

PENGARUH PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MATERI POKOK KOPERASI DI MIT NURUL ISLAM NGALIYAN SEMARANG TAHUN AJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :
SITI ASNIAH
NIM : 123911102

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Siti Asniah
NIM : 123911102
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

PENGARUH PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MATERI POKOK KOPERASI DI MIT NURUL ISLAM NGALIYAN SEMARANG TAHUN AJARAN 2015/2016

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 30 Mei 2016

Pembuat pernyataan,



Siti Asniah
NIM : 123911102



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Km.02 Kampus II Ngaliyan
Telp. 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskahskripsiberikutini :

Judul : **Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas IV Materi Pokok Koperasi di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016**

Nama : Siti Asniah
NIM : 123911102
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqasah oleh Dewan Penguji Fakultas IlmuTarbiyahdanKeguruanUniversitas Islam NegeriWalisongo Semarang dandapatditerimasebagaisalahsatusyaratmemperolehgelarsarjanaIlmuPendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 14 Juni 2016

DEWAN PENGUJI

Penguji I,

Penguji II,

Dr. H. Darmu'in, M.Ag

NIP. 19640424 199303 1 003

Dr. H. M. Nur Hasan, M. Si

NIP. 19530522 197703 1001

Penguji III,

Penguji IV,

H. Amin Farih, M.Ag

NIP. 19710614 200003 1 002

Titik Rahmawati, M.Ag

NIP. 197101122 200501 2 001

Pembimbing,

Dr. Hj. Sukasih, M. Pd

NIP. 19570202 199203 2001

NOTA DINAS

Semarang, 7 Juni 2016

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Walisongo
Di Semarang

Assalamu 'alaikum, wr. wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan,
arah dan koreksi naskah skripsi dengan :

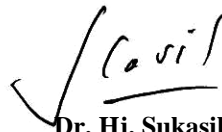
Judul : **Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas IV Materi Pokok Koperasi di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016**

Nama : Siti Asniah
NIM : 123911102
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Pembimbing,



Dr. Hj. Sukasih, M. Pd
NIP. 19570202 199203 2001

ABSTRAK

Judul : Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas IV Materi Pokok Koperasi di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016

Peneliti : Siti Asniah

NIM : 123911102

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh model pembelajaran yang dilakukan guru selama ini kurang bervariasi dan guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa pasif karena kurang tertarik dalam pembelajaran dan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Untuk itu peneliti melakukan penelitian mengenai Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas IV Materi Pokok Koperasi di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV MIT Nurul Islam Ngaliyan dengan jumlah 78 siswa. Sampel yang diambil adalah 51 siswa dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui instrumen penelitian berupa tes. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*

Dalam uji hipotesis peneliti menggunakan uji *t tes*. Berdasarkan hasil perhitungan t-test dengan taraf signifikansi = 5% diperoleh $t_{hitung} = 3,523$ sedangkan $t_{tabel} = 2,01$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti rata-rata hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa yang diajar dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan media audio visual lebih baik dari pada siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan data yang diperoleh rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen = 79,600 dan kelompok kontrol = 69,423 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan metode *Teams*

Games Tournament (TGT) dan media audio visual efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi koperasi di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat Iman, Islam, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi dengan judul Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas IV Materi Pokok Koperasi di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016 ini dapat terselesaikan.

Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada beliau junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang menjadi penerang umat Islam. Penulisan skripsi ini disusun guna memenuhi tugas akhir dan persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari semua pihak yang telah membantu, membimbing, memberi semangat, dukungan dalam bentuk apapun. Untuk itu kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, setulus hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. H. Raharjo, M. Ed. St, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
2. H. Fakrur Rozi, M. Ag. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

3. Dr. Hj. Sukasih, M. Pd. Selaku Dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang selalu memberi pengarahan dalam perkuliahan
5. Bapak Dian Utomo, S. H.I selaku Kepala MIT Nurul Islam Ngaliyan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian
6. Ibu Siti Djamilah S, Pd. I selaku wali kelas IVB dan Ibu Anna Wahyuningsih S, A.g selaku wali kelas IVA yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian
7. Kedua Orangtuaku tercinta Bapak Ngasdi dan Ibu Sukismi. Terimakasih atas do'a,nasihat, dukungan, pengorbanan, kasih sayang dalam mendidik penulis.
8. Adikku tersayang Nur Asikin yang selalu memberikan do'a dan semangat kepada penulis.
9. Sahabat-sahabat tercinta Zemi, Rajefi, Ratna, Umi, Ragil, Sugeng, Siwi, dan Tutik Yang selalu memberikan do'a, motivasi dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
10. Teman-temanku Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) angkatan 2012 yang selalu berjuang bersama dalam suka maupun duka. Semoga Allah SWT memberikan kesuksesan untuk kita semua

11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu peneliti hingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Kepada semua pihak yang telah peneliti sebutkan diatas, peneliti tidak dapat memberikan apa-apa selain untaian rasa terimakasih yang tulus dengan diiringi do'a semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan mereka dengan sebaik-baiknya balasan. Pada akhirnya penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna. Namun demikian peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Semarang, 30 Mei 2016
Penulis,



Siti Asniah
NIM.123911102

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakang	1
B. RumusanMasalah.....	7
C. TujuandanManfaatPenelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. DeskripsiTeori	
1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	11
2. Media Audio Visual	18
3. Hasil Belajar IPS Materi Koperasi	23
B. KajianPustaka	39
C. Hipotesis	42

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	44
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	45
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	45
D. Variabel Dan Indikator Penelitian	48
E. Teknik Pengumpulan Data	49
F. Teknik Analisis Data	56

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data	63
B. Analisis Data Tahap Akhir	64
C. Pembahasan Hasil Penelitian	66
D. Keterbatasan Penelitian	67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
C. Penutup	72

DAFTAR PUSTAKA

**LAMPIRAN 1 DAFTAR NAMA SISWA KELAS UJI COBA
SOAL**

LAMPIRAN 2 KISI-KISI UJI COBA SOAL

LAMPIRAN 3 SOAL UJI COBA

LAMPIRAN 4 LEMBAR JAWAB UJI COBA SOAL

LAMPIRAN 5	KUNCI JAWABAN UJI COBA SOAL
LAMPIRAN 6	NILAI SISWA UJI COBA SOAL
LAMPIRAN 7	ANALISIS UJI COBA SOAL
LAMPIRAN 8	PERHITUNGAN VALIDITAS SOAL
LAMPIRAN 9	PERHITUNGAN REABILITAS
LAMPIRAN 10	PERHITUNGAN TINGKAT KESUKARAN SOAL
LAMPIRAN 11	PERHITUNGAN DAYA BEDA SOAL
LAMPIRAN 12	DAFTAR NAMA SISWA KELAS KONTROL
LAMPIRAN 13	DAFTAR NAMA SISWA KELAS EKSPERIMEN
LAMPIRAN 14	KISIS-KISI SOAL PRE TEST
LAMPIRAN 15	SOAL PRE TEST
LAMPIRAN 16	LEMBAR JAWAB PRE TEST
LAMPIRAN 17	KUNCI JAWABAN PRE TEST
LAMPIRAN 18	NILAI PRE TEST KELAS EKSPERIMEN DAN KONTROL
LAMPIRAN 19	SILABUS
LAMPIRAN 20	RPP KELAS KONTROL PERTEMUAN KE I
LAMPIRAN 21	RPP KELAS KONTROL PERTEMUAN KE II
LAMPIRAN 22	RPP KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN KE I
LAMPIRAN 23	RPP KELAS EKSPERIMEN PERTEMUAN KE II
LAMPIRAN 24	SOAL POST TEST

LAMPIRAN 25	LEMBAR JAWAB POST TEST		
LAMPIRAN 26	KUNCI JAWABAN POST TEST		
LAMPIRAN 27	NILAI POST TEST KELAS EKSPERIMEN DAN KONTROL		
LAMPIRAN 28	UJI NORMALITAS AWAL KONTROL	KELAS	
LAMPIRAN 29	UJI NORMALITAS AKHIR KONTROL	KELAS	
LAMPIRAN 30	UJI NORMALITAS AWAL EKSPERIMEN	KELAS	
LAMPIRAN 31	UJI NORMALITAS AKHIR EKSPERIMEN	KELAS	
LAMPIRAN 32	UJI HOMOGENITAS AWAL		
LAMPIRAN 33	UJI HOMOGENITAS AKHIR		
LAMPIRAN 34	UJI PERSAMAAN RATA-RATA		
LAMPIRAN 35	UJI PERBEDAAN RATA-RATA		
LAMPIRAN 36	DAFTAR KELOMPOK EKSPERIMEN	KELAS	
RIWAYAT HIDUP			

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal, 51
Tabel 3.2	Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal, 53
Tabel 3.3	Hasil Perhitungan Daya Beda, 55
Tabel 3.4	Daftar Kesamaan Rata-Rata, 60
Tabel 4.1	Daftar Harga Chi Kuadrat Data Post Test 64
Tabel 4.2	Data Hasil Uji Homogenitas Akhir, 65
Tabel 4.3	Data Uji Perbedaan Rata-Rata, 66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan suatu bangsa. Untuk itu, pembangunan nasional di bidang pendidikan merupakan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia, guna mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur, serta memungkinkan setiap warga negaranya untuk mengembangkan diri, baik dalam aspek jasmaniah, maupun rohaniah berdasarkan falsafah Pancasila.¹

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menjadikan siswa memiliki pengetahuan yang luas, memiliki keterampilan, memiliki kepribadian yang baik dan aktif dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut maka pendidikan harus berkualitas baik. Melalui pendidikan, manusia akan dapat diangkat derajatnya oleh Allah SWT sebagaimana dijanjikan Allah dalam QS. Surat Al-Mujadalah ayat 11 berikut ini:

¹. Ali Rohmad, *Kapita Selekta Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm.7

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١٠١﴾

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

Pendidikan yang berkualitas akan mampu mencapai tujuan dari pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan. Profesional dan kreatifitas guru merupakan salah satu faktor utama dalam menentukan pendidikan yang berkualitas, karena guru berinteraksi secara langsung dengan siswa untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif dan efektif, sehingga siswa menjadi lebih giat dalam belajar dengan motivasi yang tinggi. Untuk mencapai pembelajaran tersebut guru tidak saja dituntut mampu melakukan transformasi ilmu terhadap siswa saja, tetapi juga mampu memilih strategi, serta metode yang efektif dan efisien.

Salah satu diantara masalah besar dalam pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar. Masalah lainnya yakni pendekatan dalam pembelajaran

masih terlalu didominasi peran guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai objek dan bukan sebagai subjek dalam pembelajaran. Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis, belum memanfaatkan *quantum learning* sebagai salah satu paradigma menarik dalam pembelajaran, serta kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individual.²

Guru sebagai salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar, diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga mampu mendorong peserta didik untuk belajar dalam kondisi yang menyenangkan, karena keberhasilan suatu proses belajar mengajar salah satunya dipengaruhi oleh strategi yang diterapkan guru. Oleh karena itu cara yang harus dilakukan guru yakni mengembangkan variasi dalam mengajar. Guru diharapkan tidak hanya menggunakan satu metode saja dalam mengajar tetapi dituntut untuk lebih kreatif dalam proses belajar mengajar agar peserta didik tidak hanya berperan sebagai obyek pembelajaran yang hanya menerima materi yang disampaikan guru sehingga mengakibatkan peserta didik bersifat pasif, tetapi peserta didik juga harus

²Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (UIN-Maliki Press, 2012), hlm. 1

mengembangkan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif.

Ilmu Pengetahuan Sosial pada dasarnya bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, kemampuan, dan lingkungannya, serta sebagai bekal peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk itu, dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut.³

Koperasi merupakan badan usaha milik bersama yang didasarkan atas asas kekeluargaan dan gotong-royong untuk mewujudkan kemakmuran bersama.⁴ Pendirian lembaga koperasi sangatlah penting sebagaimana dikemukakan di dalam Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1992, tentang Perkoperasian disebutkan bahwa “koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum dengan landasan kegiatan berdasar prinsip koperasi dan merupakan gerakan ekonomi rakyat berdasar atas asas kekeluargaan”.⁵ Sebagai lembaga ekonomi yang berasaskan kekeluargaan, koperasi juga mempunyai tujuan dan mafaat diantaranya yakni meningkatkan kesejahteraan anggota dan mengembangkan usaha para anggota-anggotanya. Usaha

³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm.174

⁴Tanty Hisnu P. Winardi, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas IV*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 157

⁵Tim Bina Karya Guru (Tim BKG) Arsyad Umar dkk, *IPS Terpadu untuk SD/MI Kelas IV*, (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm.152

koperasi dilakukan bersama dan dibangun dengan modal bersama. Dengan demikian, diharapkan koperasi akan lebih maju dibandingkan badan usaha lainnya.⁶

Hasil observasi awal terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di MIT Nurul Islam Ngaliyan khususnya pembelajaran IPS di kelas IV menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang efektif, interaksi pembelajaran masih rendah, proses pembelajaran masih terpusat pada guru dan siswa pasif dalam mengikuti pelajaran, guru kurang variatif dalam menggunakan model pembelajaran. Selain itu, guru juga kurang maksimal dalam menggunakan media ketika menyampaikan materi yang diajarkan. Sehingga berakibat siswa pasif dan kurang tertarik dalam pembelajaran. Saat mengikuti pembelajaran masih banyak siswa yang mengobrol dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang mendapat nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) atau Pertandingan Permainan Tim merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif. Pada model ini siswa memainkan

⁶ Tim Bina Karya Guru (Tim BKG) Arsyad Umar dkk, *IPS Terpadu untuk SD/MI Kelas IV*, (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm.155

permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.⁷

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Tentunya, untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran tersebut juga perlu didukung dengan media pembelajaran yang sesuai agar dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang cukup penting dalam kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tanpa adanya suatu media yang dapat menunjang pembelajaran, maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan secara maksimal.

Salah satu media yang sesuai dengan pembelajaran IPS pada materi koperasi adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media instruksional yang sesuai dengan perkembangan zaman yang meliputi media yang dapat dilihat, didengar, dan dapat dilihat dan didengar.⁸ Sehingga dengan penerapan media audiovisual pada materi koperasi ini peserta

⁷Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm. 83

⁸ Akhmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997)

didik tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru tetapi juga dapat melihat secara langsung mengenai isi materi tersebut seperti lambang koperasi, bapak koperasi Indonesia dan jenis-jenis koperasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti hendak melakukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV materi pokok koperasi di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang tahun ajaran 2015/2016”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV materi pokok koperasi di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun ajaran 2015/2016?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran

IPS kelas IV materi pokok koperasi di MIT Nurul Islam
Ngaliyan Semarang TahunAjaran 2015/2016

2. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

a. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi yang lebih baik dan memberikan pengetahuan tentang penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Sehingga dalam penelitian ini pendidik dapat menemukan metode dan media yang tepat pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ataupun pada pembelajaran mata pelajaran yang lain pula.

b. Secara Praktis

1) Bagi Peserta didik

- a) Meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- b) Meningkatkan kemampuan berinteraksi antar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- c) Terciptanya pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi.

- 2) Bagi Guru
 - a) Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih strategi atau metode pembelajaran
 - b) Guru memperoleh suatu variasi dalam melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 - c) Guru dapat mengetahui karakter siswa-siswanya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
- 3) Bagi Madrasah
 - a) Sebagai bahan dan masukan untuk terus meningkatkan kualitas dalam proses belajar mengajar di sekolah
 - b) Dapat dijadikan acuan bagi MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang agar semakin meningkatkan serta mematangkan proses pembelajaran
- 4) Bagi Peneliti
 - a) Mendapat pengalaman langsung mengenai pelaksanaan metode *Teams Games Tournament* dan audio visual untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sekaligus sebagai contoh yang dapat dilaksanakan dan dikembangkan di lapangan
 - b) Dapat menambah pengetahuan peneliti untuk menekuni dan mempersiapkan diri dalam dunia

pendidikan serta mengembangkan keterampilan maupun pengetahuan yang sesuai dengan profesi peneliti

- c) Peneliti dapat memahami karakter siswa yang bermacam-macam dalam melaksanakan proses pembelajaran tersebut.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Secara *kaffah* model dinamakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal.¹ Model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan.

Salah satu model pembelajaran kelompok adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerja kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok tersebut mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda dan berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.²

Dalam pembelajaran kooperatif mempunyai dua komponen utama, yaitu komponen tugas kooperatif

¹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm. 21

² M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 234

(*cooperative task*) dan komponen struktur intensif kooperatif (*cooperative incentive structure*). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur insentif kooperatif merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk nekerjasama mencapai tujuan kelompok.³

Berdasarkan prinsip-prinsip yang dikemukakan *Kagan* dan *Slavin*, hakikat pembelajaran kooperatif adalah adanya keterlibatan seluruh peserta didik dalam suatu kelompok terstruktur, kelompok terstruktur meliputi struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur penghargaan (*reward*). *Zamroni* (2000) sebagaimana dikutip *Trianto* mengemukakan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual.⁴

Dalam pembelajarn kooperatif, pemberian penghargaan kelompok atau *reward* pada setiap kelompok atau peserta didik yang menjadi kelompok terbaik akan menumbuhkan semangat dan kerjasam yang tinggi pada

³ Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm.163

⁴*Trianto*, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, hlm.57-58

masing-masing kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian setiap anggota dalam masing-masing kelompok akan saling bekerjasama dan mempunyai suatu yang positif, artinya setiap anggota dalam masing-masing kelompok tersebut akan saling bekerjasama dan membantu anggota. Sehingga akan tercipta interaksi sosial antar peserta didik.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah hasil belajar akademik siswa mengalami peningkatan dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.⁵

Menurut Arends (1997: 111) dalam bukunya Jamil Suprihatin tentang strategi pembelajaran menyatakan bahwa "...*the cooperative learning model was developed to achieve at least three important instructional goals : academic achievement, acceptance of diversity, and social skill development,*" yang dimaksud adalah bahwa model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk mencapai sekurang-kurangnya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan ketrampilan sosial.⁶

⁵M. Hosnan, *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, hlm. 234

⁶Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Karakter*, hlm. 197

c. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, seperti dijelaskan berikut ini:

1) Prinsip ketergantungan positif

Untuk tercipta kelompok kerja yang efektif, setiap anggota kelompok masing-masing perlu membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya. Tugas tersebut tentu saja disesuaikan dengan kemampuan setiap anggota kelompok. Inilah hakikat ketergantungan positif, artinya tugas kelompok tidak mungkin diselesaikan manakala ada anggota yang tidak bisa menyelesaikan tugasnya, dan semua ini memerlukan kerja sama yang baik dari masing-masing anggota kelompok. Anggota kelompok yang mempunyai kemampuan lebih, diharapkan mau dan mampu membantu temannya untuk menyelesaikan tugasnya.

2) Tanggung jawab perseorangan

Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu memberikan penilaian terhadap individu dan juga kelompok. Penilaian individu bisa berbeda, tetapi penilaian kelompok harus sama.

3) Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing.

4) Partisipasi dan komunikasi

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak.

Sebelum melakukan kooperatif, guru perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi, misalnya kemampuan mendengarkan dan kemampuan berbicara, cara menyatakan ketidaksetujuan atau cara menyanggah pendapat orang lain secara santun, tidak memojokkan, cara menyampaikan gagasan dan ide-ide yang dianggapnya baik dan berguna.⁷

d. Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT atau *Teams Games Tournament*, atau pertandingan perkembangan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.⁸

⁷Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Karakter*, hlm. 64-65

⁸Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, hlm.83

TGT dari arti harfiah tersusun atas tiga kata bahasa Inggris, yaitu “*teams*”, “*games*”, dan “*tournament*”. Dalam Kamus Inggris Indonesia (2003) *Teams* mempunyai makna dasar “kelompok atau tim”, *games* berarti permainan, permainan memiliki pengertian sesuatu yang digunakan untuk bermain, dan *tournament* berarti persaingan. Persaingan memiliki pengertian perihal bersaing, yaitu memperlihatkan keunggulan masing-masing yang dilakukan oleh perseorangan atau kelompok.⁹ Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *games* akademik.¹⁰

TGT diartikan sebagai model pembelajaran yang didasarkan pada sistem turnamen atau persaingan dalam bentuk permainan antar kelompok siswa. Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini peserta didik sebelumnya telah belajar secara individual, untuk selanjutnya belajar kembali dalam kelompok masing-masing. Untuk kemudian mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuannya.¹¹

⁹Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 978

¹⁰ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hm. 197

¹¹ Miftakhu Hudal, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm.117

Pada pelaksanaannya, TGT memiliki 5 (lima) komponen utama, yaitu:

- 1) Penyajian kelas
- 2) Kelompok
- 3) *Games*
- 4) *Tournament*
- 5) *Team recognize*.¹²

Berdasarkan komponen TGT diatas, jelas bahwa model pembelajaran melalui games atau permainan perlombaan kelompok sangat relevan dengan sifat dan status peserta didik dalam fase anak. Keuntungan penerapan model permainan dalam perlombaan kelompok pada fase anak adalah memudahkan mereka untuk saling mengenal sekaligus dapat memupuk rasa sosial di antara peserta didik.

Pemupukan rasa sosial dapat terjadi karena dalam pelaksanaannya, masing-masing anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama terhadap keberhasilan belajar kelompoknya tersebut. Dari proses ini juga akan memunculkan sebuah “solusi” bagi permasalahan anak yang membutuhkan variasi dalam belajar agar mereka bermain sambil belajar.

e. Langkah-langkah TGT

Secara runtut langkah-langkah TGT terdiri dari:

¹²Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm. 45

- 1) Presentasi Kelas. Guru menerangkan materi secara garis besar di depan kelas dan siswa memperhatikan penjelasan guru
- 2) *Team*. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Fungsi kelompok untuk mendalami materi dan bekerjasama dalam mempersiapkan anggota kelompok dalam permainan
- 3) *Games* atau permainan berupa kuis-kuis untuk menguji pengetahuan siswa dalam presentasi
- 4) Turnamen umumnya dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan setiap kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.
- 5) *Reward* atau penghargaan Team. Team yang memenangkan dalam turnamen akan mendapat penghargaan dapat berupa sertifikat atau hadiah sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Kriteria Penghargaan (*reward*) yang disarankan.¹³

Kriteria (team average)	Award
30-40	<i>Good Team</i>
40-45	<i>Great Team</i>
45 ke atas	<i>Super Team</i>

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَائِلٌ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada

¹³Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, hlm.

penerima pesan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁴

Hamalik (1986) dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

b. Pengertian Media Audio Visual

Audio visual berasal dari kata *audible* dan *visible*, *audible* yang artinya dapat didengar, *visible* artinya dapat dilihat.¹⁵ Dale mengatakan dalam Azhar Arsyad bahwa media audio visual adalah media pengajaran dan media

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hlm.3

¹⁵ Amir Hamzah Sulaeman, *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1985), hlm. 11

pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung.¹⁶

Jadi dapat diartikan bahwa media audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapan melalui pandangan dan pendengaran yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁷

c. Media Audio Visual Berbentuk Video

Berdasarkan pengertian audio visual yang telah dijelaskan sebelumnya, maka media audio visual yang digunakan peneliti adalah media yang berbentuk video sebagai sumber pembelajaran.

Video berasal dari bahasa Latin.*video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat (K. Prent dkk., Kamus Latin-Indonesia, 1969:926)

Video merupakan kumpulan gambar-gambar dalam frame. Dalam media ini setiap frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama

¹⁶Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, *Media Pembelajaran*, hlm.8

¹⁷Amir Hamzah Sulaeiman, *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1985), hlm.11

dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.¹⁸

Guru dapat mengembangkan media video sesuai dengan kemampuannya. Dalam hal ini, terkait dengan kecermatan guru memahami kondisi psikologis peserta didik, tujuan, metode, serta kelengkapan alat bantu. Kesesuaian dan keterpaduan dari semua unsur ini akan sangat mendukung pengembangan media pengajaran. Sebab kegagalan guru dalam menerapkan media pengajaran akan terjadi jika guru tersebut kurang menguasai media tersebut.

Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan menggunakan media berbentuk Audio Visual (video) dalam pembelajaran:

- 1) Kelebihan video
 - a) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain
 - b) Meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran

¹⁸Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Cet.2 (Bogor: Ghalia Indonesia), hlm. 64

- c) Mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik
 - d) Mampu menggambarkan peristiwa/kejadian masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
 - e) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat oleh peserta didik
 - f) Mengembangkan imajinasi peserta didik
- 2) Kekurangan video
- a) Dalam penerapannya video umumnya memerlukan waktu yang banyak dan biaya yang tinggi
 - b) Kecepatannya diatur, pada saat video dipertunjukkan, gambar akan berjalan terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.
 - c) Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video itu dirancang khusus serta diproduksi sendiri

- d) Terkadang lebih banyak menampilkan pembicaraan dan terkadang juga kurang sesuai untuk detail gambar tunggal.¹⁹

3. Hasil Belajar IPS Materi Koperasi

a. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil berarti sesuatu yang diadakan oleh usaha-usaha, sedangkan pengertian belajar adalah merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.²⁰

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.²¹

Beberapa ahli mendefinisikan tentang belajar, di antaranya sebagai berikut:

- a) Menurut Chaplin dalam Dictionary of Psychology belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama berbunyi ... *Acquisition of any relatively*

¹⁹Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Cet.2. hlm. 64-65

²⁰Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2002), hlm. 37

²¹Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 63

permanent change in behavior as a result of practice and experience. Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan keduanya *process of acquiring responses as a result of special practice*, belajar ialah proses memperoleh respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus.²²

- b) Menurut Asri Budiningsih, “ belajar menurut teori kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman, yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang diamati dan dapat diukur.”²³
- c) Menurut Howard L. Kingsley, “ *Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*”. Belajar adalah proses di mana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.²⁴
- d) Menurut Cronbach, “*Learning is shown by change in behavior as a result of experience*”. Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.²⁵

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha individu yang dilakukan untuk memperoleh

²²Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 65

²³Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 51

²⁴Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 127

²⁵Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 2

suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan dan bersifat tetap, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungan.

Berdasarkan definisi tentang belajar yang diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- a) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behaviour*). Hal ini berarti bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil.
- b) Perubahan perilaku *relative permanent*. Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
- c) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.²⁶

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar mengajar.

²⁶ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 15-16

2) Macam-macam hasil belajar

Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar mengajar.

Hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁷ Menurut Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana hasil belajar dibagi dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁸

a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan penilaian (*evaluation*).²⁹

²⁷Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 48

²⁸Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22

²⁹Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 103-113

b) Ranah Afektif

Ranah afektif yakni berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu menerima (*receiving*), menjawab (*responding*), menilai (*valuing*), organisasi (*organization*) dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Tipe hasil belajar pada ranah afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar dan hubungan social dengan temannya.

c) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan dalam bertindak. Ada enam aspek dalam ranah psikomotorik yaitu, gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan *interpretative*.³⁰

3) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Di dalam kegiatan belajar, berhasil atau tidaknya seseorang dalam pencapaian hasil belajar

³⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, hlm. 22-

disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya:

- a) Faktor bahan atau materi yang dipelajari peserta didik

Bahan atau materi yang harus dipelajari ikut menentukan bagaimana proses belajar itu terjadi dan bagaimana hasilnya yang dapat diharapkan.

- b) Faktor Lingkungan

Dalam faktor lingkungan ini dibedakan menjadi dua yaitu:

- (1) Lingkungan alami seperti keadaan suhu, kelembaban udara berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar.³¹
- (2) Lingkungan Sosial, baik yang berwujud manusia atau representasinya (wakilnya) maupun hal yang lain langsung berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar.³²

- c) Faktor Instrumental

Faktor Instrumental adalah faktor yang adanya pengaruhnya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini dapat

³¹Anisatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 26-27

³²Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 195-196

berwujud perangkat keras (hardware) seperti gedung sekolah, ruang belajar serta perlengkapannya, program belajar mengajar, dan pedoman dalam belajar. Faktor semua ini berpengaruh besar pada belajar dan bagaimana pula hasilnya.³³

d) Kondisi Individu Peserta didik

Diantara berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, kondisi individual si pelajar merupakan salah satu faktor yang memegang peranan paling menentukan. kondisi peserta didik dibedakan menjadi dua yaitu kondisi fisiologis dan kondisi psikologis.

(1) Kondisi Fisiologis

Kondisi fisiologis merupakan keadaan fisik dan panca indera peserta didik. keadaan tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar sebab peserta didik dalam kondisi sakit akan berbeda cara belajarnya dibanding dengan peserta didik pada kondisi sehat.³⁴

³³Anisatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 29

³⁴Anisatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 29

(2) Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis peserta didik adalah hakikat dalam proses pembelajaran. Sehingga, keadaan dan fungsi psikologis peserta didik sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar. Faktor psikologis yang sangat berpengaruh seperti: minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.³⁵

4) Alat Untuk Mengukur Hasil Belajar

Untuk memperoleh hasil belajar siswa, dilakukan tes atau evaluasi hasil belajar. Alat untuk mengukur hasil belajar ini disebut juga dengan instrumen penilaian. Instrumen penilaian merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru/ penilai untuk mengumpulkan data tentang karakteristik siswa dengan cara melakukan pengukuran. Dengan melakukan pengukuran akan diperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menilai hasil belajar siswa.

Instrumen hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

³⁵Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan, Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 195-196

a) Instrumen tes

Secara etimologis, istilah “tes” berasal dari Bahasa Latin “*testum*” yang berarti sebuah piring atau jambangan dari tanah liat. Dalam konteks pendidikan dan psikologi, istilah tes dikonotasikan sebagai alat atau prosedur sistematis untuk mengukur suatu sampel tingkah laku.³⁶

Tes diartikan sebagai teknik atau instrumen yang harus dijawab, atau tugas yang harus dilaksanakan secara khusus untuk mengetahui potensi, kemampuan dan keterampilan peserta didik sehingga menghasilkan data atau skor yang dapat diinterpretasikan. Teknik dan instrumen ini dapat digunakan secara efektif dalam pengukuran terhadap tujuan pembelajaran pada ranah kognitif.³⁷

b) Instrumen non tes

Instrumen non tes yakni berupa pedoman observasi, *check list*, *rating scale*, angket, dan

³⁶ Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), hlm. 1-2

³⁷ Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran*, hlm. 43-44

rubrik. Angket dapat berupa skala sikap (*attitude scale*) maupun laporan pribadi (*self report*).³⁸

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 40 soal yang terlebih dahulu diujicobakan di kelas V dan kemudian dianalisis dan diambil 20 soal untuk dipakai sebagai soal pre tes dan post tes di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada intinya hasil belajar adalah hasil yang dicapai setelah proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk tingkah laku untuk mencapai tujuan. Hasil belajar merupakan evaluasi dari proses pembelajaran. Setiap hasil belajar akan menjadi hal yang sangat penting karena dapat menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam proses kegiatan belajar yang telah dilaksanakan.

Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi koperasi ranah kognitif dari soal evaluasi berbentuk pilihan ganda, ranah afektif dan ranah

³⁸ Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 89-90

psikomotor dari penilaian aktivitas siswa berupa diskusi dengan menggunakan lembar observasi.

b. Uraian Materi Koperasi

1) Pengertian Koperasi

Koperasi berasal dari kata *co* yang berarti bersama dan *operare* yang berarti *bekerja atau berkarya*. Unsur dasar pengertian koperasi sudah terlihat dari kata dasar tersebut. Jadi, koperasi berarti kelompok atau perkumpulan orang atau badan yang bersatu dalam cita-cita atas dasar kekeluargaan dan gotong-royong untuk mewujudkan kemakmuran bersama.

Negara Indonesia mempunyai pandangan yang khusus tentang perekonomiannya. Hal ini termuat dalam UUD 1945, Bab XIV Pasal 33 ayat (1) yang menyebutkan bahwa “Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar atas azas kekeluargaan”. Menurut para ahli ekonomi, lembaga atau badan perekonomian yang paling cocok dengan maksud Pasal 33 ayat (1) UUD 1945 adalah koperasi. Dalam koperasi, modal dan kegiatan usaha dilakukan secara bersama-sama. Hasilnya juga untuk kesejahteraan anggota secara bersama-sama.

Koperasi di Indonesia didirikan pada tanggal 12 Juli 1960 oleh Drs. Moh. Hatta. Pada waktu itu

beliau menjabat sebagai Wakil Presiden. Menurut beliau ekonomi kerakyatanlah yang bisa mensejahterakan rakyat Indonesia. Atas jasanya dibidang koperasi, Drs. Moh. Hatta diangkat menjadi Bapak Koperasi Indonesia, dan tanggal 12 Juli ditetapkan sebagai Hari Koperasi.³⁹

2) Landasan Koperasi

Pelaksanaan kegiatan koperasi di Indonesia dalam kegiatannya memiliki landasan pokok. Landasan koperasi di Indonesia diantaranya yaitu: a) Landasan idiil, b) Landasan Struktural UUD 194, c) Landasan Mental, dan d) Landasan Operasional.⁴⁰

3) Tujuan dan Manfaat Koperasi

Manfaat koperasi dapat dibagi menjadi dua bidang, yaitu di bidang ekonomi dan di bidang sosial:

- a) Meningkatkan penghasilan anggota-anggotanya
- b) Menawarkan barang dan jasa dengan harga yang lebih murah
- c) Menumbuhkan motif berusaha yang berperikemanusiaan
- d) Menumbuhkan sikap jujur dan keterbukaan dalam pengelolaan koperasi
- e) Melatih masyarakat untuk menggunakan pendapatannya secara lebih efektif dan membiasakan untuk hidup hemat

³⁹Tantya Hisnu P. dan Winadi, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4* (Jakarta: 2008), PT. Aneka Ilmu, hlm. 156-157

⁴⁰Asyari Supriyo, *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Sekolah Dasar Kelas 4 B*, (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2001), hlm. 25

Sedangkan manfaat koperasi pada bidang sosial yaitu:

- a) Mendorong terwujudnya kehidupan masyarakat damai dan tenteram
- b) Mendorong terwujudnya aturan yang manusiawi yang dibangun tidak diatas hubungan-hubungan kebendaan tetapi di atas rasa kekeluargaan
- c) Mendidik anggota-anggotanya untuk memiliki semangat kerja sama dan semangat kekeluargaan.⁴¹

4. Lambang Koperasi

Koperasi Indonesia memiliki lambang, adapun arti dari lambang koperasi yaitu:



Gambar 2.1: Lambang koperasi

- a. Rantai, melambangkan persahabatan yang kekal
- b. Gigi roda, melambangkan usaha karya yang terus menerus
- c. Padi dan Kapas, melambangkan kemakmuran yang diusahakan atau yang harus dicapai oleh koperasi.
- d. Timbangan melambangkan keadilan sosial
- e. Bintang dan perisai, melambangkan Pancasila sebagai landasan idiil
- f. Pohon Beringin, melambangkan sifat kemasyarakatan berkepribadian Indonesia yang kokoh dan berakar

⁴¹ Asyari Supriyo, *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Sekolah Dasar Kelas 4 B*, (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2001), hlm. 27

- g. Tulisan koperasi Indonesia, melambangkan koperasi rakyat Indonesia
- h. Merah Putih melambangkan sifat nasional koperasi.⁴²

5. Macam-macam Koperasi

Ada bermacam-macam jenis koperasi. Pengelompokan jenis koperasi bisa dilakukan berdasarkan jenis usaha dan keanggotaan koperasi.

a. Macam-macam koperasi berdasarkan jenis usaha

Dilihat dari jenis usahanya, koperasi dapat dibedakan menjadi tiga, yakni koperasi konsumsi, koperasi kredit, dan koperasi produksi.

1) Koperasi konsumsi

Koperasi konsumsi adalah koperasi yang menyediakan kebutuhan pokok para anggota. Contoh kebutuhan pokok yang disediakan koperasi adalah beras, gula, kopi, tepung, dan sebagainya. Barang-barang yang disediakan harganya jauh lebih murah dibandingkan dengan toko lainnya

2) Koperasi kredit

Koperasi kredit disebut juga koperasi simpan pinjam. Anggota koperasi mengumpulkan modal bersama. Modal yang terkumpul dipinjamkan kepada anggota. Koperasi simpan pinjam membantu para anggota untuk memperoleh kredit atau pinjaman

⁴²Tim Bina Karya Guru (Tim BKG) Arsyad Umar dkk, *IPS Terpadu untuk SD/MI Kelas IV* (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm. 152

uang. Caranya anggota mengajukan permohonan pinjaman ke koperasi.

3) Koperasi produksi

Koperasi produksi membantu anggota menghadapi kesulitan dalam berusaha. Misalnya koperasi membantu menyediakan bahan baku untuk kerajinan, menyediakan bibit dan pupuk untuk petani, dan lain-lain. Selain itu, anggota koperasi mencari jalan keluar dari permasalahan secara bersama-sama.

b. Macam-macam koperasi berdasarkan keanggotaan

1) Koperasi pertanian

Koperasi ini beranggotakan para petani, buruh tani, dan orang-orang yang terlibat dalam usaha pertanian. Koperasi pertanian melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pertanian, misalnya penyuluhan pertanian, pengadaan bibit unggul, penyediaan pupuk, obat-obatan, dan lain-lain.

2) Koperasi pensiunan

Koperasi pensiunan beranggotakan para pensiunan pegawai negeri. Koperasi ini bertujuan meningkatkan kesejahteraan para pensiunan dan menyediakan kebutuhan para pensiunan.

3) Koperasi pegawai negeri

Koperasi ini beranggotakan para pegawai negeri. Koperasi ini didirikan untuk meningkatkan kesejahteraan para pegawai negeri.

4) Koperasi sekolah

Koperasi ini beranggotakan para warga suatu sekolah. Koperasi di sekolah menyediakan kebutuhan warga sekolah, misalnya buku tulis, pena, penggaris, pensil, dan lain-lain.

5) Koperasi unit desa

Koperasi unit desa beranggotakan masyarakat pedesaan. KUD melakukan kegiatan usaha di bidang ekonomi. Beberapa usaha KUD, misalnya:

- a) Menyalurkan sarana produksi pertanian seperti pupuk, obat-obatan, alat-alat pertanian, dan lain-lain.
- b) Memberikan penyuluhan teknis bersama dengan petugas penyuluh lapangan kepada para petani.⁴³

6. Perbedaan Koperasi dengan Badan Usaha Lain

Beberapa perbedaan koperasi dengan badan usaha lain, di antaranya:

Koperasi:

- a. Meningkatkan kesejahteraan anggota
- b. Bernadan hukum

⁴³Tantya Hisnu P. dan Winadi, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4*, (Jakarta: 2008), PT. Aneka Ilmu, hlm. 159-165

- c. Modalnya berasal dari iuran anggota
- d. Modalnya relatif kecil
- e. Pengurusnya berasal dari anggota

Badan Usaha Lain:

- a. Mengejar keuntungan
- b. Ada yang tidak berbadan hukum
- c. Modalnya perorangan, atau dengan penjualan saham
- d. Modalnya relatif besar
- e. Pengurus berasal dari pemilik.⁴⁴

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan daftar referensi dari semua jenis referensi seperti buku, jurnal papers, artikel, disertasi, tesis, skripsi, dan karya ilmiah lainnya yang dapat dijadikan rujukan oleh penulis atau perbandingan terhadap penelitian yang penulis laksanakan.

Dalam telaah pustaka ini peneliti akan mendeskripsikan beberapa skripsi yang ada relevansinya dengan judul penulis di antaranya:

1. Skripsi yang ditulis oleh Etik Faridatul Kumala (113911218) yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Materi Operasi Hitung Bilangan Kelas V MI Miftahul Huda Sumberejo Kabupaten Semarang Tahun 2014*”. (skripsi) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo

⁴⁴Tim Bina Karya Guru (Tim BKG) Arsyad Umar dkk, *IPS Terpadu untuk SD/MI Kelas IV* (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm. 153

Semarang. Kesimpulan penelitian ini yaitu bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 32,3% dengan nilai rata-rata 54,71 pada pra siklus menjadi 71% dengan nilai rata-rata kelas 69,8 pada siklus I, serta 90,3% dengan rata-rata kelas 72,74 pada siklus II, serta rata-rata ketuntasan belajar 81,6% pada kedua siklus berhasil melampaui indikator 75%⁴⁵

2. Skripsi yang ditulis oleh Rosita (1123911322) yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Koperasi Sub Bab Mengenal Koperasi Melalui Cooperative Learning Tipe Team Quiz di Kelas IV MI Syafiiyah Kembangarum Mranggen Demak*”. (skripsi) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Prestasi belajar IPS materi koperasi sub bab mengenal koperasi sebelum menggunakan *cooperative learning* tipe team quiz di kelas IV MI Syafiiyah Kembangarum Mranggen Demak jauh dari kriteria ketuntasan yang diharapkan. Hal ini terlihat dari prestasi belajar. 2) *Cooperative Learning* tipe *team quiz* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS materi koperasi sub bab mengenal koperasi di kelas IV MI Syafiiyah Kembangarum Mranggen Demak, hal ini terlihat dari peningkatan keaktifan

⁴⁵Etik Faridatul Kumala, NIM: 113911218, “*Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Materi Operasi Hitung Bilangan Kelas V MI Miftahul Huda Sumberejo Kabupaten Semarang Tahun 2014*”, (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2014), hlm. iv

belajar per siklusnya dimana pada pra siklus yaitu 9 siswa 36%, siklus I yaitu ada 17 siswa atau 68% dan pada siklus II ada 23 siswa atau 92%, kenaikan juga terjadi pada hasil belajar per siklusnya dimana pada pra siklus ada 9 siswa atau 36% yang tuntas, kemudian mengalami kenaikan pada siklus I yaitu ada 16 siswa atau 64% dan pada siklus II ada 23 siswa atau 88%. Hasil tersebut sudah sesuai indikator yang ditentukan yaitu diatas 85%⁴⁶

3. Skripsi yang ditulis oleh Tasdiqatul Fitriah (103911055) yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pokok Perjuangan Melawan Penjajah Kelas V MI Miftahul Akhlaqiyah Bringin Semarang”*. (skripsi) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Berdasarkan data yang diperoleh uji hipotesis penelitian menggunakan *t*-tes. Berdasarkan perhitungan *t*-tes dengan taraf signifikansi = 5% diperoleh $t_{hitung} = 4,319$, sedangkan $t_{tabel} = 1,68$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasil belajar IPS peserta didik yang diajar dengan pembelajaran menggunakan media audio visual mempunyai pengaruh pada hasil belajar peserta didik dari pada menggunakan pembelajaran

⁴⁶Rosita, NIM: 123911322, *“Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Koperasi Sub Bab Mengenal Koperasi melalui Cooperative Learning Tipe Team Quiz di Kelas IV MI Syafiyah Kembangarum Mranggen Demak”*, (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2014), hlm. v

konvensional. Berdasarkan data yang diperoleh rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen = 80,333 dan kelas kontrol = 70,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS materi pokok perjuangan melawan penjajah kelas V.⁴⁷

Dari beberapa kajian pustaka tersebut, dapat diketahui bahwasanya tidak ada kesamaan secara utuh terhadap obyek penelitian yang akan dilaksanakan. Karena dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan media audio visual untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model dan media tersebut terhadap hasil belajar IPS pada materi koperasi.

C. Rumusan Hipotesis

Setelah peneliti mengadakan telaah yang mendalam tentang landasan teori dari berbagai sumber yang ada, maka untuk mengupayakan agar penelitian lebih terarah dan memberikan tujuan yang tegas, perlu adanya suatu hipotesis. Hipotesis yaitu suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai bukti melalui data yang terkumpul.⁴⁸

⁴⁷Tasdiqatul Fitriah, NIM: 103911055, “*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pokok Perjuangan Melawan Penjajah Kelas V MI Miftahul Akhlaqiyah Bringin Semarang*”, (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2014)hlm. v

⁴⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 72

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: “Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan media audio visual berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS Kelas IV Materi Pokok Koperasi di NIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Secara *kaffah* model dinamakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal.¹ Model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan.

Salah satu model pembelajaran kelompok adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerja kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok tersebut mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda dan berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.²

Dalam pembelajaran kooperatif mempunyai dua komponen utama, yaitu komponen tugas kooperatif

¹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm. 21

² M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hlm. 234

(*cooperative task*) dan komponen struktur intensif kooperatif (*cooperative incentive structure*). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur insentif kooperatif merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk nekerjasama mencapai tujuan kelompok.³

Berdasarkan prinsip-prinsip yang dikemukakan *Kagan* dan *Slavin*, hakikat pembelajaran kooperatif adalah adanya keterlibatan seluruh peserta didik dalam suatu kelompok terstruktur, kelompok terstruktur meliputi struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur penghargaan (*reward*). *Zamroni* (2000) sebagaimana dikutip *Trianto* mengemukakan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual.⁴

Dalam pembelajarn kooperatif, pemberian penghargaan kelompk atau *reward* pada setiap kelompok atau peserta didik yang menjadi kelompok terbaik akan menumbuhkan semangat dan kerjasam yang tinggi pada

³ Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm.163

⁴*Trianto*, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, hlm.57-58

masing-masing kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian setiap anggota dalam masing-masing kelompok akan saling bekerjasama dan mempunyai suatu yang positif, artinya setiap anggota dalam masing-masing kelompok tersebut akan saling bekerjasama dan membantu anggota. Sehingga akan tercipta interaksi sosial antar peserta didik.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah hasil belajar akademik siswa mengalami peningkatan dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.⁵

Menurut Arends (1997: 111) dalam bukunya Jamil Suprihatin tentang strategi pembelajaran menyatakan bahwa "...*the cooperative learning model was developed to achieve at least three important instructional goals : academic achievement, acceptance of diversity, and social skill development,*" yang dimaksud adalah bahwa model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk mencapai sekurang-kurangnya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan ketrampilan sosial.⁶

⁵M. Hosnan, *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, hlm. 234

⁶Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Karakter*, hlm. 197

c. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat empat prinsip dasar pembelajaran kooperatif, seperti dijelaskan berikut ini:

1) Prinsip ketergantungan positif

Untuk tercipta kelompok kerja yang efektif, setiap anggota kelompok masing-masing perlu membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya. Tugas tersebut tentu saja disesuaikan dengan kemampuan setiap anggota kelompok. Inilah hakikat ketergantungan positif, artinya tugas kelompok tidak mungkin diselesaikan manakala ada anggota yang tidak bisa menyelesaikan tugasnya, dan semua ini memerlukan kerja sama yang baik dari masing-masing anggota kelompok. Anggota kelompok yang mempunyai kemampuan lebih, diharapkan mau dan mampu membantu temannya untuk menyelesaikan tugasnya.

2) Tanggung jawab perseorangan

Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu memberikan penilaian terhadap individu dan juga kelompok. Penilaian individu bisa berbeda, tetapi penilaian kelompok harus sama.

3) Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing.

4) Partisipasi dan komunikasi

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak.

Sebelum melakukan kooperatif, guru perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi, misalnya kemampuan mendengarkan dan kemampuan berbicara, cara menyatakan ketidaksetujuan atau cara menyanggah pendapat orang lain secara santun, tidak memojokkan, cara menyampaikan gagasan dan ide-ide yang dianggapnya baik dan berguna.⁷

d. Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT atau *Teams Games Tournament*, atau pertandingan perkembangan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.⁸

⁷Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Karakter*, hlm. 64-65

⁸Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, hlm.83

TGT dari arti harfiah tersusun atas tiga kata bahasa Inggris, yaitu “*teams*”, “*games*”, dan “*tournament*”. Dalam Kamus Inggris Indonesia (2003) *Teams* mempunyai makna dasar “kelompok atau tim”, *games* berarti permainan, permainan memiliki pengertian sesuatu yang digunakan untuk bermain, dan *tournament* berarti persaingan. Persaingan memiliki pengertian perihal bersaing, yaitu memperlihatkan keunggulan masing-masing yang dilakukan oleh perseorangan atau kelompok.⁹ Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *games* akademik.¹⁰

TGT diartikan sebagai model pembelajaran yang didasarkan pada sistem turnamen atau persaingan dalam bentuk permainan antar kelompok siswa. Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini peserta didik sebelumnya telah belajar secara individual, untuk selanjutnya belajar kembali dalam kelompok masing-masing. Untuk kemudian mengadakan turnamen atau lomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuannya.¹¹

⁹Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hlm. 978

¹⁰ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hm. 197

¹¹ Miftakhu Hudal, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm.117

Pada pelaksanaannya, TGT memiliki 5 (lima) komponen utama, yaitu:

- 1) Penyajian kelas
- 2) Kelompok
- 3) *Games*
- 4) *Tournament*
- 5) *Team recognize*.¹²

Berdasarkan komponen TGT diatas, jelas bahwa model pembelajaran melalui games atau permainan perlombaan kelompok sangat relevan dengan sifat dan status peserta didik dalam fase anak. Keuntungan penerapan model permainan dalam perlombaan kelompok pada fase anak adalah memudahkan mereka untuk saling mengenal sekaligus dapat memupuk rasa sosial di antara peserta didik.

