

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME* DENGAN EVALUASI HOTS PADA SUB TEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 60 SALUBATTANG

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



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL GAME* DENGAN EVALUASI HOTS PADA SUB TEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 60 SALUBATTANG

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



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh,

Mega Oktavia Sari
17 0205 0082

Pembimbing

- 1. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.**
- 2. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2023**

HALAMAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mega Oktavia Sari
NIM : 17 0205 0082
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan 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 tanggung jawab saya.

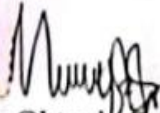
Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, September 2023

Yang membuat pernyataan,



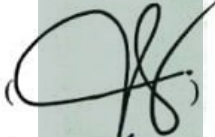
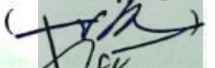
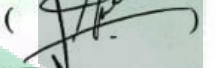



Mega Oktavia Sari
NIM 17 0205 0082

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Berbantuan Media Rolling Ball Game dengan Evaluasi HOTS pada Sub Tema Komponen Ekosistem untuk Kelas V di SDN 60 Salubattang* yang ditulis oleh *Mega Oktavia Sari* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) *17 0205 0082*, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Senin*, tanggal *28 Agustus 2023* bertepatan dengan *11 Shaffar 1445 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*.

Palopo, **10 Oktober 2023**
25 Rabiul Awal 1445 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Arwan Wiratman, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

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



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

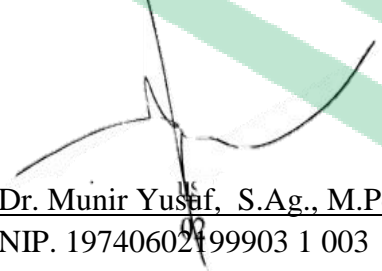
Setelah menelaah dengan saksama skripsi berjudul: Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* dengan Evaluasi HOTS pada Sub Tema Komponen Ekosistem untuk Kelas V di SDN 60 Salubattang.

Yang ditulis oleh:

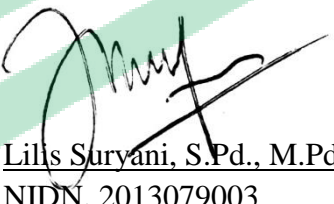
Nama : Mega Oktavia Sari
NIM : 17.0205.0082
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan untuk diujikan pada ujian seminar hasil.
Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I


Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19740602199903 1 003

Pembimbing II


Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2013079003

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : -

Hal : Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di_

Palopo

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah melakukan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Mega Oktavia Sari

NIM : 17.0205.0082

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* dengan Evaluasi HOTS pada Sub Tema Komponen Ekosistem untuk Kelas V SDN 60 Salubattang.

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada Ujian Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing I



Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19740602199903 1 003

Pembimbing II



Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2013079003

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على اشرف الأنبياء والمرسلين
وعلى اله وأصحابه أجمعين أما بعد.

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah swt. yang senantiasa melimpahkan berkat, rahmat, dan hidayah-Nya kepada peneliti, *shalawat* serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad saw. Sehingga penyusunan skripsi dapat tepat waktu. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*(TGT) Berbantuan Media *Rolling Ball Game* dengan Evaluasi HOTS pada Kelas V di SDN 60 Salubatang Palopo” setelah melalui proses yang sangat panjang.

Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw. Para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan madrasah ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penelitian skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun peneliti skripsi ini masih jauh kata sempurna.

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk kedua orang tua tercinta Ayahanda Baharuddin dan Ibunda terkasih Rosmila yang telah merawat penuh dengan penuh kasih sayang. Kepada Suami saya Gunawan yang telah banyak membantu dan mensupport peneliti memenuhi kebutuhan peneliti hingga mengantarkan sampai ketahap skripsi.

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S.,M.Hum. Wakil Rektor II, Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI. Selaku Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi tempat peneliti memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.
2. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Hj. Nursaeni, S. Ag., M.Pd. Wakil Dekan I, Alia Lestari, S. Si. M.Si. Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd. I. Wakil Dekan III IAIN Palopo, senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan menjadi Fakultas yang terbaik.
3. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu peneliti dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. selaku pembimbing I dan Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Prof. Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. selaku penguji I dan Arwan Supratman, S.Pd., M.Pd., selaku penguji II yang telah mengarahkan peneliti sehingga skripsi ini terselesaikan.

6. Bungawati, S.Pd., M.Pd. selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi instrumen analisis kebutuhan dan Produk peneliti.
7. Dr. Firman, S.Pd., M.Pd., Hj. Salmilah, S.Kom., MT., Novitasari, S.Pd. selaku tim validator yang telah membantu memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.
8. Masni Tut Wuri Handayani, S.Pd dan Riska, S.Pd selaku staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang senantiasa melayani dan membantu peneliti jika peneliti membutuhkan pertolongan.
9. Kepada teman seperjuangan kelas C PGMI angkatan 2017, terutama kepada Nafsul Mutmainnah, S.Pd. dan Nurhasanah S.Pd. yang telah banyak membatu peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Palopo, September 2023
Peneliti,



Mega Oktavia Sari
17 0205 0082

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

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

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	Š	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	Š	Es dengan titik di bawah
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭ	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ẓ	Ẓ	Zat dengan titik di bawah
ع	'Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Fa
ف	Fa	F	Qi
ق	Qaf	Q	Ka
ك	Kaf	K	El
ل	Lam	L	Em
م	Mim	M	En
ن	Nun	N	We
و	Wau	W	Ha
ه	Ha'	ḥ	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

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

2. Vokal

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

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>ḍammah</i>	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيّ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
اِيّو	<i>fathah dan wau</i>	I	i dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaiifa*

هَوَّلَ : *haulā*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... يَ...	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
اِ... يِ...	<i>kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
اُ... وُ...	<i>dammah dan wau</i>	Ū	u dan garis diatas

Contoh:

مَاتَ	: <i>māta</i>
رَمَى	: <i>rāmā</i>
قِيلَ	: <i>qīla</i>
يَمُوتُ	: <i>yamūtu</i>

4. *Tā marbūtah*

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

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةَ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fādilah*
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ˆ), dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syahddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*
نَجَّيْنَا : *najjainā*
الْحَقُّ : *al-ḥaqq*
نُعِمُّ : *nu'ima*
عُدُّوْ : *'aduwwun*

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

Contoh:

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

عَرَبِيٌّ : ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-)

Contoh:

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

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

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

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

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. Penulisan kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah, atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah, atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata Al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawāwī

Risālah fī Ri'ayah al-Maṣlaḥah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

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

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dinullāh* بِاِ اللَّهِ *billāh*

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

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

Hum fi rahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāzī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūft

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

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nar Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

- | | |
|------|-------------------------------|
| swt. | = Subhanahuwataala |
| saw. | = Shallallahu alaihi wasallam |
| as. | = Alaihas-salam |
| H | = Hijriah |

M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
L	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	= Wafat tahun
(QS.../.)	= (QS. an-Ashr/1-3)
HR	= Hadis Riwayat



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN ...	viii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
ABSTRAK	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
B. Landasan Teori	15
C . Kerangka Pikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
C. Subjek dan Objek Penelitian	30
D. Prosedur Penelitian.....	31

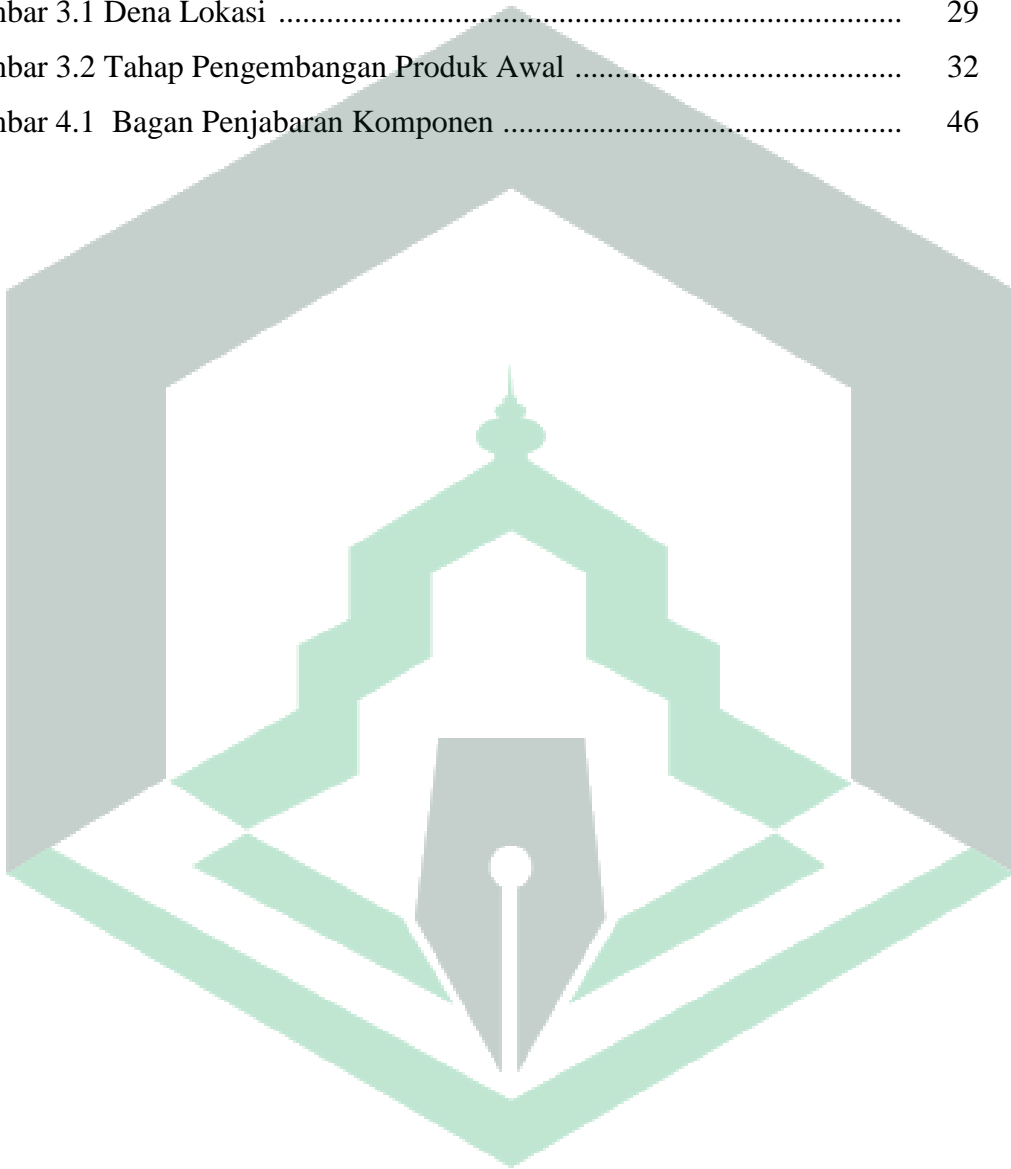
1. Tahap Penelitian Pendahuluan	31
2. Tahap Penelitian Produk Awal.....	31
3. Tahap Validasi Ahli	32
4. Tahap Uji Coba	32
5. Tahap Pembuatan Produk.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penelitian Skor Validator	35
Tabel 3. 2 Kategori Praktikalitas	36
Tabel 4.1 Propertype Bagian Pembuka Buku	42
Tabel 4.2 Bagian Inti Produk	43
Tabel 4.3 Bagian Penutup Produk	45
Tabel 4.4 Nama-Nama Pakar Validator Produk	48
Tabel 4.5 Revisi Buku Panduan Model Pembelajaran	49
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Penelitian Pengembangan Tahap I	51
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Penelitian Pengembangan Tahap II	53
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	55
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	56
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap I	58
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap II.....	59
Tabel 4.12 Hasil Kalkulasi Presentase Pengamatan Siswa	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	27
Gambar 3.1 Dena Lokasi	29
Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Produk Awal	32
Gambar 4.1 Bagan Penjabaran Komponen	46



ABSTRAK

Mega Oktavia Sari, 2022. “Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* dengan Evaluasi Hots Pada Kelas V di SDN 60 Salubattang Palopo” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, pembimbing (I) Munir Yusuf dan pembimbing (II) Lilis Suryani.

Skripsi ini membahas tentang Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* untuk Kelas V di SDN 60 Salubattang Palopo. Penelitian ini bertujuan: Untuk mengetahui analisis Kebutuhan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game*, untuk mengetahui Desain Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game*, dan untuk Mengetahui Kepraktisan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* untuk Kelas V di SDN 60 Salubattang Palopo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: (1) tahap *analysis*, (2) tahap *design*, (3) tahap *development* (4) tahap *implementasi* (5) tahap *Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 60 Salubattang Palopo, yang bertindak sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 19 dan guru kelas. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, Test dan angket kemudian dianalisis secara kualitatif. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* sangat dibutuhkan agar siswa lebih aktif dan merasa senang selama proses pembelajaran. Adapun desain produk penelitian disusun berdasarkan *flowcart* yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan siswa. Untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan dilakukan uji validitas oleh beberapa pakar ahli diantaranya, hasil validasi dari ahli model pembelajaran memperoleh persentase 80% dengan kategori valid, adapun hasil validasi dari ahli materi bahan ajar memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi bahasa memperoleh persentase 95% dengan kategori valid. Dari hasil data praktikalitas yang telah didapatkan diketahui bahwa total dari keseluruhan bernilai sangat praktis dengan presentase 87%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* dikembangkan peneliti memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid.

Kata Kunci: Pengembangan, *Teams Game Tournament*, Evaluasi HOTS

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan proses pembelajaran sangatlah didukung oleh sumber-sumber belajar yang tersedia. Perencanaan merupakan langkah awal pendidik sebelum memulai proses pembelajaran disertai dengan penggunaan model pembelajaran bagi perancang dan pendidik yang berfungsi sebagai pedoman dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran.¹ Penggunaan sumber belajar yang efektif dan efisien dapat memacu siswa aktif serta kreatif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Dalam suatu pembelajaran, yang terpenting yaitu seorang guru harus menggunakan model pembelajaran yang akan membuat siswa lebih berantusias untuk mengikuti sebuah pembelajaran sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis sebagai pedoman dalam merencanakan suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu pembelajaran.² Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan antusias atau semangat peserta didik dalam proses pembelajaran ialah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif. Model kooperatif learning ini merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk

¹ Rusydi Ananda, 2019. "Perencanaan Pembelajaran" Medan: Lembaga peduli pengembangan pendidikan. ISBN. 978-602-51316-9-1.

² Trianto,., *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta : Bumi Aksaral 2014 hal.5-6

siswa dapat belajar secara berkelompok.³ Keistimewaan dari model pembelajaran kooperatif ini ialah dapat meningkatkan motivasi belajar, siswa dapat berkomunikasi dengan temannya serta dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran. Model pembelajaran *kooperatif* ini memiliki banyak tipe misalnya, tipe *Make a match*, *Numbered heads Together*, *Teams Game Tournament*(TGT) dan lainnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran tipe TGT karena peneliti merasa model pembelajaran ini cocok untuk mengatasi masalah kejenuhan siswa selama proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ramadhani, *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran yang menekankan adanya kerjasama antar anggota untuk mencapai tujuan belajar. Aktivitas belajar dengan permainan dan turnamen berbantuan media permainan *rolling ball game* yang dirancang dalam model pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar *rileks* disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, dan keterlibatan belajar yang tentunya akan memberikan semangat bagi siswa untuk belajar serta mampu mengevaluasi pemahaman siswa dalam menangkap materi yang diajarkan sehingga akan mempengaruhi juga prestasi belajar siswa.

Berdasarkan Undang-undang tentang guru dan dosen tertera pada pasal 1 bahwa guru adalah seorang pendidik yang profesional dengan tugasnya yaitu mendidik, mengajar, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi.⁴ Dari

³ Zuriatun Hasanah. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13. Retrieved from <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna/article/view/236>

⁴Undang Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, 'Undang-Undang Republik Indonesia, Tentang Guru Dan Dosen', *Pemerintah Indonesia*, 2005.

penjelasan diatas bahwa seorang guru itu harus profesional, salah satu tugasnya yaitu mengajar. Dalam mengajar guru harus mampu menggunakan model pembelajaran yang mampu membuat daya pikir siswa lebih meningkat dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran di rancang untuk mengetahui bagaimana seharusnya pola sistematis pembelajaran yang harus berlangsung didalam kelas.

Mengingat pentingnya pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, maka seorang guru harus mampu menentukan model pembelajaran yang paling tepat dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajarannya. Sehubungan dengan hal tersebut, sangat diharapkan bagi seorang guru profesional harus memiliki lima kompetensi yaitu: kompetensi profesional, personal, pedagogik, sosial dan kepemimpinan agar dapat mengetahui berbagai macam bentuk dan model pembelajaran serta dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang hendak diajarkan. Untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, seorang guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran dan pendekatan yang sesuai dengan karakter siswa.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan model pembelajaran menggunakan media permainan yaitu *rolling ball* (bola bergelinding) dengan evaluasi HOTS. Dimana model yang digunakan ini bisa membantu siswa dalam mempelajari dan menjaga ekosistem di lingkungan sekitar secara menyenangkan.

Selain itu pentingnya menjaga Ekosistem dilingkungan tergambar dalam QS Al

Qashash Ayat 77:

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ كَمَا
أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ.

Terjemahnya:“Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan)negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.”⁵

Terdapat pula hadist yang menyerukan agar selalu menjaga lingkungan untuk berlangsungnya keseimbangan ekosistem.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ كَانَتْ لَهُ أَرْضٌ
فَلْيُزِرْهَا أَوْ لِيَمْنَحْهَا أَخَاهُ فَإِنَّ أَبِي قَلِيمُ سِكَ أَرْضُهُ.

Artinya:“Dari Abu Hurairah r.a., ia berkata, Rasulullah saw. bersabda “Siapa yang memiliki tanah maka ia hendaklah menanaminya dan memberikannya kepada saudaranya, jika ia menolaknya (tidak memberikannya), maka hendaklah ia menahannya.” (H.R. Bukhari)⁶

Dapat dijelaskan dari hadist diatas bahwa kita sebagai manusia dilarang untuk membiarkan tanah dan lingkungan sekitar kita terlantar atau tak terurus dan tidak tertata rapi. Lingkungan sekitar hendaknya harus bersih agar berdampak positif bagi kelangsungan kehidupan makhluk hidup yang berada dilingkungan tersebut.

