

**PENERAPAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP MINAT  
BELAJAR KELAS III SD/MI**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-  
syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.pd)  
Dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh:**

**EVA OKTAVIANA  
NPM: 1611100286**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H/2022 M**

**PENERAPAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP MINAT  
BELAJAR KELAS III SD/MI**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-  
syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.pd)  
Dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan**



**Pembimbing 1: Ida Fiteriani,M,pd**  
**Pembimbing 2: Ayu Reza Ningrum,M,Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H/2022 M**

## ABSTRAK

### **PENERAPAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT*(TGT) BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP MINAT BELAJAR KELAS III SD/MI**

Oleh  
Eva Oktaviana

Minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat sangat erat dalam perasaan individu, obyek, aktivitas dan situasi. Jadi jelas minat mempelajari sesuatu. Jadi hasilnya lebih baik dari seseorang yang tidak berminat dalam mempelajari sesuatu tersebut. Minat dapat artikan sebagai kesukaran, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Minat muncul tidak secara tiba-tiba atau seponatan, melainkan muncul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar. Latar belakang masalah diperlukan untuk membantu berjalannya pembaruan kurikulum tersebut supaya tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Caranya dengan merancang kegiatan belajar mengajar yang bisa membuat peserta didik aktif, kreatif, dalam suasana yang menyenangkan, bermakna bagi peserta didik, sehingga dapat tercapai dengan baik jika dengan interaksi dari berbagai hal tersebut saling berkaitan. Berdasarkan rendahnya keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik merupakan indikasi bahwa pelajaran yang dilaksanakan selama ini belum mencapai ketuntasan dikarenakan beberapa faktor yaitu pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah .sehingga dengan ini rumusan masalah nya adalah apakah penerapan metode *team games tournament* (tgt) berbantu media pembelajaran ludo pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III SD/MI

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan metode TGT. Penelitian ini dilakukan selama III siklus . Setiap siklus terdiri dari empat tahaap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan,observasi, dan refleksi. Indikator ketercapaian minat belajar peseta didik pada penelitian ini  $\geq 73,75\%$  keseluruhan peserta didik. Subjek peneltian in adalah kelas III SDN 3 Endang Rejo, kecamatan Seputih Agung, kabupaten Lampung Tengah yang berjumlah 27 siswa Pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT berbantu media pembelajaran ludo pada pembelajaran tematik kelas III SD/MI. Hal ini di buktikan adanya peningkatan minat belajar peserta didik dari tiap siklusnya, yaitu siklus I sebesar 49,53% siklus II meningkat menjadi 60% dan pada siklus III meningkat menjadi 73,75% dari jumlah keseluruhan peserta didik Kelas III SDN 3 Endang Rejo.

***Kata Kunci : Metode TGT pada Pembelajaran Tematik Terhadap Minat Belajar***



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eva Oktaviana  
NPM : 1611100286  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “penerapan metode *team games tournament* (TGT) berbantu media pembelajaran ludopada pembelajaran tematik terhadap minat belajar kelas III SD/MI” adalah benar –benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali bagian yang telah di rujuk dan di sebut dalam *footnote* atau daftar pustaka.apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini,maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.  
Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dimaklumi.

Bandar lampung, .....

Penulis,



Eva Oktaviana  
NPM 1611100286



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721) 703289*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENERAPAN METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP MINAT BELAJAR KELAS III SD/MI**

**Nama : Eva Oktaviana**  
**Npm : 1611100286**  
**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Ida Fiteriani, M.Pd**  
**NIP. 198206242011012004**

**Pembimbing II**

**Ayu Reza Ningrum, M.Pd**  
**NIP. 199403252019031012**

**Mengetahui,**  
**Ketua Progam Studi**  
**Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp (0721)703289*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Ludo Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Minat Belajar Kelas III SD/MI”**, Oleh: **Eva Oktaviana, NPM: 1611100286**, Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, Telah diujikan dalam sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Jum’at, 08 Juli 2022**.

**TIM MUNAQASAH**

<b>Ketua</b>	<b>: Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd</b>	(.....)
<b>Sekretaris</b>	<b>: Suhardiansyah, M.Pd</b>	(.....)
<b>Penguji Utama</b>	<b>: Syofnidah Ifrianti, M.Pd</b>	(.....)
<b>Penguji I</b>	<b>: Ida Fiteriani, M.Pd</b>	(.....)
<b>Penguji II</b>	<b>: Ayu Reza Ningrum, M.Pd</b>	(.....)

