berada di daerah Luwu Ibu/Bapak, kalo misalkan kita menyisipkan permainan tradisional daerah kita kedalam tema ini, kira-kira permainan tradisional seperti apa yang cocok menurut Ibu/Bapak?

**FORMAT KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN**

**PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA TEMA
PERMAINAN TRADISIONAL LUWU KELAS III DI MIN 4 LUWU**

Kisi-Kisi Wawancara Guru Kelas III MIN 4 Luwu

| No | Indikator | Butir Soal | Jumlah Butir |
|----|---|-----------------|--------------|
| 1. | Menganalisis masalah dasar yaitu penggunaan tipe <i>team games tournament</i> pada tema permainan tradisional | 1,2,5,8,9,10,11 | 7 |
| 2. | Menganalisis gaya belajar siswa | 3,4,6,7, | 4 |

SOAL TEST INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN

PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA TEMA

PERMAINAN TRADISIONAL LUWU KELAS III DI MIN 4 LUWU

Tujuan:

Untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap tema permainan tradisional

Pengantar:

Siswa (i) kelas III MIN 4 Luwu yang peneliti cintai, peneliti meminta kesediaan adik-adik untuk mengisi soal berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah RPP kooperatif tipe *team games tournament* pada tema permainan tradisional di siswa kelas III MIN 4 Luwu atas bantuan adik-adik peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk:

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban dengan menggunakan pulpen bertinta hitam/biru!
3. Untuk soal pilihan ganda, beri tanda silang (x) pada salah satu huruf pada lembar jawaban yang Anda anggap paling benar!
4. Untuk soal Benar-Salah, silanglah huruf B jika pernyataan benar dan silang huruf S bila salah!

SOAL PILIHAN GANDA

1. Permainan ampang-ampang dikenal didaerah Sulawesi Selatan dengan sebutan....
 - a. Galah asin
 - b. Asing-asing
 - c. Ampang-ampang
 - d. Gobak sodor
2. Permainan tradisional yang tidak menggunakan alat adalah....
 - a. Ampang-ampang
 - b. Lompat tali karet
 - c. Balap karung
 - d. Bola bakel
3. Permainan tradisional yang menggunakan bola adalah....
 - a. Enggrang
 - b. Congklak
 - c. Boi-boi
 - d. Gasing
4. Permainan tradisional adalah permainan yang mengajarkan kita tentang....
 - a. ketakutan
 - b. kecerdasan
 - c. bermain sendiri
 - d. kebersamaan
5. Bagaimana aturan permainan tradisional ampang-ampang....
 - a. Pemain terbagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 3-5 orang (d disesuaikan)
 - b. Bila 1 gerombolan terdiri berasal dari 5 orang maka lapangan dibagi sebagai 4 kotak persegi panjang, yang ukuran 5m x 3m (d disesuaikan)
 - c. Tim “jaga” bertugas menjaga supaya tim “lawan” tidak mampu menuju garis finish
 - d. Semua benar

SOAL BENAR-SALAH

| No. | Pernyataan | B – S |
|-----|--|-------|
| 1. | Permainan ampang-ampang minimal dilakukan oleh tiga sampai lima orang. | B – S |
| 2. | Permainan ampang-ampang adalah permainan tradisional dengan menggunakan lapangan berbentuk segitiga. | B – S |
| 3. | Hampir semua permainan tradisional dimainkan secara berkelompok. | B – S |
| 4. | Permainan ampang-ampang bermanfaat untuk memupuk semangat kebersamaan dan kekompakan tim. | B – S |
| 5. | Permainan tradisional ampang-ampang merupakan permainan yang menggunakan bola. | B – S |

Kunci jawaban pilihan ganda:

1. c
2. a
3. c
4. d
5. d

Kunci jawaban soal B-S:

1. B
2. S
3. B
4. B
5. S

**NORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM
PENERAPAN TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA TEMA PERMAINAN
TRADISIONAL LUWU KELAS III DI MIN 4 LUWU**

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam Penerapan Tipe *Team Games Tournament* pada Tema Permainan Tradisional Luwu Kelas III di MIN 4 Luwu*" oleh Luvvish Arjuna, S.Pd. 1713050013 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevaliditasnya pada saat ini.