⁵Kementerian agama RI, Al-Qur'an dan terjemahnya, (Andi Unpam, “Al-qur'an Indonesia”, 2014)

⁶Maman Abdul Djaliel, *Mari Belajar Hadis Diniyah Takmiliah Awaliyah Untuk Kelas VI Semester 1 dan 2*, 2013

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 12 September 2022 kegiatan pembelajaran di kelas V SDN 60 Salubattang ditemukan masalah dalam proses pembelajarannya. Selama ini proses tahap membuka kegiatan pembelajaran, tahap kegiatan pembelajaran dan tahap akhir pembelajaran, tidak sesuai dengan model yang seharusnya diterapkan seperti halnya ketika kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah terus menerus, keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih kurang sehingga ada sebagian siswa mendapat nilai dibawah rata-rata. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak menarik. Siswa dituntut untuk hanya duduk diam dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Sehingga interaksi antara guru dan siswa kurang dan membuat siswa cepat bosan.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Novita Sari S.Pd. wali kelas V di peroleh masalah yang akan dijadikan bahan penelitian diantaranya: 1) Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga membuat siswa tidak aktif dan membuat siswa kesulitan dalam menangkap materi dalam proses pembelajaran. 2) .Tidak adanya penggunaan media interaktif yang bisa memicu ketertarikan siswa terhadap suatu pelajaran, sehingga hal tersebut memungkinkan sebagai salah satu pemicu karakteristik belajar siswa yang kurang baik dimana siswa merasa jenuh, kurang antusias, dan akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Penyebab utama permasalahan pendidikan yang sangat mendasar terletak pada penyelenggara itu sendiri. Sekolah sebagai penyelenggara pendidikan

⁷ Guru Wali Kelas V SDN 60 Salubattang 12 September 2022

memiliki berbagai karakteristik masalah, dan salah satu masalah dasar dalam proses pembelajaran adalah karakter belajar siswa.

Proses pembelajaran yang selalu menggunakan buku paket sebagai sumber utama dalam belajar nyatanya kurang menarik sehingga siswa tidak memahami materi yang disajikan. Proses pembelajaran guru masih memberikan penjelasan mendetail dan mendalam dari awal pelajaran hingga akhir. Kurikulum 2013 siswa diharapkan mampu dan terampil lebih aktif pada proses pembelajaran namun pada keadaannya tidak demikian. Hal ini membuat tujuan pembelajaran belum tercapai secara tuntas.

Sesuai permasalahan yang dipaparkan, kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan metode-metode yang menarik membuat peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menawarkan sebuah model pembelajaran yang berbantuan media *rolling ball game* yang didalamnya berisi pertanyaan atau soal yang berbentuk HOTS bertujuan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai mengenai model pembelajaran interaktif berbantuan media *rolling ball game*. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media *rolling ball game* pada Subtema Komponen Ekosistem Kelas V di SDN 60 Salubattang Palopo”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka permasalahan yang hendak dikaji yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS pada sub tema komponen ekosistem untuk kelas V di SDN 60 Salubatang?
2. Bagaimana desain pengembangan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS pada sub tema komponen ekosistem untuk kelas V di SDN 60 Salubatang?
3. Bagaimana kevalidan dan kepraktisan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS pada sub tema komponen ekosistem untuk kelas V di SDN 60 Salubatang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS pada sub tema komponen ekosistem untuk kelas V di SDN 60 Salubatang.
2. Untuk mengetahui desain pengembangan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS pada sub tema komponen ekosistem untuk kelas V di SDN 60 Salubatang.

3. Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS pada sub tema komponen ekosistem untuk kelas V di SDN 60 Salubatang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dihasilkan pada penelitian ini baik manfaat teoretis dan praktis dipaparkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini mampu memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan mengenai penggunaan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa selama proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis yaitu sebagai berikut.

- a. Bagi siswa: mampu memberikan pemahaman terhadap siswa mengenai pembelajaran pada sub tema komponen ekosistem.
- b. Bagi guru: melalui penelitian ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada sub tema komponen ekosistem.
- c. Bagi Sekolah: sebagai masukan yang bermanfaat dalam usaha membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan memahami pembelajaran pada sub tema komponen ekosistem pada siswa kelas V SDN 60 Salubatang.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa model pembelajaran berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS pada sub tema komponen ekosistem untuk kelas V di SDN 60 Salubatang. Adapun beberapa spesifikasi produk yang diharapkan antara lain:

1. Model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS ditujukan pada siswa kelas V SDN 60 Salubatang sebagai tambahan sumber belajar yang menarik serta dapat menjadikan siswa aktif.
2. Materi yang dipilih yaitu pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya sub tema komponen ekosistem kelas V semester 1.
3. Model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS disusun berdasarkan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang ada pada sub tema komponen ekosistem.
4. Produk yang dikembangkan berbentuk buku panduan bahan ajar cetak yang didalamnya terdapat rencana pelaksanaan proses pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Terdapat beberapa asumsi yang mendasari pengembangan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS pada sub tema komponen ekosistem diantaranya sebagai berikut:

- a. Belum tersedianya sumber belajar berupa model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- b. Proses pembelajaran yang berlangsung masih kurang yang menggunakan media pembelajaran sehingga peneliti mengembangkan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS dan siswa akan mendapatkan pengalaman baru sehingga dalam proses pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan.
- c. Adanya produk model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* maka diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan yang dialami peneliti adalah sebagai berikut.

- a. Produk yang dihasilkan masih termasuk pada pengembangan tingkat pemula yang hanya mencakup satu kompetensi dasar serta sebagian materi dan gambar yang terdapat dalam produk diperoleh dari internet sehingga kurang memuaskan.
- b. Subjek penelitian terbatas pada kelas V SDN 60 Salubatang.
- c. Pengembangan ini hanya sampai pada uji coba lapangan terbatas.
- d. Model pengembangan yang digunakan dalam peneliti yaitu ADDIE.
- e. Produk yang telah dinyatakan valid akan distribusikan sesuai dengan tahap model pengembangan yang digunakan peneliti guna penyebarluasan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Abdurrahim dkk dengan judul “*Pengaruh penggunaan media Rolling Ball dalam Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain (POE) Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Laju Reaksi*”.¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Rolling Ball* dalam model pembelajaran *Predict, Observe, Explain (POE)* terhadap hasil belajar kimia kelas XI IPA pada materi laju reaksi di SMA Negeri 4 Samarinda tahun ajaran 2019/2020.

Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 89,11 dan kelas kontrol adalah 86,11. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan uji t, dan didapatkan thitung > table yaitu sebesar 3,89 > 1,67, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh pada taraf signifikan 5%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan media *rolling ball game* sedangkan perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pengaplikasiannya berbeda. Dalam penelitian Abdurrahman, dkk. objek penelitiannya tertuju pada Sekolah Menengah Atas pada kelas XI IPA dan menggunakan model pembelajaran *Predict, Observe, Explain*. Sedangkan penulis mengembangkan media *rolling ball* menjadi sebuah produk di penelitiannya dan berfokus di Sekolah Dasar pada kelas V.

¹Abdurrahim, dkk., “*Pengaruh penggunaan media Rolling Ball dalam Model Pembelajaran Predict, Observe, Explain (POE) Terhadap Hasil Belajar Kimia pada Materi Laju Reaksi*”, 8.1 (2020), 44–49.

2. Penelitian dari Rabiatul Adawiyah dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Menggunakan Media Rolling Ball Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*”.²

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan media *rolling ball game* dalam pembelajaran tematik menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi daripada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media amplop. Hal tersebut berdasarkan analisis hasil belajar kelas eksperimen dan kelas control, hasil belajar kelas eksperimen meningkat 42,84 dari nilai rata-rata pretest 46,97 menjadi 89,81 pada nilai rata-rata posttest, sedangkan hasil belajar kelas kontrol hanya meningkat 30,26 dari nilai rata-rata pretest 48,67 menjadi 78,93 pada nilai rata-rata posttest.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah media yang digunakan sama-sama menggunakan media *rolling ball game* dan berfokus di kelas V SD sedangkan perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada model pembelajaran yang di terapkan yaitu model pembelajaran tipe Jigsaw sedangkan penulis menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournament*.

²Rabiatul Adawiyah, "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Menggunakan Media Rolling Ball Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Kelas v Sdn Kebun Bunga 6 Banjarmasin*", 2020.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Dwi Lestari dkk dengan judul “*Analisis Higher Order Thinking Skills pada Instrumen Evaluasi Muatan IPA kelas IV Sekolah Dasar*”³

Hasil penelitian ini adalah temuan hasil telaah soal HOTS bentuk tes pilihan ganda, isian singkat, dan jawaban singkat dimana kategori C5 hanya muncul disoal PH 1 dan PH 4 dan kategori C6 belum terdapat dalam semua penilaian.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan HOTS sebagai Evaluasi dan sama-sama berfokus pada sekolah dasar sedangkan Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu berfokus pada muatan IPA kelas IV sedangkan penelitian ini berfokus pada tema komponen ekosistem kelas V SDN 60 Salubattang.

Berdasarkan penelitian di atas dapat di ambil kesimpulan mengenai hal yang dilakukan penulis dalam mengembangkan penelitiannya yaitu memadukan model pembelajaran dengan menggunakan media Game yaitu *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS yang dapat membantu siswa bersemangat dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan. Penulis berharap pengembangan ini bisa menjadi penelitian baru yang dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain dikemudian hari.

³ Indah Dwi Lestari, dkk “*Analisis Higher Order Thinking Skills pada Instrumen Evaluasi Muatan Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar*”, Vol 1.3 (2020), 371-378<[Http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwihaloka/article/view/695](http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwihaloka/article/view/695)>.

B. Landasan Teori

1. Penelitian Pengembangan

a. Defenisi Pengembangan

Penelitian dengan menggunakan pengembangan akan membuat sumber-sumber belajar akan lebih berkualitas baik. Penelitian dengan pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan produk pendidikan seperti materi, evaluasi, media dan sebagainya. Guna mengatasi masalah pendidikan dan bukan untuk menguji teori.⁴ Produk pendidikan yang sudah ada namun belum mampu mengatasi masalah pendidikan maka akan dikembangkan dengan memperbaiki langkah yang terkandung pada produk pendidikan kemudian di susun secara baik dapat menghasilkan produk yang lebih efektif dalam penggunaannya. Pendapat ini lebih menguatkan pengembangan diciptakan hanya untuk melihat keberhasilan atau tidaknya saja sebuah produk.

Hal tersebut berbeda dengan pendapat yang dikemukakan oleh Andi Ernawati dkk menyatakan bahwa pengembangan merupakan penelitian yang diciptakan untuk menghasilkan produk guna menguji keefektifan produk tersebut.⁵ Produk yang dibuat dengan melalui pengembangan tidak terpacu pada keberhasilan sebuah produk artinya produk yang diciptakan sebelumnya tidak berdasarkan pada kebutuhan produk itu sendiri sehingga produk yang dihasilkan hanya memastikan apakah produk itu baik atau tidak.

⁴Rosdiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer". *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1.2 (2013): 87-100.

⁵Andi Ernawati and others. 'Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Multiple Intelligensi pada Pokok Bahasan Substansi Genetika Kelas XII IPA SMA Negeri 16 Makassar', 5 (2017), 1-18.

Selaras dengan pendapat ahli yang pertama yaitu penelitian pengembangan merupakan langkah untuk memperbaiki sebuah produk untuk mencapai hasil akhir yang diharapkan.⁶ Pengembangan yang dilakukan dapat membantu sesuatu yang ada menjadi lebih baik nilainya dari pada sebelumnya. Hasil yang diperoleh dari pengembangan harus lebih baik lagi lalu kemudian di tes keberhasilannya. Setiap produk hasil pengembangan memiliki proses yang begitu panjang dan dari proses tersebut produk yang diperoleh harus diujikan.

b. Model Penelitian Pengembangan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE yang sesuai dengan pengembangan materi ajar tema 5 Komponen Ekosistem pada kelas V SDN 60 Salubatang kota Palopo.

ADDIE model merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Hal ini dikemukakan oleh Romiszowski yang mengatakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audio visual, dan materi pembelajaran berbasis komputer. Model penelitian ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).⁷

⁶Sefira Ryalita Primadani. "Analisis Strategi Pengembangan Pariwisata Daerah". *Jurnal Administrasi Publik*.1.4 (2017) 135-143.

⁷Made Tegeh, and Made Kirna, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model, 2 (2017), 12–26.

Adapun kelebihan dan kekurangan model ADDIE yaitu:

1. Kelebihan model desain ADDIE

Model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Seperti kita ketahui bahwa model ADDIE ini terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan struktur secara sistematis yang artinya dari tahapan pertama sampai tahapan yang kelima dalam mengaplikasikannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin didahulukan. Karena kelima tahap/langkah ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan dengan sistematis maka model desain ini akan mudah dipelajari oleh para pendidik.

2. Kekurangan model desain ADDIE

Kekurangan model desain ini adalah dalam tahap analisis memerlukan waktu yang sama. Dalam tahap analisis ini pendesain/pendidik diharapkan mampu menganalisis dua komponen dari siswa terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi 2 yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dua komponen analisis ini yang nantinya akan mempengaruhi lamanya proses menganalisis siswa sebelum tahap pembelajaran dilaksanakan.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk harus melalui beberapa tahapan (proses) agar produk yang dihasilkan mempunyai kualitas, kepraktisan yang baik dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Setiap tahap tidak selalunya dilalui dengan kelancaran terkadang

ada kesulitan yang mengakibatkan terjadi pengulangan dalam melakukan langkah tersebut dari itu peneliti perlu memiliki mental dan jiwa yang sabar.

2. Model Pembelajaran

a. Definisi Model

Pada setiap proses pembelajaran pada jenjang pendidikan apapun tentunya memerlukan model yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Model dalam dunia pendidikan merupakan cara mengajar yang diterapkan pada mata pelajaran.⁸ Setiap mata pelajaran memiliki model pembelajaran tertentu dalam penerapannya. Seorang pendidik yang baik perlu mengetahui berbagai macam model agar dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang disampaikan.

Hal tersebut berbeda dengan pendapat yang dikemukakan oleh Novi Marlioni bahwa model merupakan tampilan grafis, pola kerja yang sistematis atau teratur, dan mengandung pikiran yang penyampaiannya bersifat uraian atau penjelasan. Model pembelajaran dibuat berdasarkan dari pembelajaran itu sendiri, pembelajaran menghasilkan sebuah teori lalu dikembangkan menjadi sebuah model pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat yang pertama yaitu model pembelajaran adalah cara mengajar yang diterapkan dalam proses pembelajaran, M. Fayakun

⁸ Rosdiana, Didimus Tanah Boleng, and Susilo Susilo. "Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning terhadap Efektivitas dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 2.8 (2017):1060-1064.

berpendapat bahwa konsep belajar yang dikaitkan dengan materi yang diajarkan.⁹ Dalam menerapkan model pembelajaran perlu dipadukan dengan mata pelajaran atau materi ajar tertentu guna memudahkan dalam penerapannya. Model yang menarik adalah model yang sesuai dengan materi ajar yang diterapkan. Setiap model melalui tahapan yang berbeda dalam pembuatan dan penerapannya.

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

Pembelajaran *teams Game tournament* adalah salah satu model yang mudah sekali untuk diterapkan, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebayanya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Menurut giyoto, dkk. ada lima komponen utama dalam proses *Teams Game tournament* yaitu:¹⁰

1) Penyajian Kelas

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

⁹Rosdiana, Didimus Tanah Boleng, and Susilo Susilo. "Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* terhadap Efektivitas dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 2.8 (2017):1060-1064.

¹⁰ Giyoto, dkk, "Metode Pembelajaran Bahasa Interaktif", *Jurnal Pendidikan* 2013.

2) Kelompok (*team*)

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

3) *Game*

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

4) *Tournament*

Dilakukan pada akhir minggu setelah pendidik melakukan presentasi kelas, kelompok dan peserta didik sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik. Selanjutnya dalam turnamen pertama pendidik membagi peserta didik dalam meja turnamen yang sudah disiapkan. Tiga peserta didik tertinggi dikelompokkan dalam meja 1. Tiga kelompok selanjutnya masuk ke meja II, begitupun seterusnya.

5) *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Kemudian pendidik langsung akan mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah atau sertifikat oleh

pendidik. *Team* mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 30-40.

3. Permainan Bola Bergulir (*Rolling Ball Game*)

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

Dalam permainan *Media rolling ball* ini terdapat papan miring yang bagian bawahnya terdapat beberapa kotak. Setiap Kotak terdapat soal berbentuk HOTS tentang materi yang dipelajari dan gambar macam -macam Ekosistem, yang nantinya akan jadi bahan diskusi di saat pembelajaran berlangsung. Guru mengarahkan siswa cara menggunakan permainan *rolling ball* ini dan peraturan apa saja yang harus di jalankan. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian dari setiap kelompok menunjuk perwakilan untuk maju ke depan kelas untuk menggelindingkan bola di atas media papan yang sudah disiapkan dan di gelindingkan menuju kotak yang siswa inginkan. Perwakilan kelompok yang telah mengambil kartu di dalam kotak terdapat soal HOTS yang

akan didiskusikan dikelompoknya masing-masing untuk bisa mengetahui pengetahuan siswa terhadap materi.

Media *rolling ball game* ini adalah sebuah permainan yang menggunakan bola kecil atau bola pingpong untuk memainkannya. Siswa dapat melakukan permainan ini sendiri dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh guru. Hanya saja pada hal ini *rolling ball game* dimodifikasi dengan materi pokok Komponen Ekosistem.¹¹

4. Tema 5 Komponen Ekosistem

a. Pengertian Ekosistem

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

Bagian yang hidup dan tak hidup di lingkungan saling bergantung satu dengan yang lainnya. Interaksi antara makhluk hidup dan benda-benda tak hidup di sebuah lingkungan disebut ekosistem. Ekosistem terdiri atas individu, populasi, dan komunitas.