**Mengetahui**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
NIP. 06408281988032002

## MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya :

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamubersyukur”.<sup>1</sup> (QS.An Nahl/78)





## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Puji syukur kehadiran Allah yang selalu memberikan limpahan rahmat-Nya. Dengan kerendahan hati Peneliti persembahkan lembaran-lembaran sederhana karya kecil ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Edi Prihatin dan ibunda Istiyah yang telah sepenuh hati mendidik dan membesarkan mendoakan, dan menyayangi peneliti, yang tidak pernah lelah dan selalu memberikan dukungan semangat dan motivasi kepada peneliti .
2. Adik tercinta Shella Oktarina yang selalu mendoakan dan selalu memberikan semangat disetiap langkah keberhasilan saya.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan saya banyak ilmu dan telah mendewasakan saya.

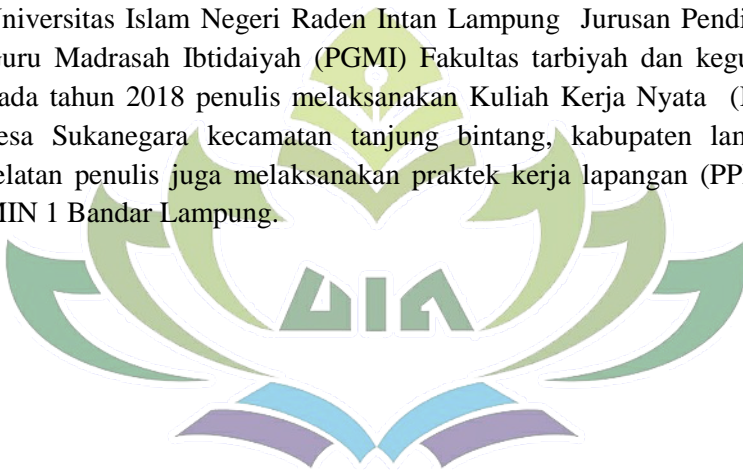


## RIWAYAT HIDUP

Nama penulis Eva Oktaviana, dilahirkan di Endang Rejo pada tanggal 17 Oktober 1997, anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Edi Prihatin Dan Ibu Istiyah. Penulis memiliki 1 saudara kandung.

Pendidikan dimulai dari SD Negeri 3 Simpang Agung kecamatan Seputih Agung yang selesai pada tahun 2010 Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Seputih Agung dan selesai pada tahun 2013. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA N 1 Seputih Agung dan selesai pada tahun 2016.

Kemudian pada tahun 2016. penulis melanjutkan S1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas tarbiyah dan keguruan. Pada tahun 2018 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) desa Sukanegara kecamatan tanjung bintang, kabupaten lampung selatan penulis juga melaksanakan praktek kerja lapangan (PPL) DI MIN 1 Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nnya shalawat dan serta salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana S1 Dan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan pendidikan Guru Madraysah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam dalam nya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terselesainya skripsi ini, rasa hormat dan terimakasih penulis kepada.

1. Ibu Prof, Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd dan Bpk Deri Firmansyah M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI ) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Ida Fiteriani, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Ayu Reza Ningrum, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dengan sabar dan ikhlas hingga akhir penyusunan skripsi ini.
5. Kepada Ibu Sri Sumarni, S.Pd selaku kepala Sekolah SDN 3 Endang Rejo dan ibu Tri Sumiyati ,S.Pd selaku wali kelas III SDN 3 Endang Rejo yang telah membantu dan memberikan izin atas penelitian yang penulis lakukan.
6. Kedua orang tuaku khususnya Bpk EDI PRIHATIN dan Ibu ISTIYAH yang slalu memberikan doa dan dukungannya selama perjalanan penulis.
7. Adik tercintaku Shella Oktarina yang slalu memberikan semangat kepada penulis selama mengerjakan skripsi.
8. Teman-teman angkatan 2016 khususnya jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah kelas F yang telah memberikan motivasi selama perjalanan penulis menjadi mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.