II. Petunjuk

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (X) pada kolom untuk masing-masing aspek
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Tidak valid
 - 2 = Kurang valid
 - 3 = Cukup valid
 - 4 = Valid
- c. Selain memberikan penilaian, Ibu/Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen

TABEL PENILAIAN

| NO | Aspek yang Dinilai | Nilai | | | | Ket |
|-----|--|-------|---|---|---|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| I | PETUNJUK Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas | | | | | |
| II | ASPEK PENILAIAN | | | | | |
| | 1. Informasi yang main diperoleh jelas | | | ✓ | | |
| | 2. Informasi yang didapat sangat memungkinnya tentang harapan mengenai RPP yang akan dikembangkan | | | ✓ | | |
| | 3. Tidak ada butir pertanyaan yang sulit dijawab oleh guru | | | | ✓ | |
| | 4. Pengumpulan informasi yang dicari melalui media terkait langsung dengan RPP pada tema permainan tradisional yang dikembangkan | | | ✓ | | |
| | 5. Secara keseluruhan informasi yang didapat sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan | | | ✓ | | |
| III | BAHASA | | | | | |
| | 1. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar | | | ✓ | | |
| | 2. Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti | | | ✓ | | |

III. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

IV. Penilaian Instrumen

Instrumen ini

- Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

.....

.....

.....

.....

Palemba, 4 Oktober 2023

Validator,



Ummu Qabun, S.Pd., M.Pd.

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN SOAL TEST SISWA ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM
PENERAPAN *TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA TEMA PERMAINAN
TRADISIONAL LUWU KELAS III DI MIN 4 LUWU**

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam Penerapan Tipe Team Games Tournament pada Tema Permainan Tradisional Luwu Kelas III di MIN 4 Luwu*" oleh Janirah Arjuna, NIM : 17.0205.0013 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom untuk masing-masing aspek
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Tidak valid
 - 2 = Kurang valid
 - 3 = Cukup valid
 - 4 = Valid
- c. Selain memberikan penilaian, Ibu/Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

TABEL PENILAIAN

| NO | Aspek yang dinilai | Nilai | | | | Ket |
|-----|---|-------|---|---|---|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| I | PETUNJUK Petunjuk belajar instrumen dinyatakan dengan jelas | | | | | |
| II | ASPEK PENILAIAN | | | | | |
| | 1. Soal sesuai dengan standar kompetensi dasar yang akan dicapai. | | | ✓ | | |
| | 2. Soal sesuai dengan indikator yang diukur | | | ✓ | | |
| | 3. Tidak ada butir pertanyaan yang sulit dijawab oleh siswa. | | | ✓ | | |
| | 4. Secara keseluruhan butir pertanyaan sudah sangat memadai untuk mengkomponen RPP yang akan dikembangkan | | | ✓ | | |
| III | BAHASA | | | | | |
| | 1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar | | | ✓ | | |
| | 2. Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti | | | ✓ | | |

III. **Komentar/Saran**

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

IV. **Penilaian Umum**

Instrumen ini

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palemba, 4 Oktober 2021

Validator,



Ummu Qalsum S.Pd., M.Pd.

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM
PENERAPAN TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA TEMA PERMAINAN
TRADISIONAL LUWU KELAS III DI MIN 4 LUWU**

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam Penerapan Tipe *Team Games Tournament* pada Tema Permainan Tradisional Luwu Kelas III di MIN 4 Luwu*" oleh Jumrah Arjuna, Nim : 17.029530013 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan pengumpulan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom untuk masing-masing aspek
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut
 - 1 = Tidak valid
 - 2 = Kurang valid
 - 3 = Cukup valid
 - 4 = Valid
- c. Selain memberikan penilaian, Ibu/Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen

TABEL. PENILAIAN

| NO | Aspek yang Dinilai | Nilai | | | | Ket |
|-----|--|-------|---|---|---|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| I | PETUNJUK Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas | | | ✓ | | |
| II | ASPEK PENILAIAN | | | | | |
| | 1. Informasi yang ingin diperoleh jelas | | | ✓ | | |
| | 2. Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai RPP yang akan dikembangkan | | ✓ | | | |
| | 3. Tidak ada butir pertanyaan yang sulit dijawab oleh guru | | | ✓ | | |
| | 4. Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrument beresitas langsung dengan RPP pada tema perumaha tradisional yang dikembangkan | | | ✓ | | |
| | 5. Secara keseluruhan informasi yang didapat sudah sangat memadai untuk mengembangkan pembelajaran yang akan dikembangkan | | | ✓ | | |
| III | BAHASA | | | | | |
| | 1. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar | | | ✓ | | |
| | 2. Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti | | | ✓ | | |

III. Komentar/Saran

Tambahkan pertanyaan terkait permainan tradisional kuno yg sempat diajarkan dgn tema/materi

IV. Penilaian Umum

Instrumen ini

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan kecehuasan

Palopo, 1 Oktober 2021

Validator,

H.H. Salmah, S. Kom, M.Pd.
NIP: 19761210200501 2 001

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN SOAL TEST SISWA ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM
PENERAPAN *Tipe Team Games Tournament* PADA TEMA PERMAINAN
TRADISIONAL LUWE KELAS III DI MIN 4 LUWU

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam Penerapan Tipe Team Games Tournament pada Tema Permainan Tradisional Luwe Kelas III di MIN 4 Luwu*" oleh Junrah Arjuna, NIM : 17.3295.0013 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan pengisian instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom untuk masing-masing aspek
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Tidak valid
 - 2 = Kurang valid
 - 3 = Cukup valid
 - 4 = Valid
- c. Selain memberikan penilaian, Ibu/Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