Pemupukan rasa sosial dapat terjadi karena dalam pelaksanaannya, masing-masing anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama terhadap keberhasilan belajar kelompoknya tersebut. Dari proses ini juga akan memunculkan sebuah “solusi” bagi permasalahan anak yang membutuhkan variasi dalam belajar agar mereka bermain sambil belajar.

e. Langkah-langkah TGT

Secara runtut langkah-langkah TGT terdiri dari:

¹²Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm. 45

- 1) Presentasi Kelas. Guru menerangkan materi secara garis besar di depan kelas dan siswa memperhatikan penjelasan guru
- 2) *Team*. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Fungsi kelompok untuk mendalami materi dan bekerjasama dalam mempersiapkan anggota kelompok dalam permainan
- 3) *Games* atau permainan berupa kuis-kuis untuk menguji pengetahuan siswa dalam presentasi
- 4) Turnamen umumnya dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan setiap kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.
- 5) *Reward* atau penghargaan Team. Team yang memenangkan dalam turnamen akan mendapat penghargaan dapat berupa sertifikat atau hadiah sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Kriteria Penghargaan (*reward*) yang disarankan.¹³

Kriteria (team average)	Award
30-40	<i>Good Team</i>
40-45	<i>Great Team</i>
45 ke atas	<i>Super Team</i>

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَائِلٌ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada

¹³Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, hlm.

penerima pesan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁴

Hamalik (1986) dalam bukunya Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

b. Pengertian Media Audio Visual

Audio visual berasal dari kata *audible* dan *visible*, *audible* yang artinya dapat didengar, *visible* artinya dapat dilihat.¹⁵ Dale mengatakan dalam Azhar Arsyad bahwa media audio visual adalah media pengajaran dan media

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hlm.3

¹⁵ Amir Hamzah Sulaeman, *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1985), hlm. 11

pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung.¹⁶

Jadi dapat diartikan bahwa media audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapan melalui pandangan dan pendengaran yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁷

c. Media Audio Visual Berbentuk Video

Berdasarkan pengertian audio visual yang telah dijelaskan sebelumnya, maka media audio visual yang digunakan peneliti adalah media yang berbentuk video sebagai sumber pembelajaran.

Video berasal dari bahasa Latin.*video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat (K. Prent dkk., Kamus Latin-Indonesia, 1969:926)

Video merupakan kumpulan gambar-gambar dalam frame. Dalam media ini setiap frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama

¹⁶Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, *Media Pembelajaran*, hlm.8

¹⁷Amir Hamzah Sulaeiman, *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*, (Jakarta: PT. Gramedia, 1985), hlm.11

dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.¹⁸

Guru dapat mengembangkan media video sesuai dengan kemampuannya. Dalam hal ini, terkait dengan kecermatan guru memahami kondisi psikologis peserta didik, tujuan, metode, serta kelengkapan alat bantu. Kesesuaian dan keterpaduan dari semua unsur ini akan sangat mendukung pengembangan media pengajaran. Sebab kegagalan guru dalam menerapkan media pengajaran akan terjadi jika guru tersebut kurang menguasai media tersebut.

Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan menggunakan media berbentuk Audio Visual (video) dalam pembelajaran:

- 1) Kelebihan video
 - a) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain
 - b) Meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran

¹⁸Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Cet.2 (Bogor: Ghalia Indonesia), hlm. 64

- c) Mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik
 - d) Mampu menggambarkan peristiwa/kejadian masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
 - e) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat oleh peserta didik
 - f) Mengembangkan imajinasi peserta didik
- 2) Kekurangan video
- a) Dalam penerapannya video umumnya memerlukan waktu yang banyak dan biaya yang tinggi
 - b) Kecepatannya diatur, pada saat video dipertunjukkan, gambar akan berjalan terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.
 - c) Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video itu dirancang khusus serta diproduksi sendiri

- d) Terkadang lebih banyak menampilkan pembicaraan dan terkadang juga kurang sesuai untuk detail gambar tunggal.¹⁹

3. Hasil Belajar IPS Materi Koperasi

a. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil berarti sesuatu yang diadakan oleh usaha-usaha, sedangkan pengertian belajar adalah merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.²⁰

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.²¹

Beberapa ahli mendefinisikan tentang belajar, di antaranya sebagai berikut:

- a) Menurut Chaplin dalam Dictionary of Psychology belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama berbunyi ... *Acquisition of any relatively*

¹⁹Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Cet.2. hlm. 64-65

²⁰Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2002), hlm. 37

²¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 63

permanent change in behavior as a result of practice and experience. Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan keduanya *process of acquiring responses as a result of special practice*, belajar ialah proses memperoleh respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus.²²

- b) Menurut Asri Budiningsih, “ belajar menurut teori kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman, yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang diamati dan dapat diukur.”²³
- c) Menurut Howard L. Kingsley, “ *Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*”. Belajar adalah proses di mana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.²⁴
- d) Menurut Cronbach, “*Learning is shown by change in behavior as a result of experience*”. Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.²⁵

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha individu yang dilakukan untuk memperoleh

²²Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 65

²³Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 51

²⁴Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 127

²⁵Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 2

suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan dan bersifat tetap, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungan.

Berdasarkan definisi tentang belajar yang diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- a) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behaviour*). Hal ini berarti bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil.
- b) Perubahan perilaku *relative permanent*. Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
- c) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.²⁶

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar mengajar.

²⁶ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 15-16

2) Macam-macam hasil belajar

Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar mengajar.

Hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi dalam tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁷ Menurut Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana hasil belajar dibagi dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁸

a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan penilaian (*evaluation*).²⁹

²⁷Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 48

²⁸Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22

²⁹Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 103-113

b) Ranah Afektif

Ranah afektif yakni berkaitan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu menerima (*receiving*), menjawab (*responding*), menilai (*valuing*), organisasi (*organization*) dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Tipe hasil belajar pada ranah afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar dan hubungan social dengan temannya.

c) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan dalam bertindak. Ada enam aspek dalam ranah psikomotorik yaitu, gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan *interpretative*.³⁰

3) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Di dalam kegiatan belajar, berhasil atau tidaknya seseorang dalam pencapaian hasil belajar

³⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, hlm. 22-

disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya:

- a) Faktor bahan atau materi yang dipelajari peserta didik

Bahan atau materi yang harus dipelajari ikut menentukan bagaimana proses belajar itu terjadi dan bagaimana hasilnya yang dapat diharapkan.

- b) Faktor Lingkungan

Dalam faktor lingkungan ini dibedakan menjadi dua yaitu:

- (1) Lingkungan alami seperti keadaan suhu, kelembaban udara berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar.³¹
- (2) Lingkungan Sosial, baik yang berwujud manusia atau representasinya (wakilnya) maupun hal yang lain langsung berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar.³²

- c) Faktor Instrumental

Faktor Instrumental adalah faktor yang adanya pengaruhnya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini dapat

³¹Anisatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 26-27

³²Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 195-196

berwujud perangkat keras (hardware) seperti gedung sekolah, ruang belajar serta perlengkapannya, program belajar mengajar, dan pedoman dalam belajar. Faktor semua ini berpengaruh besar pada belajar dan bagaimana pula hasilnya.³³

d) Kondisi Individu Peserta didik

Diantara berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, kondisi individual si pelajar merupakan salah satu faktor yang memegang peranan paling menentukan. kondisi peserta didik dibedakan menjadi dua yaitu kondisi fisiologis dan kondisi psikologis.

(1) Kondisi Fisiologis

Kondisi fisiologis merupakan keadaan fisik dan panca indera peserta didik. keadaan tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar sebab peserta didik dalam kondisi sakit akan berbeda cara belajarnya dibanding dengan peserta didik pada kondisi sehat.³⁴

³³Anisatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 29

³⁴Anisatul Mufarrokah, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 29

(2) Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis peserta didik adalah hakikat dalam proses pembelajaran. Sehingga, keadaan dan fungsi psikologis peserta didik sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar. Faktor psikologis yang sangat berpengaruh seperti: minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.³⁵

4) Alat Untuk Mengukur Hasil Belajar

Untuk memperoleh hasil belajar siswa, dilakukan tes atau evaluasi hasil belajar. Alat untuk mengukur hasil belajar ini disebut juga dengan instrumen penilaian. Instrumen penilaian merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru/ penilai untuk mengumpulkan data tentang karakteristik siswa dengan cara melakukan pengukuran. Dengan melakukan pengukuran akan diperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menilai hasil belajar siswa.

Instrumen hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

³⁵Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan, Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 195-196

a) Instrumen tes

Secara etimologis, istilah “tes” berasal dari Bahasa Latin “*testum*” yang berarti sebuah piring atau jambangan dari tanah liat. Dalam konteks pendidikan dan psikologi, istilah tes dikonotasikan sebagai alat atau prosedur sistematis untuk mengukur suatu sampel tingkah laku.³⁶

Tes diartikan sebagai teknik atau instrumen yang harus dijawab, atau tugas yang harus dilaksanakan secara khusus untuk mengetahui potensi, kemampuan dan keterampilan peserta didik sehingga menghasilkan data atau skor yang dapat diinterpretasikan. Teknik dan instrumen ini dapat digunakan secara efektif dalam pengukuran terhadap tujuan pembelajaran pada ranah kognitif.³⁷

b) Instrumen non tes

Instrumen non tes yakni berupa pedoman observasi, *check list*, *rating scale*, angket, dan

³⁶ Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), hlm. 1-2

³⁷ Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran*, hlm. 43-44

rubrik. Angket dapat berupa skala sikap (*attitude scale*) maupun laporan pribadi (*self report*).³⁸

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 40 soal yang terlebih dahulu diujicobakan di kelas V dan kemudian dianalisis dan diambil 20 soal untuk dipakai sebagai soal pre tes dan post tes di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada intinya hasil belajar adalah hasil yang dicapai setelah proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk tingkah laku untuk mencapai tujuan. Hasil belajar merupakan evaluasi dari proses pembelajaran. Setiap hasil belajar akan menjadi hal yang sangat penting karena dapat menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam proses kegiatan belajar yang telah dilaksanakan.

Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi koperasi ranah kognitif dari soal evaluasi berbentuk pilihan ganda, ranah afektif dan ranah

³⁸ Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 89-90

psikomotor dari penilaian aktivitas siswa berupa diskusi dengan menggunakan lembar observasi.

b. Uraian Materi Koperasi

1) Pengertian Koperasi

Koperasi berasal dari kata *co* yang berarti bersama dan *operare* yang berarti *bekerja atau berkarya*. Unsur dasar pengertian koperasi sudah terlihat dari kata dasar tersebut. Jadi, koperasi berarti kelompok atau perkumpulan orang atau badan yang bersatu dalam cita-cita atas dasar kekeluargaan dan gotong-royong untuk mewujudkan kemakmuran bersama.

Negara Indonesia mempunyai pandangan yang khusus tentang perekonomiannya. Hal ini termuat dalam UUD 1945, Bab XIV Pasal 33 ayat (1) yang menyebutkan bahwa “Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar atas azas kekeluargaan”. Menurut para ahli ekonomi, lembaga atau badan perekonomian yang paling cocok dengan maksud Pasal 33 ayat (1) UUD 1945 adalah koperasi. Dalam koperasi, modal dan kegiatan usaha dilakukan secara bersama-sama. Hasilnya juga untuk kesejahteraan anggota secara bersama-sama.

Koperasi di Indonesia didirikan pada tanggal 12 Juli 1960 oleh Drs. Moh. Hatta. Pada waktu itu

beliau menjabat sebagai Wakil Presiden. Menurut beliau ekonomi kerakyatanlah yang bisa mensejahterakan rakyat Indonesia. Atas jasanya dibidang koperasi, Drs. Moh. Hatta diangkat menjadi Bapak Koperasi Indonesia, dan tanggal 12 Juli ditetapkan sebagai Hari Koperasi.³⁹

2) Landasan Koperasi

Pelaksanaan kegiatan koperasi di Indonesia dalam kegiatannya memiliki landasan pokok. Landasan koperasi di Indonesia diantaranya yaitu: a) Landasan idiil, b) Landasan Struktural UUD 194, c) Landasan Mental, dan d) Landasan Operasional.⁴⁰

3) Tujuan dan Manfaat Koperasi

Manfaat koperasi dapat dibagi menjadi dua bidang, yaitu di bidang ekonomi dan di bidang sosial:

- a) Meningkatkan penghasilan anggota-anggotanya
- b) Menawarkan barang dan jasa dengan harga yang lebih murah
- c) Menumbuhkan motif berusaha yang berperikemanusiaan
- d) Menumbuhkan sikap jujur dan keterbukaan dalam pengelolaan koperasi
- e) Melatih masyarakat untuk menggunakan pendapatannya secara lebih efektif dan membiasakan untuk hidup hemat

³⁹Tantya Hisnu P. dan Winadi, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4* (Jakarta: 2008), PT. Aneka Ilmu, hlm. 156-157

⁴⁰Asyari Supriyo, *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Sekolah Dasar Kelas 4 B*, (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2001), hlm. 25

Sedangkan manfaat koperasi pada bidang sosial yaitu:

- a) Mendorong terwujudnya kehidupan masyarakat damai dan tenteram
- b) Mendorong terwujudnya aturan yang manusiawi yang dibangun tidak diatas hubungan-hubungan kebendaan tetapi di atas rasa kekeluargaan
- c) Mendidik anggota-anggotanya untuk memiliki semangat kerja sama dan semangat kekeluargaan.⁴¹

4. Lambang Koperasi

Koperasi Indonesia memiliki lambang, adapun arti dari lambang koperasi yaitu:



Gambar 2.1: Lambang koperasi

- a. Rantai, melambangkan persahabatan yang kekal
- b. Gigi roda, melambangkan usaha karya yang terus menerus
- c. Padi dan Kapas, melambangkan kemakmuran yang diusahakan atau yang harus dicapai oleh koperasi.
- d. Timbangan melambangkan keadilan sosial
- e. Bintang dan perisai, melambangkan Pancasila sebagai landasan idiil
- f. Pohon Beringin, melambangkan sifat kemasyarakatan berkepribadian Indonesia yang kokoh dan berakar

⁴¹ Asyari Supriyo, *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Sekolah Dasar Kelas 4 B*, (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2001), hlm. 27

- g. Tulisan koperasi Indonesia, melambangkan koperasi rakyat Indonesia
- h. Merah Putih melambangkan sifat nasional koperasi.⁴²

5. Macam-macam Koperasi

Ada bermacam-macam jenis koperasi. Pengelompokan jenis koperasi bisa dilakukan berdasarkan jenis usaha dan keanggotaan koperasi.

a. Macam-macam koperasi berdasarkan jenis usaha

Dilihat dari jenis usahanya, koperasi dapat dibedakan menjadi tiga, yakni koperasi konsumsi, koperasi kredit, dan koperasi produksi.

1) Koperasi konsumsi

Koperasi konsumsi adalah koperasi yang menyediakan kebutuhan pokok para anggota. Contoh kebutuhan pokok yang disediakan koperasi adalah beras, gula, kopi, tepung, dan sebagainya. Barang-barang yang disediakan harganya jauh lebih murah dibandingkan dengan toko lainnya

2) Koperasi kredit

Koperasi kredit disebut juga koperasi simpan pinjam. Anggota koperasi mengumpulkan modal bersama. Modal yang terkumpul dipinjamkan kepada anggota. Koperasi simpan pinjam membantu para anggota untuk memperoleh kredit atau pinjaman

⁴²Tim Bina Karya Guru (Tim BKG) Arsyad Umar dkk, *IPS Terpadu untuk SD/MI Kelas IV* (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm. 152

uang. Caranya anggota mengajukan permohonan pinjaman ke koperasi.

3) Koperasi produksi

Koperasi produksi membantu anggota menghadapi kesulitan dalam berusaha. Misalnya koperasi membantu menyediakan bahan baku untuk kerajinan, menyediakan bibit dan pupuk untuk petani, dan lain-lain. Selain itu, anggota koperasi mencari jalan keluar dari permasalahan secara bersama-sama.

b. Macam-macam koperasi berdasarkan keanggotaan

1) Koperasi pertanian

Koperasi ini beranggotakan para petani, buruh tani, dan orang-orang yang terlibat dalam usaha pertanian. Koperasi pertanian melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pertanian, misalnya penyuluhan pertanian, pengadaan bibit unggul, penyediaan pupuk, obat-obatan, dan lain-lain.

2) Koperasi pensiunan

Koperasi pensiunan beranggotakan para pensiunan pegawai negeri. Koperasi ini bertujuan meningkatkan kesejahteraan para pensiunan dan menyediakan kebutuhan para pensiunan.

3) Koperasi pegawai negeri

Koperasi ini beranggotakan para pegawai negeri. Koperasi ini didirikan untuk meningkatkan kesejahteraan para pegawai negeri.

4) Koperasi sekolah

Koperasi ini beranggotakan para warga suatu sekolah. Koperasi di sekolah menyediakan kebutuhan warga sekolah, misalnya buku tulis, pena, penggaris, pensil, dan lain-lain.

5) Koperasi unit desa

Koperasi unit desa beranggotakan masyarakat pedesaan. KUD melakukan kegiatan usaha di bidang ekonomi. Beberapa usaha KUD, misalnya:

- a) Menyalurkan sarana produksi pertanian seperti pupuk, obat-obatan, alat-alat pertanian, dan lain-lain.
- b) Memberikan penyuluhan teknis bersama dengan petugas penyuluh lapangan kepada para petani.⁴³

6. Perbedaan Koperasi dengan Badan Usaha Lain

Beberapa perbedaan koperasi dengan badan usaha lain, di antaranya:

Koperasi:

- a. Meningkatkan kesejahteraan anggota
- b. Bernadan hukum

⁴³Tantya Hisnu P. dan Winadi, *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 4*, (Jakarta: 2008), PT. Aneka Ilmu, hlm. 159-165

- c. Modalnya berasal dari iuran anggota
- d. Modalnya relatif kecil
- e. Pengurusnya berasal dari anggota

Badan Usaha Lain:

- a. Mengejar keuntungan
- b. Ada yang tidak berbadan hukum
- c. Modalnya perorangan, atau dengan penjualan saham
- d. Modalnya relatif besar
- e. Pengurus berasal dari pemilik.⁴⁴

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan daftar referensi dari semua jenis referensi seperti buku, jurnal papers, artikel, disertasi, tesis, skripsi, dan karya ilmiah lainnya yang dapat dijadikan rujukan oleh penulis atau perbandingan terhadap penelitian yang penulis laksanakan.

Dalam telaah pustaka ini peneliti akan mendeskripsikan beberapa skripsi yang ada relevansinya dengan judul penulis di antaranya:

1. Skripsi yang ditulis oleh Etik Faridatul Kumala (113911218) yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Materi Operasi Hitung Bilangan Kelas V MI Miftahul Huda Sumberejo Kabupaten Semarang Tahun 2014*”. (skripsi) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo

⁴⁴Tim Bina Karya Guru (Tim BKG) Arsyad Umar dkk, *IPS Terpadu untuk SD/MI Kelas IV* (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm. 153

Semarang. Kesimpulan penelitian ini yaitu bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 32,3% dengan nilai rata-rata 54,71 pada pra siklus menjadi 71% dengan nilai rata-rata kelas 69,8 pada siklus I, serta 90,3% dengan rata-rata kelas 72,74 pada siklus II, serta rata-rata ketuntasan belajar 81,6% pada kedua siklus berhasil melampaui indikator 75%⁴⁵

2. Skripsi yang ditulis oleh Rosita (1123911322) yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Koperasi Sub Bab Mengenal Koperasi Melalui Cooperative Learning Tipe Team Quiz di Kelas IV MI Syafiiyah Kembangarum Mranggen Demak*”. (skripsi) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Prestasi belajar IPS materi koperasi sub bab mengenal koperasi sebelum menggunakan *cooperative learning* tipe team quiz di kelas IV MI Syafiiyah Kembangarum Mranggen Demak jauh dari kriteria ketuntasan yang diharapkan. Hal ini terlihat dari prestasi belajar. 2) *Cooperative Learning* tipe *team quiz* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS materi koperasi sub bab mengenal koperasi di kelas IV MI Syafiiyah Kembangarum Mranggen Demak, hal ini terlihat dari peningkatan keaktifan

⁴⁵Etik Faridatul Kumala, NIM: 113911218, “*Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Materi Operasi Hitung Bilangan Kelas V MI Miftahul Huda Sumberejo Kabupaten Semarang Tahun 2014*”, (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2014), hlm. iv

belajar per siklusnya dimana pada pra siklus yaitu 9 siswa 36%, siklus I yaitu ada 17 siswa atau 68% dan pada siklus II ada 23 siswa atau 92%, kenaikan juga terjadi pada hasil belajar per siklusnya dimana pada pra siklus ada 9 siswa atau 36% yang tuntas, kemudian mengalami kenaikan pada siklus I yaitu ada 16 siswa atau 64% dan pada siklus II ada 23 siswa atau 88%. Hasil tersebut sudah sesuai indikator yang ditentukan yaitu diatas 85%⁴⁶

3. Skripsi yang ditulis oleh Tasdiqatul Fitriah (103911055) yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pokok Perjuangan Melawan Penjajah Kelas V MI Miftahul Akhlaqiyah Bringin Semarang”*. (skripsi) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Berdasarkan data yang diperoleh uji hipotesis penelitian menggunakan *t*-tes. Berdasarkan perhitungan *t*-tes dengan taraf signifikansi = 5% diperoleh $t_{hitung} = 4,319$, sedangkan $t_{tabel} = 1,68$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasil belajar IPS peserta didik yang diajar dengan pembelajaran menggunakan media audio visual mempunyai pengaruh pada hasil belajar peserta didik dari pada menggunakan pembelajaran

⁴⁶Rosita, NIM: 123911322, *“Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Koperasi Sub Bab Mengenal Koperasi melalui Cooperative Learning Tipe Team Quiz di Kelas IV MI Sya’iyah Kembangarum Mranggen Demak”*, (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2014), hlm. v

konvensional. Berdasarkan data yang diperoleh rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen = 80,333 dan kelas kontrol = 70,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS materi pokok perjuangan melawan penjajah kelas V.⁴⁷

Dari beberapa kajian pustaka tersebut, dapat diketahui bahwasanya tidak ada kesamaan secara utuh terhadap obyek penelitian yang akan dilaksanakan. Karena dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan media audio visual untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model dan media tersebut terhadap hasil belajar IPS pada materi koperasi.

C. Rumusan Hipotesis

Setelah peneliti mengadakan telaah yang mendalam tentang landasan teori dari berbagai sumber yang ada, maka untuk mengupayakan agar penelitian lebih terarah dan memberikan tujuan yang tegas, perlu adanya suatu hipotesis. Hipotesis yaitu suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai bukti melalui data yang terkumpul.⁴⁸

⁴⁷Tasdiqatul Fitriah, NIM: 103911055, “*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pokok Perjuangan Melawan Penjajah Kelas V MI Miftahul Akhlaqiyah Bringin Semarang*”, (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2014)hlm. v

⁴⁸Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 72

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: “Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan media audio visual berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS Kelas IV Materi Pokok Koperasi di NIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendali.¹Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design* yaitu desain eksperimen dengan melihat perbedaan pretest maupun posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun rancangan penelitian adalah:

R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃		O ₄

Keterangan :

R : Kelompok eksperimen dan kontrol peserta didik

O₁ : Hasil belajar awal kelompok eksperimen dengan menggunakan *Pretest*

O₃ : Hasil belajar awal kelompok kontrol dengan menggunakan *Pretest*

¹ Sugiono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 107

- O₂ : Hasil belajar kelompok peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual
- O₄ : Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi.
- X : Treatment. Kelompok atas sebagai kelompok eksperimen diberi treatment, yaitu pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament*(TGT) dengan media audio visual

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan yakni mulai tanggal 25 Januari sampai 25 Februari 2016 di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik

tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.²

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang yang terdiri dari kelas IVA, IVB, dan IVC.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.³ Kelompok sampel penelitian ini diambil dua kelompok. Kelompok pertama kelas IV A sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 26 siswa dan kelompok kedua sebagai kelas eksperimen yaitu kelas IV B yang berjumlah 25 siswa. Sampel yang akan diteliti tersebut harus diuji homogenitas terlebih dahulu.

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Data yang digunakan dalam uji homogenitas ini ini adalah data sebelum dikenai perlakuan atau data pre test. Prosedur yang digunakan untuk menguji homogenitas varian dalam kelompok adalah dengan jalan menemukan harga F_{max} . Penafsirannya bila mana harga F terbukti signifikan

²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 117

³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 131

artinya terdapat perbedaan. Untuk mengetahui homogenitas dapat digunakan uji kesamaan dua varians sebagai berikut:⁴

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Adapun langkah-langkah perhitungannya adalah sebagai berikut :

- a. Menghitung rata-rata (\bar{X})
- b. Menghitung varians (S^2) dengan rumus :

$$\text{Varians (SD}^2) = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{(N-1)}$$

- c. Menghitung F dengan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

- d. Membandingkan F_{hitung} dimana $\alpha = 5\%$ ($nb-1$) ($nk-1$). Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data berdistribusi homogen, tetapi jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka kedua kelas dikatakan tidak homogen.