Semoga semua kebaikan dan keiklasan yang telah kalian berikan, dicatat sebagai amal ibadah oleh Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ( skripsi) ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya. Amin yaa Rabbal'alamin.

Bandar Lampung,.....

Penulis,

**Eva Oktaviana**

**NPM 1611100286**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8

### **BAB II TINJAUAN TEORITIS**

A. Metode Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt).....	11
1. Pengertian Metode TGT .....	11
2. Kelemahan dan Kelebihan Metode TGT .....	12
3. Langkah-Langkah Metode TGT .....	14
B. Media Pembelajaran .....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
2. Jenis Media Pembelajaran .....	16
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	17
C. Ludo .....	19
1. Pengertian Ludo .....	19
2. Kekurangan Dan Kelebihan Media Ludo .....	20
3. Komponen Pengembangan Media Ludo .....	22
4. Peraturan Permainan .....	23
5. Cara Bermain Ludo.....	23
D. Konsep Minat Belajar .....	25
1. Pengertian Minat Belajar .....	26
2. Ciri-Ciri Minat Belajar.....	27
3. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	28



4. Indikator Minat Belajar.....	30
E. Pembelajaran Tematik .....	30
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	30
2. Prinsip Dasar yang Perlu Diperhatikan Dalam Pembelajaran Tematik.....	33
3. Karakteristik Pembelajaran Tematik .....	34
4. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik .....	36
5. Manfaat Pembelajaran Tematik.....	37
6. Rambu-rambu Pembelajaran Tematik.....	37
7. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik.....	38
8. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik.....	38
F. Penelitian Relevan .....	39
G. Hipotesis Tindakan .....	40

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Sifat dan Jenis Penelitian .....	41
B. Setting Penelitian .....	42
C. Sumber Data .....	45
D. Teknik Pengumpulan Data .....	45
E. Instrumen Penelitian .....	49
F. Teknik Analisis Data.....	50

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	53
1. Siklus I.....	53
2. Siklus II.....	61
3. Siklus III .....	68
B. Pembahasan .....	75

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	79
B. Saran .....	79

### **DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kisi-Kisi Instrument Minat Belajar .....	50
Tabel 1.2 Kriteria Penskoran Angket Minat Belajar .....	51
Tabel 1.3 Kriteria Skor Penilaian Angket .....	51
Tabel 1.4 Siklus I .....	58
Tabel 1.5 Siklus II .....	65
Tabel 2.1 Siklus I Dan II .....	66
Tabel 2.2 Siklus III .....	72
Tabel 2.3 Peningkatan Persentase Minat Belajar Peserta Didik.....	75



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 permainan ludo .....	20
Gambar 1.2 bagan penelitian tindakan kelas .....	44



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidupberbangsa dan bernegara. Selain itu, pendidikan menjadi salah satu media untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, mampu bersaing dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pemerintah telah menyusun beberapa sistem yang terdapat dalam dunia pendidikan Indonesia untuk menunjang suksesnya visi, misi serta tujuan pendidikan, maka belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang kearah yang lebih baik, karena dalam Pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk lebih meningkatkan pengetahuan, keterampilan serta sikap peserta didik.

Ajaran Islam telah menyeru kepada umatnya untuk mencari dan mengembangkan ilmu pengetahuan untuk kesejahteraan seluruh umat. Selain surat an nahl ayat 78, ayat lain juga menjelaskan mengenai pentingnya ilmu pengetahuan yang telah tertuang dalam Al-Qur'an surat At-Taubah ayat 122 yang berbunyi:

فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ١٢٢

Artinya : *“Dan tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”.*<sup>3</sup> (QS. At Taubah/9:122)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya Al-Aliyy*, (Bandung: Diponegoro, 2016), h. 399.

