

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE *TEAMS*
GAMES TURNAMENT BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN
TRADISIONAL ENGGLEK DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 3
Karangpakel, Kec. Trucuk, Kab. Klaten, Tahun Ajaran 2022/2023)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh:

Ariff Maulana

NIM.1905693

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA**

2023

**PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE *TEAMS*
GAMES TURNAMENT BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN
TRADISIONAL ENKLEK DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP SISWA SEKOLAH DASAR**

oleh:

Ariff Maulana

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Ariff Maulana 2023**

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Ariff Maulana, 2023

***PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TURNAMENT BERBANTUAN
MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA***
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

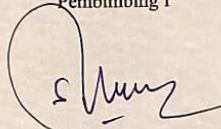
ARIFF MAULANA

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL
ENGKLEK DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA
SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpaket Kec
Trucuk, Kab Klaten, Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, Tahun Ajaran 2022/2023)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

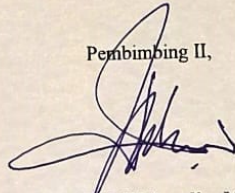
Pembimbing I



Dra. Srie Mulyani, M.Pd

NIP. 195907041986092001

Pembimbing II,



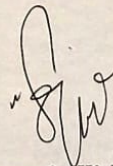
Drs. H. D. Wahyudin, M.Pd

NIP. 195909151986031004

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.

NIP. 198404132010122003

LEMBAR PERNYATAAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ariff Maulana

NIM : 1905693

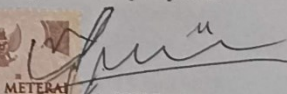
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : "PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA SEKOLAH DASAR"

dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* berbantuan media permainan tradisional engklek dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar" ini beserta keseluruhan isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang menanggung risiko/sanksi. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya saat ini.

Purwakarta, 15 Juni 2023

Yang membuat pernyataan


Ariff Maulana
NIM.1905693

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA SEKOLAH DASAR

(Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpakel Kec. Trucuk, Kab. Klaten, Tahun Ajaran 2022/2023)

ARIFF MAULANA
NIM. 1095693

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa dan pemahaman konsep pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini di latar belakang berdasarkan rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dan kurangnya pemahaman konsep siswa terhadap materi ajar terutama pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal tersebut dilihat dari hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 3 Karangpakel, Kec. Trucuk, Kab. Klaten. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* adalah salah satu tipe pembelajaran yang sederhana dan memusatkan kepada motivasi siswa dan kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran metode dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan Model Spiral Kemmis dan Mc Taggart. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, soal tes, dan dokumentasi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dan pada setiap siklusnya mengalami peningkatan pada aktivitas belajar dan hasil tes pemahaman konsep. Pada siklus I hasil tes pemahaman konsep siswa memperoleh nilai rata-rata 73 dengan persentase ketuntasan 46,66%, dan rata-rata aktivitas siswa 2,3 dengan persentase 57% termasuk kategori tinggi. Pada siklus II hasil tes pemahaman konsep siswa memperoleh nilai rata-rata 85,7 dengan persentase 93,33%, dan rata-rata aktivitas siswa 3,31 dengan persentase 82,7 termasuk kategori sangat tinggi. Dengan adanya peningkatan pada kegiatan aktivitas siswa dan tes pemahaman konsep siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* berbantuan media permainan tradisional engklek, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil

Kata Kunci: *Cooperative Learning*, *Teams Games Turnament*, Aktivitas Siswa, Pemahaman Konsep, Pembelajaran IPAS.

**THE APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL OF TEAMS
GAMES TURNAMENT TYPE ASSISTED BY TRADITIONAL GAME MEDIA
ENKLEK IN IMPROVING CONCEPT UNDERSTANDING OF ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS**

*(Classroom Action Research on IPAS Learning for Grade IV Students of
SDN 3 Karangpakel, Trucuk Kec, Klaten Kab, Chapter 6 My Indonesia is
Rich in Culture, School Year 2022/2023)*