Dari perhitungan nilai awal (*pre test*) diperoleh bahwa rata-rata kelompok eksperimen = 58,200 dengan $n = 25$ dan rata-rata kelompok kontrol = 55,57692 dengan $n = 26$. Dari hasil perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 0,71$ dengan taraf signifikansi = 5% dan dk pembilang = $25-1 = 24$ dan dk penyebut = $26-1 = 25$ diperoleh $F_{tabel} = 1,964$. Karena

⁴Nana Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: PT. RemajaRosdakarya, 2014), hlm. 250.

$F_{hitung} < F_{tabel}$, maka F berada pada daerah penerimaan H_0 , sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok tersebut homogen karena mempunyai varians yang sama. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 30

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.⁵ Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua macam variabel yaitu:

1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat). Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel terikat.⁶ Variabel terikat dalam penelitian adalah hasil belajar peserta didik materi koperasi. Dengan indikator sebagai berikut:

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 117

⁶Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 4

- a. Peserta didik mampu memahami materi ajar
- b. Peserta didik mampu menjawab item pertanyaan
- c. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga cara yakni:

1. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya.⁷Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data, transkrip, gambar yang terkait dengan siswa.

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁸Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik kelas IV MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang pada

⁷Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 274

⁸Suharsimi, Arikunto, *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm. 32

materi koperasi. Tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Tes yang akan digunakan tersebut harus diuji analisis instrument, yaitu:

a. Analisis Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument.⁹ Butir soal yang tidak valid akan dibuang (*drop*) dan tidak digunakan. Sedangkan butir soal yang valid berarti butir soal tersebut dapat mempresentasikan materi koperasi yang telah ditentukan oleh peneliti. Untuk mengetahui validitas item soal pilihan ganda digunakan rumus korelasi *point biserial*,¹⁰ rumus lengkapnya adalah sebagai berikut:

$$\gamma_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

γ_{pbis} = koefisien korelasi *point biserial*

M_p = Rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal

M_t = Rata-rata skor total

S_t = Standar deviasi skor total

⁹Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. BumiAksara, 2009), hlm. 79

¹⁰Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 79

p = Proporsi siswa yang menjawab benar pada setiap butir soal

q = Proporsi siswa yang menjawab salah pada setiap butir soal

Hasil analisis perhitungan validitas butir soal (r_{xy}) dikonsultasikan dengan harga titik $r_{product\ moment}$, dengan taraf signifikansi 5%. Bila harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dikatakan tidak valid.

Dari hasil perhitungan uji coba terhadap 27 siswa kelas uji coba diperoleh 20 soal yang valid dan 20 soal tidak valid. Hasil validitas uji coba terangkum pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1
Hasil Analisis Validitas Butir Soal

No	Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
1	Valid	2,3,5,6,7,9,13,15,16,18,19,23,28,30,32,33,34,36,39,40	20
2	Tidak Valid	1,4,8,10,11,12,14,17,20,21,22,24,25,26,27,29,31,35,37,38	20
		Total	40

Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 8

Karena hasil perhitungan validitas butir soal yang masuk dalam kriteria valid berjumlah 20 butir soal dan kriteria soal tidak valid berjumlah 20 butir soal, maka

peneliti mengambil 20 butir soal yang menjadi instrumen soal untuk post test.

b. Analisis Reliabilitas

Setelah uji validitas dilakukan, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas pada instrumen tersebut. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban instrumen. Instrumen yang baik secara akurat memiliki jawaban yang konsisten untuk kapanpun instrumen tersebut disajikan.

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas butir soal nomor 1 diperoleh $\alpha = 5\%$ $r_{11} = 0,3852$ dan $r_{tabel} = 0,381$, karena $r_{11} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan instrumen tersebut reliabel artinya tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap dan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi. Perhitungan reliabilitas tes selengkapnya dapat dilihat dilampiran 9.

c. Analisis Tingkat Kesukaran

Taraf kesukaran dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kesukaran suatu soal yang diujikan. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Perhitungan tingkat kesukaran soal menggunakan rumus sebagai berikut¹¹ :

¹¹Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan edisi revisi, ...*, hlm. 208

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = jumlah peserta didik yang menjawab soaldengan benar.

JS = jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes
Indeks kesukaran soal diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Soal dengan P : 0,00 - 0,30 butir soal sukar .
- 2) Soal dengan P : 0,30 - 0,70 butir soal sedang.
- 3) Soaldengan P : 0,70 – 1,00 butir soal mudah.

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah, diharapkan dalam penelitian ini soal diklasifikasikan dengan P : 0,30-0,70 yang berarti butir soal sedang.

Data hasil perhitungan tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Mudah	1,4,5,8,9,16,17,23,24,27,28, 29,31,33,38,39,40	17
Sedang	2,3,6,7,10,12,15,18,19,20,21 ,22,25,26,30,32,34,35,36,37	20
Sukar	11,13,14	3
	Total	40

Hasil analisis tingkat kesukaran selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10.

Dari hasil perhitungan tingkat kesukaran soal di peroleh data untuk kriteria mudah berjumlah 17 nomor butir soal, kriteria sedang berjumlah 20 butir soal, kriteria sukar berjumlah 3 nomor butir soal.

d. Analisis Daya Pembeda

Daya pembeda item adalah kemampuan suatu butir item tes hasil belajar untuk dapat membedakan (mendeskripsikan) antara siswa yang berkemampuan tinggi, dengan siswa yang berkemampuan rendah.¹² Rumus yang digunakan untuk menentukan daya beda, yaitu :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi kelompok atas menjawab benar

¹²Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995), hlm. 385 - 386

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi kelompok bawah menjawab benar

Dengan klasifikasi daya pembeda sebagai berikut :¹³

Nilai Daya Pembeda

Interval	Kriteria
$D \leq 0,00$	Sangat jelek
$0,00 < D \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,70 < D \leq 1,00$	Sangat baik

Hasil analisis daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Hasil Analisis Daya Pembeda

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Baik Sekali	-	0
Baik	3,6,7,15,18,19,30	7
Cukup	2,8,9,13,16,17,23,26,28,32, 33,34,36,39,40	15
Jelek	1,5,10,20,24,27,31	7
Sangat Jelek	4,11,12,14,21,22,25,29,35,3 7,38	11
	Total	40

Dari hasil perhitungan daya pembeda diperoleh data untuk kriteria baik sekali berjumlah 0 butir soal, kriteria baik 7 butir soal, kriteria cukup 15 butir soal,

¹³Suharsimi Arikunto, *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm. 213-214

untuk kriteria jelek 7 butir soal, dan kriteria sangat jelek berjumlah 11 butir soal.

Hasil analisis daya pembeda selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimendan kelas kontrol sebelum dikenai perlakuan berdistribusi normal atau tidak.

Langkah-langkah pengajuan hipotesis adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis yang digunakan

H_o : Data berdistribusi normal.

H_a : Data tidak berdistribusi normal.

2) Menentukan statistik yang dipakai

Rumus yang dipakai untuk menghitung normalitas hasil belajar siswa yaitu *chi-kuadrat*.

3) Menentukan α

Taraf signifikan (α) yaitu dipakai dalam penelitian ini adalah 5 % dengan derajat kebebasan $dk = k - 1$

4) Menentukan kriteria pengujian hipotesis

H_o diterima bila $\chi^2_{hitung} < \chi^2$ pada tabel *chi-kuadrat*

H_a diterima bila $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2$ pada tabel *chi-kuadrat*

5) Rumus yang digunakan uji Chi-Kuadrat¹⁴

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

χ^2 : harga Chi-Kuadrat

O_i : frekuensi hasil pengamatan

E_i : frekuensi yang diharapkan

k : banyaknya kelas interval

6) Kesimpulan

Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka H_o diterima artinya populasi berdistribusi normal, jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, maka H_o ditolak artinya populasi tidak berdistribusi normal.

Dari hasil perhitungan uji normalitas nilai pre test terhadap kelompok eksperimen diperoleh $\chi^2_{hitung} = 6,0022$ dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 6-1 = 5$ dan $\chi^2_{tabel} = 11,07$ untuk kelompok kontrol $\chi^2_{hitung} = 9,4278$ dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 6-1 = 5$, sedangkan $\chi^2_{tabel} = 11,0705$ sehingga dapat dikatakan bahwa data untuk populasi pada penelitian ini yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$.

Hasil perhitungan lebih jelas dapat dilihat pada lampiran 28 dan 29

¹⁴Sudjana, *Metode Statistic*, (Bandung: Tarsito, 2002), hlm. 231

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Data yang digunakan dalam uji homogenitas ini adalah data setelah dikenai perlakuan atau data post test. Prosedur yang digunakan untuk menguji homogenitas varian dalam kelompok adalah dengan jalan menemukan harga F_{max} . Penafsirannya bila mana harga F terbukti signifikan artinya terdapat perbedaan. Untuk mengetahui homogenitas dapat digunakan uji kesamaan dua varians sebagai berikut:¹⁵

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Adapun langkah-langkah perhitungannya adalah sebagai berikut :

- 1) Menghitung rata-rata (\bar{X})
- 2) Menghitung varians (S^2) dengan rumus :

$$\text{Varians (SD}^2) = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{(N-1)}$$

- 3) Menghitung F dengan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

¹⁵Nana Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 250.

4) Membandingkan F_{hitung} dimana $\alpha = 5\%$ $(nb-1)$ $(nk-1)$.
 Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data berdistribusi homogen,
 tetapi jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka kedua kelas dikatakan
 tidak homogen.

c. Uji Kesamaan Rata-Rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki rata-rata yang sama atau tidak.

Hipotesis yang diujikan adalah:

$$H_o: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Karena telah diketahui bahwa kedua sampel homogen ($\sigma_1 = \sigma_2$), maka statistik *t* yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan

$$S^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t : statistik

\bar{X}_1 : skor rata-rata dari kelompok eksperimen

\bar{X}_2 : skor rata-rata dari kelompok kontrol

n_1 : banyaknya subjek dari kelompok eksperimen

n_2 : banyaknya subjek dari kelompok kontrol

- s_1^2 : varians kelompok eksperimen
 s_2^2 : varians kelompok kontrol
 S^2 : varians gabungan

Dengan kriteria pengujian adalah diterima H_0 jika $t_{hitung} < t_{(1-\alpha)}$ dengan derajat kebebasan $dk = n_1 + n_2 - 2$, dan peluang $(1-\alpha)$. Dan H_0 ditolak untuk harga t lainnya.¹⁶

Hasil analisis kesamaan dua rata-rata dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Daftar Kesamaan Rata-rata

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	1455	1445
N	25	26
\bar{X}	58,200	55,577
Variasi (s^2)	116,4167	82,65385
Standar deviasi (s)	10,78966	9,091416

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 34

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
 &= \frac{58,200 - 55,577}{9,9595 \sqrt{\frac{1}{25} + \frac{1}{26}}}
 \end{aligned}$$

$$t = 0,9403$$

Dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 25+26-2= 49$ diperoleh

$$t_{tabel} = 2,01. \text{ Karena } t_{hitung} = 0,9403 < t_{tabel} = 2,01,$$

¹⁶Subana, dkk, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2000), hlm. 171-173.

maka kedua sampel yaitu kelas eksperimen (IV B) dan kelas kontrol (IV A) memiliki rata-rata yang sama.

2. Uji Hipotesis (Uji Perbedaan Dua Rata-Rata)

Uji perbedaan dua rata-rata dilakukan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada perbedaan yang signifikan atau tidak antara hasil belajar kelas eksperimen yang dikenai metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual dan kelas kontrol yang kenali metode konvensional. Teknik statistik yang digunakan adalah teknik *t-test* untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi. Pada penelitian ini, data yang digunakan pada perhitungan ini adalah data posttest hasil belajar. Hipotesis H_0 dan H_a adalah:

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 > \mu_2$$

Bentuk rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dimana

$$S^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t : statistik

\bar{X}_1 : skor rata-rata dari kelompok eksperimen

\bar{X}_2 : skor rata-rata dari kelompok kontrol

n_1 : banyaknya subjek dari kelompok eksperimen

n_2 : banyaknya subjek dari kelompok kontrol

s_1^2 : varianskelompok eksperimen

s_2^2 : varianskelompok kontrol

S^2 : variansgabungan

H_a diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, dengan $t_{tabel} = t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$. Jika H_a diterima maka ada perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual dan yang tidak menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual dalam arti hasil belajar peserta didik kelas IVB sebagai kelas eksperimen dalam pembelajaran IPS materi pokok koperasi menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual lebih baik dari pada kelas IVB sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, subjek penelitiannya dibedakan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data untuk mengetahui pengaruh metode dan media pembelajaran yang digunakan, dilakukan secara kuantitatif. Dalam proses pengumpulan data, penulis menggunakan metode tes dan dokumentasi. Metode tes digunakan sebagai alat ukur siswa yaitu untuk memperoleh data hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah diberi perlakuan yang berbeda, sedangkan metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nama peserta didik.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 25 Januari sampai 25 Februari 2016 pada siswa kelas IV MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. Kelas IVB sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVA sebagai kelompok kontrol. Kelas eksperimen menggunakan metode Teams Games Tournament (TGT) dengan media audiovisual terdiri dari 25 peserta didik, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional terdiri dari 26 peserta didik. *Pretest* peserta didik kelas eksperimen nilai tertinggi adalah 80 dengan rata-rata kelas 58,20 sedangkan kelas kontrol nilai tertinggi adalah 70 dengan rata-rata kelas 55,57.

B. Analisis Data Tahap Akhir

Analisis data akhir ini digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan, yaitu untuk menguji pengaruh metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional (ceramah).

Analisis tahap akhir ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji perbedaan dua rata-rata hasil belajar.

1. Uji Persyaratan Data

a. Uji Normalitas Akhir

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui kenormalan data sesudah diberi perlakuan model pembelajaran TGT dengan media audio visual. Statistik yang digunakan adalah uji Chi-Kuadrat. Nilai yang digunakan adalah nilai post test.

Tabel 4.1 Daftar Chi Kuadrat Data Nilai Akhir (Post Test).

No	Kelas	Kemampuan	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
1.	Eksperimen	Nilai akhir	8,7698	11,0705	Normal
2.	Kontrol	Nilai akhir	7,4409	11,0705	Normal

Dari hasil perhitungan normalitas terhadap kelompok eksperimen diperoleh $\chi_{hitung} = 8,7698$ dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 6-1 = 5$ dan $\chi_{tabel} = 11,0705$ untuk kelompok kontrol $\chi_{hitung} = 7,4409$ dengan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 6-1 = 5$ sedangkan $\chi_{tabel} = 11,0705$ maka dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi

normal karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Perhitungan lebih jelas dapat dilihat pada lampiran 31 dan 32

b. Uji Homogenitas Akhir (*Post Test*)

Nilai yang digunakan untuk menguji homogenitas hasil belajar adalah nilai *post test* peserta didik kelas IV MIT Nurul Islam.

Membandingkan F_{hitung} dengan $\alpha = 5\%$ (nb-1) (nk-1). Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data berdistribusi homogen. Dibawah ini disajikan hasil perhitungan nilai akhir sebagai berikut:

Tabel 4.2 Data Hasil Uji Homogenitas Akhir

No.	Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria
1.	IV-A	0,968	1,9471991	Homogen
2.	IV-B			

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 33

c. Uji Hipotesis (Uji Perbedaan Rata-Rata)

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji perbedaan rata-rata antara kelompok.

Dari hasil perhitungan *t*-test diperoleh $t_{hitung} = 3,523$ dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada $\alpha = 5\%$ $dk = (n_1 + n_2 - 2) = 2,01$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata hasil belajar tidak sama atau berbeda secara signifikan.

Tabel 4.3 Daftar Uji Perbedaan Dua Rata-rata

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	1990	1805
N	25	26
\bar{X}	79,600	69,423
Variasi (s^2)	108,167	104,654
Standar deviasi (s)	10,400	10,230

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 35

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual pada pesertadidik MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang kelas IV Semester Genap pada materi koperasi terdapat perbedaan sehingga berpengaruh dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional.

Dari hasil tes awal yang dilakukan diperoleh rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 58,200 sedangkan rata-rata hasil belajar kelompok kontrol adalah 55,577. Berdasarkan uji kesamaan dua rata-rata diperoleh $t_{hitung}=0,9403$ dan $t_{tabel}= 2,01$. Pada analisis data awal yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh $F_{hitung}<F_{tabel}$ yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diambil berdistribusi normal dan mempunyai homogenitas yang sama. Hal ini berarti sampel berasal dari kondisi atau keadaan yang sama yaitu pengetahuan awal yang sama. Pengetahuan awal yang sama dalam penelitian

ini diketahui dari nilai pre test peserta didik kelas IVB sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVA sebagai kelompok kontrol.

Selanjutnya pada kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran materi koperasi dengan menggunakan metode TGT dan media audio visual. Sedangkan pada kelas control dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran selesai, kelompok eksperimen maupun kelompok control diberi tes akhir yang sama (post test).

Dari hasil tes yang dilakukan diperoleh rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 79,600. Sedangkan rata-rata hasil kelompok control adalah 69,423. Berdasarkan uji perbedaan dua rata-rata satu pihak yaitu pihak kanan diperoleh $t_{hitung}=3,523$ dan t_{tabel} 2,01. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_0 ditolak, artinya bahwa hasil belajar IPS kedua kelompok tersebut berbeda secara nyata atau signifikan. Maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar menggunakan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual ada pengaruh atau terdapat perbedaan dari pada hasil belajar dengan pembelajaran konvensional.

D. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian sudah dilaksanakan seoptimal mungkin, akan tetapi peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, hal itu karena keterbatasan-keterbatasan seperti berikut ini:

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang sebagai tempat penelitiannya. Apabila penelitian ini dilaksanakan di tempat lain yang berbeda, memungkinkan akan memberikan hasil yang berbeda

2. Keterbatasan waktu

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkendala oleh waktu, karena waktu yang digunakan sangat terbatas, maka peneliti hanya memiliki sesuai keperluan yang berhubungan dengan penelitian saja. Walaupun waktu yang peneliti gunakan cukup singkat tetapi bias memenuhi syarat-syarat dalam penelitian ilmiah.

3. Keterbatasan materi

Karena keterbatasan waktu, maka penelitian dengan metode TGT dan media audio visual ini hanya dilakukan pada materi koperasi. Metode TGT dengan media audio visual sebenarnya dapat dilakukan atau diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk materi lainnya. Akan tetapi hasil belum tentu sama dengan materi ini.

4. Keterbatasan kemampuan

Penelitian ini tidak lepas dari pengetahuan, oleh karena itu, peneliti menyadari keterbatasan kemampuan khususnya pengetahuan ilmiah. Tetapi peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menjalankan penelitian sesuai

dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas IV Materi Pokok Koperasi di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”, maka dapat disimpulkan bahwa:

Hasil belajar pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual memperoleh rata-rata hasil belajar = 58,200 Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata hasil belajar pretesnya yaitu = 55,577 setelah dilakukan *Treatment* hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual memperoleh rata-rata hasil belajar = 79,600 sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata hasil belajar = 69,423

Berdasarkan pada uji rata-rata dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3,523$ dan $t_{tabel} = 2,01$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau signifikan. Dengan kata lain terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan

media audio visual dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPS materi koperasi.

Karena rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dari pada nilai *pretest*, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV materi pokok koperasi di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan selama hampir satu bulan, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang mempunyai kepentingan antara lain:

1. Bagi Guru
 - a. Diharapkan guru dapat menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan media audio visual di dalam proses pembelajaran
 - b. Diharapkan guru lebih inovatif dalam hal menggunakan model/strategi di dalam pembelajaran, supaya proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan peserta didik menjadi aktif sehingga merubah pandangan terhadap mata pelajaran yang ditakuti menjadi mata pelajaran yang menyenangkan serta mengasyikkan bagi peserta didik

2. Bagi Peserta Didik
 - a. Dalam proses pembelajaran peserta didikdi harapkan selalu bersikap aktif
 - b. Diharapkan peserta didik dapat memotivasi dirinya supaya dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal
3. Bagi pihak sekolah
 - a. Hendaknya seluruh pihak sekolah mendukung dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung
 - b. Memfasilitasi proses pembelajaran dengan melengkapi sarana dan prasarana

C. Penutup

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan cinta kasih-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna meskipun peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam menyusunnya. Hal itu disebabkan karena keterbatasan yang peneliti miliki. Oleh karena itu dengan rendah hati peneliti mengharap kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk perbaikan kedepannya. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri pada khususnya dan para pembaca pada umumnya. *Amin YaaRobbal 'Alamin*

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Shodiq. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Semarang: Pustaka Rizki Putra
- Abdurrahman, Mulyono. 2002. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. Dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Daryanto. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Eko Putro Widoyoko. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Karakter*. Bogor: Ghalia Indonesia

- Hamruni. 2009. *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 2*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Huda, Miftakhul. 2012. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Huda, Miftahu. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kementerian Agama RI, Al Qur'an dan Terjemahannya (Edisi yang Disempurnakan), (Surabaya: Duta Ilmu, 2006), hlm. 793
- Kustandi, Cecep. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Cet.2 Bogor: Ghalia
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global*. UIN Maliki Press
- Mufarrokah, Anisatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras
- Ninik Widjayanti dan Y.W. Sunindha. 2003. *Koperasi dan Perekonomian Indonesia*. Jakarta: PT Asdi Mahasetya
- Purwanto,. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka
- Rohani, Ahmad. 1957. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

- Rohmad, Ali. 2009 *Kapita Selekta Pendidikan*. Yogyakarta: Teras
- Rohmah, Noer. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Teras
- Sadiman, Arief. S. Dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Slavin, E, Robert. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sudijono, Anas. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosydakarya
- Sudjana, Nana. 2014. *Metode Statistik*. Bandung: Remaja Rosydakarya
- Sudjana.2002. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfa Beta
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian..* Bandung: Alfabeta
- Sulaeman, Hamzah, Amir. 1985. *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, penerangan, dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia
- Supriyo, Asyari. 2001. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Sekolah Dasar Kelas 4*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama
- Suprihatiningrum, Jamil. 2014. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasinya*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar

Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Tanty Hisnu P. Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Untuk SD/MI Kelas IV* . Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

Trianto.2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group

Umar Arsyad, Tim Bina Karya Guru (Tim BKG) dkk.2012. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Erlangga

Lampiran 1

DAFTAR PESERTA DIDIK KELAS UJI COBA SOAL

NO	NAMA	Kode
1	Afina Rahmany	Uc-01
2	Ananta Naisya Syifa	Uc-02
3	Aqila A. Syauqi	Uc-03
4	Ardeli Zena Elfareeha	Uc-04
5	Aroyan malik Madani	Uc-05
6	Desi Rahma Wati	Uc-06
7	Diga Maulia Safitri P	Uc-07
8	Faqih Sholahuidin	Uc-08
9	Fina Raihana Ikhsani	Uc-09
10	Indira Meyla Nestatian	Uc-10
11	Kartika Indriasti N	Uc-11
12	Lamoza Fatekah Mulyana	Uc-12
13	Latifatul Aulia	Uc-13
14	M. Avicenna Fairuza F	Uc-14
15	M. Bilal Medika	Uc-15
16	M. Fariel Alfatih	Uc-16
17	M. Galen Yodhany	Uc-17
18	M. Nibras Rahma Himama	Uc-18
19	M. Rafiqul Hamdan	Uc-19
20	M. Ulin Nuha Al Iza	Uc-20
21	Marsya Fitria Nugraheni	Uc-21
22	Nayla Asmal Mazaya	Uc-22
23	Nazwa Zalzabila	Uc-23
24	Rais Al Amin	Uc-24
25	Revan Zulfa Zain	Uc-25
26	Roshif M. Akbar	Uc-26
27	Syayid Anwar Abdur Rahman	Uc-27

Lampiran 2

KISI- KISI SOAL UJI COBA

Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok	:	Koperasi
Alokasi Waktu	:	45 menit
Jenis Tes	:	Tertulis
Standar Kompetensi	:	2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi

Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek	Nomor Soal	Jumlah Soal
2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	2.2.1 peserta didik mampu menjelaskan pengertian koperasi	C1	1,2,4,5,11,23,29,33	8 Soal
	2.2.2 Peserta didik mampu menyebutkan landasan koperasi	C2	7,8,12,26,36	5 Soal
	2.2.3 peserta didik mampu menyebutkan	C2	3,9	2 Soal
	2.2.4 tujuan dan manfaat koperasi	C2	27,32	2 Soal
	2.2.5 Peserta didik mampu menyebutkan	C2	10,14,25,30,39	5 Soal

	arti lambang koperasi	C2	6,13,15,17,18,20,21,24,28,31,35,37,38	13 Soal
	2.2.6 Peserta didik mampu menyebutkan jenis-jenis koperasi			
	2.2.7 peserta didik mampu menyebutkan perbedaan koperasi dengan badan usaha lain	C2	16,19,22,34,40	5 Soal
			Jumlah Soal	40 Soal

Lampiran 3

SOAL UJI COBA

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi pokok : Koperasi
Kelas/Semester : IV/II
Sekolah : MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar di lembar jawab yang telah disediakan!