Individu adalah makhluk hidup tunggal, seperti seekor kambing, burung, dan sebuah pohon cemara, tempat individu tinggal disebut habitat. Populasi

¹¹Novita Kristiyanti, "*Pengembangan Media Bolding (Bola Bergelinding) pada Mata Pelajaran IPS Materi Kanampakan Alam*" .

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

b. Jenis hewan dan makanannya

Jenis makanan hewan dikelompokkan menjadi tiga yaitu herbivora, karnivora, dan omnivora. Hewan yang memakan tumbuhan memilih bagian-bagian tumbuhan yang dapat dijadikan makanan. Ada hewan yang hanya memakan daun tumbuhan. Ada pula hewan yang hanya memakan batang, buah, atau hanya biji tumbuhan. Namun, ada beberapa jenis hewan yang memakan lebih dari satu bagi tumbuhan tersebut.

Bagian tumbuhan yang paling sering dijadikan makanan hewan adalah daun. Hewan seperti ulat, rusa, dan zebra, merupakan beberapa contoh hewan yang memakan daun. Sementara itu, beberapa hewan menyukai batang tumbuhan. Sapi merupakan salah satu hewan yang menyukai batang tanaman padi dan jagung. Sedangkan hewan panda menyukai batang pohon bambu. Bagian tanaman berupa buah juga disukai hewan. Belatung senang memakan bagian dalam buah dan ini seringkali merugikan petani buah-buahan. Burung-burung menyukai bagian tumbuhan yang berupa biji. Biji padi sering menjadi incaran burung pipit. Biji kenari sangat disukai para tupai.¹²

¹²Diana Puspa Karitas, Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 5, "Ekosistem", 2017.

Beberapa hewan memakan hewan yang lebih kecil sebagai makanannya. Hewan kecil ini menjadi mangsa bagi hewan yang lebih besar. Serangga menjadi makanan bagi hewan-hewan seperti katak atau cecak. Tikus menjadi makanan bagi kucing. Demikian juga dengan kelinci, yang menjadi makanan bagi burung elang.

5. Evaluasi HOTS

a. Pengertian HOTS

Menurut Gunawan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan proses berpikir yang mengharuskan siswa untuk memanipulasi informasi yang ada dan ide-ide dengan cara tertentu yang memberikan mereka pengertian dan implikasi baru. Misalnya, ketika siswa menggabungkan fakta dan ide dalam proses mensintesis, melakukan generalisasi, menjelaskan, melakukan hipotesis dan analisis, hingga siswa sampai pada suatu kesimpulan.

Kemendikbud menjelaskan bahwa soal-soal HOTS merupakan instrumen pengukuran yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu kemampuan berpikir yang tidak sekadar mengingat (*recall*), menyatakan kembali (*restate*), atau merujuk tanpa melakukan pengolahan (*recite*). Dari beberapa pengertian tersebut penulis menyimpulkan bahwa soal-soal HOTS adalah soal yang di susun secara sistematis yang diharapkan siswa dapat menjawab dengan berbagai macam kemampuan berpikir terutama analisis,

sintesis, mencipta, sehingga kemampuan tersebut dapat bertahan lebih lama dalam ingatannya.¹³

b. Karakteristik HOTS

Karakteristik HOTS sebagaimana diungkapkan oleh Resnick diantaranya adalah *non algoritmik*, bersifat *kompleks*, *multiple solutions* (banyak solusi), melibatkan variasi pengambilan keputusan dan interpretasi, penerapan *multiple criteria* (banyak kriteria), dan bersifat *effortful* (membutuhkan banyak usaha). Untuk menginspirasi guru menyusun soal-soal HOTS di tingkat satuan pendidikan, Kemendikbud secara rinci memaparkan karakteristik soal-soal HOTS sebagai berikut:

1) Mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi

Keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan untuk memecahkan masalah (*problem solving*), keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), kemampuan berargumen (*reasoning*), dan kemampuan mengambil keputusan (*decision making*).

2) Berbasis permasalahan kontekstual

Permasalahan kontekstual yang dihadapi oleh masyarakat dunia saat ini terkait dengan lingkungan hidup, kesehatan, kebumihan dan ruang angkasa, serta pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan.

¹³Irfan Abraham, Awaludin Tjalla, and Richardus Eko Indrajit, 'HOTS (*High Order Thinking Skill*) dalam Paedagogik Kritis', *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5.3 (2021), 419–26 <<https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2211>>.

3) Tidak rutin (tidak Akrab)

Penilaian HOTS bukan penilaian reguler yang diberikan di kelas. Penilaian HOTS tidak digunakan berkali-kali pada peserta tes yang sama seperti penilaian memori (*recall*), karena penilaian HOTS belum pernah dilakukan sebelumnya.

4) Menggunakan bentuk soal beragam

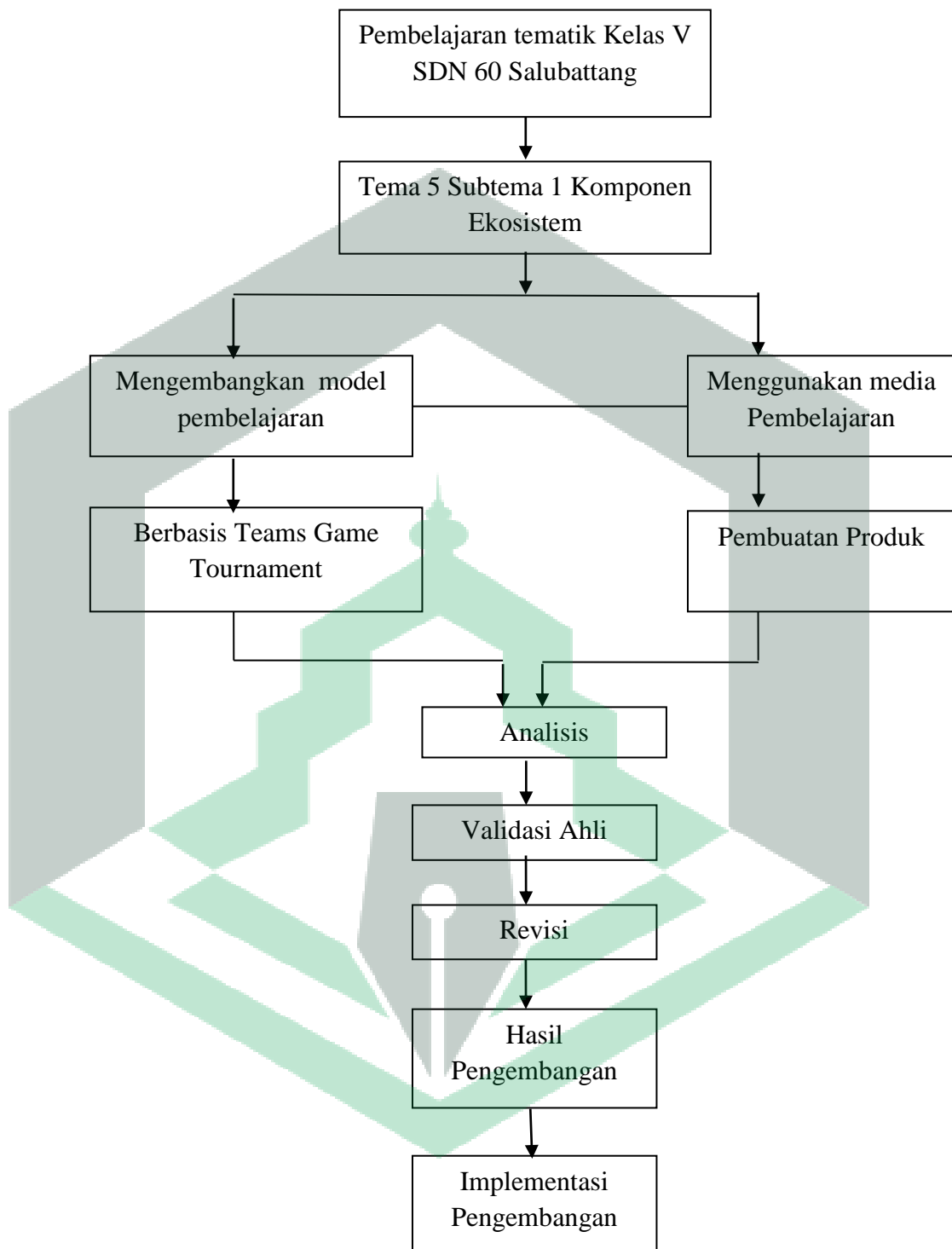
Bentuk-bentuk soal yang beragam dalam sebuah perangkat tes (soal-soal HOTS) sebagaimana yang digunakan dalam PISA, bertujuan agar dapat memberikan informasi yang lebih rinci dan menyeluruh tentang kemampuan peserta tes.¹⁴

C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang paling mendasar dalam upaya untuk mencapai kompetensi suatu bidang atau mata pelajaran. Banyak faktor yang bisa mempengaruhi suatu pembelajaran dikatakan berhasil yaitu, peran guru, kondisi siswa, dan sistem yang mendukung.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan observasi di SDN 60 Salubattang. Setelah melakukan observasi didapatkan bahwa banyak siswa yang masih malas untuk belajar dan jika guru menjelaskan dengan metode ceramah siswa cenderung ribut. Dengan begitu peneliti menawarkan sebuah metode pembelajaran interaktif berupa permainan yang menggunakan media *rolling ball*. Pada metode pembelajaran permainan *rollng ball* siswa memiliki kebebasan untuk mengeluarkan pendapatnya. Dimana di dalamnya siswa lebih dominan di kelas.

¹⁴Moh. Zainal Fanani, 'Strategi Pengembangan Soal Hots Pada Kurikulum 2013', *Edudeena*, 2.1 (2018), 57–76 <<https://doi.org/10.30762/ed.v2i1.582>>.



(Gambar 2.1 Bagan kerangka Pikir)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah R & D (*Research and Development*). Penelitian yang menggabungkan antara sebuah produk yang sudah ada dengan produk lain sehingga menghasilkan produk yang lebih baik dari segi penggunaan maupun efektivitasnya. Mengembangkan model pembelajaran dengan berbantuan media *rolling ball game*. Pada permainan *rolling ball game* dipadukan dengan evaluasi atau soal HOTS yang ada di sub tema komponen ekosistem.

Teori konstruktivisme merupakan teori yang sudah tidak asing lagi bagi dunia pendidikan, sebelum mengetahui lebih jauh tentang teori konstruktivisme alangkah lebih baiknya di ketahui dulu konetruktivisme itu sendiri. Konstruktivisme berarti bersifat membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern.¹ Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, bahwa konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun, membangun dari segi kemampuan, pemahaman, dalam proses pembelajaran. Sebab dengan memiliki sifat membangun maka dapat diharapkan keaktifan dari pada siswa akan meningkat kecerdasannya.

Shymansky mengatakan konstuktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa

¹ Agus N Cahyo, Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler, (Jogjakarta, Divapres: 2013). Hal.33

yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya.² Berdasarkan pendapatnya di atas, maka dapat di pahami bahwa konstruktivisme merupakan bagaimana mengaktifkan siswa dengan cara memberikan ruang yang seluas-luasnya untuk memahami apa yang mereka telah pelajari dengan cara menerapkan konsep-konsep yang di ketahuinya kemudian mempraktikkannya ke dalam kehidupan sehari-harinya. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat dibuat sebuah kesimpulan yaitu konstruktivisme merupakan sebuah teori yang memberikan keluasaan berfikir kepada siswa dan memberikan siswa di tuntut untuk bagaimana mempraktikkan teori yang sudah di ketahuinya dalam kehidupannya.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE memiliki beberapa tahap yaitu analisis, desain, *development*, implementasi dan evaluasi.³ Analisis yaitu usaha mengamati model mendetail dengan cara menyusun komponen pembentukannya untuk dikaji kembali. Desain yaitu melakukan sebuah perencanaan untuk desain sesuatu.. Pengembangan yaitu melakukan penambahan dari yang sudah ada menjadi lebih efektif lagi. Implementasi yaitu penerapan hasil pengembangan untuk mengetahui pengaruhnya. Evaluasi adalah proses mengkaji kelayakan atau keberhasilan pengembangan model. Kemudian desain adalah mendesain atau merancang

² Agus N Cahyo, Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler, (Jogjakarta, Divapres: 2013). Hal.35-36

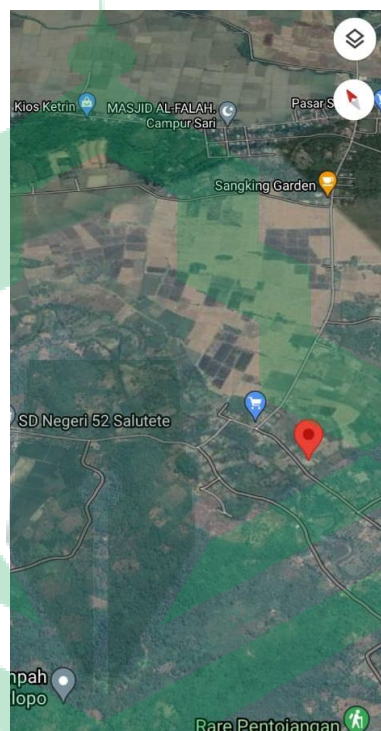
³ Andi Rustandi and Rismayanti, 'Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda', *Jurnal Fasilkom*, 11.2 (2021), 57–60.

model yang akan dikembangkan.⁴

Pendekatan dalam penelitian ini adalah *mix methods*. Pendekatan ini merupakan gabungan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk melakukan tahap validitas.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 60 Salubattang yang berlokasi di Jl. Salubattang, Kec. Telluwanua, Kota Palopo, Sulawesi Selatan.



Gambar 3.1 Denah lokasi

⁴I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan, 'Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE', *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 2015, 208–16.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 60 Salubattang Palopo yang berjumlah 19 siswa. Biasanya siswa kelas V memiliki karakteristik belajar yaitu sudah mampu menerima materi abstrak tetapi juga membutuhkan materi yang konkret atau nyata. Pada dasarnya siswa memiliki rasa ingin bermain yang lebih tinggi sehingga saat belajarpun harus seperti saat mereka bermain tidak ada tekanan dalam kegiatan tersebut; maksudnya siswa akan sangat antusias menerima materi pembelajaran jika pembelajaran tersebut menarik dan tidak membosankan. Jika penyajian materinya dilakukan seperti belajar pada umumnya maka ketertarikan siswa saat belajar akan berkurang dan juga merasa cepat bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran sehingga harus menggunakan model pembelajaran yang menarik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dikembangkan adalah tentang model pembelajaran. Peneliti menggunakan objek penelitian yaitu sumber belajar berupa model pembelajara *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game*, karena masih banyak pendidik yang hanya menggunakan buku ajar dalam proses pembelajaran yang tentunya akan membuat siswa merasa bosan, minatnya berkurang karena setiap harinya hanya menggunakan buku dan metode dengan pola yang sama, serta tidak menggunakan model yang menarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang disajikan juga bukan hanya sebagai alat bantu namun juga dipadukan dengan pertanyaan atau soal dengan tingkat kesulitan HOTS. Perpaduan ketiganya mampu membuat proses belajar menjadi lebih aktif dan membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

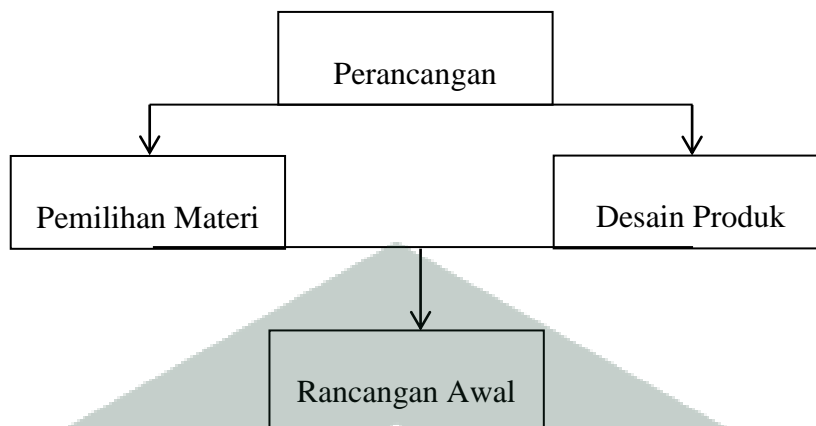
D. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Pada tahap penelitian pendahuluan dapat diserasikan dengan model pengembangan ADDIE yaitu analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal berupa mengamati kegiatan siswa dan wawancara kepada guru kelas. Setelah melakukan tahap observasi awal maka selanjutnya akan dilakukan tahap analisis kebutuhan. Tahap analisis kebutuhan masih sama dengan observasi namun lebih mendalam dan lebih fokus untuk menghasilkan data yang dibutuhkan. Terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan dalam tahap analisis kebutuhan yaitu berupa instrumen angket, pedoman wawancara, dokumentasi, dokumen serta tes pemahaman siswa. Hasil dari analisis kebutuhan adalah apakah benar bahwa produk tersebut dibutuhkan oleh siswa atau tidak.

2. Tahap Pengembangan Produk Awal

Pada tahap pengembangan produk awal peneliti mendesain model pembelajaran serta media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS. Peneliti menyusun langkah-langkah mengenai model pembelajaran yang dikembangkan. Setelah menyusun model pembelajaran kemudian membuat media *rolling ball game*. Kemudian membuat soal HOTS yang berkaitan dengan sub tema komponen ekosistem. Ketiga hal tersebut kaitkan hingga memperoleh proses belajar yang menyenangkan.



Gambar 3.2 Bagan tahap pengembangan produk awal

3. Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi dapat dikatakan sebagai tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan uji validasi terhadap produk yang telah dibuat sebelumnya. Produk akan dinilai oleh beberapa pakar ahli yaitu ahli desain, ahli materi serta ahli kepraktisan. Dilakukan uji validasi untuk melihat kevalidan produk yang dikembangkan. Apabila terdapat masukan atau revisi dari beberapa ahli mengenai produk yang dikembangkan maka akan dilakukan tahap revisi agar diperoleh hasil yang memuaskan.