ARIFF MAULANA
NIM. 1095693

ABSTRACT

This study aims to improve student activity and understanding of concepts in grade IV elementary school students. This research is based on the low interest in student learning in the learning process and the lack of understanding of student concepts on teaching materials, especially in the content of Natural and Social Sciences (IPAS) learning. This can be seen from the results of observations made on grade IV students of SDN 3 Karangpakel, Trucuk District, Klaten Regency. The Cooperative Learning Learning Model type Teams Games Tournament is one type of learning that is simple and focuses on student motivation and students' ability to carry out learning activities, the method in this study uses Classroom Action Research with the Kemmis and Mc Taggart Spiral Models. The research instrument uses observation sheets, test questions, and documentation. The study was conducted as many as 2 cycles and in each cycle, there was an increase in learning activities and test results of understanding concepts. In the first cycle, the results of the concept comprehension test obtained an average score of 73 with a completion percentage of 46.66%, and an average student activity of 2.3 with a percentage of 57% including the high category. In the second cycle, the results of the concept comprehension test obtained an average score of 85.7 with a percentage of 93.33%, and the average student activity of 3.31 with a percentage of 82.7 including the very high category. With the increase in student activity activities and student concept understanding tests by applying the Cooperative Learning learning model type Teams Games Tournament assisted by traditional game media engklek, the second research can be said to be successful

Keywords: *Cooperative learning, teams games turnament, student activity, concept understanding, IPAS learning.*

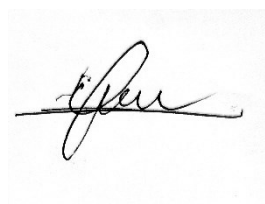
KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan nikmat dan hidayatnya. Karena atas rahmatnya penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* Berbantuan Media Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpakel Kec. Trucuk, Kab. Klaten, Tahun Ajaran 2022/2023)” dapat terselesaikan tepat waktu.

Skripsi ini disusun penulis untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana (S1) Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Tujuan dari penyusunan skripsi ini untuk membantu meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep siswa kelas IV SDN 3 Karangpakel, Kec. Trucuk, Kab. Klaten. Perbaikan yang dilakukan yaitu dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnament* (TGT). Dalam upaya perbaikan ini diharapkan adanya peningkatan terhadap pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan dan kekurangan, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang baik. Walaupun dengan demikian, penulis berharap semoga skripsi ini dapat membantu dan bermanfaat bagi semua orang yang membacanya.

Purwakarta, 15 Juni 2023



Ariff Maulana

NIM.1905693

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dan motivasi dari berbagai pihak yang terkait. Alhamdulillah penyusunan skripsi ini penulis dapat menyelesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh sebab itu, dengan segala penghargaan dan kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Yayan Nurbayan M. Ag. Selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Purwakarta;
2. Dr. Idat Muqodas, M.Pd., Selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta;
3. Dr. Suci Utami Putri, M.Pd. Selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya, Keuangan dan Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta;
4. Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta;
5. Dra. Srie Mulyani, M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran dan kritikan yang bermanfaat serta motivasi dan keikhlasan dalam membimbing penulis;
6. Drs. H. D Wahyudin, M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran dan kritikan yang bermanfaat serta motivasi dan keikhlasan dalam membimbing penulis;
7. Seluruh Dosen Pengajar beserta Staf akademik dan tata usaha Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta yang telah memberikan ilmu dan pelayanan administratif kepada peneliti;
8. Pemerintah DKI Jakarta, Selaku Pemberi Beasiswa Kartu Jakarta Mahasiswa Unggul (KJMU) yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk menyelesaikan masa studi S1 peneliti.
9. Sumini, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SDN 3 Karangpakel, Kec. Trucuk, Kab. Klaten yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian;
10. Siswa kelas IV SDN 3 Karangpakel, Kec. Trucuk, Kab. Klaten yang telah membantu penulis melakukan penelitian;

11. Ibunda Ponirah, yang telah memberikan dorongan, perhatian dan doa yang tiada henti sehingga memberikan semangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi;
12. Sobariah, S.Pd., Sunardi, Tatik Suharyati, A.Md., Purna Panca Susilo, S.E., Dudy Setiawan, Nursiti Noviyana, S.Ak., Marfian Agung Purnomo, Yustika, selaku kakak yang telah memberikan doa dan bantuan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini hingga selesai;
13. Novita Cahya Ningrum, yang senantiasa menemani, memberikan dukungan dan dorongan positif kepada peneliti selama masa perkuliahan;
14. Muhammad Dafa Firdaus, selaku keluarga, sahabat, teman seperjuangan yang selalu menjadi tempat berbagi tertawa dan berkeluh kesah peneliti;
15. Deliyah Nadifa Rahma, Syifa Kamilah, Ferica Edithya Damayanti, Hudzaifi Syah Tsalits Taufiqi, selaku teman seperjuangan yang saling membantu jika peneliti mengalami kesulitan;
16. Seluruh angkatan 2019 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta yang telah bersama-sama berjuang untuk proses penyusunan skripsi;
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih telah memberikan motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
Semoga segala kebaikan semua pihak yang terlibat dan telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan balasan dari Allah SWT. Amiin