1. Badan atau lembaga perekonomian yang paling cocok dengan maksud pasal 33 ayat 1 UUD I945 adalah
 - a. Perseroan
 - b. Perdagangan
 - c.Koperasi
 - d. Firma
2. Koperasi berasal dari kata
 - a. Cooperation
 - b. Corperatie
 - c. Coperation
 - d. Corporation
3. Koperasi didirikan untuk kepentingan
 - a. Pejabat pemerintah
 - b. Pendiri koperasi
 - c.Pengelola koperasi
 - d.Masyarakat
4. Bapak koperasi Indonesia adalah
 - a. Moh. Hatta
 - b. Jusuf Kalla
 - c. Bustanil Arifin
 - d. Wijoyo Nitisastro
5. Keanggotaan koperasi bersifat
 - a. Tertutup
 - b. Terbuka
 - c. Terkucil
 - d. Terbelakang

6. Berikut ini yang merupakan jenis koperasi berdasarkan keanggotaan adalah
 - a. Koperasi konsumsi
 - b. Koperasi simpan pinjam
 - c. Koperasi produksi
 - d. Koperasi Pegawai Negeri
7. Landasan struktural koperasi adalah
 - a. Pancasila
 - b. UUD 1945
 - c. Anggaran Dasar
 - d. Anggaran Rumah Tangga
8. Asas dalam koperasi adalah
 - a. keadilan dan kejujuran
 - b. kekeluargaan dan gotong royong
 - c. kebijaksanaan dan kemanusiaan
 - d. kekayaan dan kerjasama
9. Tujuan dibentuknya koperasi adalah
 - a. Memperoleh keuntungan yang besar
 - b. Memperkaya para pengurusnya
 - c. Menyejahterakan anggotanya
 - d. Menjual berbagai macam barang
10. Lambang rantai pada lambang koperasi mempunyai arti
 - a. Persahabatan yang kokoh
 - b. Landasan idiil koperasi
 - c. Kuat dan berakar

- d. Kegotongroyongan
11. Koperasi adalah lambang ekonomi yang berdasarkan
- a. Persatuan
 - b. Kesepakatan
 - c. Kekeluargaan
 - d. Keterbukaan
12. Landasan mental koperasi adalah
- a. Kekeluargaan
 - b. Kegotongroyongan
 - c. Setia kawan dan kesadaran pribadi
 - d. Kejujuran dan kekeluargaan
13. Koperasi yang membantu para anggota untuk memperoleh kredit atau pinjaman uang disebut
- a. Koperasi kredit
 - b. Koperasi produksi
 - c. Koperasi konsumsi
 - d. Koperasi unit desa
14. Usaha yang terus menerus pada lambang koperasi digambarkan oleh
- a. Rantai
 - b. Gigi
 - c. Pohon beringin
 - d. Padi dan kapas
15. Koperasi yang anggotanya mampu menghasilkan barang dinamakan koperasi
- a. Induk
 - b. Jasa
 - c. Konsumen
 - d. Produksi
16. Seorang pengurus koperasi menduduki jabatannya paling lama
- a. 1 tahun
 - b. 3 tahun
 - c. 5 tahun
 - d. 7 tahun

17. Contoh koperasi produksi adaah
- Koperasi simpan pinjam
 - Koperasi tahu tempe
 - Koperasi sekolah
 - Koperasi pasar
18. Koperasi yang berkedudukan di desa atau sebuah lembaga disebut
- Koperasi pusat
 - Koperasi gabungan
 - Koperasi induk
 - Kopersi primer
19. Perusahaan yang terdiri dari sekutu aktif dan sekutu pasif adalah
- | | |
|----------|---------|
| a. Firma | c. PT |
| b. CV | d. BUMN |
20. Simpanan yang dibayarkan pada saat masuk menjadi anggota koperasi disebut
- Simpanan pokok
 - Simpanan wajib
 - Simpanan sukarela
 - Simpanan anggota
21. Penanggung jawab koperasi sekolah adalah
- | | |
|-------------------|-------------|
| a. Siswa | c. Guru |
| b. Kepala sekolah | d. Karyawan |

22. Sifat keanggotaan dalam koperasi adalah
- a. Mengikat
 - b. Terbatas
 - c. Berdasarkan umur
 - d. Sukarela
23. Koperasi adalah organisasi sosial yang bergerak dalam bidang
- a. Politik
 - b. Peternakan
 - c. Perdagangan
 - d. Ekonomi
24. Koperasi yang anggotanya adalah para warga dalam suatu sekolah termasuk
- a. Koperasi sekolah
 - b. Koperasi pensiunan
 - c. Koperasi lingkungan
 - d. Koperasi unit desa
25. Kemakmuran pada lambang koperasi digambarkan pada
- a. Timbangan
 - b. Rantai
 - c. Padi dan Kapas
 - d. Gigi Roda
26. Landasan idiil koperasi Indonesia adalah
- a. Peraturan Presiden
 - b. AD/ART
 - c. Pancasila
 - d. Kesadaran pribadi
27. Berikut ini yang termasuk hak anggota koperasi adalah
- a. Mengembalikan pinjaman
 - b. Membayar iuran wajib
 - c. Menaati anggaran rumah tangga koperasi

- d. Memperoleh bagian sisa hasil usaha
28. Barang-barang yang disediakan oleh koperasi sekolah, misalnya
- a. Beras dan kecap
 - b. Gula dan kopi
 - c. Buku dan pensil
 - d. Minyak dan sabun
29. Koperasi di Indonesia berlandaskan asas kekeluargaan dan gotong royong. Hal tersebut tercantum dalam UUD 1945 Pasal
- a. 33 Ayat (1)
 - b. 33 Ayat (2)
 - c. 33 Ayat (3)
 - d. 34 Aayat (4)
30. Kerja atau usaha terus menerus adalah makna dari simbol gambar . . .
- a. Pohon beringin
 - b. Gerigi roda
 - c. Timbangan
 - d. Padi dan kapas
31. Koperasi Unit Desa didirikan di lingkungan
- a. Perkotaan
 - b. Perusahaan
 - c. Pedesaan
 - d. Pertokoan

32. Di bawah ini yang bukan merupakan manfaat koperasi di bidang ekonomi yaitu,
- a. Meningkatkan penghasilan anggota-anggotanya
 - b. Menawarkan barang dan jasa dengan harga yang lebih murah
 - c. Menumbuhkan sikap jujur dalam mengelola koperasi
 - d. Menumbuhkan sikap malas anggota
33. Hari koperasi diperingati setiap tanggal
- a. 1 Juni
 - b. 14 Juni
 - c. 12 Juli
 - d. 3 Juni
34. Koperasi berbeda dengan badan usaha lainnya karena
- a. Modalnya berasal dari saham
 - b. Tidak menerima modal dari luar negeri
 - c. Keuntungan dimiliki oleh pengurus
 - d. Keuntungan dibagi pada para anggota
35. Sarana produksi pertanian disalurkan oleh koperasi. . . .
- a. Sekolah
 - b. Unit desa
 - c. Konsumsi
 - d. Pasar
36. Undang-Undang yang mengatur tentang koperasi Indonesia adalah
- a. Undang-undang No. 12 tahun 1975
 - b. Undang-undang No. 12 tahun 1977
 - c. Undang-undang No. 25 tahun 1988

- d. Undang-undang No. 25 tahun 1992
37. Kegiatan usaha yang tidak dilakukan pada koperasi sekolah yaitu
- Kantin
 - Menjual alat tulis
 - Simpan pinjam
 - Toko koperasi
38. Contoh koperasi berdasarkan jenis kegiatan usaha yaitu
- Koperasi konsumsi
 - Koperasi pensiunan
 - Koperasi sekolah
 - Koperasi pegawai
39. Berikut ini merupakan jenis-jenis koperasi berdasarkan lingkungannya, kecuali
- Koperasi pegawai negeri
 - Koperasi pensiunan
 - Koperasi konsumsi
 - Koperasi sekolah
40. Perbedaan koperasi dengan badan usaha lainnya adalah koperasi. . . .
- Pengelolaan keuangan bersifat tertutup
 - Segala kegiatan dilaksanakan dengan bekerja sama dan gotong royong
 - Menyejahterkan pengurus
 - Mencari keuntungan

Lampiran 4

LEMBAR JAWAB SOAL

Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang tepat !

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D
26.	A	B	C	D
27.	A	B	C	D
28.	A	B	C	D
29.	A	B	C	D
30.	A	B	C	D
31.	A	B	C	D
32.	A	B	C	D
33.	A	B	C	D
34.	A	B	C	D
35.	A	B	C	D
36.	A	B	C	D
37.	A	B	C	D
38.	A	B	C	D
39.	A	B	C	D
40.	A	B	C	D

Lampiran 5

KUNCI JAWABAN UJI COBA SOAL

1. C	11. A	21. D	31. C
2. A	12. C	22. B	32. D
3. D	13. A	23. D	33. C
4. A	14. B	24. A	34. D
5. B	15. D	25. A	35. B
6. D	16. C	26. C	36. D
7. B	17. B	27. D	37. A
8. B	18. D	28. C	38. A
9. C	19. B	29. A	39. C
10. A	20. A	30. B	40. B

Lampiran 6

NILAI SISWA UJI COBA SOAL

No	Nama	Kode	Nilai
1	Afina Rahmany	Uc-1	7,25
2	Ananta Naisya Syifa	Uc-2	70
3	Aqila A. Syauci	Uc-3	6,75
4	Ardeli Zena Elfareeha	Uc-4	5,75
5	Aroyan malik Madani	Uc-5	50
6	Desi Rahma Wati	Uc-6	6,75
7	Diga Maulia Safitri P	Uc-7	6,5
8	Faqih Sholahuidin	Uc-8	6,75
9	Fina Raihana Ikhsani	Uc-9	7,75
10	Indira Meyla Nestatian	Uc-10	6,75
11	Kartika Indriasti N	Uc-11	50
12	Lamoza Fatekah M	Uc-12	70
13	Latifatul Aulia	Uc-13	5,5
14	M. Avicenna Fairuza F	Uc-14	5,75
15	M. Bilal Medika	Uc-15	60
16	M. Fariel Alfatih	Uc-16	5,25
17	M. Galen Yodhany	Uc-17	6,5
18	M. Nibras Rahma H	Uc-18	4,5
19	M. Rafiqul Hamdan	Uc-19	7,25
20	M. Ulin Nuha Al Iza	Uc-20	6,75
21	Marsya Fitria N	Uc-21	7,5
22	Nayla Asmal Mazaya	Uc-22	60
23	Nazwa Zalzabila	Uc-23	4,75
24	Rais Al Amin	Uc-24	7,5
25	Revan Zulfa Zain	Uc-25	60
26	Roshif M. Akbar	Uc-26	7,25
27	Syayid Anwar Abdur R	Uc-27	7,5
	Total Peserta didik	27	

				Y	Y ²
37	38	39	40		
0	0	1	1	31	961
1	1	1	1	30	900
1	1	1	1	30	900
1	1	1	1	29	841
1	1	1	1	29	841
1	1	1	1	29	841
0	0	1	1	28	784
0	0	1	1	28	784
1	1	1	0	27	729
0	0	0	1	27	729
0	1	1	1	27	729
0	1	1	1	26	676
0	0	1	1	26	676
0	1	1	1	26	676
1	1	1	1	25	625
1	0	1	1	24	576
1	1	0	1	24	576
1	1	1	1	24	576
1	1	1	1	23	529
1	1	1	0	22	484
0	1	0	1	22	484
1	0	0	0	21	441
1	1	0	0	21	441
1	1	1	1	20	400
1	1	1	1	20	400
1	1	1	1	19	361
0	0	0	0	18	324
17	19	21	22	676	17284
24,53	24,89	25,86	25,77		
25,04	25,04	25,04	25,04		
0,63	0,70	0,78	0,81		
0,37	0,30	0,22	0,19		
1,70	2,38	3,50	4,40		
3,65	3,65	3,65	3,65		
-0,18	-0,06	0,42	0,42		
Invalid	Invalid	Valid	Valid		
17	19	21	22		
27	27	27	27		
0,63	0,70	0,78	0,81		
Sedang	Mudah	Mudah	Mudah		
6	9	13	13		
11	10	8	9		
14	14	14	14		
13	13	13	13		
-0,42	-0,13	0,31	0,24		
Sangat jelek	Sangat jelek	Cukup	Cukup		
Dibuang	Dibuang	Dipakai	Dipakai		
0,5862069	0,65517241	0,72413793	0,75862069		
0,4137931	0,34482759	0,27586207	0,24137931		
0,24256837	0,22592152	0,19976219	0,18311534		

Lampiran 8

Perhitungan Validitas Butir Soal Pilihan Ganda					
Rumus					
$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$					
Keterangan:					
M_p	=	Rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal			
M_t	=	Rata-rata skor total			
S_t	=	Standart deviasi skor total			
p	=	Proporsi siswa yang menjawab benar pada setiap butir soal			
q	=	Proporsi siswa yang menjawab salah pada setiap butir soal			
Kriteria					
Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal valid.					
Perhitungan					
Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.					
No	Kode	Butir soal no 1 (X)	Skor Total (Y)	Y ²	XY
1	Uc-09	1	31	961	31
2	Uc-24	1	30	900	30
3	Uc-27	1	30	900	30
4	Uc-01	1	29	841	29
5	Uc-03	1	29	841	29
6	Uc-19	1	29	841	29
7	Uc-26	0	28	784	0
8	Uc-02	1	28	784	28
9	Uc-12	1	27	729	27
10	Uc-20	1	27	729	27
11	Uc-06	1	27	729	27
12	Uc-10	1	26	676	26
13	Uc-14	1	26	676	26
14	Uc-17	1	26	676	26
15	Uc-07	0	25	625	0
16	Uc-21	1	24	576	24
17	Uc-08	1	24	576	24
18	Uc-15	1	24	576	24
19	Uc-22	1	23	529	23
20	Uc-25	1	22	484	22
21	Uc-04	1	22	484	22
22	Uc-13	1	21	441	21
23	Uc-16	1	21	441	21
24	Uc-05	1	20	400	20
25	Uc-11	1	20	400	20
26	Uc-23	1	19	361	19
27	Uc-18	1	18	324	18
Jumlah		25	676	17284	623

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh:

$$\begin{aligned}M_p &= \frac{\text{Jumlah skor total yang menjawab benar pada no 1}}{\text{Banyaknya siswa yang menjawab benar pada no 1}} \\ &= \frac{623}{25} \\ &= 24,92\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}M_t &= \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Banyaknya siswa}} \\ &= \frac{676}{27} \\ &= 25,04\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}p &= \frac{\text{Jumlah skor yang menjawab benar pada no 1}}{\text{Banyaknya siswa}} \\ &= \frac{25}{27} \\ &= 0,93\end{aligned}$$

$$q = 1 - p = 1 - 0,93 = 0,07$$

$$S_t = \sqrt{\frac{17284 - \frac{(676)^2}{27}}{27}} = 3,65$$

$$\begin{aligned}r_{pbis} &= \frac{24,92 - 25,04}{3,65} \sqrt{\frac{0,93}{0,07}} \\ &= -0,113\end{aligned}$$

Pada taraf signifikansi 5%, dengan $N = 27$, diperoleh $r_{tabel} = 0,381$

Karena $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa butir item tersebut invalid.

Lampiran 9

Perhitungan Reliabilitas Soal Pilihan Ganda Materi Koperasi

Rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : reliabilitas tes secara keseluruhan
 S^2 : varian
 p : proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
 q : proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
 $\sum pq$: jumlah hasil kali p dan q
 k : banyaknya item

Kriteria

Interval	Kriteria
$r_{11} \leq 0,2$	Sangat rendah
$0,2 < r_{11} \leq 0,4$	Rendah
$0,4 < r_{11} \leq 0,6$	Sedang
$0,6 < r_{11} \leq 0,8$	Tinggi
$0,8 < r_{11} \leq 1,0$	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel pada analisis ujicoba diperoleh:

$$k = 40$$

$$\sum pq = 8,3020$$

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N} = \frac{17284 - \left(\frac{456976}{27} \right)}{27} = 13,2949$$

$$r_{11} = \left(\frac{40}{40 - 1} \right) \left(\frac{13,2949 - 8,3020}{13,2949} \right) = 0,3852$$

Nilai koefisien korelasi tersebut pada interval 0,0-0,2-0,4 dalam kategori rendah

Lampiran 10

Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda

Rumus

$$P = \frac{N_p}{N}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

N_p : Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

N : Jumlah seluruh peserta didik yang ikut tes

Kriteria

Interval IK	Kriteria
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

Kelompok Atas			Kelompok Bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	Uc-09	1	1	Uc-07	0
2	Uc-24	1	2	Uc-21	1
3	Uc-27	1	3	Uc-08	1
4	Uc-01	1	4	Uc-15	1
5	Uc-03	1	5	Uc-22	1
6	Uc-19	1	6	Uc-25	1
7	Uc-26	0	7	Uc-04	1
8	Uc-02	1	8	Uc-13	1
9	Uc-12	1	9	Uc-16	1
10	Uc-20	1	10	Uc-05	1
11	Uc-06	1	11	Uc-11	1
12	Uc-10	1	12	Uc-23	1
13	Uc-14	1	13	Uc-18	1
14	Uc-17	1	Jumlah		12
Jumlah		13			

$$P = \frac{13 + 12}{27}$$

$$= 0,93$$

memunyai tingkat kesukaran yang mudah

Lampiran 11

Perhitungan Daya Pembeda Soal					
Materi Koperasi					
1. Soal Pilihan Ganda					
Rumus					
$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$					
Keterangan:					
D : Daya Pembeda					
B _A : Banyaknya peserta didik kelompok atas yang menjawab benar					
B _B : Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang menjawab benar					
J _A : Banyaknya peserta didik kelompok atas					
J _B : Banyaknya peserta didik kelompok bawah					
Kriteria					
Interval D			Kriteria		
	D	≤	0,00	Sangat jelek	
0,00 <	D	≤	0,20	Jelek	
0,20 <	D	≤	0,40	Cukup	
0,40 <	D	≤	0,70	Baik	
0,70 <	D	≤	1,00	Sangat Baik	
Perhitungan					
Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.					
Kelompok Atas			Kelompok Bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	Uc-09	1	1	Uc-07	0
2	Uc-24	1	2	Uc-21	1
3	Uc-27	1	3	Uc-08	1
4	Uc-01	1	4	Uc-15	1
5	Uc-03	1	5	Uc-22	1
6	Uc-19	1	6	Uc-25	1
7	Uc-26	0	7	Uc-04	1
8	Uc-02	1	8	Uc-13	1
9	Uc-12	1	9	Uc-16	1
10	Uc-20	1	10	Uc-05	1
11	Uc-06	1	11	Uc-11	1
12	Uc-10	1	12	Uc-23	1
13	Uc-14	1	13	Uc-18	1
14	Uc-17	1	Jumlah		12
Jumlah		13			
$DP = \frac{13}{14} - \frac{12}{13}$ $= 0,01$					
Berdasarkan kriteria, maka soal no 1 mempunyai daya pembeda jelek					

Lampiran 12

DAFTAR PESERTA DIDIK KELAS KOTROL

No	Nama	Kode
1	Afiq Raihansyah Fadlan	K-1
2	Alfiandra Khoirinnasyawa	K-2
3	Alifia Tazkia Zahra	K-3
4	Alisya Qori Maziyya	K-4
5	Andip Ahmad Muntaha	K-5
6	Aqiela Nawfal Nawwaf	K-6
7	Aurel Restu Jovika	K-7
8	Azzahra Fanika	K-8
9	Ema Mutia Wibowo	K-9
10	Fida Qurotun Aini	K-10
11	Haidar Muhammad Al Faruq	K-11
12	Hanif Ahmad Robbani	K-12
13	Kafi Rijal	K-13
14	Kentik Rohmatul Jamilah	K-14
15	M. Barra Idealis Faza	K-15
16	M. Khotibul Umam	K-16
17	Musyaffa Firzal Purwanto	K-17
18	Putri Aulia Ramadhani	K-18
19	Saka Saifullah	K-19
20	Salsabila Zahra Abdillah	K-20
21	Thalita Esa Kholifah Islami	K-21
22	Valent Gema Gumilang Putra P	K-22
23	Vanessa Yolanda	K-23
24	Wildan Maulana	K-24
25	Zaskia Fatika	K-25
26	Zaskia Nayla Chusna	K-26

Lampiran 13

DAFTAR PESERTA DIDIK KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	Kode
1	Aulia Atmanegara	E-1
2	Aura Diva Nurul Hidayah	E-2
3	Dewi Putri Handayani	E-3
4	Elviana Faza Al Fatah	E-4
5	Halima Alfina Faza	E-5
6	Helmi Nakula Rian Saputra	E-6
7	Ilham Muhammad Fredi	E-7
8	Kidya Fastabiul Ulum	E-8
9	Kurnia Jingga Azzalia	E-9
10	Laney Yahya Amalia	E-10
11	Lutfia Nur Istiqomah	E-11
12	M. Arkan Naufal	E-12
13	M. Fachrian Maula Yudha	E-13
14	M. Iklil Buwaithy	E-14
15	M. Rafli	E-15
16	M. Syafiq Ulinnuha Al A	E-16
17	M. Zero One Tauhida	E-17
18	Putri Aulia Zahra	E-19
19	Qonita Rohadatul	E-20
20	Rafi Zidane Ashar	E-21
21	Rahardian Farros	E-22
22	Rofiqoh Rahma	E-23
23	Rosalina Dewi Natalia	E-24
24	Siti Maulina Japayanti	E-25
25	Syifa Amalia	E-26

Lampiran 14

KISI-KISI SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Koperasi
Kelas/Semester : IV/Genap
Jenis Tes : Tertulis
Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

Kompetensi Dasa	Indikator	Aspek	Nomor Soal Pre test	Nomor Soal Post test
2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	1. peserta didik mampu menjelaskan pengertian koperasi	C1	1,3,12,16	1,4,8,13
	2. peserta didik mampu menyebutkan landasan koperasi	C2	5,18	6,11
	3. peserta didik mampu menyebutkan tujuan koperasi	C2	2,6	3,7
	4. peserta didik mampu menyebutkan	C2	15	17

	manfaat koperasi			
5.	peserta didik mampu menjelaskan arti lambang koperasi	C2	14,19	12,18
6.	peserta didik mampu menyebutkan macam-macam koperasi	C2	4,7,8,10,13	2,5,9,14,16
7.	peserta didik mampu menyebutkan perbedaan koperasi dengan badan usaha lainnya	C2	9,11,17,20	10,15,19,20

Lampiran 15

SOAL PRE TEST

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi pokok : Koperasi

Kelas/Semester : IV/II

Sekolah: MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar di lembar jawab yang telah disediakan!