4. Tahap Uji Coba

Uji coba dapat disetarakan dengan model ADDIE pada tahap implementasi. Setelah produk divalidasi oleh beberapa ahli dan dinyatakan valid untuk digunakan maka langkah selanjutnya yaitu dilakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan kepada siswa kelas V di SDN 60 Salubatang. Tahap ini bertujuan untuk melihat respon siswa terhadap produk yang telah dikembangkan apakah sudah mampu membantu siswa dalam memahami pembelajaran atau sebaliknya.

5. Pembuatan Produk Akhir

Pembuatan produk akhir adalah evaluasi mengenai proses yang sebelumnya telah dilakukan. Setelah dilakukan uji coba maka dilakukan evaluasi apakah produk yang telah diuji coba sudah tepat atau masih perlu direvisi. Apabila ditemukan kekurangan maka dilakukan evaluasi dan dilakukan perbaikan guna memperoleh hasil yang memuaskan. Berdasarkan hasil validasi para ahli, apabila mendapat tanggapan bahwa produk menarik untuk digunakan, maka dapat dikatakan bahwa produk ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yang sudah bisa digunakan dalam pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam mengembangkan model pembelajaran berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS pada sub tema komponen ekosistem adalah sebagai berikut.

1. Observasi, yaitu proses pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa dan guru untuk memperoleh informasi mengenai hal yang sedang diteliti baik itu mengenai proses pembelajaran atau mengenai perangkat pembelajaran.

2. Wawancara, yaitu kegiatan tanya jawab yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada narasumber atau guru kelas untuk memperoleh informasi.

3. Angket Siswa

Untuk mengetahui keefektifan materi ajar maka digunakan respon siswa terhadap materi ajar melalui angket. Angket adalah respon siswa yang terdiri atas

pertanyaan, yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa/tanggapan siswa terhadap pelajaran sejarah pada kelas V SDN Salubatang.

4. Tes pemahaman, yaitu lembar pertanyaan yang diberikan kepada siswa yang bertujuan untuk melihat tingkat kemampuan siswa terhadap materi yang terdapat pada sub tema komponen ekosistem.

5. Dokumen, yaitu sebuah tulisan penting yang memuat informasi. Dokumen berkaitan dengan data mengenai kurikulum, silabus serta rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menganalisis data hasil validasi para ahli. Data hasil validasi para ahli dianalisis dengan mempertimbangkan komentar serta masukan dari validator. Analisis data validasi ahli diperoleh dari penilaian ahli desain, ahli materi dan ahli kepraktisan. Data tersebut kemudian dianalisis dengan rumus

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase validasi.

SPI = Skor Per Item.

SM = Skor Maksimum.⁵

⁵ Alvina Putri and others, 'Buku Ajar Biotegnologi Berbasis Bioinformatika Dengan Model ADDIE', 2017, 768–72.

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

Tabel 3.1 Kriteria penilaian skor validator⁶

Skor Nilai %	Keterangan
100	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
80,1-99,99	Valid, dapat digunakan namun perlu revisi kecil
70,1-80,00	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi
50,01-70,00	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
01,00-50,00	Tidak valid, tidak boleh digunakan

Adapun pada tahap praktikalitas terdapat empat kategori seperti tidak praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis. Kategori 0%-20% dan 21%-

⁶ Ega Ayu Lestari, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Eksperimen Ipa Kelas V Sd/Mi', Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018.

40% maka model pembelajaran yang dikembangkan gagal. Kategori 41%-60% dan 61-80% maka model pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup praktis, perlu direvisi tetapi tidak secara keseluruhan dan memungkinkan untuk bisa digunakan. Jika masuk dalam kategori 81%-100% maka model yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya karena bernilai sangat praktis. Setelah produk dinyatakan valid, teknik analisis data yang digunakan selanjutnya adalah mengukur kepraktisan produk, dengan rumus⁷

Adapun lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Berdasarkan pada hasil presentase kemudian dikategorikan sesuai dengan kategori instrument modul dan media sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kategori Praktikalitas⁸

Interval rata-rata skor (%)	Keterangan
81% -100%	Sangat praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

⁷ Ayunda Rifta Azizah Dan Suprayitno, "Pengembangan Media Kartu Dalam Pengembangan Ips Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas Iv", *JPGSD*, Vol. 7. No.2 (2019), 28-58

⁸ G Siagian, 'Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan lokal pada siswa sekolah dasar.' *Jurnal Basicedu*, Vol.5, No.ISSN 2580-3735 (2021), 88-1683 <<https://doi.org/https://jbasic.org/index.php/basicedu>>.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Analisis Kebutuhan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* dengan Evaluasi HOTS

Pada tahap analisis kebutuhan ini terdapat beberapa tahapan yaitu: Analisis awal, analisis siswa, analisis tujuan pembelajaran.

a. Analisis Kondisi Awal

Berdasarkan dalam analisis kondisi awal penelitian menggunakan instrumen berupa wawancara guru untuk menganalisis masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Adapun peneliti memperoleh informasi bahwa proses belajar mengajar tidak menentu.

“Pada saat pembelajaran guru hanya berpatokan pada buku siswa saja, guru juga hanya menggunakan metode ceramah, dan kekurangan bahan ajar yang digunakan tidak dapat membantu siswa mandiri dalam belajar. selain itu, peserta didik juga kurang antusias dalam memperoleh pembelajaran sehingga terkadang membuat siswa menjadi bingung terhadap penyampaian guru.”¹

Kreativitas guru dalam pembelajaran sangat diperlukan agar siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga sangat kurang memberikan tanggapan atau bertanya ketika belum memahami penyampaian materi yang diberikan oleh guru.

¹ Novitasari. Wawancara Guru kelas, 10 januari 2023

b. Analisis Siswa

Analisis yang akan menganalisis karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya. Untuk analisis siswa, peneliti menggunakan instrumen wawancara guru dan angket siswa. Berdasarkan data siswa kelas V SDN 60 Salubattang yang diperoleh dari guru mengenai proses selama pembelajaran yaitu bagaimana cara guru memotivasi siswa dalam pembelajaran yaitu guru lebih sering hanya membagikan buku paket dan memerintahkan siswa menulis materi tidak disertai dengan metode-metode yang mendukung dalam tujuan pembelajaran dengan harapan siswa mengerti dan mampu memahami materi.

Selain itu dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan model pembelajaran yang menarik atau bahan ajar yang dapat menarik perhatian siswa, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga tidak adanya ketertarikan untuk lebih mempelajari materinya. Guru juga kesulitan jika masih ada beberapa siswa yang tidak memahami materi yang disampaikan.² Penggunaan metode yang menarik dalam pembelajaran sangatlah berpengaruh besar dalam proses pembelajaran.

Adapun data yang diperoleh dari siswa mengenai model pembelajaran dan media yang disukai dalam pembelajaran yaitu dengan model pembelajaran yang tidak membosankan yang di dalamnya menarik perhatian siswa seperti adanya permainan atau *ice breaking* disela-sela pembelajaran sehingga siswa akan lebih senang belajar dengan model pembelajaran yang menarik, sampai dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.³ Jadi model pembelajaran yang disukai siswa yaitu model pembelajaran yang di dalamnya

²Novitasari. Wawancara Guru kelas SDN 60 Salubattang, 10 januari 2023

³Angket Siswa SDN 60 Salubattang

terdapat kegiatan belajar sambil bermain sehingga siswa akan lebih antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan wawancara mengenai kriteria pemilihan model pembelajaran. Guru tersebut menyatakan bahwa model pembelajaran yang disukai siswa yaitu model pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa dan dapat membantu siswa dalam pembelajaran serta terdapat permainan edukasi dalam proses pembelajaran.⁴ Maka dari itu peneliti memilih model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball* dengan evaluasi *hots* yang disesuaikan dengan kebutuhan serta menggunakan bahasa yang baik dan mudah dipahami oleh siswa.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dimaksudkan untuk merumuskan tujuan-tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini disusun berdasarkan kompetensi dasar sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum 2013 berdasarkan topik yang dipilih adalah sebagai berikut:

1. Dengan berdiskusi dan mencari informasi dalam kelompok, siswa mampu melengkapi bagan dengan klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya secara benar.
2. Dengan pengumpulan informasi, siswa mampu membedakan tentang hewan pilihannya dilihat dari jenis makanannya secara benar.
3. Dengan berdiskusi siswa mampu mengenal perbedaan jenis-jenis hewan secara benar.

⁴Novitasari. Wawancara Guru kelas SDN 60 Salubattang, 10 januari 2023

d. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Hasil wawancara yang telah didapatkan dari pendidik kelas V bahwa untuk model pembelajaran *teams game turnamen* belum pernah diterapkan di sekolah ini, model pembelajaran yang biasa diterapkan yaitu menggunakan metode diskusi. Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok lalu pendidik memberikan pertanyaan yang sama kepada semua kelompok dan masing-masing kelompok memberi masukan jawaban guna untuk menghidupkan suasana kelas.⁵

Adapun strategi yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini yaitu pada awal pembelajaran pendidik melakukan penyajian kelas seperti mengucapkan salam, berdoa mengabsen, melakukan *ice breaking* dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta menstimulus peserta didik terkait materi yang akan dipelajari. Pada kegiatan inti pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok lalu setiap kelompok mendapatkan materi yang akan mereka diskusikan bersama teman kelompok. Adapun strategi yang dilakukan untuk membuat peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran yaitu dengan bermain Game setelah mereka berdiskusi dengan teman kelompoknya. Pada kegiatan penutup pembelajaran pendidik bersama dengan peserta didik menyimpulkan pelajaran dan berdoa bersama menutup pelajaran.

e. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran

Berdasarkan berbagai macam analisis yang telah dilakukan, yang meliputi analisis kebutuhan peserta didik, analisis jenis kecerdasan peserta didik dan analisis pembelajaran maka perlu dikembangkan model pembelajaran interaktif. Adapun model pembelajaran yang dipilih oleh peneliti yaitu model pembelajaran *teams Game tournament* berbantuan media *rolling ball game*.

⁵ Novitasari. Wawancara Guru kelas SDN 60 Salubatang, 10 januari 2023

Alasan mengapa memilih model pembelajaran ini, diharapkan nantinya peserta didik akan sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran, bisa lebih aktif dari sebelumnya, lebih cepat memahami materi yang diajarkan dan memudahkan guru untuk mengajarkan materi yang akan diajarkan. Selanjutnya dilakukan pengembangan secara bertahap sesuai dengan prosedur.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pendidik dan peserta didik sangat membutuhkan model pembelajaran yang interaktif. Model ini di harapkan akan sangat berguna bagi pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Peserta didik juga akan lebih semangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Desain Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* dengan Evaluasi HOTS

Pada tahap ini dilakukan rancangan suatu produk yaitu model pembelajaran oleh peneliti agar dapat memudahkan guru dalam upaya memotivasi siswa dalam pembelajaran. Ada beberapa hal yang harus dipersiapkan peneliti yaitu: pemilihan materi yang sesuai dengan model pembelajaran, pemilihan format, rancangan awal, sampai dengan pembuatan produk buku panduan model pembelajaran.

Adapun desain produk pengembangan model adalah terdiri dari cover depan dan cover belakang, kata pengantar, daftar isi, teori model pembelajaran, unsur-unsur model pembelajaran, dan tahap-tahap penerapan model pembelajaran. Penyusunan produk dari hasil rancangan sebelumnya menghasilkan sebuah produk yang didalamnya meliputi bagian pembuka, bagian

inti, dan bagian penutup.

Tabel 4.1 Propertype Bagian Pembuka Buku

No	Bagian Pembuka Buku	
<p>1.</p>	<p><i>Cover depan dan kata Pengantar</i></p>  <p>(a) Cover depan buku panduan</p>	 <p>(b) Kata pengantar</p>
<p>2.</p>	<p><i>Daftar isi dan pendahuluan</i></p>  <p>(c) Daftar Isi</p>	 <p>(d) Pendahuluan</p>

Tabel 4.2 Bagian Inti Produk

No	Bagian Inti Produk
1.	<p data-bbox="371 456 863 488">Teori pendukung model pembelajaran</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;"> <p data-bbox="501 589 788 629">BAGIAN I TEORI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA ROLLING BALL DENGAN EVALUASI HOTS</p> <p data-bbox="485 658 612 674">1. Teori Model Pembelajaran</p> <p data-bbox="485 685 799 763">Model pembelajaran merupakan model belajar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar guna membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengungkapkan ide diri sendiri. Selain itu, mereka juga mengajarkan bagaimana peserta didik belajar.</p> <p data-bbox="485 775 799 1025">Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Agus, 2010: 46). Adapun Trianto (2017: 5) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melingkupi prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dalam penjelasan tersebut model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat tujuan, sintaks, dan sistem pengalihan. Model Pengajaran atau model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendasar materi-materi intruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di setting yang berbeda. (Miftahul, 2013).</p> </div> <div style="width: 48%;"> <p data-bbox="1018 573 1337 651">Terdapat menurut penulis, model pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar, dimana dalam kegiatan tersebut melibatkan siswa sebagai peserta pengetahuan dan kegiatan pembelajaran.</p> <p data-bbox="1018 663 1225 678">2. Model Pembelajaran Teams Games Tournament</p> <p data-bbox="1018 689 1337 824">Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu, membimbing, dan mengarahkan peserta didik agar mereka memperoleh pengalaman belajar. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa satu sisi lainnya, dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa sehingga kemampuan berpikir siswa meningkat dan siswa diharapkan mampu menghasilkan informasi baru yang dimilikinya.</p> <p data-bbox="1018 835 1337 1010">Model Pembelajaran TGT merupakan suatu model pembelajaran yang cukup amah untuk diterapkan oleh pendidik. Model pembelajaran ini melibatkan segala aktivitas peserta didik tanpa memandang perbedaan status, membuat peserta didik menjadi guru sebaya dan diharapkan peserta didik akan lebih aktif dikarenakan pembelajaran yang mengandung sebuah permainan. Kegiatan pembelajaran berbasis yang dirancang dalam model pembelajaran TGT memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih menyenangkan dan tanggung jawab, dan semangat kerja sama.</p> <p data-bbox="1018 1043 1337 1066"><small>* Anisah, Herdi. Penerapan Pembelajaran Model Latihan Publik Pembelajaran Pendidikan Bahasa (LPPB), 2018: 164.</small></p> </div> </div>
2.	<p data-bbox="371 1151 970 1182">Unsur-unsur pelaksanaan model pembelajaran</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;"> <p data-bbox="485 1267 788 1308">BAGIAN III UNSUR-UNSUR PELAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN GAMES ROLLING BALL DENGAN EVALUASI HOTS</p> <p data-bbox="485 1335 799 1413">Setiap model pembelajaran harus memenuhi unsur-unsur model. Termasuk model pembelajaran teams games tournament. Adapun unsur-unsur dalam model yaitu sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak intruksional, dan dampak penguat.³</p> <p data-bbox="485 1424 533 1440">1. Sintaks</p> <p data-bbox="485 1451 799 1559">Sintaks atau langkah-langkah merupakan suatu gambaran tahap rangkaian suatu pembelajaran. Sintaks menunjukkan kegiatan dalam proses pembelajaran, seperti interaksi antar guru dan siswa, tujuannya untuk menarik perhatian, serta terlibat dalam sebuah pembelajaran dan memotivasi siswa. Adapun sintaks pada model pembelajaran ini sebagai berikut:</p> <p data-bbox="485 1570 564 1585">a. Konstruktifisme</p> <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="501 1597 799 1630">1) Guru menentukan apa yang perlu dipelajari, memotivasi siswa, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. <li data-bbox="501 1641 799 1675">2) Guru memulai kegiatan dengan hal-hal yang menyenangkan dan menciptakan suasana ceria dengan lagu-lagu yang menyenangkan. <li data-bbox="501 1686 799 1720">3) Guru menjelaskan topik materi kegiatan hari ini dengan diawali dengan metode ceramah dan diikuti bersama peserta didik. Peserta </div> <div style="width: 48%;"> <p data-bbox="1042 1290 1090 1305">4. Turnamen</p> <p data-bbox="1042 1317 1337 1462">Turnamen dilakukan dengan mengundi 2 nilai tertinggi dari kelompok dan akan dipertandingkan dimasa pertama dan kelompok lainnya berada dimasa kedua. Masing-masing kelompok diperlihatkan mengundi bola secara bersamaan dan menjawab soal Hots sederhana yang didapatkan. Kelompok yang berhasil menjawab dengan cepat, tepat, dan benar serta mendapatkan point yang tinggi akan mendapatkan penghargaan.</p> <p data-bbox="1042 1473 1121 1489">5. Penutup/Refleksi</p> <p data-bbox="1042 1500 1337 1570">Refleksi adalah tindakan yang harus diambil untuk memastikan bahwa peserta didik menyadari situasi dengan cara guru mengajak siswa melakukan umpan balik terhadap keseluruhan proses pembelajaran dan meminta siswa menyimpulkan manfaat dari apa yang mereka pelajari.</p> <p data-bbox="1042 1581 1090 1597">2. Sistem sosial</p> <p data-bbox="1042 1608 1337 1720">Secara alamiah terjadi interaksi sosial atau intensi antar manusia dalam kegiatan belajar mengajar. Interaksi dapat terjadi antara guru dengan siswa, antara siswa dengan siswa lainnya, dan antar kelompok siswa. Jika sistem sosial diatur oleh prinsip-prinsip demokrasi, itu diatur oleh seperangkat kesempatan yang berkembang seiring waktu atau paling tidak oleh serangkaian pengalaman di mana penjelasan guru muncul sebagai objek</p> </div> </div> <p data-bbox="485 1731 799 1765"><small>³ Syarif, dkk. "Pengembangan Model Pembelajaran Malcolm's Modeling untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa", Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol. 1, No. 2 (2015).</small></p>

penbelajaran.⁷ Aktivitas kegiatan kelompok minimal dalam sejumlah struktur eksternal minimal yang diberikan oleh seorang guru.