Berdasarkan penjelasan dari ayat tersebut, bahwa ilmu merupakan hal yang penting dalam kehidupan karena dengan adanya ilmu kita dapat membedakan hal yang berupa kebaikan dan hal yang berupa keburukan.<sup>2</sup> Makna dari menuntut ilmu selalu berkaitan dengan belajar dan semua hal yang dapat menunjang proses pembelajaran, terkhusus pada jenjang sekolah dasar yang dimana lebih membutuhkan arahan belajar yang maksimal. Kurikulum yang digunakan pada pembelajaran saat ini yaitu kurikulum 2013, yang merupakan pengembangan dari kurikulum yang terdahulu. Kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang didalamnya memuat tujuan, isi, bahan ajar, dan metode pembelajaran yang semuanya itu digunakan untuk membina siswa ke arah perilaku yang diinginkan dan digunakan untuk menilai sejauh mana perubahan perilaku tersebut telah terjadi pada siswa. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 mengharapakan keaktifan dan kreatifitas peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Pembelajaran yang menarik diperlukan untuk membantu berjalannya pembaruan kurikulum tersebut supaya tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Caranya dengan merancang kegiatan belajar mengajar yang bisa membuat peserta didik aktif, kreatif, dalam suasana yang menyenangkan, bermakna bagi peserta didik, sehingga dapat tercapai dengan baik jika dengan interaksi dari berbagai hal tersebut saling berkaitan.<sup>3</sup> Salah satunya yaitu adanya penggunaan media. Penggunaan media bisa meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa bahkan dengan adanya media dapat memberikan pengaruh psikologis bagi para peserta didik.

Terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat

---

<sup>2</sup>Supardi, Dahlia. *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017) Hlm. 3.

<sup>3</sup>Ifrianti, Syofnida, *Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah, (Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 2 Desember 2016)*, H. 151.



digunakan seperti halnya media gambar, media cetak, media elektronik, atau media yang menggunakan sistem permainan. Dalam penggunaan media pembelajaran ini tentu perlu disesuaikan oleh karakteristik peserta didik. Salah satu diantaranya adalah pendidik harus menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi peserta didik.<sup>4</sup> Penggunaan media pembelajaran di kelas membuat peserta didik lebih memahami materi pembelajaran dan termotivasi serta tidak jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Era globalisasi seperti saat ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat pemanfaatan komputer dan internet semakin banyak pula digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran jenjang sekolah dasar sudah sewajarnya menggunakan sebuah media permainan yang berbasis teknologi aplikasi pula, guna untuk menunjang proses pembelajaran, terlebih lagi situasi saat ini adalah musim pandemi, akibatnya pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, maka diperlukannya sebuah media permainan berbasis aplikasi agar pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif dan dapat mengurangi rasa bosan peserta didik.

Sebuah media permainan yang mampu digunakan pada pembelajaran jarak jauh dan dapat digunakan untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran jarak jauh, yakni sebuah media yang berbasis aplikasi, misalkan sebuah media permainan berbasis aplikasi Ludo. Media permainan ludo merupakan jenis permainan anak-anak yang telah ada pada zaman dulu dapat dikatakan ludo sebagai permainan tradisional yang memiliki nilai positif seperti halnya peserta didik akan berinteraksi dengan peserta didik yang lainnya serta sosialisasi mereka juga akan lebih baik karna permainan di lakukan oleh 4 anak.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup>Sasmita Sindy Intan Mawarni Amkas, Made Tegeh, Luh Putu Putrini Mahadewi, "Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018". *E-journal Edutech Universitas PendidikanGanesha*, Vol. 8 No. 2 (2017)

<sup>5</sup>Sulis Afrianti, Musanar Indra Daulay, Putri Asilestari, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo". *Journal on Early Childhood*, Vol. 1 No.1 (2018) h. 54

Permainan ludo yang diterapkan di kelas dapat membuat peserta didik seolah-olah sedang tidak melaksanakan pembelajaran, atau sedang bermain di kelas dengan begitu rasa tegang dan jenuh peserta didik dapat di kurangi melalui permainan ludo serta pembelajaran yang dilakukan di kelas akan optimal.<sup>8</sup> Permainan ludo ini menyenangkan serta mudah dalam pelaksanaannya, dalam permainan ini peserta didik dapat mengingat kembali tentang pembelajaran yang telah dilakukannya serta memahami pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Media permainan pada pengaplikasiannya agar dapat digunakan dengan baik maka sudah sewajarnya menggunakan sebuah metode pembelajaran yang baik pula, yakni sebuah metode pembelajaran yang dapat menunjang media permainan tersebut. Media permainan dapat pula digunakan sebagai alternatif belajar sambil bermain peserta didik, supaya tidak mudah merasa bosan. Sebuah metode yang cocok apabila digunakan bersamaan dengan media permainan berbasis aplikasi ludo yakni metode *Team Games Turnament* (TGT), dikarenakan TGT dapat mengasah kecerdasan, kerjasama antar peserta didik.