TABEL PENILAIAN

| NO | Aspek yang Dinilai | Nilai | | | | Ket |
|-----|---|-------|---|---|---|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| I | PETUNJUK Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas. | | | ✓ | | |
| II | ASPEK PENILAIAN | | | | | |
| | 1. Soal sesuai dengan standar kompetensi dasar yang akan dicapai. | | | ✓ | | |
| | 2. Soal sesuai dengan indikator yang diukur | | | | ✓ | |
| | 3. Penilaian aspek kelengkapan kebahasaan diwujudkan dengan jelas. | | | | | |
| | 4. Tidak ada butir pertanyaan yang sulit dijawab oleh siswa. | | | ✓ | | |
| | 5. Secara keseluruhan pertanyaan sudah sangat memadai untuk mengkomponen RPP yang akan dikembangkan | | | ✓ | | |
| III | BAHASA | | | | | |
| | 1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar | | | ✓ | | |
| | 2. Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti | | | ✓ | | |

III. Komentar/Saran

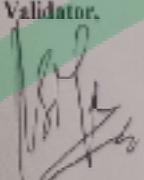
IV. Penilaian Umum

Instrumen ini:

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palepo, 1 Oktober 2021

Validator,


HJ. Salmillah S. Kom, MT.
NIP: 19761210200501 2

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM
PENERAPAN TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA TEMA PERMAINAN
TRADISIONAL LUWU KELAS III DI MIN 4 LUWU**

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Rencana Pelaksanaan dalam Penerapan Tipe Team Games Tournament pada Tema Permainan Tradisional Luwu Kelas III di MIN 4 Luwu*" oleh Jumrah Arjuna, Nim : 17.0205.0013 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Tidak valid
 - 2 = Kurang valid
 - 3 = Cukup valid
 - 4 = Valid
- c. Selain memberikan penilaian, Ibu/Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen

TABEL PENILAIAN

| NO | Aspek yang Dinilai | Nilai | | | | Ket |
|-----|---|-------|---|---|---|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| I | PETUNJUK Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas | | | ✓ | | |
| II | ASPEK PENILAIAN | | | | | |
| | 1. Informasi yang ingin diperoleh jelas | | | ✓ | | |
| | 2. Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai RPP yang akan dikembangkan | | ✓ | | | |
| | 3. Tidak ada butir pertanyaan yang sulit dijawab oleh guru | | | ✓ | | |
| | 4. Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan RPP pada tema permainan tradisional yang dikembangkan | | | ✓ | | |
| | 5. Secara keseluruhan informasi yang didapat sudah sangat memadai untuk mengkomponen pembelajaran yang akan dikembangkan | | | ✓ | | |
| III | BAHASA | | | | | |
| | 1. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar | | | ✓ | | |
| | 2. Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti | | | ✓ | | |

III. Komentar/Saran

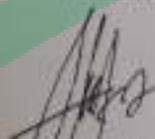
IV. Penilaian Umum

Instrumen ini:

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, 1 Oktober 2021

Validator,



Akyan Amiruddin, S.Pd., M.Pd

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN SOAL TEST SISWA ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM
PENERAPAN *TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA TEMA PERMAINAN
TRADISIONAL LUWU KELAS III DI MIN 4 LUWU

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dalam Penerapan Tipe Team Games Tournament pada Tema Permainan Tradisional Luwu Kelas III di MIN 4 Luwu*" oleh Junrah Arjuna, Nim : 17.0205.0013 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Ibu/Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

- a. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom untuk masing-masing aspek
- b. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut :
 - 1 = Tidak valid
 - 2 = Kurang valid
 - 3 = Cukup valid
 - 4 = Valid
- c. Selain memberikan penilaian, Ibu/Bapak dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen.

TABEL PENILAIAN

| NO | Aspek yang Dinilai | Nilai | | | | Ket |
|------------|--|-------|---|---|---|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| I | PETUNJUK Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas | | | ✓ | | |
| II | ASPEK PENILAIAN | | | | | |
| | 1. Soal sesuai dengan standar kompetensi dasar yang akan dicapai. | | | | ✓ | |
| | 2. Soal sesuai dengan indikator yang diukur | | | | ✓ | |
| | 3. Tidak ada butir pertanyaan yang sulit dijawab oleh siswa. | | | | ✓ | |
| | 4. Secara keseluruhan pertanyaan sudah sangat memadai untuk mengkomponen RPP yang akan dikembangkan. | | ✓ | | | |
| III | BAHASA | | | | | |
| | 1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar | | | | ✓ | |
| | 2. Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti | | | | ✓ | |

III. Komenta/Saran

IV. Penilaian Umum

Instrumen ini:

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, 1 Oktober 2021

Validator,



Aksan Amiruddin, S.Pd., M.Pd

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Alamat: Jl. Cpu Daeng Raja No. 1, Belopa Telpon : (0471) 3014115

Nomor : 369/PENELITIAN/09/06/DPMP/TP/2021
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Ka. MIN 4 Luwu
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo : 1929/In/19/FTIK/HM.01/10/2021 tanggal 06 Oktober 2021 tentang permohonan Izin Penelitian.
Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

| | |
|------------------|---|
| Nama | : Jumah Arjuna |
| Tempat/Tgl Lahir | : Waituo / 10 Agustus 1998 |
| Nisip | : 17 0205 0013 |
| Jurusan | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) |
| Alamat | : Dsn. Waituo Desa Libukang Kecamatan Kamanre |

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM PENERAPAN TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT PADA TEMA PERMAINAN TRADISIONAL LUWU KELAS III DI MIN 4 LUWU

Yang akan dilaksanakan di MIN 4 LUWU, pada tanggal 07 Oktober 2021 s/d 07 Mei 2022

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Menstafai semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyampaikan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.


1 2 0 2 1 1 8 3 1 5 0 0 0 2 3 2



Direktori di Kabupaten Luwu
Pusat Pengabdian Masyarakat
06 Oktober 2021
Kepala Dinas


H. H. RAHMAT ANDIPARANA
 Pengkaj - Pemangka Tk. I IV/b
 NIP. 196412311994031079

Tersusun :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan di Belopa)
2. Kepala Keabanggot dan Lintas Kab. Luwu di Belopa
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri Palopo
4. Mahasiswa (i) Jumah Arjuna
5. Arsip

Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LUWU
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 LUWU
 Kamanre, Kec. Kamanre Kab. Luwu
 email : min04luwang@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 040 /MI.21.09.4/PP.01.1/12/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

| | |
|--------------|----------------------|
| Nama | : INAYA, S.Ag, MM |
| NIP | : 196908162081122001 |
| Pangkat/Gol. | : Pembina / IV/a |
| Jabatan | : Kepala Madrasah |

Dengan ini menerangkan bahwa :

| | |
|----------------------|--|
| Nama | : Junrah Arjuna |
| NIM | : 17 0205 0013 |
| Tempat/Tanggal Lahir | : Waitoo / 10 Agustus 1998 |
| Jurusan | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) |

Telah melaksanakan Penelitian di MIN 4 Luwu dengan judul :

"PENGEMBANGAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM PENERAPAN TIFE TEAM GAMES TURNAMENT PADA TEMA PERMAINAN TRADISINAL LUWU KELAS III DI MIN 4 LUWU"

dengan tujuan Penyusunan Skripsi

Demikian surat keterangan ini di buat untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Kamanre, 20 Desember 2021

 Kepala


Lampiran 4 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. Ageng Keri, Balantala Kac. Bera Kota Palopo 91914
 e-mail: pgmi.ibtdaiyah@iainpalopo.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS MATA KULIAH
 No.097/In.19/PGMI/PP.09/02/2022

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

Nama : **Jumrah Arjuna**
 NIM : **17.0205.0013**
 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

Palopo, 8 Februari 2022
 Pengetahuan Akademik,

Mirawati, S.Pd., M.Pd.
 NIDN 200304850

Nilang Permatasari, S.Pd., M.Pd.
 NIP 198808312015032006

Lampiran 5 Surat Keterangan Mengaji



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Agama Kel. Balaenah Kec. Bira Kota Palopo 91914
 e-mail: pgsi@iainpalopo.ac.id

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 001/It. 19/PGM/PP.09/03/2022

Pengelola Lajnatu Iktihari Qiraahli Qur'an Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (LIQQ PGM) menerangkan bahwa mahasiswa S1 berikut:

Nama : Jumrah Arjuna
 NIM : 1702050013

Mahasiswa tersebut telah melakukan tes baca Alqur'an dan dinyatakan **LULUS**.
 Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 7 Maret 2022

Mengetahui
 Ketua TIM LIQQ

s.n. Ketua Prodi PGM
 Sekretaris


 Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I.
 NIP. 19630710 199503 2 001


 M. Mawati, S.Pd., M.Pd.
 NIPN. 2003048501



Lampiran 6 Turnitin Produk

rpp jumrah

ORIGINALITY REPORT

| | | | |
|------------------|------------------|--------------|----------------|
| 15% | 15% | 2% | 5% |
| SIMILARITY INDEX | INTERNET SOURCES | PUBLICATIONS | STUDENT PAPERS |

REMARKS SOURCES

| | | |
|----|---|-----|
| 1 | www.slideshare.net Internet Source | 2% |
| 2 | eprints.uny.ac.id Internet Source | 2% |
| 3 | 123dok.com Internet Source | 2% |
| 4 | repository.radenintan.ac.id Internet Source | 2% |
| 5 | orced.blogspot.com Internet Source | 1% |
| 6 | fr.scribd.com Internet Source | 1% |
| 7 | docplayer.info Internet Source | 1% |
| 8 | www.arhamsyahban.com Internet Source | 1% |
| 9 | Submitted to Universitas Riau Student Paper | 1% |
| 10 | Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper | 1% |
| 11 | es.scribd.com Internet Source | <1% |
| 12 | takimzone.com Internet Source | <1% |
| 13 | digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source | <1% |
| 14 | germannotes.com Internet Source | <1% |
| 15 | www.ceritaumi.com Internet Source | <1% |

Exclude quotes On Exclude matches U.T.