Sistem sosial yang digunakan dalam model pembelajaran sesuai dengan turnamen (TGT) adalah penerapan model pembelajaran. Sifatnya akan menarik siswa guru dan siswa di dalam kelas.

Tabel 1. Interaksi antara Guru dan Siswa pada proses pembelajaran.

Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1. Guru mengawasi kondisi kelas saat proses pembelajaran berlangsung.	Siswa mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Guru bertanya kepada siswa untuk lebih mengaktifkan siswa dan suasana dalam kelas.	Siswa menganggapi dan mendengarkan pelajaran.
3. Guru melakukan tes atau kuis/ujian siswa pada proses pembelajaran.	Siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

3. Sistem Pendukung

Support system (sistem pendukung) adalah segala sesuatu yang menunjang kebutuhan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran seperti sarana dan prasarana, alat, dan juga media yang dapat digunakan untuk menunjang metode dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sistem pendukung yang digunakan dalam suatu model

⁷ Mubandah, Hidayat. "Model Pembelajaran Sosial dalam Pembelajaran Berbasis Sains". Jurnal Pedagogik, Vol. 04 No. 02 (2017), 2020. 2254-2260. E-ISSN: 2792-7792

11

Dampak intrinsikal yaitu usaha siswa yang menjadi hasil belajar yang diperoleh secara langsung dengan masing-masing siswa ketuntasan pembelajaran yang diharapkan. Tujuan pembelajaran, team games tournament dengan menggunakan media rolling ball maka siswa lebih antusias dan menjadi lebih bersemangat.

Dampak ekstrinsikal ialah hasil dari kegiatan belajar dan mengajar atau suatu kemampuan belajar lainnya yang dialami secara langsung oleh siswa di luar dari arahan guru. Dampak ekstrinsikal yang diperoleh dari hasil penerapan rolling ball games yaitu siswa menjadi lebih semangat dalam pembelajaran serta lebih mudah memahami materi yang telah diajarkan.

5. Evaluasi Hasil

Soal Hots

Berikut merupakan pertanyaan yang harus dijawab dan diisi oleh Siswa (1)

1. Setup adalah hidup memburukkan lingkungan tertentu untuk berubah hidup dan memenuhi kebutuhannya. Lingkungan yang berupa benda mati dinamakan lingkungan ...

- Abiotik
- Biotik
- Amoeboid
- Habitat

13

3. Pengamplikasian Model Pembelajaran

**BAGIAN IV
PENGAMPLIKASIAN PETUNJUK PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS V**

Berikut contoh penerapan penggunaan Model Pembelajaran *Teams games tournament* berbantuan media *rolling ball* yang dilakukan di salah satu lembaga pendidikan di kota palopo SDN 60 Saliubatang.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDN 60 Saliubatang
Tema 5 : Ekosistem
Sub Tema 1 : Komponen Ekosistem
Kelas/Semester : V/1
Materi Pokok : Pengelompokan hewan herbivora, karnivora, dan omnivora.
Alokasi Waktu : 2 x 35 (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dimuatnya.
- 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 tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan

17

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

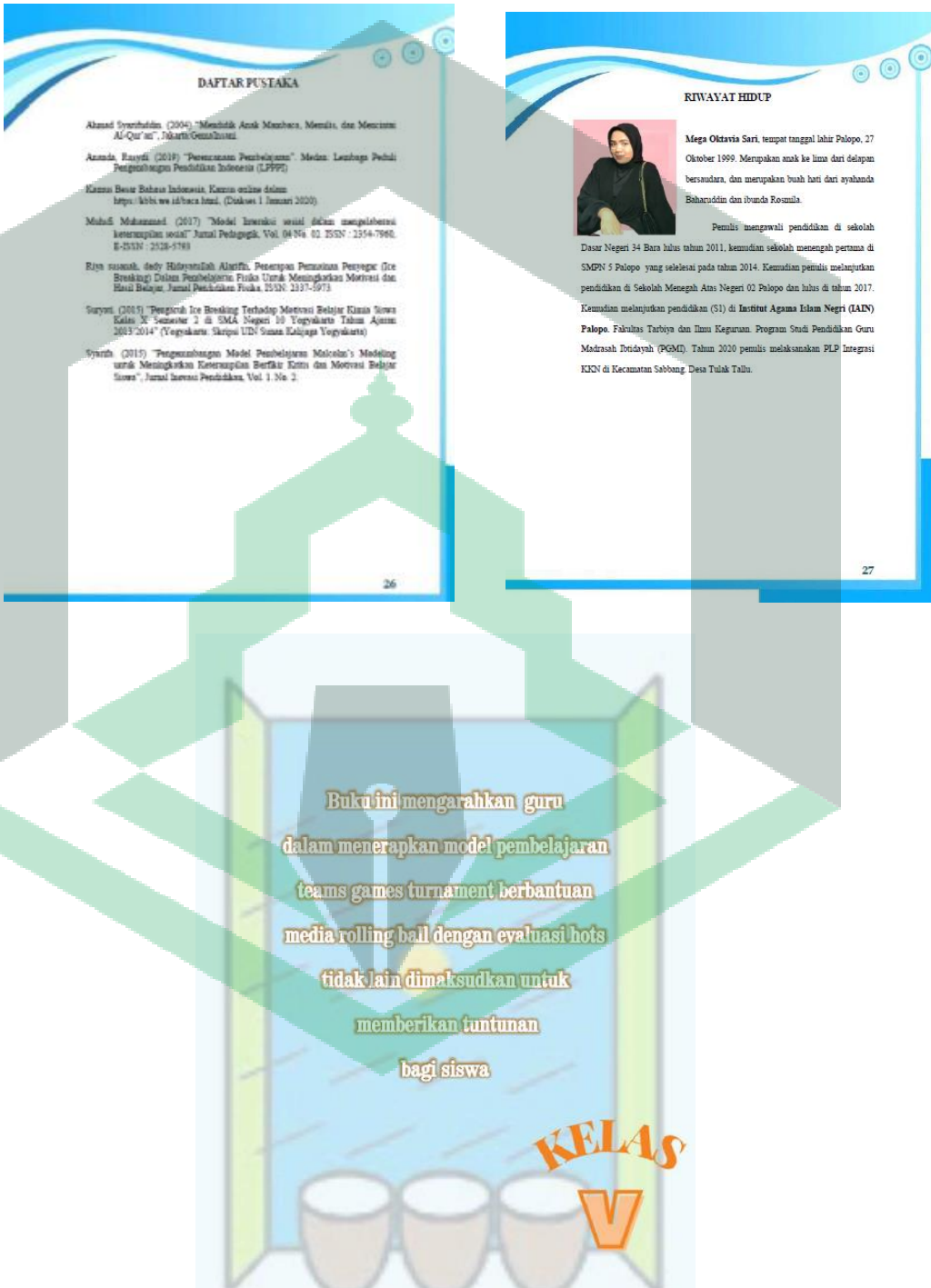

- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 5 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Buku teks, buku bacaan tentang Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya, gambar-gambar hewan dari media cetak, dan majalah, serta lingkungan sekitar.
- Media : Papan tulis, Spidol, Gambar /slide jenis-jenis hewan berdasarkan golongan makanannya.

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. Pembiasaan membaca / menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, 	15 menit

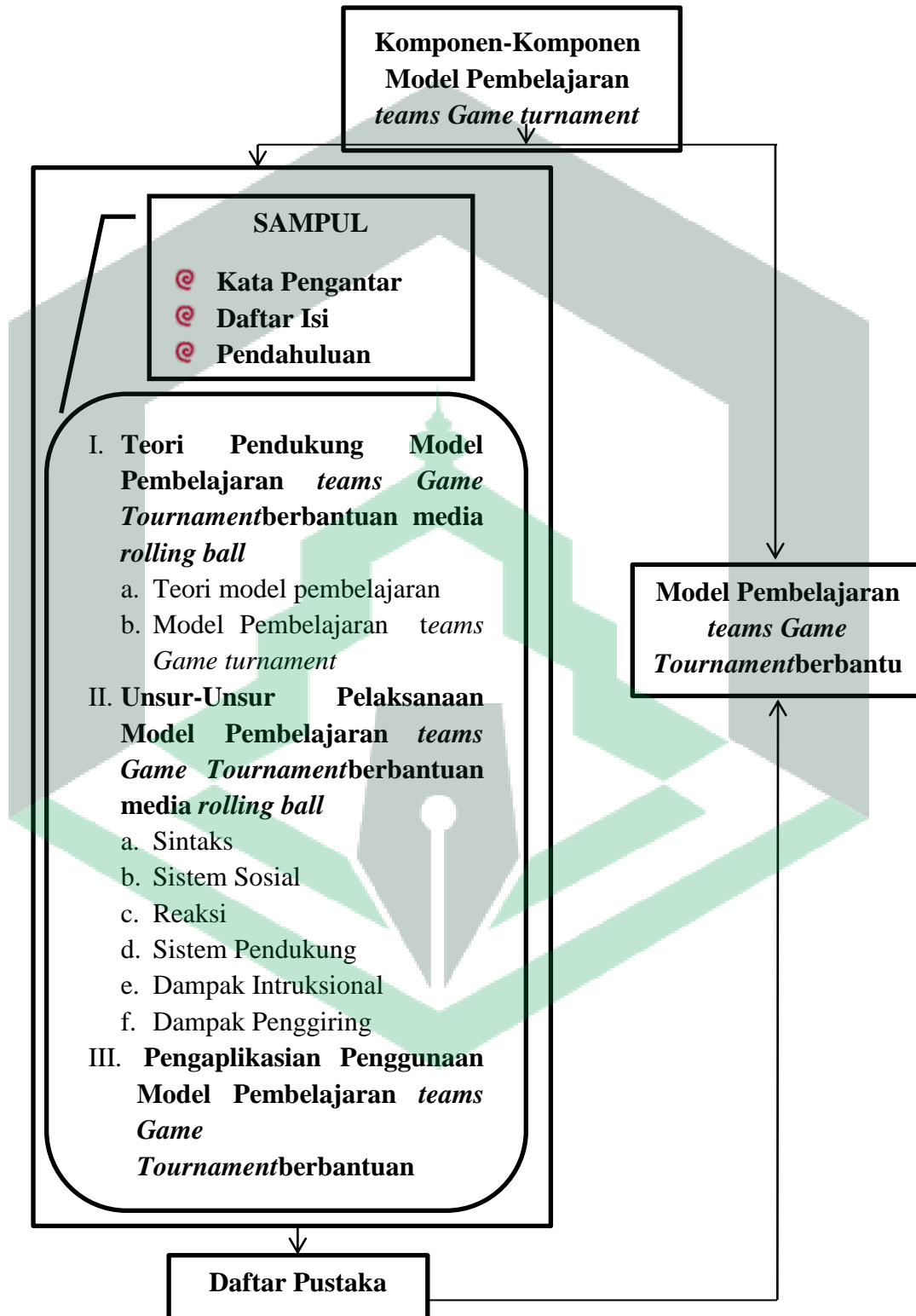
20

Tabel 4.3 Bagian Penutup Produk

No	Bagian Penutup Buku
1.	<p>Daftar pustaka, riwayat hidup, dan sampul penutup</p>  <p>DAFTAR PUSTAKA</p> <p>Almasri Syarifuddin. (2004). "Mendidik Anak Membaca, Menilai, dan Mencerna Al-Qur'an". Makarti/GemaInsani</p> <p>Azanda, Rizaldi. (2018). "Penerapan Pembelajaran" Model Lantai Pabeli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)</p> <p>Kamus Besar Bahasa Indonesia. Kamus online dalam https://kbbi.web.id/baca.html. (Diakses 1 Januari 2020)</p> <p>Muhdi, Muhammad. (2017). "Model Inovasi sosial dalam meningkatkan keterampilan sosial". Jurnal Pedagogik, Vol. 04 No. 02 ISSN : 2554-7980, E-ISSN : 2528-5783</p> <p>Riza, Rusnah, dady Hidayatullah Alarifin. Penerapan Pemanisan Persegi (Ice Breaking) Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan Fisika, 2020, 22(1): 5973</p> <p>Suryani. (2015). "Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Semester 2 di SMA Negeri 10 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014". (Yogyakarta: Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)</p> <p>Syarah. (2015). "Pengembangan Model Pembelajaran Malcolm's Modeling untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa". Jurnal Inovasi Pendidikan, Vol. 1, No. 2.</p> <p>RIWAYAT HIDUP</p> <p> Mega Oktavia Sari, tempat tanggal lahir Palopo, 27 Oktober 1999. Merupakan anak ke lima dari delapan bersaudara, dan merupakan buah hati dari ayahanda Bihardin dan ibunda Rosulita.</p> <p>Penulis mengikuti pendidikan di sekolah Dasar Negeri 34 Bara Julu tahun 2011, kemudian sekolah menengah pertama di SMPN 5 Palopo yang selesai pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas Negeri 02 Palopo dan lulus di tahun 2017. Kemudian melanjutkan pendidikan (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ditidayah (PGMD). Tahun 2020 penulis melaksanakan PPL Integrasi KIN di Kecamatan Sabbang Desa Tulak Talih.</p> <p>26</p> <p>27</p> <p>Buku ini mengarahkan guru dalam menerapkan model pembelajaran teams games tournament berbantuan media rolling ball dengan evaluasi hots tidak lain dimaksudkan untuk memberikan tuntunan bagi siswa</p> <p>KELAS</p> <p>V</p>

Adapun untuk penjabaran rancangan produk dapat dilihat pada *flowchart*

berikut:



Gambar 4.1 Bagan Penjabaran Komponen Buku
Paduan Model Pembelajaran *teams Game
Tournament* berbantuan media *rolling ball*

Penggunaan buku panduan pada model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball Game* dengan evaluasi didesain semenarik mungkin dengan maksud agar siswa lebih mudah memahami dengan jelas isi materi. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen untuk uji kelayakan produk buku panduan model pembelajaran berupa angket validitas.

3. Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan Media *Rolling Ball Game* dengan Evaluasi Hots

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*Development*) yang merupakan tahap dalam menyusun buku panduan model pembelajaran menjadi satu kesatuan yang utuh. Peneliti membuat buku panduan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dalam bentuk print out kemudian tahapan selanjutnya peneliti melakukan uji validitas untuk memperoleh masukan, kritik serta saran sebagai bahan perbaikan dalam penyempurnaan produk yang akan dikembangkan.

Masukan dari para validator juga digunakan sebagai acuan revisi serta untuk pengisian angket validasi yang akan menentukan valid tidaknya buku panduan model pembelajaran yang dikembangkan. Pengecekan kembali dalam produk yang dikembangkan mulai dari pengetikan, tata letak gambar atau ilustrasi, pemilihan soal evaluasi host yang sesuai.

Adapun nama-nama pakar validator validasi produk dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Nama-Nama Pakar Validator Produk

No	Nama	Ahli
1.	Hj. Salmilah, S.Kom., MT	Model pembelajaran
2.	Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.	Bahasa
3.	Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Materi

1) Hj. Salmilah, S.Kom., MT Pakar ahli pada bidang penelitian pengembangan model pembelajaran pada model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS mulai dari desain sampai dengan penyusunan bahan ajar buku panduan.


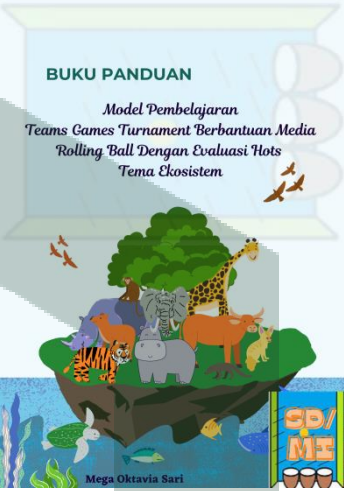
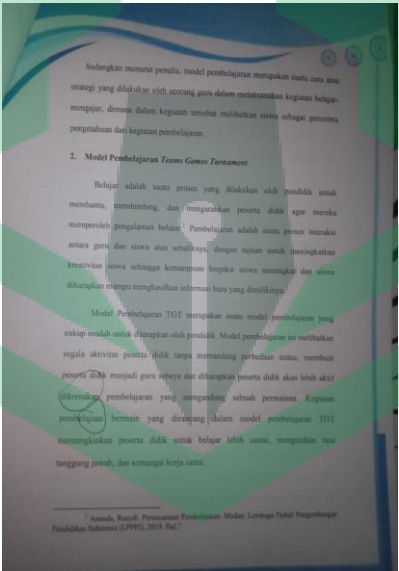

2) Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. Pakar ahli pada bidang bahasa pembelajaran dalam model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS ekosistem pada kelas V SDN 60 Salubattang Palopo.