Metode *Team Games Turnament* (TGT), suatu metode pembelajaran kooperatif yang dapat dilakukan berkelompok, yang terdiri dari 4-5 peserta didik. Pada metode ini setiap kelompok tentunya berlomba-lomba untuk mendapatkan skor sebanyak mungkin. Metode pembelajaran TGT ini peserta didik diharapkan dapat lebih bertanggung jawab, berkerjasama dengan kelompok, selain itu peserta didik juga dapat *rileks* melaksanakan kegiatan pembelajaran serta adanya aktivitas pembelajaran dengan permainan yang telah dirancang.<sup>10</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut dengan menggunakan metode TGT maka media permainan aplikasi ludo dapat dijadikan sebagai sarana belajar sambil bermain.

Seperti yang telah kita ketahui, bahwasanya sistem pembelajaran pada jenjang sekolah dasar masih banyak yang dilakukan dengan cara yang manual dengan penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti karton dan gambar yang ada di

ruangan kelas serta media sederhana yang ada disekitar.<sup>6</sup> Agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik terlebih disaat pembelajaran jarak jauh, maka perlunya suatu hal yang baru. Salah satu jenis media permainan berbasis teknologi yakni aplikasi ludo. Oleh sebab itu pendidik diharapkan mampu mengoptimalkan sarana yang tersedia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dan mendorong minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup>

Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas III di SDN 3 Endang Rejo, dari hasil wawancara mengatakan bahwa “pendidik belum menerapkan *Metode Team Games Tournament (TGT)*, Pembelajaran berlangsung menggunakan buku cetak dan terkadang menggunakan media namun hanya menggunakan media gambar yang di buat dari karton, gambar gambar dan hal yang terdapat disekeliling dijadikan media pembelajaran, walaupun sudah menggunakan media pembelajaran seperti itu peserta didik masih kurang fokus dalam pembelajaran, kadang merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran dan masih ada saja peserta didik yang tidak memperhatikan pendidik yang sedang melakukan pembelajaran didalam kelas, selain itu pendidik juga mengatakan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan cara berkelompok dan menggunakan permainan. Pada akhir wawancara pendidik mengatakan bahwa adanya adanya model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik perlu di terapkan dengan itu peserta didik lebih berminat dalam melakukan aktivitas belajar mengajar dan tidak jenuh ketika melakukan pembelajaran karna di selingi oleh permainan”.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup>Fatma sukrawati, “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Biologi SMP berbasis android untuk bekal menghadapi UAN di SMP Islam bakti 1 surakarta”. *Jurnal Teknologi Informasi*. Vol. 11 no.31, (maret 2016). Hal 1

<sup>7</sup>Zulaikha Marta Sani, Sudarmin, Sri Nurhayati, “Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantu Media *NumberCard* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa *Jurnal Scientia Indonesia*, Vol.1 No.1 (April 2016) h. 57

<sup>8</sup>Wawancara Pendidik III, Ibu Tri Sumiyati, S.Pd di SDN 3 Endang Rejo.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di dapatkan informasi bahwa Didapatkan juga informasi bahwasannya aktivitas pembelajaran dikelas yang terlihat berjalan satu arah karena peserta didik yang hanya mendengarkan dan mencatat saat pendidik menyampaikan materi. Pendidik juga menerapkan metode TGT dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut belum efektif dikarenakan pada proses pembelajaran dikelas tidak semua pelajaran dapat diterapkan dengan model atau strategi yang sama, sehingga berdampak pada minat belajar peserta didik yang dimana dalam proses pembelajaran harus diterapkan dengan porsinya masing- masing.