Lampiran 7 Produk Pengembangan

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

| | |
|-------------------|------------------------------------|
| Satuan Pendidikan | : SD/MI |
| Kelas / Semester | : III (Tiga) / 2 |
| Tema 5 | : Permainan Tradisional |
| Sub Tema 2 | : Permainan Tradisioal di Daerahku |
| Muatan Terpadu | : PJOK |
| Pembelajaran ke | : 2 |
| Alokasi waktu | : 2 x 35 menit |

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

Muatan: PJOK

| NO | Kompetensi Dasar (KD) | Indikator |
|-----|--|---|
| 3.2 | Mengetahui konsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional. | 3.2.1 Mengidentifikasi konsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana. |
| 4.2 | Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional. | 4.2.1 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana. |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- ❖ Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu mengidentifikasi konsep gerak kombinasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam berbagai bentuk permainan sederhana.
- ❖ Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu mempraktikkan pola gerak non-lokomotor yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana.
- ❖ Dengan mempraktikkan permainan tradisional siswa menunjukkan sikap bermain bersama siapa saja di lingkungan sekolah tanpa pilih-pilih.

- ❖ Dengan membaca teks yang disediakan siswa mampu menjawab pertanyaan terkait informasi tentang permainan tradisional.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Permainan Ampang-ampang



Permainan tradisional adalah permainan anak-anak yang diwarisi turun temurun dan mempunyai banyak variasi. Permainannya yang pernah dimainkan oleh anak-anak tempo dulu yang tidak diketahui asal usulnya. Dari pengertian di atas kita dapat mengetahui banyak variasi permainan tradisional, salah satunya permainan ampang-ampang.

Permainan ampang-ampang adalah salah satu permainan tradisional khas Indonesia. Permainan ampang-ampang berasal dari ampang yang artinya bergerak dengan bebas. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, di mana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Cara bermain ampang-

ampang adalah setiap orang di grup jaga membuat penjagaan berlapis dengan cara berbaris kebelakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu orang penjaga lagi bertugas di garis tengah yang bergerak tegak lurus dari penjaga lainnya. Manfaat dari permainan ampang-ampang antara lain:

- a. Memberikan kegembiraan pada anak.
- b. Melatih bekerjasama dan kejujuran anak dalam sebuah tim.

Peraturan dasar dari permainan ampang-ampang adalah mempertahankan garis pertahanan terakhir dengan cara menghadang atau menghalang-halangi lawan yang berusaha berlari meloloskan diri menembus garis pertahanan. Tim yang meloloskan semua anggota akan menjadi pemenang. Sedangkan bila ada salah satu anggota tim yang tertangkap atau tersentuh lawan, secara langsung akan membuat timnya gugur dan bergantian menjaga benteng. Bentuk benteng hanya berupa tanah atau tempat yang dibagi enam bagian dengan tiga garis horizontal dan satu garis vertikal. Biasanya menggunakan kapur tulis untuk menggaris ubin.

Permainan ampang-ampang sangat sederhana. Permainan ini tidak memerlukan peralatan. Ketangkasan, kegesitan dan kecepatan berlari para pemain menjadi modal utama dalam bermain. Permainan ini juga melatih siswa untuk mengambil keputusan dengan cepat. Keputusan itu diambil saat mereka sedang bergerak serta harus bisa mengatur supaya tidak bisa disentuh oleh lawan. Permainan ampang-ampang juga mengajak anak untuk aktif berkoordinasi dengan temannya untuk mencapai kemenangan. Siswa secara tidak langsung terlatih untuk bekerja sama dan berkoordinasi dengan temannya. Sebab, bila tidak, mereka akan terkena lawan dan kalah.

2. Keterampilan Lokomotor dan Non-lokomotor

a. Keterampilan Lokomotor

Keterampilan lokomotor merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan anggota tubuh agar dapat berpindah tempat. Keterampilan lokomotor sangat penting untuk mengukur kemampuan motorik siswa berdasarkan usia dan dapat digunakan sebagai indikator tingkat perkembangan siswa. Keterampilan lokomotor dasar yang perlu dikuasai siswa yaitu berjalan, berlari, melompat, meloncat dan merosot.