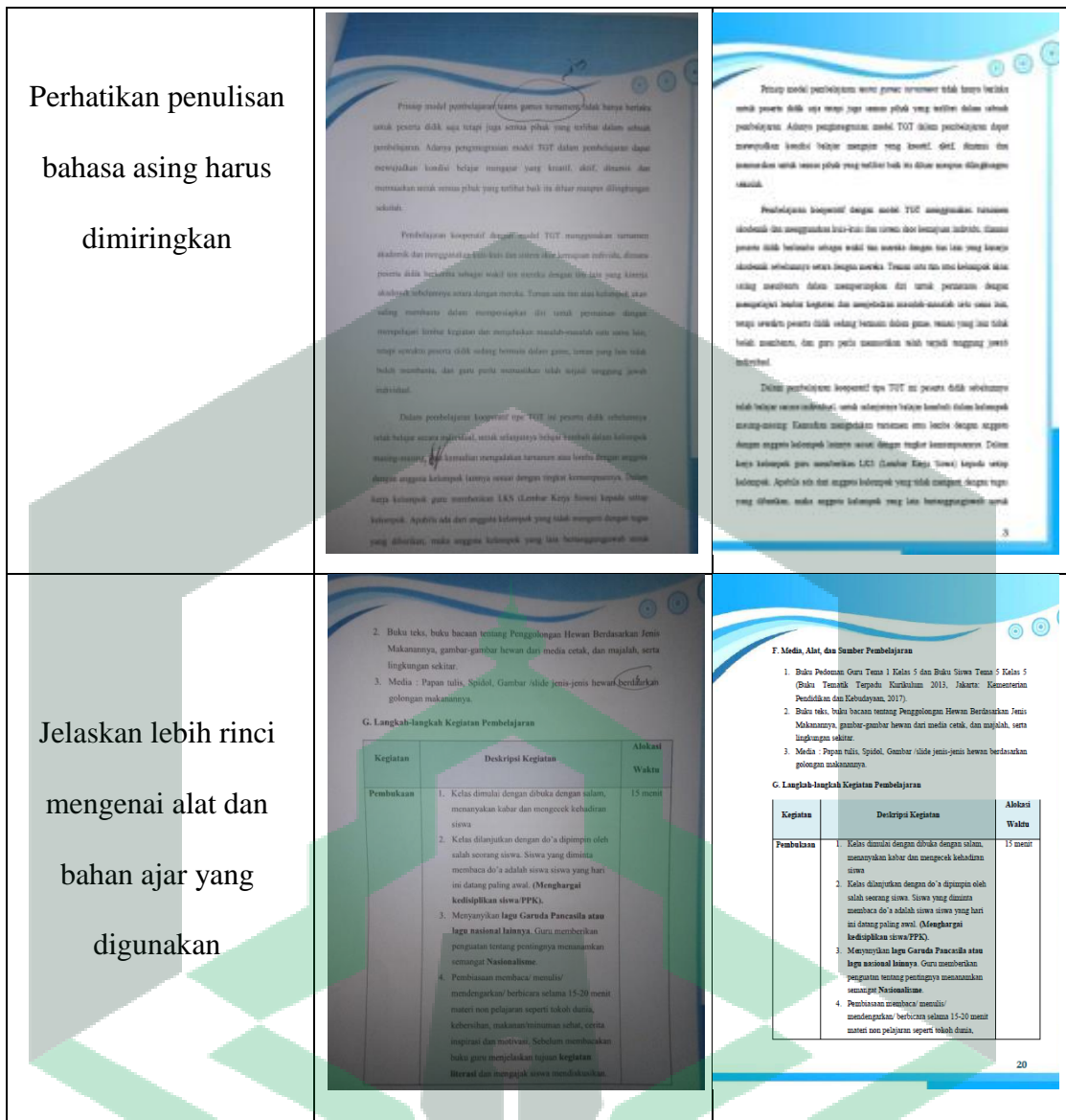
3) Bungawati, S.Pd., M.Pd. pakar ahli materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan tema komponen ekosistem yang terdapat dalam bahan ajar buku panduan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS.

Sebelum bahan ajar dikatakan valid dari tiga validator peneliti merevisi hasil koreksian dari ketiga validator sampai valid. Revisi buku model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan tema komponen ekosistem. Berikut adalah tabel hasil revisi bahan ajar

dari keempat validator ahli:

Tabel 4.5 Revisi Buku Panduan Model Pembelajaran

Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
<p>Lambang kampus IAIN dihilangkan, Nama penulis dipindahkan kebawa dan kelasnya di hilangkan</p>		
<p>Perhatikan penulisan pada produk yang dikembangkan</p>		



1) Hasil uji validasi para ahli

a) Hasil uji validasi ahli model pembelajaran

Sebelum dilakukan uji coba penggunaan buku panduan model pembelajaran *teams Game Tournament* pada materi komponen ekosistem oleh guru dan siswa, buku panduan model yang dikembangkan terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dosen ahli Penelitian Pengembangan model pembelajaran

yaitu Ibu Hj. Salmilah. S.Kom., MT. validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan buku panduan model pembelajaran *teams Game Tournament* untuk melihat dari aspek kecocokan langkah-langkah pembelajaran yang tepat.

Validasi oleh ahli Penelitian Pengembangan model pembelajaran dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan isi buku panduan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media rolling ball, kritik serta saran agar buku yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi oleh ahli Pengembangan model pembelajaran dapat di jabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Pengembangan model

Komponen Model	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1. Fokus Pembelajaran	1. Kejelasan Tujuan Pembelajaran		✓		
	2. Tujuan pembelajaran berorientasi pada siswa		✓		
	3. Ketepatan kurikulum pada pembelajaran		✓		
2. Sintaks Pembelajaran	1. Kegiatan pembelajaran mengaktifkan siswa			✓	
	2. Sintaks sesuai dengan perkembangan anak		✓		
	3. Sintaks muda dipahami			✓	
3. Sistem Sosial	1. Mampu membuat anak belajar aktif melalui interaksi disekolah			✓	

4.Sistem Pendukung	1. Kesesuaian sistem pendukung dengan kebutuhan siswa	✓			
	2. Ketepatan tujuan pembelajaran dengan sistem pendukung yang digunakan		✓		
5.Dampak Intruksional dan dampak penggiring	1. Mampu mendukung proses pembelajaran			✓	
	2. Mampu mengembangkan aspek kognitif			✓	
Saran-Saran					
Total Skor			26		
Rata-Rata Skor			2.3		
Presentase Skor			57,5 %		
Kategori			Kurang Valid		

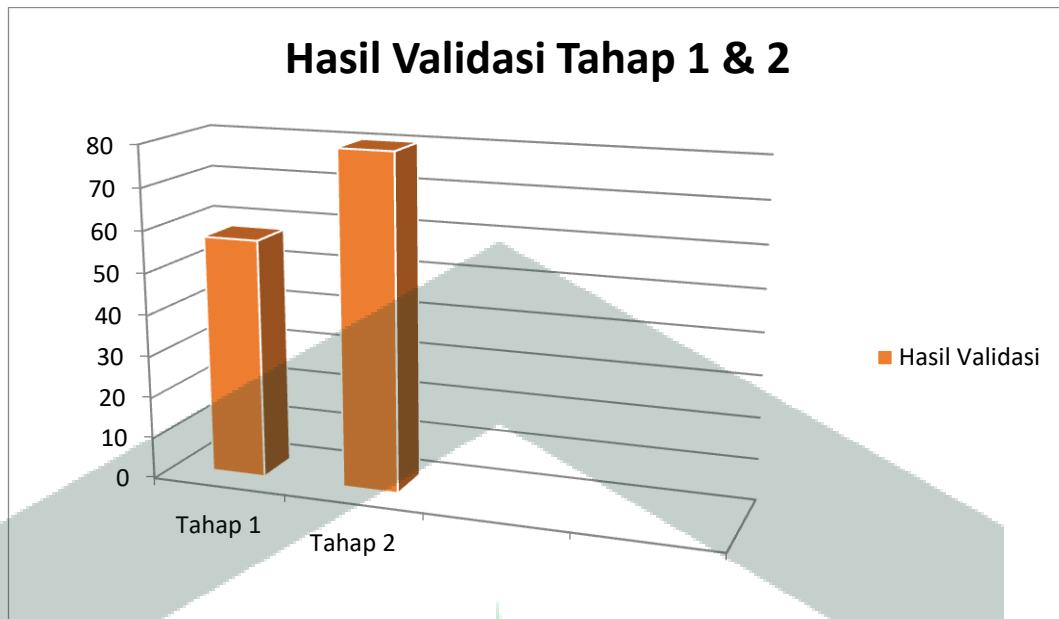
Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa hasil validasi tahap 1 oleh ahli Penelitian Pengembangan model pembelajaran memperoleh persentase sebesar 57,5% kategori kurang valid dengan saran perbaikan yaitu, model pembelajaran yang di rancang harus terstruktur dan memperjelas keterkaitan antara materi dengan model pembelajaran. Peneliti memperoleh rata-rata 2.3 dengan kategori tidak valid. Adapun hasil validasi tahap 2 yang divalidasi oleh ahli penelitian pengembangan model pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Pengembangan model

Komponen Model	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
1. Fokus Pembelajaran	1. Kejelasan Tujuan Pembelajaran			✓	
	2. Tujuan pembelajaran berorientasi pada siswa			✓	
	3. Ketepatan kurikulum pada pembelajaran			✓	
2. Sintaks Pembelajaran	1. Kegiatan pembelajaran mengaktifkan siswa				✓
	2. Sintaks sesuai dengan perkembangan anak			✓	
	3. Sintaks muda dipahami				✓
3. Sistem Sosial	1. Mampu membuat anak belajar aktif melalui interaksi di sekolah				✓
4. Sistem Pendukung	1. Kesesuaian sistem pendukung dengan kebutuhan siswa			✓	
	2. Ketepatan tujuan pembelajaran dengan sistem pendukung yang digunakan			✓	
5. Dampak Intruksional dan dampak pengiring	1. Mampu mendukung proses pembelajaran			✓	
	2. Mampu mengembangkan aspek kognitif			✓	

Saran-Saran	Pastikan bahwa siswa masih tetap belajar walaupun aktif bermain dalam model pembelajaran yang dikembangkan.
Total Skor	35
Rata-Rata Skor	3,1
Presentase Skor	80%
Kategori	Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa hasil validasi tahap 2 oleh ahli penelitian pengembangan model pembelajaran mengenai buku panduan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball* yang dikembangkan peneliti memperoleh persentase sebesar 80,0% dengan kategori valid. Peneliti memperoleh rata-rata 3,1 dengan kategori valid. Tetapi sebelum benar-benar diuji cobakan, buku panduan model pembelajaran yang dikembangkan masih perlu dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari dosen ahli penelitian pengembangan model pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dari dosen ahli penelitian pengembangan model pembelajaran secara umum maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan dengan tanpa revisi.



Gambar Diagram Hasil Validasi Ahli Pengembangan

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan isi buku panduan model pembelajaran, kritik serta saran agar buku yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi oleh Ibu Bungawati, S.Pd., M.Pd. dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Materi buku model pembelajaran

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian materi dan Model Pembelajaran	1. Kesesuaian materi yang dipaparkan dengan kompetensi dasar			✓	
	2. Kebenaran konsep dan materi			✓	
	3. Pembagian materi jelas		✓		
	4. Mengembangkan model pembelajaran berbantuan media rolling ball Game dengan evaluasi Hots			✓	
	5. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa		✓		
	6. Mengembangkan keterampilan proses pemecahan masalah			✓	
Saran-Saran					
Total Skor		16			
Rata-Rata Skor		2,6			
Presentase Skor		66,6			
Kategori		Kurang Valid			

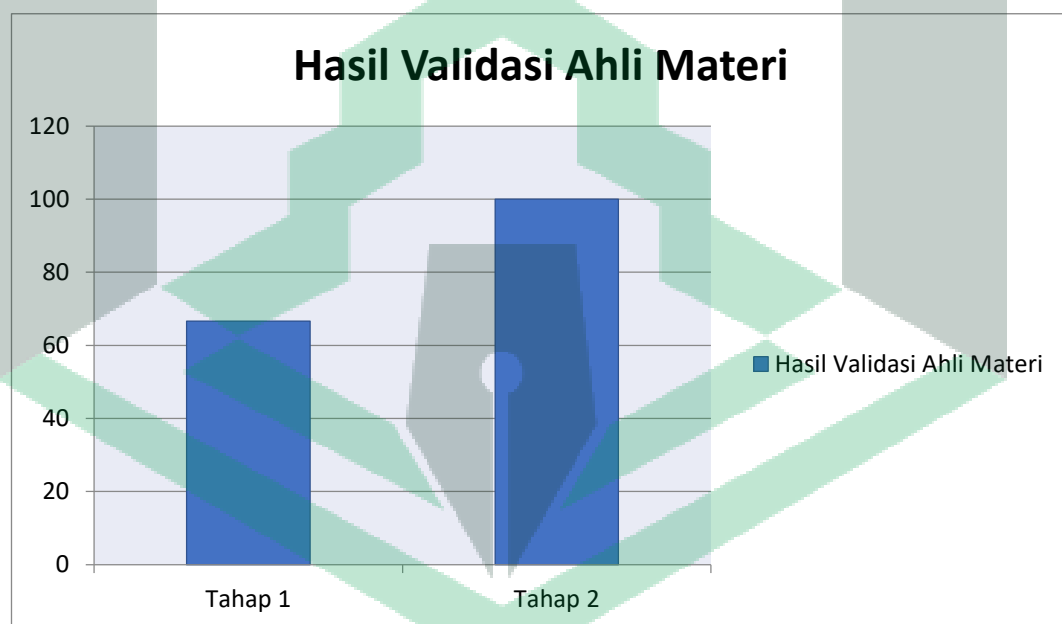
Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa validasi tahap 1 oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 66,6% dengan kategori kurang valid dengan perolehan rata-rata 2,6 kategori tidak valid dengan saran perbaikan yaitu, materi dan tujuan pembelajaran harus ada keterkaitannya kemudian sesuaikan soal

pada indikator tema tersebut. Adapun hasil validasi tahap 2 yang telah divalidasi oleh ahli materi dapat dijabarkan sebagai berikut

Tabel 4.9 Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Materi buku model pembelajaran

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuai materi dan Model Pembelajaran	1. Kesesuaian materi yang dipaparkan dengan kompetensi dasar				✓
	2. Kebenaran konsep dan materi				✓
	3. Pembagian materi jelas				✓
	4. Mengembangkan model pembelajaran <i>teams Game Tournament</i> berbantuan media rolling ball dengan evaluasi hots				✓
	5. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa				✓
	6. Mengembangkan keterampilan proses pemecahan masalah				✓
Saran-Saran					
Total Skor	24				
Rata-Rata Skor	4.0				
Presentase Skor	100%				
Kategori	Sangat Valid				

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa validasi tahap 2 oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid dengan perolehan rata-rata 4,0 dengan kategori sangat valid. Tetapi sebelum benar-benar diuji cobakan, buku panduan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media rolling ball yang dikembangkan masih perlu dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari dosen ahli penelitian pengembangan model pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dari praktisi pendidikan ahli materi secara umum maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan dengan revisi kecil.



Gambar Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

c) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan isi buku panduan model pembelajaran, kritik serta saran agar buku yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi oleh Bapak Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa buku model pembelajaran

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Penerapan Model Pembelajaran	1. Menggunakan Bahasa yang komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana.			✓	
	2. menggunakan Bahasa yang baik dan benar.			✓	
	3. Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan pedoman penulisan Bahasa Indonesia.			✓	
	4. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa.			✓	
	5. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓	

Saran-Saran	15
Total Skor	3.0
Rata-Rata Skor	75%
Presentase Skor	Cukup Valid
Kategori	

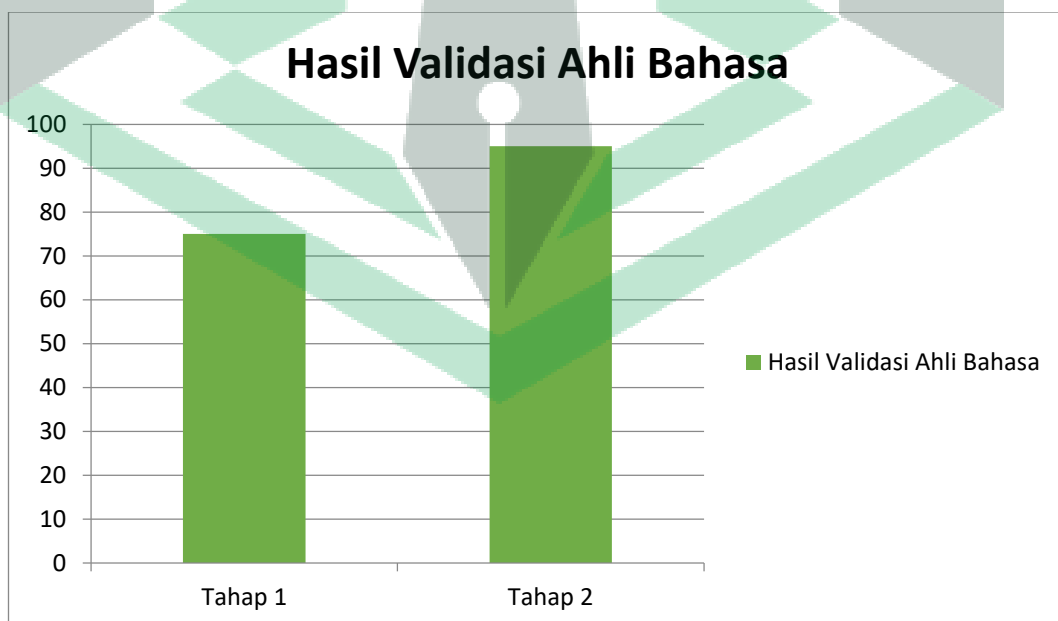
Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa validasi tahap 1 oleh ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori cukup valid dengan perolehan rata-rata 3,0 kategori tidak valid dengan saran perbaikan yaitu, Gunakan bahasa yang mudah di pahami, perhatikan huruf dan kata harus sesuai dengan PUEBI. Adapun hasil validasi tahap 2 yang telah divalidasi oleh ahli materi dapat dijabarkan sebagai berikut

Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Bahasa buku model pembelajaran

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Penerapan Model Pembelajaran	1. Menggunakan Bahasa yang komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana.				✓
	2. Menggunakan Bahasa yang baik dan benar.				✓
	3. Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan pedoman ejaan Bahasa Indonesia.				✓
	4. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa.			✓	

	5. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓
Saran-Saran					
Total Skor				19	
Rata-Rata Skor				3.8	
Presentase Skor				95%	
Kategori				Valid	

Berdasarkan hasil validasi tersebut, diketahui bahwa buku panduan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball* yang dikembangkan peneliti memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori valid. Peneliti memperoleh rata-rata 3,8 dengan kategori sangat valid. berdasarkan hasil penilaian dari ahli validasi bahasa secara umum maka diperoleh data bahwa produk dapat digunakan dengan revisi kecil.



Gambar Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa

4. Implementasi Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan Media *Rolling Ball Game* dengan Evaluasi Hots

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi, implementasi yang dilakukan yaitu uji coba produk perorangan yang dikembangkan peneliti. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa praktis model pembelajaran ini jika diterapkan dalam proses pembelajaran. Praktikalitas dilaksanakan di kelas V dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 orang. Alokasi waktu yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran ini sudah diatur dalam RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) yang sudah peneliti susun sebelumnya. Dengan langkah-langkah sebagaimana pada susunan model pembelajaran *teams Game tournament* berbantuan media *rolling ball game*.