Melihat dari permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah solusi yang dapat dijadikan sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan. Salah satu cara yang dapat ditempuh yakni dengan menambah media pembelajaran yang mendukung. Media yang menurut peneliti dapat mendukung proses pembelajaran adalah sebuah media permainan yang berbasis aplikasi ludo berbantuan metode *team games tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai media permainan jarak jauh, dikarenakan pada media permainan tersebut berbentuk aplikasi *software* media memiliki tampilan yang penuh warna dan mampu mengasah kerjasama dan rasa tanggung jawab peserta didik dan dapat digunakan sebagai alternatif belajar sambil bermain. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media permainan yang berbasis aplikasi ludo berbantuan metode *team games tournament* (TGT) agar proses belajar mengajar menjadi optimal dan peserta didik mampu belajar dengan maksimal serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian menerapkan model pembelajaran TGT dan media pembelajaran ludo yang akan peneliti lakukan bukanlah yang pertama kalinya, penelitian sebelumnya dilakukan oleh Siska Retno Sari dan Munota, dimana sebelumnya mengembangkan pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan ludo cetak di tingkat SMK, dengan hasil keterlaksanaan terhadap perangkat memperoleh hasil 94% kategori sangat baik dan respon

---

peserta didik mendapatkan hasil sebesar 97% dengan kategori sangat setuju. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, peneliti melihat bahwa hasilnya memiliki skor yang tinggi atau dapat dikatakan sangat memuaskan. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk melakukan pengembangan media permainan berbasis aplikasi ludo menggunakan metode TGT pada jenjang SD/MI pada pembelajaran tematik.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang terdahulu terbukti bahwa dalam penggunaan media permainan ludo berbantuan metode TGT sebagai media pembelajaran memberikan efek yang sangat positif ketika diterapkan pada jenjang SMA/SMK. Adapun pada penelitian kali ini memiliki perbedaan pada media ludo berbasis aplikasi sedangkan penelitian terdahulu menggunakan ludo cetak serta peneliti akan mengembangkannya pada jenjang SD/MI. Peneliti mengharapkan akan adanya sebuah efek yang positif. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Penerapan Metode *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Ludo Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas III SD/MI”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti menemui beberapa permasalahan yang ada diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya Minat Belajar Peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas
2. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT)

---

<sup>9</sup>Siska Retno sari, Monoto, “ Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menerapkan Model Pembelajaran Kooeratif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Antena Kelas XI SMK Negeri 3 Surabaya”. *Jurnal Pendiidkan Teknik Elektro*, Vol 7 No 2 (2018) h. 216



3. Pendidik Belum Menggunakan media pembelajaran Ludo dalam proses pembelajaran

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada keterbatasan masalah, dikarenakan keterbatasan peneliti maka pada penelitian ini akan diberikan batasannya anatara lain:

1. Pembatasan Subyek Penelitian

Pada Penelitian ini subjek yang akan diteliti terbatas pada peserta didik kelas III SD/MI.

2. Pembatasan Objek Penelitian

Objek yang diteliti Penerapan Metode *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Ludo dan Minat Belajar Peserta Didik kelas III MI/SD.

### **D. Rumusan Masalah**

Apakah penerapan metode *team games tournament* (tgt) berbantu media pembelajaran ludopada pembelajaran tematik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas iii SD/MI

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media pembelajaran ludo pada pembelajaran Tematik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III SD/MI.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terutama dalam pembelajaran tematik kelas III SD/MI. Serta diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi baru dalam proses

pembelajaran.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi peneliti

Peneliti menjadi termotivasi untuk mengembangkan sebuah media permainan aplikasi ludo menggunakan metode team games tournament (TGT) pada pembelajaran tematik kelas III SD/MI.

### b. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik dapat lebih mudah memahami pembelajaran tematik dengan menggunakan media permainan yang menyenangkan serta sebagai alternatif belajar sambil bermain.
- 2) Meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran tematik.
- 3) Sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara individual maupun kolektif.

### c. Bagi pendidik

- 1) Media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat mempermudah pendidik dalam penyampaian materi.
- 2) Menjadi motivasi tersendiri bagi pendidik agar mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan.
- 3) Memberikan pengetahuan bagi pendidik mengenai bahan ajar elektronik berbasis aplikasi yang digunakan didalam kelas.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

##### 1. Pengertian Metode TGT

Metode TGT merupakan sebuah metode kooperatif, yang dimana pada prosesnya melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan cara bekerja sama antar kelompok, berdiskusi menentukan jawaban serta mempresentasikan didepan kelas yang dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Metode TGT sangat mendukung apabila digunakan dengan media permainan Ludo.