Gerak lokomotor memiliki beberapa manfaat, yaitu: (a) kesadaran tubuh sendiri. (b) kesadaran konsep arah. (c) melatih kelincahan dan ketangkasan. (d) sebagai gerakan dasar yang bisa dilakukan manusia. (e) melatih keterampilan dan keberanian dalam melakukan suatu gerakan. (f) melatih kekuatan dan keseimbangan tubuh. (g) mengembangkan kemampuan mengenali ruang. (h) menjaga kesehatan dan kebugaran badan.

b. Keterampilan non-lokomotor

Keterampilan non-lokomotor merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan anggota tubuh yang tidak menyebabkan seluruh tubuh berpindah tempat. Keterampilan non-lokomotor biasanya diajarkan sebagai keterampilan yang mendukung siswa untuk melakukan berbagai aktivitas dalam posisi tubuh tetap ditempat. Keterampilan non-lokomotor yang perlu dikuasai siswa dalam tahap perkembangannya yaitu memutar pinggang, menekuk badan, menekuk tangan, menekuk kaki, memiringkan badan, membenteng tangan dan kaki, memutar badan menghadap ke kiri, ke kanan dan kebelakang.

Gerak non-lokomotor memiliki beberapa manfaat, yaitu: (a) mengembangkan kesadaran tentang suatu keberadaan tubuh di dalam ruang. (b) melatih kecepatan dan ketetapan melangkah. (c) melatih keseimbangan.

E. METODE PEMBELAJARAN

- ❖ Pendekatan : *Scientific* (Mengamati, menanya dan mengumpulkan informasi)
- ❖ Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|--------------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. ▪ Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan. ▪ Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak dengan bertanya siapa yang bisa memainkan permainan tradisional? Untuk mempraktekkan. ▪ Siapa yang pernah bermain permainan tradisional? Apa saja jenisnya? ▪ Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. | 10 menit |

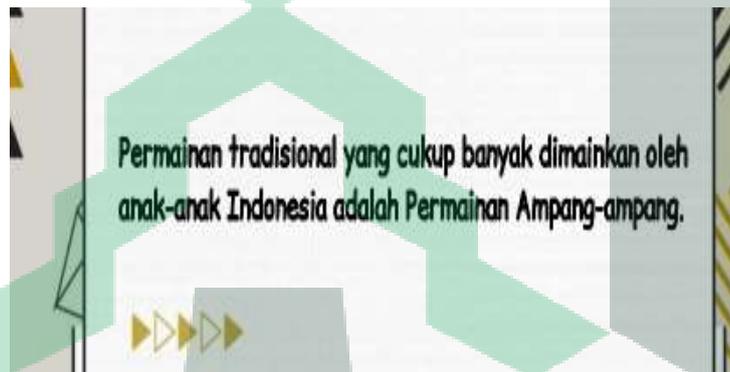
Inti

- Siswa diingatkan kembali tentang keragaman budaya Indonesia, salah satunya adalah keragaman permainan tradisional.

Guru mengajukan pertanyaan pembuka:

- Siapakah diantara kalian yang mengetahui jenis permainan tradisional yang dimiliki bangsa Indonesia?
- Siswa secara berpasangan diminta untuk saling menginformasikan tentang jenis permainan tradisional yang mereka ketahui kepada teman disebelahnya.
- Hasil diskusi siswa dibahas secara klasikal dan disimpulkan bersama.

70 menit



- Siswa membaca teks tentang permainan tradisional ampang-ampang.



- Guru memberikan penguatan tentang gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor yang dipraktikkan dalam permainan tersebut.



- Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya tentang materi yang belum mereka pahami.
- Setelah itu, guru membentuk kelompok dengan anggota setiap kelompok 3-5 siswa.
- Guru mengarahkan siswa untuk berkumpul bersama teman kelompoknya.
- Sebelum memulai permainan, siswa melakukan pemanasan dengan mempraktikkan non-lokomotor. Minta satu atau beberapa siswa untuk memimpin pemanasan di depan teman-teman yang lain.
- Guru memberikan arahan tentang cara bermain.
- Siswa melakukan permainan dengan mempraktikkan nilai kerjasama.
- Guru mengawasi jalannya permainan dan memberikan penilaian tentang kerjasama.



- Setelah permainan selesai, guru bertanya kepada siswa tentang aturan permainan ampong-ampong dan manfaatnya dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar non-lokomotor.

| | | |
|----------------|---|----------|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kemudian guru menyuruh siswa untuk mempraktikkan variasi pola gerak dasar non-lokomotor. ▪ Guru memberikan penghargaan untuk kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. <ul style="list-style-type: none"> - Apa yang sudah dipelajari hari ini? - Guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari ini. - Guru menyampaikan rencana kegiatan selanjutnya. ▪ Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. | 10 menit |

G. SUMBER DAN MEDIA

- ❖ Buku Pedoman Guru Tema 5 Kelas 3 dan Buku Siswa Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015).
- ❖ Buku Permainan tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak (Panduan Praktis bagi Guru, Oleh: Euis Kurniati).
- ❖ Buku Permainan Tradisional Anak Nusantara (Jakarta Timur: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017).
- ❖ Teks permainan tradisional dan keterampilan lokomotor dan non-lokomotor.