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

Setelah sesi tanya jawab selesai, pendidik mengarahkan peserta didik untuk kembali bermain. Setiap kelompok menunjuk perwakilan untuk maju menggelindingkan bola di atas media papan yang sudah disiapkan. Perwakilan kelompok selanjutnya mengambil kartu di dalam kotak yang terdapat bola kemudian membacakan soal kuis yang akan dijawab oleh kelompoknya dan diberi waktu dua menit untuk menyelesaikannya. Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan cepat, benar, dan lengkap akan mendapatkan hadiah yang sudah disediakan. Hadiah dapat berupa kata pujian atau dalam bentuk benda.

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

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

Peneliti menyajikan penilaian selama pembelajaran berlangsung yaitu berupa lembar pengamatan aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran

menggunakan model pembelajaran ini. Untuk mempermudah dalam penyajian peneliti menyajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil Kalkulasi Presentase Pengamatan Belajar Peserta Didik

No.	Aktivitas yang Diamati	Penilaian	Kriteria
1.	Kerjasama peserta didik dalam kelompok.	4	Sangat Baik
2.	Memecahkan masalah/soal melalui diskusi kelompok.	4	Baik
3.	Menanggapi pertanyaan dari kelompok lain.	3	Baik
4.	Memperhatikan materi pelajaran dengan baik.	4	Sangat Baik
5.	Menanggapi pertanyaan kelompok lain.	3	Baik
6.	Keaktifan peserta didik.	4	Baik
7.	Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>teams Game tournament</i> berbantuan media <i>rolling ball game</i> .	4	Sangat Baik
Jumlah Keseluruhan	$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$	$P = \frac{26}{30} \times 100 = 87\%$	Sangat Praktis

Hasil dari kalkulasi tersebut yaitu ada 3 yang baik dengan presentase 75% dan ada 4 yang sangat baik dengan presentase 100%. Total dari keseluruhan bernilai sangat praktis dengan presentase 87%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* dengan model penelitian menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Penelitian ini bertujuan mengembangkan suatu produk yang dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran dengan pokok bahasan komponen ekosistem.

Hasil uji coba yang dilakukan penelitian akan dikemukakan dua hal yaitu ketercapaian tujuan penelitian dan melihat sejauh mana model pembelajaran yang dikembangkan peneliti memenuhi kriteria kevalidan dan praktis.

1. Analisis Kebutuhan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan *Media Rolling Ball Game* dengan Evaluasi HOTS

Sebelum melakukan perancangan buku panduan model pembelajaran, peneliti melakukan analisis kebutuhan model pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan untuk tujuan program atau produk yang akan dikembangkan, dengan mengkaji kebutuhan, peneliti akan mengetahui adanya suatu keadaan yang nyata di lapangan. Melihat kesenjangan yang terjadi, peneliti menawarkan suatu

alternative pemecahan dengan cara mengembangkan suatu produk atau desain tertentu.⁴

Pada tahap *Analysis* terdapat tiga tahapan analisis yaitu analisis awal, yang menganalisis mengenai permasalahan dasar yang dihadapi guru selama pembelajaran materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan. Analisis kedua yaitu analisis siswa dengan indikator menganalisis karakteristik siswa berdasarkan kebutuhan dan perkembangannya. Kemudian analisis tujuan, yang disusun berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan awal yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi bahwa dalam proses belajar mengajar tidak menentu, guru hanya berpatokan pada buku paket dan hanya menggunakan metode ceramah saja. Buku paket yang disajikan juga kurang menarik sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ardian Arsyhari dan Helda Silvia bahwa siswa kurang tertarik untuk membaca buku yang tebal serta tidak berwarna dan bergambar.⁵ Siswa cenderung memiliki sifat bosan ketika mulai berinteraksi dengan buku yang tebal dan tidak memiliki banyak warna.

Hasil penelitian untuk mengembangkan produk selanjutnya didapatkan dari data kualitatif pada hasil instrumen ditahap *Analysis*, salah satu tahap penting

⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Edisi 4: Jakarta, Prenadamedia Group, 2014), h.230

⁵ Ardian Asyhari and Helda Silvia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5.1 (2016), 1–13 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>>.

dalam proses perencanaan pembelajaran adalah melakukan analisis karakteristik siswa. Dimana karakteristik siswa ditingkat sekolah dasar itu cenderung berbeda.

Berdasarkan dari analisis kebutuhan memperoleh hasil bahwa dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dibutuhkan model pembelajaran berbasis Game agar siswa tidak bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sesuai pendapat Aprilia Anggraeni yang mengatakan bahwa permainan juga membuat siswa tetap bersemangat dan fokus pada materi pembelajaran serta mengubah suasana kelas yang awalnya membosankan, menjenuhkan, membuat mengantuk menjadi menyenangkan. Siswa tidak hanya diajak bermain namun juga belajar sehingga siswa tetap fokus pada materi pembelajaran.⁶ Berdasarkan hasil pengamatan siswa lebih antusias belajar dari pada pembelajaran-pembelajaran sebelumnya karena adanya model pembelajaran berbasis *Game* yang dikembangkan peneliti, pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

⁶ Aprilia Anggraeni, Fika Widiyana, dan Indah Diansari, "Penerapan *Ice Breaking* untuk Kelas IV di SD Negeri 1 Pringkuku sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar" *Journal of social empowerment*. Vol. 05, (1) 2020, Hal.549

2. Desain Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan *Media Rolling Ball Game* dengan Evaluasi Hots

Bahan ajar yang dirancang harus disesuaikan dengan tahap sebelumnya yang dibuat merupakan jawaban dari kebutuhan siswa agar nantinya bahan ajar yang dihasilkan dapat digunakan dengan baik. Sebelum merancang bahan ajar peneliti perlu membuat *flowchart* produk yang berfungsi sebagai acuan atau pedoman dalam menyusun buku panduan model pembelajaran *teams Games tournament*. Adanya *flowchart*, penyusunan buku panduan model pembelajaran berbasis Game akan menjadi lebih terarah. Hal ini sesuai dengan pendapat Bambang Eka Purnama bahwa *flowchart* berfungsi sebagai dasar sebelum membuat sebuah produk.⁷ Setelah menyusun *flowchart* selanjutnya peneliti mulai untuk mendesain buku model pembelajaran *teams Game Tournament* dengan materi pokok pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan.

Bahan ajar yang dikembangkan adalah buku panduan model pembelajaran Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan di kelas V SDN 60 Salubatang Palopo. Model dibuat dalam bentuk cetak yang memiliki 29 halaman dan berisikan langkah-langkah pembelajaran yang dibuat berdasarkan enam unsur model pembelajaran yang dikaitkan dengan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Isi dalam model pembelajaran fokus pada materi Ekosistem. Dalam buku panduan model pembelajaran terdiri dari sampul, kata pengantar, daftar isi, teori model pembelajaran berbasis karakter, unsur-unsur pelaksanaan model pembelajaran,

⁷ Bambang Eka Purnama, 'Microsoft Word - 09 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer.Doc', 4.2 (2012), 60–67.

tahap-tahap pembelajaran, aplikasi model pembelajaran (langkah-langkah pembelajaran), daftar pustaka dan riwayat hidup penulis.

Buku panduan model pembelajaran membahas tentang materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan. Materi yang telah dipilih kemudian disusun berdasarkan unsur-unsur model pembelajaran yaitu sintaks, system sosial, reaksi, sistem pendukung, dampak intruksional dan dampak penggiring. dari enam unsur model tersebut dijadikan sebagai acuan dalam model pembelajaran.

3. Kevalidan dan Kepraktisan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan Media *Rolling Ball Game* dengan Evaluasi HOTS

Bahan ajar berupa buku panduan yang dikembangkan dapat dilakukan dengan tahap validasi hingga tiga validator. Bahan ajar dikatakan valid apabila bahan ajar tersebut konsisten dalam setiap penyusunan komponen-komponen buku. Buku bisa dikatakan valid jika tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan isi buku telah sesuai serta telah memenuhi kriteria uji validasi yang telah dilakukan sebelum diuji cobakan untuk mengetahui tujuan yang ingin dikehendaki. Sehingga dapat dikatakan bahwa valid tidaknya suatu instrumen dapat dilihat dari mampu tidaknya instrumen yang dikehendaki memiliki tujuan pengukuran yang tepat.⁸

Berdasarkan hasil pengamatan dan teori diatas, maka buku panduan model pembelajaran *teams Game Tournament* yang dikembangkan memenuhi

⁸ Ahmad Muhammad Diponegoro, "Validitas Konstruk Skala Afektif", Jurnal Psikologi Indonesia, Vol.2, No. 1, 2005, h.64

kategori sangat valid, Uji validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli penelitian pengembangan model pembelajaran , ahli materi, dan ahli penerapan. Berdasarkan hasil dari penilaian beberapa validator diperoleh hasil yaitu buku panduan model pembelajaran *teams Game Tournament* materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanan telah valid atau layak untuk digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan kevalidan penelitian pengembangan model pembelajaran. Namun berdasarkan catatan yang diberikan para validator pada setiap komponen yang divalidasi, perlu dilakukan perbaikan-perbaikan kecil atau seperlunya sesuai dengan catatan yang diberikan.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan evaluasi hots dengan indikator penilaian yaitu efektif, kreatif, efisien, interaktif, dan menarik adalah sebesar 87% dengan kategori sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa buku panduan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media rolling ball dengan evaluasi hots yang dikembangkan peneliti berada pada kategori valid dan sangat praktis.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka peneliti menyimpulkan hasil penelitian pengembangan model pembelajaran *teams Games Tournament* berbantuan media *rolling ball Game* dengan evaluasi hots untuk kelas V di SDN 60 Salubattang Palopo.

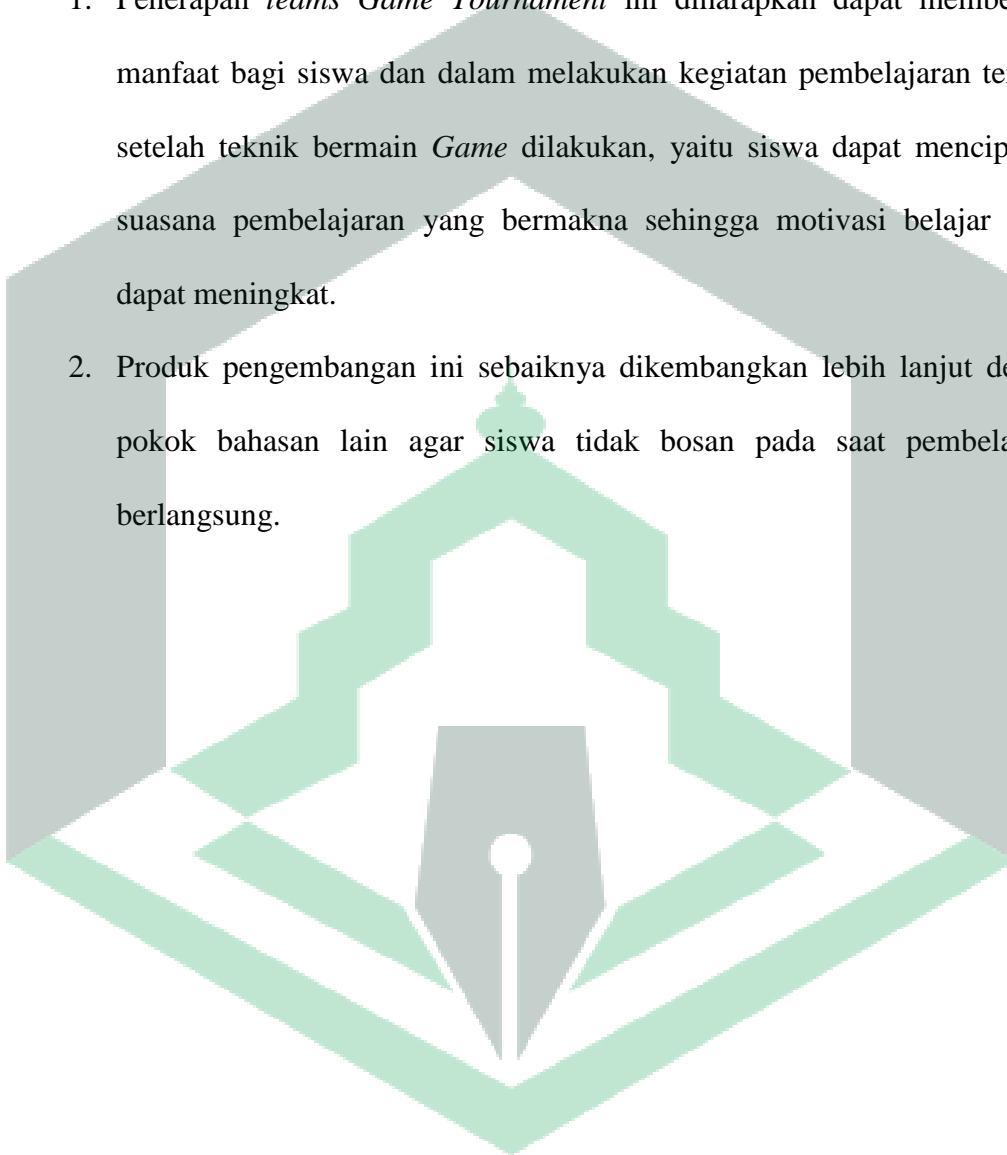
1. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di kelas V SDN 60 Salubattang Palopo, bahwa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibutuhkan model pembelajaran menarik untuk membantu pendidik agar proses pembelajaran berlangsung dengan lancar. Siswa akan lebih aktif dan merasa senang saat proses pembelajaran berlangsung. Maka peneliti mengembangkan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi hots.
2. Dalam merancang produk bahan ajar berupa buku panduan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi HOTS peneliti mengacu pada *flowchart*, kemudian didesain sesuai dengan tahapan analisis, tahap pendefinisian. Setelah itu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan model pembelajaran. Produk tersebut kemudian dikembangkan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui tahap validasi.

3. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa buku panduan model pembelajaran *teams Game Tournament* berbantuan media *rolling ball game* dengan evaluasi hots telah berhasil dikembangkan dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian hasil validasi oleh ahli penelitian pengembangan model pembelajaran yang memperoleh persentase sebesar 80,0% dengan kategori valid, validasi oleh ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase 95% dengan kategori valid. Kepraktisan dari Pengembangan model pembelajaran ini tentunya berdampak positif bagi peserta didik dan pendidik maupun bagi pembelajaran selanjutnya. Hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa peserta didik terhadap pengembangan model pembelajaran *teams Game tournament* berbantuan media *rolling ball game* dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, (2) Peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, (3) Peserta didik lebih mudah dalam menangkap materi pembelajaran, (4) Dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab pada setiap peserta didik, khususnya tanggung jawab sebagai anggota kelompok, (5) Proses pembelajaran lebih menyenangkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis pembahasan dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Penerapan *teams Game Tournament* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dan dalam melakukan kegiatan pembelajaran tematik setelah teknik bermain *Game* dilakukan, yaitu siswa dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.
2. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain agar siswa tidak bosan pada saat pembelajaran berlangsung.



DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, Irfan, Awaludin Tjalla, and Richardus Eko Indrajit, 'HOTS (*High Order Thinking Skill*) Dalam Paedagogik Kritis', *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5.3 (2021), 419–26 <<https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2211>>
- Adawiyah, Rabiatul, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Menggunakan Media Rolling Ball Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V Sdn Kebun Bunga 6 Banjarmasin', 2020
- Andi Rustandi, and Rismayanti, 'Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda', *Jurnal Fasilkom*, 11.2 (2021), 57–60 <<https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>>
- Budaya, D A N, Untuk Siswa, and Kelas IV, 'Pengembangan Media Bolding (Bola Bergelinding) Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam ',
Puspa Karitas Diana, Buku Siswa SD/MI Kelas V Tema 5, "*Ekosistem*",2017.
- Emi Ramdani, "*Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter*", Vol.10,No.1 (2018).
- Fanani, Moh. Zainal, 'Strategi Pengembangan Soal Hots pada Kurikulum 2013', *Edudeena*, 2.1 (2018), 57–76 <<https://doi.org/10.30762/ed.v2i1.582>>
- Fayakun, M, and P Joko, 'Efektivitas Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Kontekstual (Ctl) dengan Metode *predict , Observe , Explain* Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi *The Effectiveness Of Physics Course Using Contextual Models (Ctl) With Poe (Predict , Observe , Ex*', 11.1 (2015), 49–58 <<https://doi.org/10.15294/jpfi.v11i1.4003>>
- Irfan Abraham, Awaludin Tjalla, and Richardus Eko Indrajit, 'HOTS (*High Order Thinking Skill*) dalam Paedagogik Kritis', *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5.3 (2021), 419–26 <<https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2211>>.
- Ketut Sudarsana, '*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif*', 4 (2018).
- Kristiyanti, Novita "Pengembangan Media Bolding (Bola Bergelinding) pada Mata Pelajaran IPS Materi Kanampakan Alam" .
- Kritis, D A N Berpikir, and I Wayan Redhana, 'Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk'
- Kurniawan, Dian, Sinta Verawati Dewi, and Lembar Kerja, 'Seri Pendidikan ISSN 2476-9312 Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media *Screencast- O-Matic* Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Issn 2476-9312', 3.1 (2017)

- Laela Mufida, Zukhaira, 'Journal of Arabic Learning and Teaching Menulis Bahasa Arab Kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang', 6.1 (2017), 56–59
- Marliani, Novi, 'Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP)', 5.1 (2015), 14–25
- Putra, I Gusti Lanang Agung Kartika, I Dewa Kd Tastra, and IGN I Wy Suwatra, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Addie Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di SDN 1 Selat', *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2.1 (2014), 1–10 <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3939>>
- Rosdiana, Didimus Tanah Boleng, and Susilo Susilo. "Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* terhadap Efektivitas dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 2.8 (2017):1060-1064.
- Sudarsana, I Ketut, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif', 4 (2018)
- Sukerni, Putu, 'Pengembangan Buku Ajar Pendidikan IPA Kelas Iv Semester I Sd No. 4 Kaliuntu dengan Model *Dick and Carey*', *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 3.1 (2014), 386–96 <<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v3i1.2920>>
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna, 'Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model', *Jurnal Ika*, 11.1 (2013), 12–26
- Tem, Buku, *M e t s i E Kos*
- Undang Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, 'Undang-Undang Republik Indonesia, Tentang Guru Dan Dosen', *Pemerintah Indonesia*, 2005
- Zarah, Jurnal, and Vol No, 'Pengaruh Penggunaan Media *Rolling Ball* dalam Model Pembelajaran *Predict , Observe , Explain* (Poe) Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Laju Reaksi *The Effect Of Using Rolling Ball Media In Predict , Observe , Explain* (Poe) Learning Models On Chemical Learning Outcomes', 8.1 (2020), 44–49



**WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN PENGEMBANGAN
MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA *ROLLING
BALL* DENGAN EVALUASI HOTS UNTUK KELAS V DI SDN 60
SALUBATTANG**

(Pertanyaan Wawancara untuk Guru Kelas V SDN Salubattang)

1. Bagaimana cara Ibu mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran tema ekosistem?

Ada beberapa cara yang biasa saya lakukan diantaranya keaktifan siswa terhadap materi yang diajarkan, melihat bagaimana ketertarikan siswa serta perhatian saat materi diajarkan.