Menurut pendapat seorang ahli yang bernama Slavin *Teams Games Tournaments* dalam Susan ialah sebuah metode pembelajaran kooperatif yang padapengaplikasiannya memerlukan presentasi didepan kelas, pembentukan kelompok, melakukan kegiatan permainan, melaksanakan turnamen, serta rekognisi kelompok.<sup>10</sup> TGT membentuk peserta didik dalam beberapa kelompok saat pembelajaran, yang disetiap kelompoknya beranggotakan 5-6 orang yang tidak membedakan jenis suku, ras, agama, dan kemampuan kognitif serta jenis kelamin.

Pendapat lain dari Saco dalam Muflichia Maulidina mengatakan bahwa TGT merupakan sebuah metode pembelajaran yang dilakukan dengan permainan yang dimainkan peserta didik antar kelompok untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Jenis permainan dapat disusun oleh peserta didik berupa pertanyaan-pertanyaan atau kuis yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Metode TGT ini pula dapat dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengurangi ketergantungan siswa terhadap penjelasan guru,

---

<sup>10</sup>Susan Mardiana, “*Teams Games Tournament dengan Permainan Ludo Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi*”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8 No.1 (2016) h.56

karena pada metode ini mengajarkan peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam pembelajaran, serta mampu untuk mengembangkan ide dan gagasan kepada peserta didik yang lain, akibatnya mampu meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran.<sup>11</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa metode TGT merupakan sebuah metode yang dapat digunakan dengan berbantuan media permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, tgt dalam penerapannya membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan tujuan dapat membangun kerjasama dan mampu menyelesaikan permainan supaya mendapatkan skor permainan.

## **2. Kelemahan dan Kelebihan Metode Pembelajaran TGT**

Setiap model pembelajaran ada kelebihan dan kelemahannya, seperti dalam model pembelajaran ini juga terdapat kelebihan dan kelemahannya. Kelebihan dari pembelajarankooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) menurut Slavín (2011: 100) mengatakan bahwa, sebagai berikut:

- a. Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- b. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- c. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.

---

<sup>11</sup>Sri Damayanti, M. Tohimin Apriyanto, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*", Vol.2 No.2 (Juni 2017) h. 242.

- d. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonberbal, kompetisi yang lebih sedikit).
- e. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- f. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Kelemahan dari Pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) menurut sebagai berikut:

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- f. Motivasi belajar lebih tinggi.
- g. Hasil belajar lebih baik.
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Berdasarkan langkah-langkah pada TGT dan kelebihan, metode TGT ini membentuk kelompok untuk dapat membangun kerjasama dan dapat memenangkan permainan yang terdapat pada metode ini dengan mendapatkan skor tertinggi. Belajar secara berkelompok mengajarkan peserta didik untuk dapat saling membantu menyelesaikan persoalan yang ada pada materi yang telah diajarkan oleh pendidik. Kelebihan pada metode TGT ini



dapat membuat pendidik memanfaatkannya dengan baik.

### 3. Langkah-Langkah Metode TGT

Berikut ini merupakan langkah langkah metode TGT menurut pendapat Slavin, ada lima langkah diantaranya yaitu:

- a. Tahap penyajian kelas, pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan materi yang akan disampaikan pada peserta didik. Belajar dalam Kelompok, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mempelajari materi pembelajaran dan mengerjakan lembar kerja.
- b. Permainan, peserta didik melaksanakan permainan, dimana perwakilan kelompok berkumpul pada meja yang telah disediakan untuk untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan.
- c. Pertandingan, peserta didik melaksanakan turnamen untuk menjawab soal- soal yang sesuai materi.
- d. Penghargaan kelompok, yang diberikan perhitungan rata-rata skor yang di dapat perkelompok.

## B. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada orang yang menerima pesan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan pesan guna memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>18</sup> Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun

kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>12</sup>

Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan ajar) dan perangkat keras (alat belajar). Media pembelajaran dapat juga dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Jadi, disimpulkan media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi, agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan peserta didik lebih termotivasi dan aktif.<sup>13</sup>

Proses pembelajaran menggunakan banyak sekali alat-alat bantu yang sering kita kenal dengan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah salah satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.<sup>14</sup> Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat ditarik kesimpulan

---

<sup>12</sup>Nursiwi Nugraheni, Penerapan Media Komik Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar, Jurnal Refleksi Edukatika, Vol. 7, No. 2, 2017, H. 113

<sup>13</sup>Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran, Rajawali Pers, (Jakarta, 2017 edisi revisi), h 3-4.