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

1. Keterampilan siswa dalam melakukan variasi gerak non-lokomotor dalam permainan tradisional ampang-ampang dinilai menggunakan rubrik skala persepsi. Rubrik skala persepsi adalah penilaian yang memiliki penilaian-penilaian yang tidak dideskripsi, namun tetap diberikan penilaian atau penilaian-penilaian.

| Kriteria Penilaian | Sangat Baik (4) | Baik (3) | Cukup (2) | Perlu Pendampingan (1) |
|--|--|---|---|---|
| Aturan permainan ampang-ampang, serta manfaatnya | Mampu menjelaskan aturan main ampang-ampang dan manfaatnya dalam | Menjelaskan aturan main ampang-ampang dan manfaatnya dalam meningkatkan | Menjelaskan aturan main ampang-ampang dan manfaatnya dalam meningkatkan | Belum dapat menjelaskan aturan permainan ampang-ampang dan manfaatnya |

| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| | meningkatkan keterampilan gerak dasar non-lokomotor dengan jelas dan benar. | keterampilan gerak dasar non-lokomotor dengan benar namun kurang jelas. | keterampilan non-lokomotor dengan kurang tepat. | dalam meningkatkan keterampilan non-lokomotor. |
| Variasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam permainan ampang-ampang | Mampu mempraktikkan semua variasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam permainan ampang-ampang dengan teknik yang benar. | Mempraktikkan sebagian besar variasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam permainan ampang-ampang dengan teknik yang benar. | Mempraktikkan sebagian kecil variasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam permainan ampang-ampang dengan teknik yang benar. | Belum dapat mempraktikkan variasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam permainan ampang-ampang. |
| Kerjasama | Menunjukkan sikap kerjasama selama permainan secara konsisten. | Menunjukkan sikap kerjasama selama bermain namun belum konsisten. | Perlu motivasi untuk dapat bekerjasama selama permainan namun belum konsisten. | Belum dapat menunjukkan sikap kerjasama selama permainan meskipun telah dimotivasi. |

Catatan: Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian (penskoran) : $\frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksimal}} \times 10$

Contoh: $\frac{50}{100} \times 10 = 5$

| No | Nama Siswa | Kriteria Penilaian | | | | | | | | | | | |
|----|------------|--|----------|----------|------------|---|----------|----------|------------|-----------|----------|----------|------------|
| | | Aturan permainan ampang-ampang, serta manfaatnya | | | | Variasi pola gerak dasar non-lokomotor dalam permainan ampang-ampang | | | | Kerjasama | | | |
| | | SB (4) | B (3) | C (2) | P.P (1) | SB (4) | B (3) | C (2) | P.P (1) | SB (4) | B (3) | C (2) | P.P (1) |
| 1. | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | | | | | | | |

Contoh alternatif penilaian rubrik skala persepsi:

2. Keterampilan dasar lokomotor dan non-lokomotor dinilai menggunakan daftar periksa.

| No | Kriteria Penilaian | Ya | Tidak | Catatan |
|----|---|----|-------|---------|
| 1. | Siswa memutar pinggang dengan tepat | | | |
| 2. | Siswa menekuk badan, tangan, dan kaki dengan tepat | | | |
| 3. | Siswa memiringkan badan dengan tepat | | | |
| 4. | Siswa membentangkan tangan dan kaki dengan benar | | | |
| 5. | Siswa memutar badan menghadap ke kiri, ke kanan, dan ke belakang dengan benar | | | |

Catatan: Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Contoh alternatif penilaian menggunakan daftar periksa.

| No | Nama Siswa | Siswa memutar pinggang dengan tepat | | Siswa menekuk badan, tangan, dan kaki dengan tepat | | Siswa memiringkan badan dengan tepat | | Siswa membentangkan tangan dan kaki dengan benar | | Siswa memutar badan menghadap ke kiri, ke kanan, dan ke belakang dengan benar | |
|----|------------|-------------------------------------|-------|--|-------|--------------------------------------|-------|--|-------|---|-------|
| | | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak | Ya | Tidak |
| 1. | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | | | | | |

I. Catatan Anekdote untuk mencatat sikap

- Guru dapat menggunakan kata-kata berikut untuk menyatakan kualitas sikap dan keterampilan.
 - Belum terlihat
 - Mulai terlihat
 - Mulai berkembang
 - Sudah terlihat/membudaya
 - Catatan guru
- Setiap hari guru dapat menilai 10 siswa atau disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas.