2. Model pembelajaran seperti apa yang Ibu gunakan pada pembelajaran tema ekosistem?

Model pembelajaran biasanya memotivasi siswa untuk semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Discovery Learning).

3. Seperti apa kesulitan yang Ibu rasakan dalam proses pembelajaran tema ekosistem?

Kesulitan jika masih ada beberapa diantara siswa yang tidak memahami materi yang disampaikan.

4. Bagaimana bentuk penilaian yang Ibu gunakan pada proses pembelajaran tema ekosistem?

Bentuk penilaian dari pengamatan sikap, tes pengetahuan

5. Bagaimana cara Ibu dalam meningkatkan semangat siswa pada proses pembelajaran?

Sebelum memulai terlebih dahulu saya memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.

6. Apakah dalam proses pembelajaran Ibu melakukan penataan tempat duduk dalam kelas secara khusus pada pembelajaran tema ekosistem?

Tidak ada penataan tempat dalam kelas secara khusus dalam tema ekosistem

7. Bagaimana model pembelajaran yang Ibu gunakan pada saat mengajar materi Komponen Ekosistem?

Dalam proses pembelajaran terkadang saya memberi umpan balik kepada siswa misalnya memberikan pertanyaan dan siswa ~~bertanya~~ menjawab.

8. Apakah Ibu pernah menggunakan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran? Jika pernah permainan seperti apa yang Ibu terapkan?

Untuk model *Teams Games Tournament* sendiri itu belum pernah.

9. Apakah Ibu pernah menggunakan media permainan *Rolling Ball* dalam proses pembelajaran?

Belum pernah

**ANGKET KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
TGT BERBANTUAN MEDIA *ROLLING BALL* DENGAN EVALUASI
HOTS UNTUK KELAS V DI SDN 60 SALUBATTANG**

(Angket untuk Siswa Kelas V di SDN 60 Salubattang)

Nama : NURFITRANI
Kelas : kelas 5 (V)
Hari/Tanggal : Palopo, 06 Januari 2023
Pukul :
Pengantar :

Siswa (i) kelas V 60 Salu Battang yang peneliti banggakan. Peneliti meminta kesediaannya untuk mengisi kuesioner berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar berupa model pembelajaran TGT berbantuan media *rolling ball* dengan evaluasi *Higher Order Thinking Skill* untuk kelas V di SDN 60 Salubattang. Atas bantuan dan waktu yang telah diluangkan peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Dimohon agar siswa (i) untuk memberikan jawaban mengenai pertanyaan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Siswa (i) dimohon memberikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan dengan cara memberikan tanda silang (x) pada salah satu huruf pada jawaban yang Anda anggap benar.

3. Catatlah saran dan komentar siswa (i) jika menurut siswa (i) terdapat permasalahan lain terkait dengan pelaksanaan pembelajaran tema komponen ekosistem.

Berikut merupakan pertanyaan yang harus dijawab dan diisi oleh siswa (i)

1. Metode pembelajaran apa yang digunakan oleh guru pada materi tema ekosistem?

- a. Ceramah
b. Diskusi
c. Bermain
d. Jawaban lain

2. Metode pembelajaran apa yang Anda sukai?

- a. Ceramah
b. Diskusi
 c. Diskusi dan bermain
d. Jawaban lain

3. Bagaimana penerapan pembelajaran pada materi tema ekosistem?

- a. Sangat menarik

- Cukup menarik
- c. Kurang menarik
- d. Jawaban lain

4. Apakah guru pernah menggunakan media permainan dalam proses pembelajaran?

- a. Pernah
- Tidak pernah
- c. Jawaban lain

5. Apabila materi pada pembelajaran tema ekosistem disajikan dengan permainan menarik dapat meningkatkan minat Anda dalam pembelajaran?

- Ya
- b. Tidak

6. Pembelajaran seperti apa yang Anda sukai?

- a. Belajar biasa saja
- Belajar sambil bermain
- c. Cukup bermain
- d. Jawaban lain

10. Apakah guru pernah menggunakan media *rolling game* pada saat pembelajaran?

a. Ya

b. Tidak



**INSTRUMEN UJI COBA KEMAMPUAN BERFIKIR SISWA
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN
MEDIA *ROLLING BALL* DENGAN EVALUASI *HOTS* UNTUK KELAS V
DI SDN 60 SALUBATTANG**

(Test untuk Siswa Kelas V di SDN 60 Salubattang)

Nama : ANGGI

Kelas : V 5 lima

Hari/Tanggal : Rabu 11

Pukul : 10.49

Pengantar :

Siswa (i) kelas V 60 Salubattang yang peneliti banggakan, peneliti meminta kesediaannya untuk menjawab pertanyaan berikut. Saran dan jawaban yang siswa (i) berikan akan dimanfaatkan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar berupa model pembelajaran TGT berbantuan media *rolling ball* dengan evaluasi *Higher Order Thinking Skill* untuk kelas V di SDN 60 Salubattang. Atas bantuan dan waktu yang telah diluangkan Peneliti ucapkan terima kasih.

Petunjuk :

1. Dimohon agar siswa (i) untuk memberikan jawaban mengenai pertanyaan yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Siswa (i) dimohon memberikan jawaban yang sesuai dengan kenyataan dengan cara memberikan tanda silang (x) pada salah satu huruf pada jawaban yang Anda anggap benar.

Berikut merupakan pertanyaan yang harus dijawab dan diisi oleh siswa (i)

1. Setiap makhluk hidup membutuhkan lingkungan tertentu untuk bertahan hidup dan memenuhi kebutuhannya. Lingkungan yang berupa benda mati dinamakan lingkungan....
 - a. Abiotik
 - b. Biotik
 - c. Atmosfer
 - d. Habitat
2. Lingkungan yang berupa benda hidup disebut....
 - a. Habitat
 - b. Biotik
 - c. Abiotik
 - d. Komunitas
3. Berikut ini yang merupakan contoh hewan yang memakan tumbuhan adalah....
 - a. Kelinci, marmut, dan anjing
 - b. Tikus, ayam, dan kucing
 - c. Kambing, rusa, dan buaya
 - d. Kuda, sapi, dan kerbau
4. Puncak piramida rantai makanan biasanya di tempati hewan-hewan karnivora. Contoh hewan karnivora antara lain adalah....
 - a. Jerapah, rusa, dan kerbau
 - b. Tikus, harimau, dan gajah
 - c. Harimau, hiu, dan elang
 - d. Buaya, ular, dan kadal
5. Semua makhluk hidup membutuhkan makhluk hidup yang lain agar bisa
 - a. Memangsa makhluk hidup lain
 - b. Mempertahankan hidupnya
 - c. Menguasai lingkungannya
 - d. Saling menyerang dan berkelahi

6. Bagian tumbuhan yang paling sering dijadikan makanan hewan adalah....

- a. Daun
- b. Biji
- c. Akar
- d. Batang

7. Jika ekosistem di sawah jumlah ularnya bertambah banyak, maka....

- a. Jumlah tikus yang semakin menurun
- b. Jumlah elang yang berkurang
- c. Jumlah tikus yang semakin banyak
- d. Jumlah elang dan tikus yang semakin meningkat

8. Perhatikan rantai makanan di bawah ini!

- 1) Padi --> tikus --> ular --> burung elang
- 2) Fitoplankton --> zooplankton --> udang --> cumi-cumi
- 3) Rumput --> zebra --> singa
- 4) Tanaman tomat --> ulat --> ayam --> ular

Rantai makanan yang terjadi di ekosistem kebun ditunjukkan oleh nomor....

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

9. Perhatikan rantai makanan berikut!

Tumbuhan --> tikus --> ular --> burung elang

Berdasarkan rantai makanan di atas tikus berperan sebagai....

- a. Konsumen I
- b. Konsumen II
- c. Konsumen III
- d. Produsen

10. Jika di sebuah sawah populasi ular diburu oleh manusia hingga punah, maka yang terjadi adalah populasi....

- a. Padi meningkat
- b. Katak menurun
- c. Tikus menurun
- d. Tikus meningkat



**FORMAT VALIDASI PRODUK PENGEMBANGAN MODEL
PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
ROLLING BALL DENGAN SOAL HOTS PADA KELAS V DI SDN 60 SALU
BATTANG**

Pembelajaran 2 : *Komponen Ekosistem*
Nama Validator : **Hj. Salmilah, S.Kom., MT.**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat/Nomor HP :

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Turnament berbantuan Rolling Games dengan Evaluasi Hots Untuk Kelas V Di SDN 60 Salu Battang*" Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan yang telah dibuat sebagaimana yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Ibu.
4. Untuk saran revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

Tabel Validasi Ahli Desain dan Sintaks Model Pembelajaran

Komponen Model	Indikator	Penilaian				Komentar dan Saran
		1	2	3	4	
1. Fokus Pembelajaran	1. Kejelasan Tujuan Pembelajaran			✓		
	2. Tujuan pembelajaran berorientasi pada siswa			✓		
	3.					
2. Sintaks Pembelajaran	1. Kegiatan pembelajaran mengaktifkan siswa				✓	
	2. Sintaks sesuai dengan perkembangan anak			✓		
	3. Sintaks mudah dipahami				✓	
3. Sistem Sosial	1. Mampu membuat anak belajar aktif melalui interaksi di sekolah				✓	
4. Sistem Pendukung	1. Kesesuaian sistem pendukung dengan kebutuhan siswa			✓		
	2. Ketepatan tujuan pembelajaran dengan sistem pendukung yang digunakan			✓		
5. Dampak Intruksional dan dampak penggiring	1. Mampu mendukung proses pembelajaran			✓		
	2. Mampu mengembangkan aspek kognitif			✓		

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.


lengkapi dengan soal evaluasi yg disarankan pada Panduan.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Januari 2023

Validator,


Hj. Salmilah, S.Kom., MT.

NIP. 19761210 200501 2 001

**FORMAT VALIDASI PRODUK PENGEMBANGAN MODEL
PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
ROLLING BALL DENGAN SOAL HOTS PADA KELAS V DI SDN 60 SALU
BATTANG**

Pembelajaran 2 : *Komponen Ekosistem*
Nama Validator : **Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.**
Pekerjaan : **Dosen**
Alamat/Nomor HP :

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Turnament berbantuan Rolling Games dengan Evaluasi Hots Untuk Kelas V Di SDN 60 Salu Battang*" Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan yang dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

Tabel Validasi Ahli Bahasa Model Pembelajaran

Aspek yang Dinilai		Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Bahasa Materi Ajar	1. Menggunakan bahasa yang komunikasi dan struktur kalimat yang sederhana				✓
	2. Menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓
	3. Menggunakan tulisan, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan pedoman Ejaan Bahasa Indonesia				✓
	4. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa			✓	
	5. Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum:

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Januari 2023

Validator,

Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19810607 200101 1 009

**FORMAT VALIDASI PRODUK PENGEMBANGAN MODEL
PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TURNAMENT BERBANTUAN
MEDIA ROLLING BALL DENGAN SOAL HOTS PADA KELAS V DI
SDN 60 SALU BATTANG**

Pembelajaran 2 : komponen ekosistem
Nama Validator : BUNGAWATI, S.Pd.M.Pd
Pekerjaan : DOSEN
Alamat/Nomor HP :

Petunjuk:

Dalam penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Turnament berbantuan Rolling Games dengan Evaluasi Hots Untuk Kelas V Di SDN 60 Salu Battang*" Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket analisis kebutuhan. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk di bawah ini.

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan yang dibuat sebagaimana terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

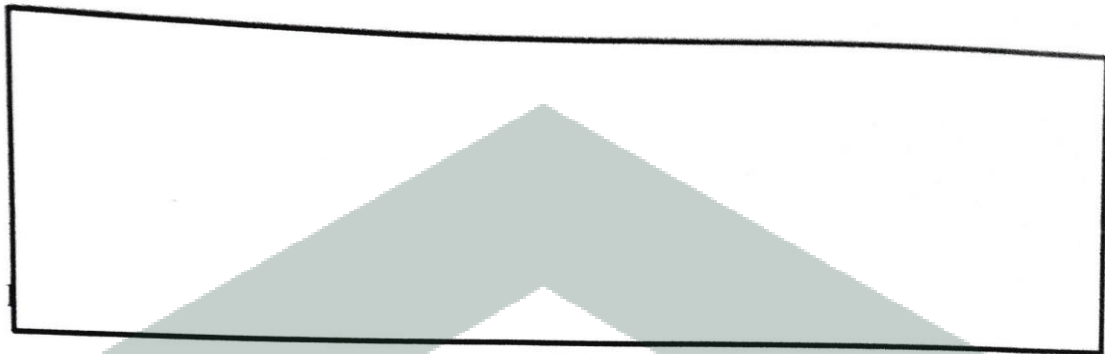
Keterangan Skala Penilaian:

1. Angka 1 berarti "Kurang relevan"
2. Angka 2 berarti "Cukup relevan"
3. Angka 3 berarti "Relevan"
4. Angka 4 berarti "Sangat relevan"

Tabel Validasi Ahli Materi Model Pembelajaran

Aspek yang Dinilai		Penilaian				Komentar dan Saran
		1	2	3	4	
Kesesuai materi dan Model Pembelajaran	1. Kesesuaian materi yang dipaparkan dengan kompetensi dasar				✓	
	2. Kebenaran konsep dan materi				✓	
	3. Pembagian materi jelas				✓	
	4. Mengembangkan model pembelajaran berbantuan media rolling ball games dengan evaluasi HOTS				✓	
	5. Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan mudah dipahami oleh siswa				✓	
	6. Mengembangkan keterampilan proses pemecahan masalah				✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan, mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.



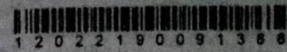
- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Januari 2023

Validator

Bungawati, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 19931128 202012 2014



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

ASLI

IZIN PENELITIAN
 NOMOR : 1388/IP/DPMPSTP/XI/2022

DASAR HUKUM :

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

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : MEGA OKTAVIA SARI
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Jl. Tirosomba Kota Palopo
 Pekerjaan : Mahasiswa
 NIM : 17 0205 0082

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

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TURNAMENT BERBANTUAN MEDIA ROLLING BALL GAMES DENGAN EVALUASI HOTS PADA SUB TEMA KOMPONEN EKOSISTEM UNTUK KELAS V DI SDN 60 SALUBATTANG

Lokasi Penelitian : SD NEGERI 60 SALUBATTANG KOTA PALOPO
 Lamanya Penelitian : 23 November 2022 s.d. 23 Februari 2023

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

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

Diterbitkan di Kota Palopo
 Pada tanggal : 24 November 2022
 a.n. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
 Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP

ERICK. K. SIGA, S.Sos
 Pangkat : Penata Tk.I
 NIP. 19830414 200701 1 005

Jembusan

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel.
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1303 SVA
4. Kapolres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo



PEMERINTAHAN KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 60 SALUBATTANG

Alamat : Jln Salubattang, Kec. Telluwanua kota palopo

SURAT KETERANGAN
No.421.2/002/SDN60/III/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Susilawati S.Pd.,MM. Pd
NIP : 197209021995012001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : Sekolah Dasar Negeri 60 Salubattang

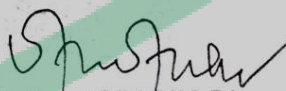
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Mega Oktavia Sari
NIM : 17 0205 0082
Asal Per.Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Palopo
Jurusan : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melaksanakan Penelitian di SDN 60 Salubattang mulai 06 Januari 2023 untuk memperoleh data guna penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul " **Pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Turnament Berbantuan Media Rolling Ball Games dengan Evaluasi HOTS pada Subtema Komponen Ekosistem untuk Kelas V di SDN 60 Salubattang** ". Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan : Salubattang
Pada tanggal : 06 Maret 2023

Kepala Sekolah,


Susilawati S.Pd.,MM. Pd
NIP, 19720902 199501 2 001







RIWAYAT HIDUP



Mega Oktavia Sari, tempat tanggal lahir Palopo, 27 Oktober 1999. Penulis merupakan anak kelima dari delapan bersaudara, dan merupakan buah hati dari ayahanda Baharuddin dan ibunda Rosmila

Penulis mengawali pendidikan di Sekolah Dasar di SDN 34 Bara lulus tahun 2011, kemudian Sekolah Menengah Pertama di SMPN 5 Palopo yang lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Palopo dan lulus di tahun 2017.

Kemudian melanjutkan pendidikan (S1) di **Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo**. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Tahun 2020 penulis melaksanakan PLP Integrasi KKN di Dusun Monto, Desa Tulak Tallu, Kecamatan Sabbang.

Sebelum menyelesaikan akhir studi penulis menyusun skripsi dengan judul **“Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media *Rolling Ball Game* dengan Evaluasi HOTS pada Sub Tema Komponen Ekosistem untuk Kelas V di SDN 60 Salubattang”**, sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (SI) dan memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.)