Purwakarta, 15 Juni 2023



Ariff Maulana

NIM.1905693

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 <i>Model Cooperative Learning tipe Team game Turnament (TGT)</i>	8
2.1.1 Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i>	8
2.1.2 Pengertian <i>Teams Game Turnament (TGT)</i>	9
2.1.3 Komponen- komponen dalam <i>Cooperative Learning tipe Teams Games Turnament</i>	10
2.1.4 Manfaat <i>Cooperative Learning tipe Teams Games Turnament (TGT)</i>	11
2.1.5 Kelebihan dan kekurangan <i>Cooperative Learning tipe Team Game Turnament (TGT)</i>	12
2.1.6 Tahapan-tahapan <i>Cooperative Learning tipe Teams Games Turnament (TGT)</i>	13
2.2 Media Permainan Tradisional.....	14
2.2.1 Pengertian Media Permainan Tradisional.....	14

2.2.2	Permainan Tradisional Engklek	14
2.2.3	Makna Permainan Tradisional Engklek	15
2.2.4	Langkah Permainan Tradisional Engklek	16
2.2.5	Manfaat dalam Permainan Tradisional Engklek	17
2.3	Pemahaman Konsep	17
2.3.1	Pengertian Pemahaman Konsep	17
2.3.2	Indikator Pemahaman Konsep	18
2.4	Aktivitas Belajar	19
2.4.1	Pengertian Aktivitas Belajar	19
2.4.2	Faktor Aktivitas Belajar	21
2.5	Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	21
2.5.1	Pengertian Pembelajaran	21
2.5.2	Kurikulum Merdeka	22
2.5.3	Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	24
2.5.4	Materi Pembelajaran IPAS	25
2.5.5	Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya ...	27
2.6	Keterkaitan Model <i>Cooperative Learning tipe Teams Games Turnament</i> (TGT) dengan Pemahaman Konsep	28
2.7	Penelitian yang Relevan	29
3.1	Jenis dan Desain Penelitian	31
3.1.1	Jenis Penelitian	31
3.1.2	Desain Penelitian	32
3.2	Subjek dan Lokasi Penelitian.	33
3.3	Prosedur Penelitian	34
3.4	Teknik Pengumpulan Data	38
3.5	Instrumen Penelitian	39
3.6	Analisis Data	43
3.6.1	Analisis Data Kualitatif	44
3.6.2	Analisis Data Kuantitatif	45
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Deskripsi Awal Penelitian	47
4.1.1	Lokasi Penelitian	47

4.1.2	<u>Kondisi Objektif Guru SDN 3 Karangpapel</u>	48
4.1.3	<u>Kondisi Objektif Siswa SDN 3 Karangpapel</u>	48
4.1.4	<u>Sarana dan Prasarana SDN 3 Karangpapel</u>	49
4.2	<u>Deskripsi Temuan Hasil Penelitian</u>	50
4.2.1	<u>Deskripsi Pra Siklus (Data Awal)</u>	50
4.2.2	<u>Deskripsi Pelaksanaan Siklus I</u>	53
4.2.3	<u>Pelaksanaan Tindakan Siklus II</u>	62
4.3	<u>Pembahasan Hasil Penelitian</u>	71
4.3.1	<u>Siklus I</u>	72
4.3.2	<u>Siklus II</u>	72
4.3.3	<u>Pemahaman Konsep Siswa Setelah Menerapkan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Teams Games Turnament</i> Berbantuan Media Permainan Tradisional Engklek.</u>	73
4.3.4	<u>Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran dengan Penerapan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Teams Games Turnament</i> Berbantuan Media Permainan Tradisional Engklek</u>	77
<u>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI</u>		79
5.1	<u>Simpulan</u>	79
5.2	<u>Implikasi</u>	80
5.3	<u>Rekomendasi</u>	80
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>		81
<u>LAMPIRAN LAMPIRAN</u>		84
<u>LAMPIRAN A</u>		84
<u>LAMPIRAN B</u>		91
<u>LAMPIRAN C</u>		114
<u>RIWAYAT HIDUP</u>		151