Contoh alternatif penilaian sikap

Nama :

Kelas/semester :

Pelaksanaan pengamatan :

| No | Sikap | Belum Terlihat | Mulai Terlihat | Mulai Berkembang | Sudah Terlihat | Keterangan |
|----|-------------------|----------------|----------------|------------------|----------------|------------|
| 1. | Peduli | | | | | |
| 2. | Bertanggung jawab | | | | | |
| 3. | Jujur | | | | | |
| 4. | Disiplin | | | | | |
| 5. | Sopan | | | | | |
| 6. | Menghormati Guru | | | | | |
| 7. | Percaya diri | | | | | |

Catatan: Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Catatan Guru

1. Masalah :

2. Ide baru :

3. Momen Spesial :

Mengetahui

Kepala Sekolah

Kamanre, Oktober 2021

Guru kelas III

Inaya, S. Ag., MM.

Jumrah Arjuna

Lampiran 8 Lembar Keterlaksanaan RPP Tipe TGT

**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PENGEMBANGAN
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM PENERAPAN
TIPE TGT PADA TEMA PERMAINAN TRADISIONAL LUWU DI
KELAS III MIN 4 LUWU**

Kelas/semester : III/2
 Pertemuan : 1 (satu)
 Hari/tanggal : 5 Januari 2022
 Waktu : 2 x 35 menit
 Muatan Terpadu : PJOK

Petunjuk Pengisian:

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom "ya" jika deskripsi kegiatan terlaksana. Namun berikan tanda (✓) pada kolom "tidak" jika deskripsi kegiatan tidak terlaksana.
- Berikan tanda ceklis pada kolom penilaian sesuai dengan pedoman berikut:
 - 1 = dilakukan dengan tidak baik
 - 2 = dilakukan dengan cukup baik
 - 3 = dilakukan dengan baik
 - 4 = dilakukan dengan sangat baik

| No | Langkah-langkah Pembelajaran | Deskripsi Kegiatan | Penilaian oleh Pengamat | | Nilai | | | |
|----|------------------------------|---|-------------------------|-------|-------|---|---|---|
| | | | Ya | Tidak | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak dan lagu yang relevan. | ✓ | | | | | ✓ |
| | | | ✓ | | | | | ✓ |
| | | | | ✓ | | | | ✓ |

| | | | | | | | | |
|----|------|--|---|--|--|--|--|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> Guru menyiapkan fisik dan psikhis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak dengan bertanya siapa yang bisa memainkan permainan tradisional? Untuk mempraktekkan. Siapa yang pernah bermain permainan tradisional? Apa saja jenisnya? Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. | ✓ | | | | | ✓ |
| 2. | Inti | <ul style="list-style-type: none"> Siswa diringkas kembali tentang keragaman budaya Indonesia, salah satunya adalah keragaman permainan tradisional. <p>Guru mengajukan pertanyaan pembuka:</p> <ul style="list-style-type: none"> Siapakah diantara kalian yang mengetahui jenis permainan tradisional yang dimiliki bangsa Indonesia? <ul style="list-style-type: none"> Siswa secara berpasangan diminta untuk saling menginformasikan tentang jenis permainan tradisional yang mereka ketahui kepada teman sebelahnya. Hasil diskusi siswa dibahas secara klasikal dan disimpulkan bersama. Siswa membaca teks tentang permainan tradisional ampang-ampang. Guru memberikan penguatan tentang gerak dasar | ✓ | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|---|---------|--|---|--|---|---|
| | | <p>lokomotor</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penghargaan untuk kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. | ✓ | | ✓ | |
| 3 | Penutup | <ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. <ul style="list-style-type: none"> Apa yang sudah dipelajari hari ini? Guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari ini Guru menyampaikan rencana kegiatan selanjutnya Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam | ✓ | | | ✓ |

Kamante, 5 Januari 2022

Observer



(Jamrah Arjuna)

Lampiran 9 Dokumentasi







Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

Jumrah Arjuna, lahir di Waituo pada tanggal 10 Agustus 1998. Penulis merupakan anak ketiga dari delapan bersaudara dari pasangan seorang ayah Amir dan ibu Juna Hari. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Lorong Jembatan Putih rumah Tahfiz Daarul Mushaf, Kecamatan Wara, Balandai, Kota Palopo, pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2010 di MIN 4 Luwu. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 2 Belopa dan selesai pada tahun 2013. Kemudian tahun 2013 melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Belopa. Setelah lulus SMA tahun 2016, penulis melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni yaitu di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Kemudian penulis menggeluti organisasi yang disukainya yaitu sebagai pengurus di Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah tahun 2018/2019. Pada akhir studinya, penulis menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Tema Permainan Tradisional di Kelas III MIN 4 Luwu” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Starata-1 (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Contact person penulis : jumrahsarah@gmail.com