1. Koperasi berasal dari kata
 - a. Cooperation
 - b. Corperatie
 - c. Coperation
 - d. Corporation
2. Koperasi didirikan untuk kepentingan
 - a. Pejabat pemerintah
 - b. Pendiri koperasi
 - c. Pengelola koperasi
 - d. Masyarakat
3. Keanggotaan koperasi bersifat
 - a. Tertutup
 - b. Terbuka
 - c. Terkucil
 - d. Terbelakang
4. Berikut ini yang merupakan jenis koperasi berdasarkan keanggotaan adalah
 - a. Koperasi konsumsi
 - b. Koperasi simpan pinjam
 - c. Koperasi produksi
 - d. Koperasi Pegawai Negeri

5. Landasan struktural koperasi adalah
 - a. Pancasila
 - b. UUD 1945
 - c. Anggaran Dasar
 - d. Anggaran Rumah Tangga
6. Tujuan dibentuknya koperasi adalah
 - a. Memperoleh keuntungan yang besar
 - b. Memperkaya para pengurusnya
 - c. Menyejahterakan anggotanya
 - d. Menjual berbagai macam barang
7. Koperasi yang membantu para anggota untuk memperoleh kredit atau pinjaman uang disebut
 - a. Koperasi kredit
 - b. Koperasi produksi
 - c. Koperasi konsumsi
 - d. Koperasi unit desa
8. Koperasi yang anggotanya mampu menghasilkan barang dinamakan koperasi
 - a. Induk
 - b. Jasa
 - c. Konsumen
 - d. Produksi
9. Seorang pengurus koperasi menduduki jabatannya paling lama
 - a. 1 tahun
 - b. 3 tahun
 - c. 5 tahun
 - d. 7 tahun

10. Koperasi yang berkedudukan di desa atau sebuah lembaga disebut
- a. Koperasi pusat
 - b. Koperasi gabungan
 - c. Koperasi induk
 - d. Kopersi primer
11. Perusahaan yang terdiri dari sekutu aktif dan sekutu pasif adalah
- a. Firma
 - b. CV
 - c.PT
 - d.BUMN
12. Koperasi adalah organisasi sosial yang bergerak dalam bidang
- a. Ekonomi
 - b. Politik
 - c. Peternakan
 - d. Perdagangan
13. Barang-barang yang disediakan oleh koperasi sekolah, misalnya
- a. Beras dan kecap
 - b. Gula dan kopi
 - c. Buku dan pensil
 - d. Minyak dan sabun
14. Koperasi Unit Desa didirikan di lingkungan
- a. Perkotaan
 - b. Perusahaan

- c. Pedesaan
 - d. Pertokoan
15. Di bawah ini yang bukan merupakan manfaat koperasi di bidang ekonomi yaitu,
- a. Meningkatkan penghasilan anggota-anggotanya
 - b. Menawarkan barang dan jasa dengan harga yang lebih murah
 - c. Menumbuhkan sikap jujur dalam mengelola koperasi
 - d. Menumbuhkan sikap malas anggota
16. Hari koperasi diperingati setiap tanggal
- a. 1 Juni
 - b. 14 Juni
 - c. 12 Juli
 - d. 3 Juni
17. Koperasi berbeda dengan badan usaha lainnya karena koperasi. . . .
- a. Modalnya berasal dari saham
 - b. Tidak menerima modal dari luar negeri
 - c. Keuntungan dimiliki oleh pengurus
 - d. Keuntungan dibagi pada para anggota
18. Undang-Undang yang mengatur tentang koperasi Indonesia adalah
- a. Undang-undang No. 25 tahun 1992
 - b. Undang-undang No. 12 tahun 1975
 - c. Undang-undang No. 12 tahun 1977

- d. Undang-undang No. 25 tahun 1988
19. Timbangan dalam lambang koperasi Indonesia memiliki arti .
- ...
- a. Persahabatan dan persatuan yang kuat
 - b. Kemakmuran yang hendak dicapai
 - c. Sifat adil
 - d. Sifat kemasyarakatan dan persatuan yang kokoh
20. Perbedaan koperasi dengan badan usaha lainnya adalah koperasi. . . .
- a. Pengelolaan keuangan bersifat tertutup
 - b. Segala kegiatan dilaksanakan dengan bekerja sama dan gotong royong
 - c. Menyejahterkan pengurus
 - d. Mencari keuntungan

Lampiran 16

LEMBAR JAWAB SOAL

Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang tepat !

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D

11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

Lampiran 17

KUNCI JAWABAN PRE TEST

- | | | | |
|-----|---|-----|---|
| 1. | A | 11. | B |
| 2. | D | 12. | A |
| 3. | B | 13. | C |
| 4. | D | 14. | B |
| 5. | B | 15. | D |
| 6. | C | 16. | C |
| 7. | A | 17. | D |
| 8. | D | 18. | A |
| 9. | C | 19. | C |
| 10. | D | 20. | B |

Lampiran 18

**DAFTAR NILAI AWAL KELAS EKSPERIMEN DAN
KONTROL**

No.	Kelas Eksperimen	Nilai	No.	Kelas Kontrol	Nilai
1.	E-01	60	1.	K-01	70
2.	E-02	60	2.	K-02	55
3.	E-03	55	3.	K-03	40
4.	E-04	40	4.	K-04	60
5.	E-05	60	5.	K-05	35
6.	E-06	50	6.	K-06	50
7.	E-07	35	7.	K-07	45
8.	E-08	60	8.	K-08	55
9.	E-09	55	9.	K-09	60
10.	E-10	60	10.	K-10	55
11.	E-11	65	11.	K-11	50
12.	E-12	55	12.	K-12	70
13.	E-13	70	13.	K-13	60
14.	E-14	45	14.	K-14	55
15.	E-15	65	15.	K-15	60
16.	E-16	55	16.	K-16	45
17.	E-17	80	17.	K-17	60
18.	E-18	60	18.	K-18	50
19.	E-19	65	19.	K-19	55
20.	E-20	70	20.	K-20	70
21.	E-21	40	21.	K-21	55
22.	E-22	65	22.	K-22	60
23.	E-23	50	23.	K-23	45
24.	E-24	75	24.	K-24	55
25.	E-25	60	25.	K-25	70
			26.	K-26	60

Lampiran 19

SILABUS

Nama Sekolah : MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/ Semester : IV/II
 Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar, Alat/Media	Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa
2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	Koperasi	Bekerjasama dalam proses pembelajaran dengan metode <i>Teams Games Tournament</i> dengan media audio visual	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menjelaskan pengertian koperasi Siswa mampu menyebutkan landasan koperasi Siswa mampu menyebutkan tujuan koperasi Siswa mampu menyebutkan manfaat koperasi Siswa mampu menjelaskan arti lambang koperasi Siswa mampu menyebutkan jenis-jenis koperasi Siswa mampu menyebutkan perbedaan koperasi dengan badan usaha lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> Jenis: <ol style="list-style-type: none"> Tes Observasi Benruk: <ol style="list-style-type: none"> Tertulis Pengamatan 	1 pertemuan (3x 35 menit)	Buku paket IPS kelas IV, LCD proyektor, kertas soal	Mandiri, Kreatif, Bertanggung jawab, kerja keras, peduli sosial

Mengetahui,

Kepala MIT Nurul Islam

[Signature]
 Dan Urbana, S.Pd



Peneliti

[Signature]
 Siti Asmah

NIM. 12391102

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL**

Nama Sekolah : MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/ Semester: IV/II

Alokasi Waktu : 3x35 menit

I. Standar Kompetensi:

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

II. Kompetensi Dasar:

2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan rakyat

III. Indikator:

1. menjelaskan pengertian koperasi
2. menyebutkan landasan koperasi
3. menyebutkan tujuan koperasi
4. menyebutkan manfaat koperasi

IV. Tujuan Pembelajaran :

Melalui kegiatan tanya jawab siswa dapat menjelaskan pengertian koperasi, menyebutkan landasan koperasi, tujuan koperasi, serta manfaat koperasi

V. Karakter yang diharapkan:

Mandiri, Kreatif, Bertanggung jawab, Kerja keras, Peduli Sosial

VI. Materi Pembelajaran:

Koperasi berasal dari kata *cooperation* yang artinya kerjasama. Pengertian koperasi menurut Undang-Undang Perkoperasian No. 25 Tahun 1992, yaitu badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan berlandaskan kegiatan pada prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan. Koperasi Indonesia didirikan pada tanggal 12 Juli 1947 oleh Drs. Moh. Hatta. Beliau kemudian diangkat sebagai Bapak Koperasi Indonesia dan tanggal 12 Juli ditetapkan sebagai Hari Koperasi.

Pelaksanaan kegiatan koperasi di Indonesia dalam kegiatannya mempunyai landasan pokok. Berikut ini merupakan landasan koperasi di Indonesia:

1. Landasan diilkooperasi adalah Pancasila
2. Landasan struktural UUD 1945
3. Landasan mental koperasi Indonesia adalah setiakawandankesadaran pribadi (rasa hargadiri)
4. Landasan operasional koperasi adalah UU No. 25 Tahun 1992 tentang pokok-pokok perekonomian

Tujuan utama koperasi Indonesia adalah mengembangkan kesejahteraan anggotapadakhhususnya,

dan masyarakat pada umumnya. Adapun tujuan koperasi Indonesia secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Mensejahterakan para anggota koperasi dan masyarakat
2. Mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur
3. Memperbaiki kehidupan para anggota dan masyarakat terutama dalam bidang perekonomian
4. Membangun tatanan perekonomian nasional

Selain mempunyai tujuan,

koperasi juga mempunyai manfaat. Adapun manfaat koperasi bagi anggota dan masyarakat adalah sebagai berikut; mempermudah anggota untuk berorganisasi, mempermudah anggota untuk memperoleh modal usaha, memajukan usaha anggota koperasi.

Koperasi di Indonesia mempunyai lambang, adapun arti dari lambang koperasi yakni:

- a. Rantai, melambangkan persahabatan yang kekal
- b. Gigi roda,, melambangkan usaha/ karya yang terus menerus
- c. Kipas dan padi, melambangkan kemakmuran yang diusahakan atau yang harus dicapai oleh koperasi
- d. Timbangan melambangkan keadilan sosial
- e. Pohon beringin,
melambangkan sifat kemasyarakatan kepribadian Indonesia yang kokoh dan berkarakter
- f. Bintang dan perisai melambangkan keadilan sosial

g. Tulisankoperasi Indonesia. Melambangkoperasirakyat
Indonesia

h. Merahputihmelambangkansifatnasionalkoperasi

Jenis-

jeniskoperasidibedakanberdasarkanatasjenisusahadankenggota
annya.Dilihtdarijenisusahanya,

koperasidibagimenjaditigakelompokyaitu: Koperasikonsumsi,
Koperasiproduksi, Koperasikredit (simpanpinjam).

Sedangkanberdasarkankeanggotaanya,

koperasidapatdibedakanatasbeberapamacamdiantaranya,

KoperasiSekolah, KoperasiPegawaiNegeri (KPN),

KoperasiPasar (Koppas), Koperasi Unit Desa (KUD)

Perbedaankoperasidenganbadanusahalainnyayaitu:

Koperasi:

1. Dasarpendirianadalahkesamaancita-cita,
yaitumencapaikejahteraanbersamaatasdasarkekeluargaan
2. Sifatkenggotaanterbukadansukarela
3. Kekusaanteringgipadarapatanggota
4. Tingkat bungadibatasi
5. Modal darisimpanananggota

Badan Usaha BukanKoperasi:

1. Dasarpendiriandantujuan,
untukmengejarkeuntunganataulabasebesar-besarnya
2. Sifatkeanggotaanadapembatasan

3. Kekuasaan tertinggi pada pemilik atau anggota rapat umum pemegang saham
4. Tingkat bunga tidak dibatasi
5. Modal dari pemilik atau dari hasil penjualan saham-saham

VII. Metode Pembelajaran:

Tanya Jawab, Ceramah interaktif

VIII. Media dan Sumber Belajar:

Media : Papan tulis

Sumber belajar : Buku Paket IPS Terpadu untuk SD/MI Kelas IV, LKS Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Kelas IV SD/MI Semester II,

IX. Langkah-langkah Pembelajaran:

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan membaca basmallah dan mengucapkan salam • Guru memintakan ketua kelas memimpin doa • Guru menanyakan kabar siswa • Guru melakukan presensi • Guru melakukan persepsi dan pemberian motivasi kepada siswa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	15 Menit
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan soal <i>pre test</i> dan siswa mengerjakan soal tersebut <p>Eksporasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru 	70 Menit

	<p>memintasiswamembacabukupelajaran yang dirujuk pada materi koperasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikakesempatankepadasiswa untukbertanyitentangmateri yang dibaca • Guru menjelaskanmateri yang akan di pelajari <p>Elaborasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanyakepadasiswa tentangmateri yang dijelaskan • Siswamencobamenjawabpertanyaan yang diberikan guru • Guru mengkonfirmasijawabansiswakepada siswa yang lain • Apabilasiswa lain kurangsependapatmaka, siswatersebutdimintauntukmenyampaikanjawabannya <p>Konfirmasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikanapresiasikepadasiswa yang beranimengemukakanpendapat • Guru mengkonfirmasijawabansiswa agar tidakterjadi<i>miss</i> <i>konseppadamateripembelajaran</i> • Guru memberikesempatansiswabertanyatentangmateri yang belumdipahami • Guru memberikanpenegasantentangmateripembelajaran 	
--	--	--

Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran tentang materi koperasi • Guru memberikan apresiasi kepada siswa • Guru bersama peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdalah bersama-sama • Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam 	20
----------------	---	----

X. Penilaian

1. Teknikinstrumen

- a. Tes proses : non tes (observasi)
- b. Tesakhir : tespengetahuan (*pre test – post test*)

2. Bentukinstrumen

- a. Tes proses : lembarpengamatan
- b. Tesakhir : soalpilihanganda

3. Contohinstrumen:

- a. Lembarpengamatan / Observasi
(keikutsertaandalampembelajaran)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	*bekerjasama	4
		*kadang-	2
		kadangbekerjasama	1
2.	Partisipasi	*tidakbekerjasama	
		*aktifberpartisipasi	4
		*kadang-kadangaktif	2
		*tidakaktif	1

b. Produk (hasil diskusi)

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Konsep	*semua benar	4
		*sebagian besar benar	3
		*sebagian kecil benar	2
		*semua salah	1

c. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1						
2						
3						
4						
5						

CATATAN:

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) x 10

Guru Kelas



Anna Wahyuningsih, S.Ag

NIP. 19700412 199903 2 002

Semarang, 11 Februari 2016

Peneliti



Siti Asniah

NIM. 123911102

Mengetahui,

Kepala MIT Nurul Islam


Dian Utomo, S/H.I



Lampiran 21

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL**

Nama Sekolah : MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester : IV/II
Alokasi Waktu : 3x35 menit

I. Standar Kompetensi

II. Standar Kompetensi:

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

III. Kompetensi Dasar:

2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan rakyat

IV. Indikator:

2.2.5 menjelaskan arti lambing koperasi

2.2.6 menyebutkan jenis-jenis koperasi

2.2.7 menyebutkan perbedaan koperasi dengan badan usaha lainnya
a

V. Tujuan Pembelajaran :

Melalui kegiatan tanya jawab siswa dapat menjelaskan arti lambang koperasi, menyebutkan jenis-jenis koperasi, menyebutkan perbedaan koperasi dengan badan usaha lainnya

VI. Karakter yang diharapkan:

Mandiri, Kreatif, Bertanggung jawab, Kerja keras, Peduli Sosial

VII. Materi Pembelajaran:

Koperasi berasal dari kata *cooperation* yang artinya kerjasama. Pengertian koperasi menurut Undang-Undang Perkoperasian No. 25 Tahun 1992, yaitu badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan berlandaskan kegiatan pada prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan. Koperasi Indonesia didirikan pada tanggal 12 Juli 1947 oleh Drs.

Moh.Hatta.BeliaukemudiandiangkatsebagaiBapakKoperasi Indonesia dantanggal 12 JuliditetapkansebagaiHariKoperasi.

Pelaksanaankegiatankoperasi di Indonesia dalamkegiatannyamempunyailandasanpokok.Berikutinimerup akanlandasankoperasi di Indonesia:

1. LandasanidiilkoperasiadalahPancasila
2. Landasanstruktural UUD 1945
3. Landasan mental koperasi Indonesia adalahsetiakawandankesadaranpribadi (rasa hargadiri)
4. Landasanoperasionalkoperasiadalah UU No. 25 Tahun 1992 tentangpokok-pokokperekonomian

Tujuanutamakoperasi Indonesia adaahmengembangkankesejahteraananggotapadakhhususnya, danmasyarakatpadaumumnya. Adapuntujuankoperasi Indonesia secaragarisbesaradalahsebagaiberikut:

1. Mensejahterakanparaanggotakoperasidanmasyarakat
2. Mewujudkanmasyarakat yang maju, adil, danmakmur
3. Memperbaikikehidupanparaanggotadanmaasyrakatterutama dalambidangperekonomian
4. Membangun tatananperekonominnasional

Selainmempunyaitujuan, koperasijugamempunyaimanfaat.Adapunmanfaatkoperasibagi anggotadanmasyarakatadalahsebagaiberikut; mempermudahanggotauntukberorganisasi,

memperudahanggotauntukmemperoleh modal usaha, memajukanusahaanggotakoperasi.

Koperasi di Indonesia mempunyai lambang, adapunartidari lambing koperasiyakni:

- a. Rantai, melambangkanpersahabatan yang kekal
- b. Gigi roda,, melambangkanusaha/ karya yang terusmenerus
- c. Kipasdanpadi, melambangkankemakmuran yang diusahakanatau yang harusdicapaiolehkoperasi
- d. Timbanganmelambangkankeadilansosial
- e. Pohonberingin, melambangkansifatkemasyarakatankepribadian Indonesia yang kokohdanberkarakter
- f. Bintangdan perisai melambangkankeadilansosial
- g. Tulisankoperasi Indonesia. Melambangkankoperasirakyat Indonesia
- h. Merahputihmelambangkansifatnasionalkoperasi

Jenis-

jeniskoperasidibedakanberdasarkanatasjenisusahadankenggotaannya.Dilihatdarijenisusahanya,

koperasidibagimenjaditigakelompokyaitu: Koperasikonsumsi, Koperasiproduksi, Koperasikredit (simpanpinjam).

Sedangkanberdasarkankeanggotaanya,

koperasidapatdibedakanatasbeberapamacamdiantaranya,

Koperasi Sekolah, Koperasi Pegawai Negeri (KPN),
Koperasi Pasar (Koppas), Koperasi Unit Desa (KUD)

Perbedaan koperasi dengan badan usaha lainnya yaitu:

Koperasi:

1. Dasar pendirian adalah kesamaan cita-cita, yaitu mencapai kesejahteraan bersama atas dasar kekeluargaan
2. Sifat keanggotaan terbuka dan sukarela
3. Kekuasaan tertinggi pada rapat anggota
4. Tingkat bunga dibatasi
5. Modal dari simpanan anggota

Badan Usaha Bukan Koperasi:

1. Dasar pendiriannya bertujuan untuk mengejar keuntungan atau laba sebesar-besarnya
2. Sifat keanggotaan ada pembatasan
3. Kekuasaan tertinggi pada pemilik atau anggota rapat umum pemegang saham
4. Tingkat bunga tidak dibatasi
5. Modal dari pemilik atau dari hasil penjualan saham-saham

VIII. Metode Pembelajaran:

Tanya Jawab, Ceramah interaktif

IX. Media dan Sumber Belajar:

Media : Papan tulis

Sumberbelajar : Buku Paket IPS Terpadu untuk SD/MI Kelas IV, LKS Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Kelas IV SD/MI Semester II

X. Langkah-langkahPembelajaran:

Kegiatan	Deskripsikegiatan	Alokasi waktu
Kegiatanaw 1	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membukapelajarandenganmem bacabasmallahdanmengucapkan salam • Guru memintaketuakelasmemimpind oa • Guru menanyakabarsiswa • Guru melakukanpresensi • Guru melakukanpersepsidanpemberi anmotivasikepadasiswa • Guru menyampaikantujuanpembelaja ran 	15Menit
Kegitaninti	<p>Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakembali materi pte muansebelumnya • Siswamenanggapi pertanyaan anda ri guru • Guru memintasiswa membacabukupel ajaran yang dirujuk • Guru memberikakesempatankepada siswa untuk bertanya tentang mate ri yang dibaca <p>Elaborasi:</p>	70 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi yang akan di pelajari • Guru bertanya kepada siswa tentang materi yang dijelaskan • Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru • Guru mengkonfirmasi jawaban siswa kepada siswa yang lain • Apabila siswa lain kurang sependapat maka, siswa tersebut diminta untuk menyampaikan jawabannya <p>Konfirmasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani mengemukakan pendapat • Guru memberikan soal uraian tentang materi koperasi kepada siswa • Siswa mengerjakan soal dengan dibimbing guru • Guru menunjuk siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya. • Guru member kesempatan siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami • Guru memberikan penegasan tentang materi pembelajaran 	
Kegiatan akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran tentang materi 	21

	koperasi <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tindak lanjut berupa soal <i>post test</i> • Guru bersama peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdalah bersama-sama • Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam 	
--	--	--

XI. Penilaian

1. Teknikinstrumen

- Tes proses : non tes (observasi)
- Tesakhir : tespengetahuan (*pre test – post test*)

2. Bentukinstrumen

- Tes proses : lembarpengamatan
- Tesakhir : soalpilihanganda

3. Contohinstrumen :

- Lembarpengamatan / Observasi
(keikutsertaandalampembelajaran)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	*bekerjasama	4
		*kadang-	2
		kadangkabekerjasama	1
		*tidakbekerjasama	
2.	Partisipasi		4
		*aktifberpartisipasi	2
		*kadang-kadangaktif	1

		*tidakaktif	
--	--	-------------	--

b. Produk (hasil diskusi)

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Konsep	*semua benar	4
		*sebagian besar benar	3
		*sebagian kecil benar	2
		*semua salah	1

c. Lembar Penilaian

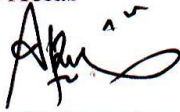
No	Nama Siswa	Performen		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1						
2						
3						
4						
5....						
..						

CATATAN:

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) x 10

Semarang, 18Februari 2016

Guru Kelas



Anna Wahyuningsih, S.Ag

NIP. 19700412 199903 2 002

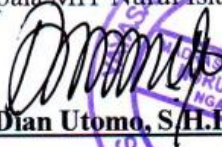
Peneliti



Siti Asniah

NIM. 123911102

Kepala MIT Nurul Islam



Dian Utomo, S/H.I



Lampiran 22

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN

Nama Sekolah : MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester : IV/II
Alokasi Waktu : 3x35 menit (pertemuan pertama)

I. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi

II. Kompetensi Dasar

2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan rakyat

III. Indikator

2.2.1 menjelaskan pengertian koperasi

2.2.2 menyebutkan landasan koperasi

2.2.3 menyebutkan tujuan koperasi

2.2.4 menyebutkan manfaat koperasi

IV. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab siswa dapat menjelaskan pengertian koperasi, menyebutkan landasan koperasi, menyebutkan tujuan koperasi, menyebutkan manfaat koperasi dengan baik dan benar

V. Karakter Siswa yang diharapkan

Mandiri, Kreatif, Bertanggung jawab, Kerja Keras, Peduli Sosial

VI. Materi Pembelajaran

Koperasi berasal dari kata *cooperation* yang artinya kerjasama. Pengertian koperasi menurut Undang-Undang Perkoperasian No. 25 Tahun 1992, yaitu badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan berlandaskan kegiatan pada prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan. Koperasi Indonesia didirikan pada tanggal 12 Juli 1947 oleh Drs. Moh. Hatta. Beliau kemudian diangkat sebagai Bapak Koperasi Indonesia dan tanggal 12 Juli ditetapkan sebagai Hari Koperasi.

Pelaksanaan kegiatan koperasi di Indonesia dalam kegiatannya mempunyai landasan pokok. Berikut ini merupakan landasan koperasi di Indonesia:

1. Landasan idiil koperasi adalah Pancasila
2. Landasan struktural UUD 1945
3. Landasan mental koperasi Indonesia adalah setia kawan dan kesadaran pribadi (rasa harga diri)
4. Landasan operasional koperasi adalah UU No. 25 Tahun 1992 tentang pokok-pokok perekonomian

Tujuan utama koperasi Indonesia adalah mengembangkan kesejahteraan anggota pada khususnya, dan masyarakat pada umumnya. Adapun tujuan koperasi Indonesia secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Mensejahterakan para anggota koperasi dan masyarakat
2. Mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur
3. Memperbaiki kehidupan para anggota dan masyarakat terutama dalam bidang perekonomian
4. Membangun tatanan perekonomian nasional

Selain mempunyai tujuan, koperasi juga mempunyai manfaat. Adapun manfaat koperasi bagi anggota dan masyarakat adalah sebagai berikut; mempermudah anggota untuk berorganisasi, mempermudah anggota untuk memperoleh modal usaha, memajukan usaha anggota koperasi.