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian	20
Gambar 3. 1 Alur Prosedur Penelitian	23
Gambar 3. 2 Proses Pengolahan Data Kuantitatif.....	33
Gambar 4. 1 Guru Memberikan Sebuah Masalah dalam Bentuk Cerita Tentang Mencairnya Es Batu Kepada Siswa	41
Gambar 4. 2 Siswa Menuliskan Solusi Untuk Menyelesaikan Masalah yang Diberikan Guru.....	42
Gambar 4. 3 Contoh Desain Termos Sederhana yang Telah dibuat Siswa.....	43
Gambar 4. 4 Kegiatan Siswa dalam Membuat Termos Sederhana	43
Gambar 4. 5 Kegiatan Siswa Menguji Termos Sederhana	44
Gambar 4. 6 Kegiatan Siswa Melakukan Percobaan Sifat-sifat Benda	45
Gambar 4. 7 Kegiatan Siswa Melakukan Percobaan Perubahan Wujud Benda ...	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Pemahaman Konsep	19
Tabel 3. 1 Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Teams Games Turnament</i> (TGT) Berbantuan Media Permainan Tradisional Engklek	40
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Dengan Model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Teams Games Turnament</i> (TGT) Berbantuan Media Permainan Tradisional Engklek	41
Tabel 3. 3 Persentase Tingkat Keberhasilan Siswa.....	46
Tabel 4. 1 Daftar Tenaga Kerja SDN 3 Karangpapel Tahun Ajaran 2022/2023 ..	48
Tabel 4. 2 Daftar Siswa SDN 3 Karangpapel	49
Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana SDN 3 Karangpapel	49
Tabel 4. 4 Hasil <i>pre-test</i> Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpapel.....	51
Tabel 4. 5 Data Awal Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpapel	52
Tabel 4. 6 Hasil Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpapel.....	57
Tabel 4. 7 Nilai Hasil Tes Pemahaman Konsep Siklus I Kelas IV SDN 3 Karangpapel	59
Tabel 4. 8 Rincian Peningkatan Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpapel	60
Tabel 4. 9 Hasil Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpapel Siklus II.....	66
Tabel 4. 10 Nilai Hasil Tes Pemahaman Konsep Siklus II Kelas IV SDN 3 Karangpapel	68
Tabel 4. 11 Rincian Peningkatan Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpapel	69
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Observasi Data Perolehan Siklus I	72
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil Observasi Data Perolehan Siklus II.....	73
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpapel pada Siklus I dan Siklus II.....	75
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpapel pada Siklus I dan Siklus II.....	76

Tabel 4. 16 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpakel pada Siklus I dan Siklus II	77
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Permainan Tradisional engklek (Sondakh).....	16
Gambar 3. 1 Model Spiral Kemmis & Mc'Taggart.....	32
Gambar 4. 1 Denah SDN 3 Karangpaku.....	47

DAFTAR DIAGRAM

<u>Diagram 4. 2 Peningkatan Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpaket Siklus I.....</u>	61
<u>Diagram 4. 3 Peningkatan Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV</u>	70
<u>Diagram 4. 4 Persentase Hasil Tes Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpaket pada Siklus I dan Siklus II.....</u>	76
<u>Diagram 4. 5 Persentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Karangpaket pada Siklus I dan Siklus II.....</u>	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	84
Lampiran 2 Surat Keterangan SDN 3 Karangpakel Kec. Trucuk, Kab. Klaten....	85
Lampiran 3 Kartu Bimbingan	86
Lampiran 4 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	88
Lampiran 5 Modul Ajar Siklus 1	91
Lampiran 6 Modul Ajar Siklus II.....	99
Lampiran 7 LKPD Siklus I	106
Lampiran 8 LKPD Siklus II	107
Lampiran 9 Soal Evaluasi Siklus I.....	108
Lampiran 10 Soal Evaluasi Siklus II.....	111
Lampiran 11 Soal Evaluasi Siswa yang Sudah Diisi pada Siklus I	114
Lampiran 12 Soal Evaluasi siswa yang Sudah Diisi pada Siklus II.....	123
Lampiran 13 Lembar Observasi Guru Siklus I	132
Lampiran 14 Lembar Observasi Guru Siklus II.....	133
Lampiran 15 Lembar Observasi Siswa Siklus I.....	134
Lampiran 16 Lembar Observasi Siswa Siklus II.....	137
Lampiran 17 Dokumentasi.....	140

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. 2019. *Analisis Kurikulum Merdeka, Jurnal Basicedu* 3(2):524–32
- Akademik Badan Standar (2022), *Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran, Jakarta, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*
- Anita Jojor, Hotmaulina Sihotang. 2022. *Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan)*. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(4): 5150 – 5161.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarta
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Astriyandi, A. A. (2021). *Pembelajaran Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fajri, L. & Martini, K. (2012). *Upaya peningkatan proses dan hasil belajar kimia materi koloid melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dilengkapi dengan teka teki*. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 1(1), 89–96. Retrieved from <http://eprints.uns.ac.id/11435>
- Faradillah, A., Hadi, W., & Soro, S. (2020). *Evaluasi Proses & Hasil Belajar Matematika Dengan Diskusi Dan Simulasi*
- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal B Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>.
- Febriana, S. G. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa SD*. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i2.15414>
- Gunarta, I. G. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card terhadap Hasil Belajar IPA*. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat*. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>.