Koperasi di Indonesia mempunyai lambang, adapun arti dari lambang koperasi yakni:

- a. Rantai, melambangkan persahabatan yang kekal
- b. Gigi roda, melambangkan usaha/ karya yang terus menerus
- c. Kapas dan padi, melambangkan kemakmuran yang diusahakan atau yang harus dicapai oleh koperasi
- d. Timbangan melambangkan keadilan sosial
- e. Pohon beringin, melambangkan sifat kemasyarakatan kepribadian Indonesia yang kokoh dan berkarakter
- f. Bintang dan perisai melambangkan keadilan sosial
- g. Tulisan koperasi Indonesia. melambangkan koperasi rakyat Indonesia
- h. Merah putih melambangkan sifat nasional koperasi

Jenis-jenis koperasi dibedakan berdasarkan atas jenis usaha dan kenggotaannya. Dilihat dari jenis usahanya, koperasi

dibagi menjadi tiga kelompok yaitu: Koperasi konsumsi, Koperasi produksi, Koperasi kredit (simpan pinjam). Sedangkan berdasarkan keanggotaannya, koperasi dapat dibedakan atas beberapa macam diantaranya, Koperasi Sekolah, Koperasi Pegawai Negeri (KPN), Koperasi Pasar (Koppas), Koperasi Unit Desa (KUD)

Perbedaan koperasi dengan badan usaha lainnya yaitu:

Koperasi:

1. Dasar pendirian adalah kesamaan cita-cita, yaitu mencapai kesejahteraan bersama atas dasar kekeluargaan
2. Sifat kenggotaan terbuka dan sukarela
3. Kekuasaan tertinggi pada rapat anggota
4. Tingkat bunga dibatasi
5. Modal dari simpanan anggota

Badan Usaha Bukan Koperasi:

1. Dasar pendirian dan tujuan, untuk mengejar keuntungan atau laba sebesar-besarnya
2. Sifat keanggotaan ada pembatasan
3. Kekuasaan tertinggi pada pemilik atau anggota rapat umum pemegang saham
4. Tingkat bunga tidak dibatasi
5. Modal dari pemilik atau dari hasil penjualan saham-saham

VII. Metode Pembelajaran

Metode : *Teams Games Tournament*, Tanya Jawab

VIII. Media dan Sumber Belajar

Media : LCD proyektor, Laptop, kartu

Sumber belajar : Buku Paket IPS Terpadu untuk SD/MI Kelas

IV

IX. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none">• Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam• Guru mengajak semua siswa berdoa untuk mengawali pelajaran• Guru menanyakan kabar siswa• Guru melakukan presensi• Guru melakukan apersepsi dan pemberian motivasi kepada siswa• Guru mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	15 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru membagikan soal <i>pre test</i> dan siswa mengerjakan soal tersebut <p>Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menyajikan materi mengenai koperasi kepada siswa melalui video• Siswa mengamati video yang ditampilkan guru di depan kelas• Guru sedikit memberi penjelasan tentang video yang ditampilkan• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami <p>Elaborasi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru membagi peserta didik menjadi	70 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>lima kelompok secara heterogen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok diberi kesempatan untuk berdiskusi dan membahas materi yang belum dipahami • Guru membagikan lembar kerja kepada setiap kelompok • Masing-masing kelompok berdiskusi mengerjakan lembar kerja • Guru berkeliling untuk mengawasi kinerja kelompok • Setelah semua kelompok mengerjakan lembar kerja, perwakilan setiap kelompok maju kedepan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. • Setelah semua kelompok mempresentasikan hasil kerjanya, guru memulai games dengan memberikan soal kuis yang dikerjakan secara mandiri oleh setiap peserta didik • Setiap siswa mengerjakan soal kuis secara mandiri. Hal ini dimaksudkan untuk menumbuhkan daya ingat dan kemampuan berfikir siswa. • Setelah seluruh siswa mengikuti <i>games</i>, Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami <p>Konfirmasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan reward kepada siswa yang sudah aktif dalam pembelajaran • Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	dan memberikan penguatan	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dipandu oleh guru membuat kesimpulan • Guru memberikan tugas kepada peserta didik disertai dengan pengarahan dan pembinaan • Guru menutup pembelajaran dengan salam 	20

X. Penilaian

1. Teknik instrumen

- Tes proses : non tes (observasi)
- Tes akhir : tes pengetahuan (*pre test – post test*)

2. Bentuk instrumen

- Tes proses : lembar pengamatan
- Tes akhir : soal pilihan ganda

3. Contoh instrumen :

- Lembar pengamatan / Observasi (keikutsertaan dalam pembelajaran)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	*bekerjasama	4
		*kadang-kadang bekerjasama	2
		bekerjasama	1
		*tidak bekerjasama	
2.	Partisipasi	*aktif berpartisipasi	4
		*kadang-kadang aktif	2
		*tidak aktif	1

b. Produk (hasil diskusi)

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Konsep	*semua benar *sebagian besar benar *sebagian kecil benar *semua salah	4 3 2 1

a. Lembar Penilaian

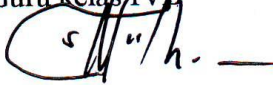
No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1						
2						
3						
4						
5						

CATATAN:

Nilai = (Jumlah skor: jumlah skor maksimal) x 10

Semarang, 06Februari 2016

Mengetahui,
Guru kelas IVB



Siti Djamilah, S. Pd.I

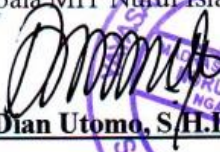
Peneliti



Siti Asniah
NIM. 123911102

Mengetahui,

Kepala MIT Nurul Islam



Dian Utomo, S.H.I



Lampiran 23

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

Nama Sekolah : MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester : IV/II
Alokasi Waktu : 3x35 menit

I. Standar Kompetensi

2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi

II. Kompetensi Dasar

- 2.2 Mengetahui pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan rakyat

III. Indikator

- 2.2.5 menjelaskan arti lambang koperasi
- 2.2.6 menyebutkan jenis-jenis koperasi
- 2.2.7 menyebutkan perbedaan koperasi dengan badan usaha lainnya

IV. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan diskusi dan tanya jawab siswa dapat menjelaskan arti lambang koperasi, menyebutkan jenis-jenis koperasi, menyebutkan perbedaan koperasi dengan badan usaha lainnya

V. Karakter Siswa yang diharapkan

Mandiri, Kreatif, Bertanggung jawab, Kerja Keras, Peduli Sosial

VI. Materi Pembelajaran

Koperasi berasal dari kata *cooperation* yang artinya kerjasama. Pengertian koperasi menurut Undang-Undang Perkoperasian No. 25 Tahun 1992, yaitu badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan berlandaskan kegiatan pada prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan. Koperasi Indonesia didirikan pada tanggal 12 Juli 1947 oleh Drs. Moh. Hatta. Beliau kemudian diangkat sebagai Bapak Koperasi Indonesia dan tanggal 12 Juli ditetapkan sebagai Hari Koperasi.

Pelaksanaan koperasi di Indonesia dalam kegiatannya mempunyai landasan pokok. Berikut ini merupakan landasan koperasi di Indonesia:

1. Landasan idiil koperasi adalah Pancasila
2. Landasan struktural UUD 1945

3. Landasan mental koperasi Indonesia adalah setia kawan dan kesadaran pribadi (rasa harga diri)
4. Landasan operasional koperasi adalah UU No. 25 Tahun 1992 tentang pokok-pokok perekonomian

Tujuan utama koperasi Indonesia adalah mengembangkan kesejahteraan anggota pada khususnya, dan masyarakat pada umumnya. Adapun tujuan koperasi Indonesia secara garis besar adalah sebagai berikut:

1. Mensejahterakan para anggota koperasi dan masyarakat
2. Mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur
3. Memperbaiki kehidupan para anggota dan masyarakat terutama dalam bidang perekonomian
4. Membangun tatanan perekonomian nasional

Selain mempunyai tujuan, koperasi juga mempunyai manfaat. Adapun manfaat koperasi bagi anggota dan masyarakat adalah sebagai berikut; mempermudah anggota untuk berorganisasi, mempermudah anggota untuk memperoleh modal usaha, memajukan usaha anggota koperasi.

Koperasi di Indonesia mempunyai lambang, adapun arti dari lambang koperasi yakni:

1. Rantai, melambangkan persahabatan yang kekal
2. Gigi roda,, melambangkan usaha/ karya yang terus menerus
3. Kapas dan padi, melambangkan kemakmuran yang diusahakan atau yang harus dicapai oleh koperasi
4. Timbangan melambangkan keadilan sosial

5. Pohon beringin, melambangkan sifat kemasyarakatan kepribadian Indonesia yang kokoh dan berkarakter
6. Bintang dan perisi melambangkan keadilan sosial
7. Tulisan koperasi Indonesia. melambangkan koperasi rakyat Indonesia
8. Merah putih melambangkan sifat nasional koperasi

Jenis-jenis koperasi dibedakan berdasarkan atas jenis usaha dan kenggotaannya. Dilihat dari jenis usahanya, koperasi dibagi menjadi tiga kelompok yaitu: Koperasi konsumsi, Koperasi produksi, Koperasi kredit (simpan pinjam). Sedangkan berdasarkan keanggotaannya, koperasi dapat dibedakan atas beberapa macam diantaranya, Koperasi Sekolah, Koperasi Pegawai Negeri (KPN), Koperasi Pasar (Koppas), Koperasi Unit Desa (KUD)

Perbedaan koperasi dengan badan usaha lainnya yaitu:

Koperasi:

1. Dasar pendirian adalah kesamaan cita-cita, yaitu mencapai kesejahteraan bersama atas dasar kekeluargaan
2. Sifat kenggotaan terbuka dan sukarela
3. Kekuasaan tertinggi pada rapat anggota
4. Tingkat bunga dibatasi
5. Modal dari simpanan anggota

Badan Usaha Bukan Koperasi:

1. Dasar pendirian dan tujuan, untuk mengejar keuntungan atau laba sebesar-besarnya

2. Sifat keanggotaan ada pembatasan
3. Kekuasaan tertinggi pada pemilik atau anggota rapat umum pemegang saham
4. Tingkat bunga tidak dibatasi
5. Modal dari pemilik atau dari hasil penjualan saham-saham

VII. Metode Pembelajaran

Metode : *Teams Games Tournament*, Tanya Jawab

VIII. Media dan Sumber Belajar

Media : LCD proyektor, Laptop, kartu

Sumber belajar: Buku Paket IPS Terpadu untuk SD/MI Kelas IV

IX. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam • Guru mengajak semua siswa berdoa untuk mengawali pelajaran • Guru menanyakan kabar siswa • Guru melakukan presensi • Guru melakukan apersepsi dan pemberian motivasi kepada siswa • Guru mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	15 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyajikan materi mengenai koperasi kepada siswa melalui video • Siswa mengamati video yang ditampilkan guru di depan kelas • Guru sedikit memberi penjelasan tentang video yang ditampilkan • Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami <p>Elaborasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi peserta didik menjadi lima kelompok secara heterogen sesuai kelompok pada pertemuan pertama • Setiap kelompok diberi kesempatan untuk berdiskusi dan membahas materi yang belum mereka pahami • Setiap kelompok menuliskan kesimpulan hasil diskusi • Guru menugaskan perwakilan dari tiap kelompok untuk mengemukakan pendapat tentang materi koperasi • Guru menjelaskan dan melengkapi pendapat siswa tentang materi koperasi • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum jelas • Membahas pertanyaan tersebut secara umum dengan jawaban secara menyeluruh • Guru memulai turnamen dengan meminta perwakilan dari tiap kelompok untuk mengambil kartu 	70 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>undian yang berisi soal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan turnamen dibagi dalam dua babak yakni babak mandiri dan lemparan • Pada babak mandiri, setiap anggota kelompok berkompetisi mengerjakan soal dengan benar pada lembar jawab • Setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama untuk menambah skor bagi kelompoknya • Setiap soal yang dikerjakan, akan memiliki point/ skor yang berbeda. • Setelah semua siswa mengerjakan tournament dibabak mandiri, selanjutnya guru bersama siswa menghitung skor untuk babak mandiri. • Setelah tournament babak mandiri selesai, kemudian dilanjutkan dengan babak lemparan • Pada babak lemparan, guru mengambil kartu soal dan membacakan pertanyaan kepada salah satu kelompok, apabila kelompok tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan, maka langsung dilempar ke kelompok selanjutnya • Pada babak lemparan setiap kelompok berebut dalam menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh gurru • Guru mencatat perolehan skor pada babak terakhir ini • Kemudian skor pada babak mandiri 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dan lemparan di total secara keseluruhan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi adalah pemenangnya dan akan mendapatkan reward serta predikat sebagai <i>super team</i> <p>Konfirmasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan <i>reward</i> kepada kelompok yang memenangkan kompetisi • Dengan bimbingan guru, siswa merefleksikan kegiatan pembelajaran guna menggali pengalaman belajar yang telah dilakukan 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran • Guru memberikan tindak lanjut berupa soal <i>post test</i> • Peserta didik mengerjakan soal tersebut secara mandiri dan dikumpulkan • Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan mengucapkan salam 	20 Menit

X. Penilaian

1. Teknik instrumen

- a. Tes proses : non tes (observasi)
- b. Tes akhir : tes pengetahuan (*pre test – post test*)

2. Bentuk instrumen

- a. Tes proses : lembar pengamatan
- b. Tes akhir : soal pilihan ganda

3. Contoh instrumen :

- a. Lembar pengamatan / Observasi (keikutsertaan dalam pembelajaran)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	*bekerjasama	4
		*kadang-kadang bekerjasama	2
		*tidak bekerjasama	1
2.	Partisipasi	*aktif berpartisipasi	4
		*kadang-kadang aktif	2
		*tidak aktif	1

- b. Produk (hasil diskusi)

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Konsep	*semua benar	4
		*sebagian besar benar	3
		*sebagian kecil benar	2
		*semua salah	1

c. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1						
2						
3						
4						
5						

CATATAN:

Nilai = (Jumlah skor: jumlah skor maksimal) x 10

Semarang, 06 Februari 2016

Mengetahui,
Guru kelas, IVB



Siti Djamilah, S. Pd.I

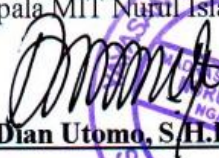
Peneliti



Siti Asniah
NIM. 123911102

Mengetahui,

Kepala MIT Nurul Islam



Dian Utomo, S.H.I



Lampiran 24

SOAL POST TEST

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi pokok : Koperasi
Kelas/Semester : IV/II
Sekolah : MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar di lembar jawab yang telah disediakan!

1. Koperasi berasal dari kata
 - a. Cooperation
 - b. Corperatie
 - c. Coperation
 - d. Corporation
2. Berikut ini yang merupakan jenis koperasi berdasarkan keanggotaan adalah
 - a. Koperasi konsumsi
 - b. Koperasi simpan pinjam
 - c. Koperasi produksi
 - d. Koperasi Pegawai Negeri
3. Koperasi didirikan untuk kepentingan
 - a. Pejabat pemerintah
 - b. Pendiri koperasi
 - c. Pengelola koperasi
 - d. Masyarakat
4. Keanggotaan koperasi bersifat
 - a. Tertutup
 - b. Terbuka
 - c. Terkucil
 - d. Terbelakang

5. Koperasi yang membantu para anggota untuk memperoleh kredit atau pinjaman uang disebut
 - a. Koperasi kredit
 - b. Koperasi produksi
 - c. Koperasi konsumsi
 - d. Koperasi unit desa
6. Landasan struktural koperasi adalah
 - a. Pancasila
 - b. UUD 1945
 - c. Anggaran Dasar
 - d. Anggaran Rumah Tangga
7. Tujuan dibentuknya koperasi adalah
 - a. Memperoleh keuntungan yang besar
 - b. Memperkaya para pengurusnya
 - c. Menyejahterakan anggotanya
 - d. Menjual berbagai macam barang
8. Koperasi adalah organisasi sosial yang bergerak dalam bidang
 - a. Ekonomi
 - b. Politik
 - c. Peternakan
 - d. Perdagangan
9. Koperasi yang anggotanya mampu menghasilkan barang dinamakan koperasi
 - c. Induk
 - d. Jasa
 - c. Konsumen
 - d. Produksi

10. Seorang pengurus koperasi menduduki jabatannya paling lama

. . . .

- a. 1 tahun
- b. 3 tahun
- c. 5 tahun
- d. 7 tahun

11. Undang-Undang yang mengatur tentang koperasi Indonesia adalah

- a. Undang-undang No. 25 tahun 1992
- b. Undang-undang No. 12 tahun 1975
- c. Undang-undang No. 12 tahun 1977
- d. Undang-undang No. 25 tahun 1988

12. Koperasi Unit Desa didirikan di lingkungan

- a. Perkotaan
- b. Perusahaan
- c. Pedesaan
- d. Pertokoan

13. Hari koperasi diperingati setiap tanggal

- a. 1 Juni
- b. 14 Juni
- c. 12 Juli
- d. 3 Juni

14. Koperasi yang berkedudukan di desa atau sebuah lembaga disebut
- Koperasi pusat
 - Koperasi gabungan
 - Koperasi induk
 - Kopersi primer
15. Perusahaan yang terdiri dari sekutu aktif dan sekutu pasif adalah
- Firma
 - CV
 - PT
 - BUMN
16. Barang-barang yang disediakan oleh koperasi sekolah, misalnya
- Beras dan kecap
 - Gula dan kopi
 - Buku dan pensil
 - Minyak dan sabun
17. Di bawah ini yang bukan merupakan manfaat koperasi di bidang ekonomi yaitu,
- Meningkatkan penghasilan anggota-anggotanya
 - Menawarkan barang dan jasa dengan harga yang lebih murah
 - Menumbuhkan sikap jujur dalam mengelola koperasi
 - Menumbuhkan sikap malas anggota

18. Timbangan dalam lambang koperasi Indonesia memiliki arti . .
..
- a. Persahabatan dan persatuan yang kuat
 - b. Kemakmuran yang hendak dicapai
 - c. Sifat adil
 - d. Sifat kemasyarakatan dan persatuan yang kokoh
19. Koperasi berbeda dengan badan usaha lainnya karena koperasi.
...
- a. Modalnya berasal dari saham
 - b. Tidak menerima modal dari luar negeri
 - c. Keuntungan dimiliki oleh pengurus
 - d. Keuntungan dibagi pada para anggota
20. Perbedaan koperasi dengan badan usaha lainnya adalah koperasi. . . .
- a. Pengelolaan keuangan bersifat tertutup
 - b. Segala kegiatan dilaksanakan dengan bekerja sama dan gotong royong
 - c. Menyejahterkan pengurus
 - d. Mencari keuntungan

LEMBAR JAWABPOST TEST

Nama	:
Kelas	:
No. Absen	:

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang tepat !

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D

11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

Lampiran 26

KUNCI JAWABAN POST TEST

- | | | | |
|-----|---|-----|---|
| 1. | A | 11. | A |
| 2. | D | 12. | B |
| 3. | D | 13. | C |
| 4. | B | 14. | D |
| 5. | A | 15. | B |
| 6. | B | 16. | C |
| 7. | C | 17. | D |
| 8. | A | 18. | C |
| 9. | D | 19. | D |
| 10. | D | 20. | B |

**DAFTAR NILAI AKHIR KELAS EKSPERIMEN DAN
KONTROL**

No.	Kelas Eksperimen	Nilai	No.	Kelas Kontrol	Nilai
1.	E-01	80	1.	K-01	80
2.	E-02	75	2.	K-02	70
3.	E-03	80	3.	K-03	55
4.	E-04	80	4.	K-04	80
5.	E-05	60	5.	K-05	45
6.	E-06	75	6.	K-06	70
7.	E-07	65	7.	K-07	60
8.	E-08	70	8.	K-08	65
9.	E-09	85	9.	K-09	80
10.	E-10	95	10.	K-10	75
11.	E-11	90	11.	K-11	55
12.	E-12	75	12.	K-12	80
13.	E-13	60	13.	K-13	75
14.	E-14	85	14.	K-14	85
15.	E-15	90	15.	K-15	70
16.	E-16	75	16.	K-16	65
17.	E-17	80	17.	K-17	75
18.	E-18	95	18.	K-18	70
19.	E-19	70	19.	K-19	60
20.	E-20	95	20.	K-20	85
21.	E-21	80	21.	K-21	70
22.	E-22	70	22.	K-22	75
23.	E-23	80	23.	K-23	55
24.	E-24	95	24.	K-24	60
25.	E-25	85	25.	K-25	75
			26.	K-26	70

Lampiran 28

Uji Normalitas Nilai Awal Kelas Kontrol																					
Hipotesis																					
H ₀ : Data berdistribusi normal																					
H _a : Data tidak berdistribusi normal																					
Pengujian Hipotesis																					
$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$																					
Kriteria yang digunakan																					
H ₀	diterima jika	X^2_{hitung}	<	X^2_{tabel}																	
Pengujian Hipotesis																					
Nilai maksimal	=	70																			
Nilai minimal	=	35																			
Rentang nilai (R)	=	70 - 35	=	35																	
Banyaknya kelas (k)	=	$1 + 3,3 \log 26$	=	5,669	= 6 kelas																
Panjang kelas (P)	=	$35/6$	=	5,8333	= 6																
Tabel mencari Rata-Rata dan Standar Deviasi																					
No.	X	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$																		
1	70	14,42	208,03	Rata -rata (X) =	$\frac{\sum X}{N}$																
2	55	-0,58	0,33			=	$\frac{1445}{26}$														
3	40	-15,58	242,64					=	$55,57692$												
4	60	4,42	19,56							=	$9,091416$										
5	35	-20,58	423,41									=	$82,65385$								
6	50	-5,58	31,10											=	$9,091416$						
7	45	-10,58	111,87													=	$9,091416$				
8	55	-0,58	0,33															=	$9,091416$		
9	60	4,42	19,56																	=	$9,091416$
10	55	-0,58	0,33																		
11	50	-5,58	31,10	=	$9,091416$																
12	70	14,42	208,03			=	$9,091416$														
13	60	4,42	19,56					=	$9,091416$												
14	55	-0,58	0,33							=	$9,091416$										
15	60	4,42	19,56									=	$9,091416$								
16	45	-10,58	111,87											=	$9,091416$						
17	60	4,42	19,56													=	$9,091416$				
18	50	-5,58	31,10															=	$9,091416$		
19	55	-0,58	0,33																	=	$9,091416$
20	70	14,42	208,03																		
21	55	-0,58	0,33	=	$9,091416$																
22	60	4,42	19,56			=	$9,091416$														
23	45	-10,58	111,87					=	$9,091416$												
24	55	-0,58	0,33							=	$9,091416$										
25	70	14,42	208,03									=	$9,091416$								
26	60	4,42	19,56											=	$9,091416$						
Σ	1445		2066,35																		

Daftar nilai frekuensi observasi kelas IV-A							
Kelas	Bk	Z _i	P(Z _i)	Luas Daerah	O _i	E _i	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
	34,5	-2,32	0,4898				
35 - 40	40,5	-1,66	0,4514	0,0384	2	1,1	0,7052
41 - 46	46,5	-1,00	0,3410	0,1104	3	3,2	0,0128
47 - 52	52,5	-0,34	-0,1325	0,4734	3	13,7	8,3854
53 - 58	58,5	0,32	0,1261	0,2586	7	7,5	0,0332
59 - 64	64,5	0,98	0,3368	0,2107	7	6,1	0,1293
65 - 70	70,5	1,64	0,4496	0,1128	4	3,3	0,1620
Jumlah					26	X ² =	9,4278
Keterangan:							
Bk	= batas kelas bawah - 0.5						
Z _i	$= \frac{Bk_i - \bar{X}}{S}$						
P(Z _i)	= nilai Z _i pada tabel luas di bawah lengkung kurva normal standar dari O s/d Z						
Luas Daerah	$= P(Z_1) - P(Z_2)$						
E _i	$= E_i \times N$						
O _i	$= f_i$						
Untuk α = 5%, dengan dk = 6 - 1 = 5 diperoleh X ² tabel	11,0705						
Karena X ² hitung < X ² tabel, maka data tersebut berdistribusi normal							

Lampiran 29

Uji Normalitas Nilai Akhir Kelas Kontrol					
Hipotesis					
H ₀ : Data berdistribusi normal					
H _a : Data tidak berdistribusi normal					
Pengujian Hipotesis					
$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$					
Kriteria yang digunakan					
H ₀	diterima jika	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$			
Pengujian Hipotesis					
Nilai maksimal	=	85			
Nilai minimal	=	45			
Rentang nilai (R)	=	85 - 45	=	40	
Banyaknya kelas (k)	=	$1 + 3,3 \log 26$	=	5,669	= 6 kelas
Panjang kelas (P)	=	$40/6 = 6,6667$	=	7	
Tabel mencari Rata-Rata dan Standar Deviasi					
No.	X	$\bar{X} - X$	$(X - \bar{X})^2$		
1	80	10,58	111,87	Rata -rata (X) =	$\frac{\sum X}{N}$
2	70	0,58	0,33		
3	55	-14,42	208,03		
4	80	10,58	111,87		
5	45	-24,42	596,49	=	$\frac{1805}{26}$
6	70	0,58	0,33	=	69,4231
7	60	-9,42	88,79		
8	65	-4,42	19,56		
9	80	10,58	111,87		
10	75	5,58	31,10	Standar deviasi (S):	
11	55	-14,42	208,03		
12	80	10,58	111,87		
13	75	5,58	31,10		
14	85	15,58	242,64	$S^2 = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}$	
15	70	0,58	0,33		
16	65	-4,42	19,56	=	$\frac{2616,35}{(26-1)}$
17	75	5,58	31,10	$S^2 =$	104,6538
18	70	0,58	0,33		
19	60	-9,42	88,79	$S =$	10,23005
20	85	15,58	242,64		
21	70	0,58	0,33		
22	75	5,58	31,10		
23	55	-14,42	208,03		
24	60	-9,42	88,79		
25	75	5,58	31,10		
26	70	0,58	0,33		
Σ	1805		2616,35		

Daftar nilai frekuensi observasi kelas IV-B							
Kelas	Bk	Z _i	P(Z _i)	Luas Daerah	O _i	E _i	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
	44,5	-2,44	0,4926				
45 - 51				0,0325	1	0,9	0,0036
	51,5	-1,75	0,4601				
52 - 58				0,1029	3	3,0	0,0001
	58,5	-1,07	0,3572				
59 - 65				0,5065	5	14,7	6,3906
	65,5	-0,38	-0,1493				
66 - 72				0,2675	6	7,8	0,3985
	72,5	0,30	0,1182				
73 - 79				0,2195	5	6,4	0,2928
	79,5	0,99	0,3377				
80 - 86				0,1623	6	4,7	0,3553
	86,5	8,46	0,5000				
Jumlah					26	X ² =	7,4409
Keterangan:							
Bk	= batas kelas bawah - 0.5						
Z _i	$= \frac{Bk_i - \bar{X}}{S}$						
P(Z _i)	= nilai Z _i pada tabel luas di bawah lengkung kurva normal standar dari 0 s/d Z						
Luas Daerah	= $P(Z_1) - P(Z_2)$						
E _i	= E _i x N						
O _i	= f _i						
Untuk α = 5%, dengan dk = 6 - 1 = 5 diperoleh X ² tabel	11,0705						
Karena X ² hitung < X ² tabel, maka data tersebut berdistribusi normal							

Lampiran 30

Uji Normalitas Nilai Awal Kelas Eksperimen											
Hipotesis											
H ₀ : Data berdistribusi normal											
H _a : Data tidak berdistribusi normal											
Pengujian Hipotesis											
$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$											
Kriteria yang digunakan											
H ₀ diterima jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$											
Pengujian Hipotesis											
Nilai maksimal	=	80									
Nilai minimal	=	35									
Rentang nilai (R)	=	80-35	=	45							
Banyaknya kelas (k)	=	$1 + 3,3 \log 25$	=	5,613	= 6 kelas						
Panjang kelas (P)	=	$45/6$	=	7,5	= 8						
Tabel mencari Rata-Rata dan Standar Deviasi											
No.	X	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$								
1	60	1,80	3,24	Rata -rata (X) =	$\frac{\sum X}{N}$						
2	60	1,80	3,24			=	$\frac{1455}{25}$				
3	55	-3,20	10,24					=	58,2		
4	40	-18,20	331,24							Standar deviasi (S):	$S^2 = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}$
5	60	1,80	3,24								
6	50	-8,20	67,24	$S^2 = 116,4167$							
7	35	-23,20	538,24		$S = 10,78966$						
8	60	1,80	3,24								
9	55	-3,20	10,24								
10	60	1,80	3,24								
11	65	6,80	46,24								
12	55	-3,20	10,24								
13	70	11,80	139,24								
14	45	-13,20	174,24								
15	65	6,80	46,24								
16	55	-3,20	10,24								
17	80	21,80	475,24								
18	60	1,80	3,24								
19	65	6,80	46,24								
20	70	11,80	139,24								
21	40	-18,20	331,24								
22	65	6,80	46,24								
23	50	-8,20	67,24								
24	75	16,80	282,24								
25	60	1,80	3,24								
Σ	1455		2794								

Daftar nilai frekuensi observasi kelas IV-B							
Kelas	Bk	Z_i	$P(Z_i)$	Luas Daerah	O_i	E_i	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
	34,5	-2,20	0,4860				
35 – 42	42			0,0588	3	1,8	0,8663
	42,5	-1,46	0,4272				
43 – 50	50			0,1649	3	4,9	0,7663
	50,5	-0,71	0,2623				
51 – 58	58			0,2512	4	7,5	1,6588
	58,5	0,03	0,0111				
59 – 66	66			0,2680	11	8,0	1,0888
	66,5	0,77	0,2791				
67 – 74	74			0,1554	2	4,7	1,5210
	74,5	1,51	0,4346				
75 – 82	82			0,0533	2	1,6	0,1010
	82,5	2,25	0,4878				
Jumlah					25	$X^2 =$	6,0022

Keterangan:

Bk = batas kelas bawah - 0.5

$$Z_i = \frac{Bk_i - \bar{X}}{S}$$

$P(Z_i)$ = nilai Z_i pada tabel luas di bawah lengkung kurva normal standar dari O s/d Z

$$\text{Luas Daerah} = P(Z_1) - P(Z_2)$$

$$E_i = E_i \times N$$

$$O_i = f_i$$

Jntuk $\alpha = 5\%$, dengan dk = 6 - 1 = 5 diperoleh X^2 tabel = 11,0705

Karena X^2 hitung < X^2 tabel, maka data tersebut berdistribusi normal

Lampiran 31

Uji Normalitas Nilai Akhir Kelas eksperimen					
Hipotesis					
H ₀ : Data berdistribusi normal					
H _a : Data tidak berdistribusi normal					
Pengujian Hipotesis					
$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$					
Kriteria yang digunakan					
H ₀	diterima jika	$X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$			
Pengujian Hipotesis					
Nilai maksimal	=	95			
Nilai minimal	=	60			
Rentang nilai (R)	=	95 - 60	=	35	
Banyaknya kelas (k)	=	1 + 3,3 log 25	=	5,613	= 6 kelas
Panjang kelas (P)	=	35/6	=	5,833	= 6
Tabel mencari Rata-Rata dan Standar Deviasi					
No.	X	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$		
1	80	0,40	0,16	Rata -rata (X) =	$\frac{\sum X}{N}$
2	75	-4,60	21,16		
3	80	0,40	0,16		
4	80	0,40	0,16		
5	60	-19,60	384,16		
6	75	-4,60	21,16		
7	65	-14,60	213,16		
8	70	-9,60	92,16		
9	85	5,40	29,16		
10	95	15,40	237,16		
11	90	10,40	108,16	Standar deviasi (S):	$S^2 = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}$
12	75	-4,60	21,16		
13	60	-19,60	384,16		
14	85	5,40	29,16		
15	90	10,40	108,16		
16	75	-4,60	21,16		
17	80	0,40	0,16		
18	95	15,40	237,16		
19	70	-9,60	92,16		
20	95	15,40	237,16		
21	80	0,40	0,16		
22	70	-9,60	92,16		
23	80	0,40	0,16		
24	95	15,40	237,16		
25	85	5,40	29,16		
Σ	1990		2596,00		$S^2 = 108,167$
					$S = 10,4003$

Daftar nilai frekuensi observasi kelas IV-B							
Kelas	Bk	Z _i	P(Z _i)	Luas Daerah	O _i	E _i	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
	59,5	-1,93	0,4734				
60 – 65				0,0610	3	1,8	0,8592
	65,5	-1,36	0,4124				
66 – 71				0,1304	3	3,8	0,1621
	71,5	-0,78	0,2820				
72 – 77				0,3620	4	10,5	4,0213
	77,5	-0,20	-0,0800				
78 – 83				0,2262	6	6,6	0,0477
	83,5	0,37	0,1462				
84 – 89				0,1833	3	5,3	1,0080
	89,5	0,95	0,3294				
90 – 95				0,1074	6	3,1	2,6716
	95,5	1,53	0,4368				
Jumlah					25	X ² =	8,7698

Keterangan:

Bk = batas kelas bawah - 0.5

$$Z_i = \frac{Bk_i - \bar{X}}{S}$$

P(Z_i) = nilai Z_i pada tabel luas di bawah lengkung kurva normal standar dari 0 s/d Z

Luas Daerah = P(Z₁) - P(Z₂)

E_i = E_i x N

O_i = f_i

Untuk α = 5%, dengan dk = 6 - 1 = 5 diperoleh X² tabel 11,0705

Karena X²hitung < X² tabel, maka data tersebut berdistribusi normal

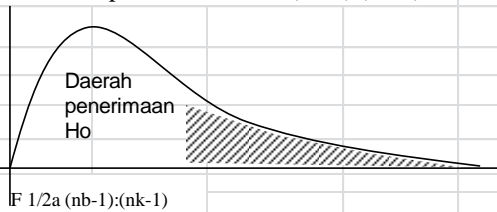
Lampiran 32

UJI HOMOGENITAS NILAI AWAL

Sumber Data

Kelas	IV-A	IV-B
Jumlah	1445	1455
n	26	25
\bar{X}	55,58	58,20
Varians (S^2)	82,65	116,42
Standart deviasi (S)	9,09	10,79

Ho diterima apabila $F < F_{1/2\alpha}(nb-1):(nk-1)$



$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} = \frac{116,42}{82,65} = 0,71$$

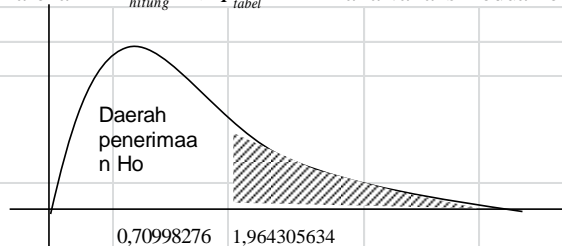
untuk $\alpha = 5\%$ dengan

$$dk \text{ pembilang} = nb - 1 = 25 - 1 = 24$$

$$dk \text{ penyebut} = nk - 1 = 26 - 1 = 25$$

$$F(0.05)(24:25) = 1,9643056$$

Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka variansi kedua kelas homogen



Lampiran 33

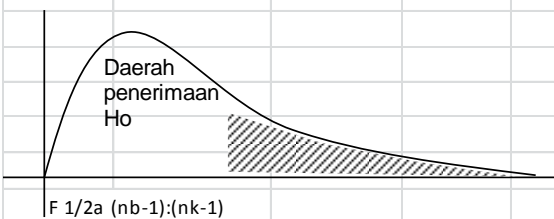
UJI HOMOGENITAS NILAI AKHIR

Sumber Data

Sumber variasi	IV-A	IV-B
Jumlah	1805	1990
n	26	25
\bar{X}	69,42	79,60
Varians (S^2)	104,65	108,17
Standart deviasi (S)	10,23	10,40

Ho diterima apabila $F < F_{1/2a}(nb-1):(nk-1)$

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} = \frac{108,17}{104,65} = 0,968$$



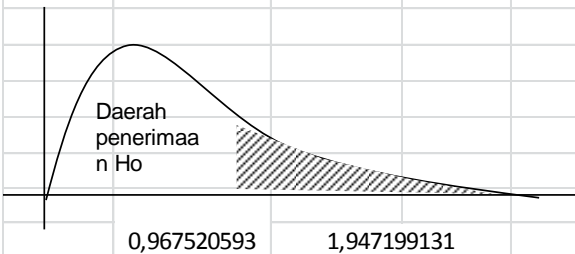
untuk $\alpha = 5\%$ dengan

dk pembilang = $nb - 1 = 25 - 1 = 24$

dk penyebut = $nk - 1 = 26 - 1 = 25$

$F(0,05)(24:25) = 1,947199$

Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka variansi kedua kelas homogen



Lampiran 34

UJI KESAMAAN DUA RATA-RATA		
NILAI AWAL ANTARA KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL		
Sumber data		
Kelas	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	1455	1445
n	25	26
\bar{X}	58,200	55,577
Varians (s^2)	116,417	82,65385
Standart deviasi (s)	10,78966	9,091416
Perhitungan		
S^2	$= \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$	$= \frac{(25-1) \cdot 116,417 + (26-1) \cdot 82,65385}{25 + 26 - 2}$
S^2	$= 99,191$	
S	$= 9,9595$	
t_{hitung}	$= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$	$= \frac{58,200 - 55,577}{9,95946 \sqrt{\frac{1}{25} + \frac{1}{26}}}$
	$= \frac{2,6231}{2,7897}$	
t_{hitung}	$= 0,9403$	
Dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dk = $n_1 + n_2 - 2 = 25 + 26 - 2 = 49$ diperoleh		
	$t_{tabel} = 2,01$	
Karena t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka t_{hitung} berada pada daerah penerimaan H_0 . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelas kontrol		

Lampiran 35

UJI PERBEDAAN DUA RATA-RATA		
NILAI AKHIR ANTARA KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL		
Sumber data		
Sumber variasi	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	1990	1805
n	25	26
\bar{X}	79,600	69,423
Varians (s^2)	108,167	104,654
Standart deviasi (s)	10,400	10,230

Perhitungan

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} = \frac{(25-1) \cdot 108,167 + (26-1) \cdot 104,654}{25 + 26 - 2}$$

$$S^2 = 106,375$$

$$S = 10,314$$

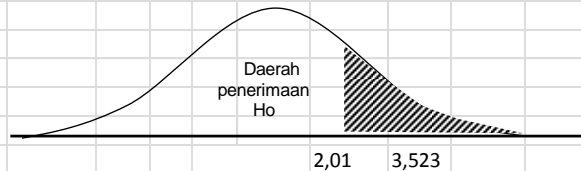
$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} = \frac{79,600 - 69,423}{10,314 \sqrt{\frac{1}{25} + \frac{1}{26}}}$$

$$= \frac{10,177}{2,889}$$

$$t_{hitung} = 3,523$$

Dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dk = $n_1 + n_2 - 2 = 25 + 26 - 2 = 49$ diperoleh

$$t_{tabel} = 2,01$$



Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka t_{hitung} berada pada daerah penerimaan H_a . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelas kontrol

Lampiran 36

DAFTAR NAMA ANGGOTA KELOMPOK

Kelompok A	Kelompok B	Kelompok C
Kidya Fastabiul	Elviana Faza	Rafi Zidane
Aulia Atmanegara	Halima Alfina	Qonita Rohadatul
Dewi Putri	Ilham M. Fredi	Rahardian Farros
Helmi Nakula	Laney Yahya	Putri Aulia Zahra
M. Iklil Buwaithy	M. Arkan Naufal	Syifa Amalia

Kelompok D	Kelompok E
Kurnia Jingga	Rosalina Dewi
Fachrian Maula	Siti Maulina Japayanti
Luthfia Nur A	Muhammad Rafli
Aura Diva	M. Syafiq Ulin Nuha
M. Zero One Tauhida	Rofiqoh Rahma

Dokumentasi Penelitian
Suasana Pembelajaran Kelas Kontrol



Guru Membagikan Soal Pretest Kepada Peserta Didik



Peserta Didik Mengerjakan Soal Pre test

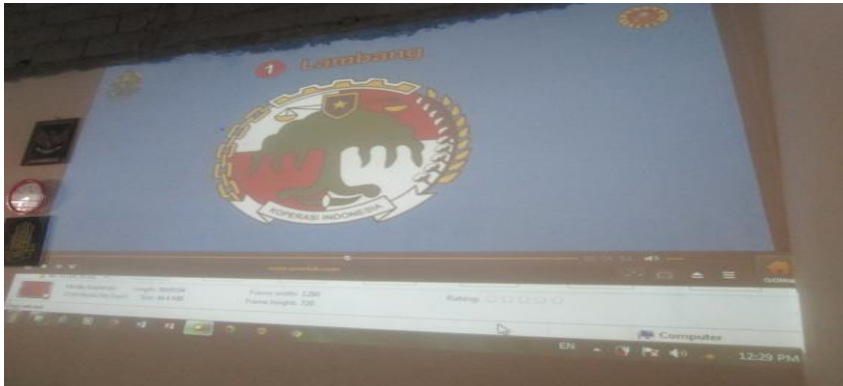


Guru Menjelaskan Materi Koperasi Kepada Peserta didik dengan Metode Ceramah

Suasana Pembelajaran Kelas Eksperimen



Guru Menjelaskan Peraturan Turnament





Guru Menjelaskan Materi Koperasi Melalui Media Audio Visual (Video)





Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok



Setiap kelompok mendalami materi



Guru memberikan soal kuis (*games*) kepada setiap perwakilan kelompok



Guru memulai *tournament*. Setiap kelompok berkompetisi dalam menjawab soal untuk menambah skor bagi tim mereka

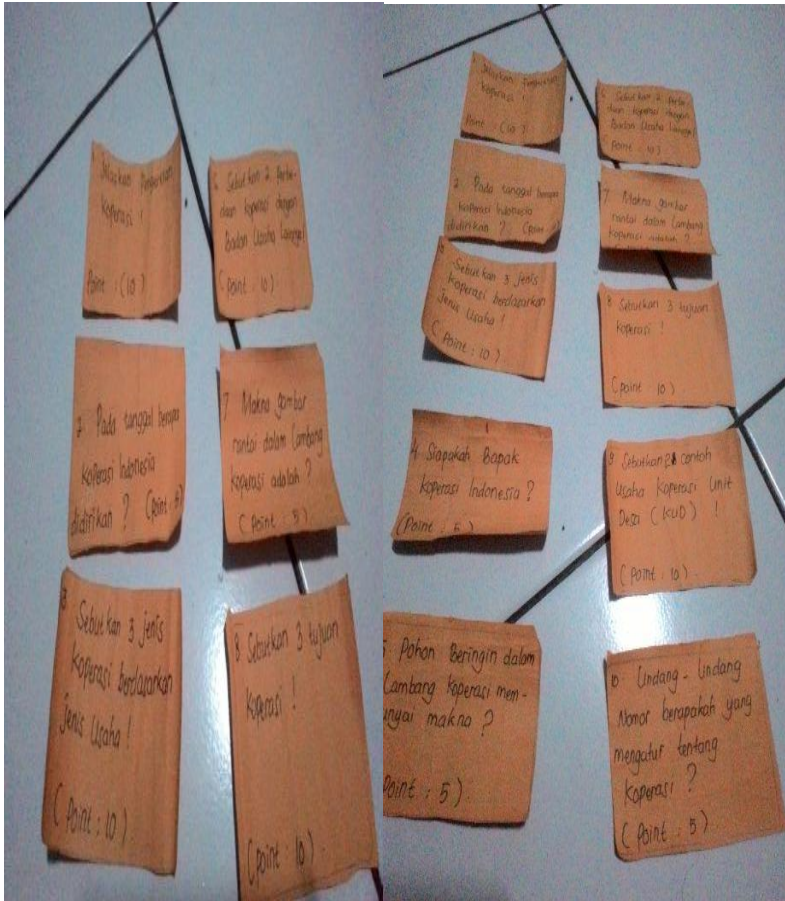


. Guru mencatat skor perolehan masing-masing kelompok



Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang memenangkan kompetisi

SOAL TOURNAMENT



Kartu soal Turnament tentang materi koperasi



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Telp. 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

Nomor : In.06.03/MI/PP.00.9/5978/2015

Semarang, 17 Desember 2015

Lamp : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth:

Dr. Hj. Sukasih, M. Pd.

Assalamualaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : SITI ASNIAH

NIM : 123911102

Judul : PENGARUH PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MATERI POKOK KOPERASI DI MIT NURUL ISLAM NGALIYAN SEMARANG TAHUN AJARAN 2015/2016

Dan menunjuk Saudara Dr. Hj. Sukasih, M. Pd. sebagai pembimbing.

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan, dan atas kerjasamanya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n. Dekan,
Jurusan PGMI

H. Fakrur Rozi, M. Ag
NIP: 19691220 199503 1 001

Tembusan disampaikan kepada Yth:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Walisongo Semarang
2. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl.Prof.Dr.Hamka (Kampus II) Ngalian Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

Nomor: Un.06.3/DI/TL.00/0236/2016

Semarang, 15 Januari 2015

Lamp : -

Hal : **Mohon Izin Riset**

A.n. : Siti Asniah

NIM : 1239111093

Kepada Yth. :
Kepala MIT Nurul Islam
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Siti Asniah

NIM : 123911102

Judul Skripsi : **Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas IV Materi Pokok Koperasi di MIT Nurul Islam Semarang Tahun Ajaran 2015/2016**

Pembimbing : Dr. Hj. Sukasih, M. Pd

Bahwa mahasiswa tersebut membutuhkan data-data dengan tema/judul skripsi yang sedang disusunnya, dan oleh karena itu kami mohon diberi ijin riset selama 1 bulan pada tanggal 25 Januari sampai tanggal 25 Februari 2016

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. H. Cahat Syukur, M. Ag

NIP.19681212 199403 1003

Tembusan:

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang



YAYASAN BAITURROHIM RINGINWOK

MADRASAH IBTIDAIYAH TERPADU NURUL ISLAM

JL. Honggowongso No.7 Ringinwok Kel.Ngaliyan Kec. Ngaliyan Kota Semarang

☒ 50181 ☎ 024-7607849 NSM: 111233740076 NPSN: 60713870 NSS:112030116004

www.nurisingaliyan.sch.id Email : humas@nurisingaliyan.sch.id www.yayasanbaiturrohim.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 15/ ML.NI/IV/2016

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dian Utomo, S.HI
NIP. : -
Jabatan : Kepala Madrasah MIT Nurul Islam Semarang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Siti Asniah
NIM : 123911102
Alamat : Ds. Sojomerto RT 03 RW 05 Kec. Gemuh Kab. Kendal

Yang bersangkutan tersebut diatas, benar-benar telah melakukan penelitian di MIT Nurul Islam Semarang pada tanggal 25 Januari 2016 s.d 25 Februari 2016 dengan penelitian yang berjudul **"PENGARUH PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MATERI POKOK KOPERASI DI MIT NURUL ISLAM NGALIYAN SEMARANG TAHUN AJARAN 2015/2016."**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 29 Februari 2016

Kepala MIT Nurul Islam





LABORATORIUM MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN WALISONGO SEMARANG

Jln. Prof. Dr. Hamka Kampus 2 (Gdg. Lab. MIPA Terpadu Lt.3) ☎ 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50182

PENELITI : Siti Asniah
NIM : 123911102
JURUSAN : Pendidikan Guru MI
JUDUL : PENGARUH PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MATERI POKOK KOPERASI DI MIT NURUL ISLAM NGALIYAN SEMARANG TAHUN AJARAN 2015/2016

HIPOTESIS :

a. Hipotesis Varians :

Ho : Varians rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah identik.

Ha : Varians rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah tidak identik.

b. Hipotesis Rata-rata :

Ho : Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen \leq kontrol.

Ha : Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen $>$ kontrol.

DASAR PENGAMBILAN KEPUTUSAN :

Ho DITERIMA, jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$

Ho DITOLAK, jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$

HASIL DAN ANALISIS DATA :

Group Statistics

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai akhir eksperimen	25	79.6000	10.40032	2.08006
kontrol	26	69.4231	10.23005	2.00628

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
nilai Equal akhir variances assumed	.000	.992	3.523	49	.001	10.17692	2.88900	4.37127	15.98258
Equal variances not assumed			3.521	48.844	.001	10.17692	2.88995	4.36888	15.98497

1. Pada kolom *Levenes Test for Equality of Variances*, diperoleh nilai sig. = 0,992. Karena sig.= 0,992 \geq 0,05, maka Ho DITERIMA, artinya kedua varians rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah identik.
2. Karena identiknya varians rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol, maka untuk membandingkan rata-rata antara rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan t-test adalah menggunakan dasar nilai t_{hitung} pada baris pertama (*Equal variances assumed*), yaitu $t_{hitung} = 3,523$.
3. Nilai $t_{tabel}(49;0,05) = 2,01$ (*two tail*). Berarti nilai $t_{hitung} = 3,523 > t_{tabel} = 2,01$, hal ini berarti Ho DITOLAK, artinya : Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol.

Semarang, 10 Juni 2016
Ketua Jurusan Pend. Matematika,



Yulia Romadiastri, M.Sc.
NIP. 19810715 200501 2 008



Panitia Pelaksana
ORIENTASI PENGENALAN AKADEMIK DAN KEMAHASISWAAN

OPAK 2012

DEWAN MAHASISWA (DEMA)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

Sekretariat: Gedung Student Centre Kampus III IAIN Walisongo, Jl. Raya Bala-Ngaliyan Km. 2 Semarang



Piagam Penghargaan

Nomor:

Panitia Pelaksana Orientasi Pengenalan Akademik dan Kemahasiswaan (OPAK) 2012
 Dewan Mahasiswa (DEMA) IAIN Walisongo memberikan penghargaan ini kepada:

Nama : **SITI ASNIYAH**
 Tempat Tanggal Lahir : **Kendal, 03 Juli 1993**
 Fakultas/NIM : **FITK / 12391102**

Yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan Orientasi Pengenalan Akademik dan Kemahasiswaan IAIN Walisongo Semarang Tahun Akademik 2012/2013 pada tanggal s/d Agustus 2012 sebagai PESERTA dengan Nilai: Amat Baik/Baik/Cukup/Kurang Semarang, 15 September 2012

Mengetahui,
 Pembantu Rektor III
 IAIN Walisongo

[Signature]
 Dr. H. M. Darori Amin, M.A.
 NIP. 19530112198203 1001



Panitia Pelaksana
 Orientasi Pengenalan Akademik dan Kemahasiswaan
 OPAK 2012

[Signature]
 Siswoyo
 Ketua Panitia

[Signature]
 Abdul Malik
 Sekretaris

RIWAYAT HIDUP


A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Siti Asniah
2. Tempat & Tanggal Lahir : Kendal, 03 Juni 1993
3. NIM : 123911102
4. Alamat Rumah : Ds. Sojomerto RT. 03 RW.
05 Kec. Gemuh Kab. Kendal
5. Nomor HP : 085642757224
6. Email : asnia3693@yahoo.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD N 02 Sojomerto Gemuh Lulus Tahun 2005
 - b. SMP PGRI 07 Gemuh Lulus Tahun 2008
 - c. SMA N 1 Gemuh Lulus Tahun 2011
 - d. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri
Walisongo Semarang angkatan 2012

Semarang, Juni 2016


Siti Asniah
NIM.123911102