- Hamdani, M., Mawardi, S., & Wardani, K. W. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>.
- Hanafy, M. S. (2014). *Konsep Belajar Dan Pembelajaran*. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <http://repository.uki.ac.id/8161/1/AnalisisKurikulumMerdeka.pdf>
- Huda, Miftakhul. 2011. *Cooperative Learning-Metode, Teknik, Struktur Dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta Jakarta: Kencana Jakarta: Rineka Cipta.
- Legiman. (2015). *Penelitian Tindak Kelas (PTK)*. *LPMP Yogyakarta*, 1(1), 2–4. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://lpmpjogja.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2015/02/Penelitian-Tindakan-Kelas-PTKn>
- Neolaka, A.M. P., & Dkk. (2015). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*.
- Nickles, G. M., & Pritchett, A. R. (2012). *Work Action Analysis: A Cognitive Engineering Method to Examine Educational Systems*. *Journal of Cognitive Engineering and Decision Making*, 6(1), 112–136. <https://doi.org/10.1177/1555343411432337>
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). *Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi*. *Jurnal pendidikan ekonomi*, 4(1), 86–95.
- United Nations Children’s Fund (2020). *Situasi Anak di Indonesia – Tren, Peluang, dan Tantangan Dalam Memenuhi Hak-Hak Anak*. Jakarta: UNICEF Indonesia
- Putra, F. G. (2015). *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Software Cabri 3DDI Tinjau Dari Kemampuan Koneksi Matematis Siswa*. *Al-Jabar*, 6(2), 53–66. <https://doi.org/10.24042/AJPM.V6I2.43>
- Puslitjak. (2020). *Risalah Kebijakan Mengatasi Resiko Belajar Dari Rumah*. https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/front_2021/produk/risalah_kebijakan/detail/313437/Mengatasi-Risiko-Belajar-Dari-Rumah
- Rakhmadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. B. (2013). *Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournaments Berbantuan Media Teka - Teki Silang Dan Ular Tangga Dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada*

Materi Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Simo tahun pelajaran 2011/2012. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), 2(4), 190–197

Rektor UPI. (2019). *Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor L7867/Un40/Hk/2019 Tentang Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Upi.*

Royani, A. (2017). Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif Nht Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Bumi Bagian Dari Alam Semesta. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual, 2(3), 294.*

Sanjaya, M. P. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Prenada Media Grup

Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk Sd/MI.* Yogyakarta: Garudhawaca.

Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.*

Soedjadi, R. (2000). *Strategi Pembelajaran Mengaitkan Konsep.* Jakarta: Depdiknas.

Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Remaja Roesdakarya

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.*

Suryani, E. (2019). *Analisis Pemahaman Konsep.* Semarang: Pilar Nusantara

Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD.* Jakarta: Prenada Media Grup

Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran Ips Di Sd.* Kencana. Jakarta: Prenadamedia Grup

Susanto. A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar.* Kencana. Jakarta: Prenada Media Grup

Syafitri et al., (2022) *Analisis Muatan Higer Order Thinking Skills (HOTS) dalam Buku Siswa Mata Pelajaran IPAS, School Education Journal PGSD FIP UNIMED, [https://doi.org/ Prefix 10.24114](https://doi.org/Prefix 10.24114)*

Syriac, M. (2019). *Pemikiran kognitif siswa: Sebuah tinjauan literatur. Jurnal Pendidikan, 2(1), 1-10.*

Tirtiana, C. P. (2016). *Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X Akt Smk Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013 (Motivasi Belajar Sebagai Variabel Interve. Economic Education Analysis Journal, 2(2), 16.*

- Wahyudi, I., & Neviyarni, N. (2021). *Analisis Terhadap Perhatian Dan Belajar Perseptual Dalam Aktivitas Belajar Siswa*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(1), 124-134. .
- Wiriaatmadja. R (2019) *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Wahyudin. D (2002) *Implementasi Pendekatan Keterampilan Proses Dalam Pembelajaran Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.