<sup>14</sup>Siti Juariah, Irwandani. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran", *Jurnal Al-Biruni*, 5 (2016), h 34.

bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar secara efektif dan efisien.

## 2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis-jenisnya. Menurut Widyastuti dan Hidayati menggolongkan media menjadi 7 kelompok diantaranya yaitu:

- a. Media audio, contohnya: Siaran berita pada radio, sandiwara bahasa jawa dalam radio, serta tape recorder beserta pita audio berbahasa jawa.
- b. Media cetak, contohnya: buku, LKPD, dan Modul.
- c. Media visual diam, contohnya: gambar, foto dan slide.
- d. Media visual gerak, contohnya: film dan video tanpa suara.
- e. Media audio semi gerak, contohnya: tulisan jauh bersuara.
- f. Media audio visual diam, contohnya: slide rangka suara, film rangka suara.
- g. Media audio visual gerak, contohnya: video yang memiliki gambar bergerak dan memiliki suara seperti: video campur sari, video kethoprak, film perjuangan, dan lain sebagainya.

Pembuatan media pembelajaran saat ini sudah baik, akan tetapi lebih baik apabila pendidik memanfaatkan perkembangan zaman, dimana membuat media diikuti dengan pembuatan yang canggih dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi supaya media pembelajaran untuk peserta didik terlihat modern dan menarik.<sup>15</sup> Berdasarkan

---

<sup>15</sup>Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendracipta, Aan Subhan Pamungkas“ Pengembangan Mdia Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 6 No 1 (Juni : 2019) h.35

jenis-jenis media pembelajaran yang telah dipaparkan diatas, semua jenis media tentunya baik untuk digunakan akan tetapi dilihat melalui kondisi dan situasi pembelajaran. Perkembangan zaman yang semakin kesini semakin canggih membuat media pembelajaran yang lama tidak begitu menarik, oleh karna itu sebagai pendidik perlu adanya inovasi baru untuk menciptakan media yang dapat menarik minat peserta didik dalam melakukan pembelajaran, semakin baik media pembelajaran maka akan semakin meningkat minat belajar peserta didik.

### 3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

#### a. Fungsi media pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

1. Fungsi atensi, fungsi media pembelajaran ini untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi penting suatu pelajaran yang berkaitan dengan makna visual.
2. Fungsi afektif, media visual ini dapat menarik peserta didik jika berisi gambar atau lambang visual lain yang dapat memberikan sifat penasaran dari setiap peserta didik.
3. Fungsi kognitif, media visual yang memperlihatkan bahwa tujuan pencapaian pembelajaran baik mengingat maupun mengambil pesan yang terkandung didalam sebuah pembelajarannya.
4. Media berfungsi untuk memperjelas sesuatu yang abstrak.<sup>16</sup>
5. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran ini dapat

---

<sup>16</sup>Dede Rohaniawati, Penerapan Pendekatan Pakem Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Guru, Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah Vol.01. No. 2. 2016, H. 162

berfungsi untuk mengakomodasi isi pelajaran yang sulit diterima oleh peserta didik yang lemah daya tangkapnya sehingga dapat disajikan secara verbal.

b. Manfaat media pembelajaran

Manfaat penggunaan media dalam proses belajar mengajar antara lain sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memudahkan penjelasan pesan sehingga memperlancar proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuannya.
- 3) Media dapat mengatasi keterbatasan indra ruang dan waktu<sup>17</sup>
  - a) Alat pembelajaran yang terlalu besar untuk dibawa keruang kelas bisa digantikan dengan gambar, foto, slide, realita film radio atau model.
  - b) Alat pembelajaran yang terlalu kecil yang tidak kasat mata pada indra manusia maka bisa diganti dengan mikroskop film dan gambar.
  - c) Kejadian langka yang terjadi di momen tertentu bisa disajikan dalam bentuk film video foto dan lain-lain.
  - d) Kejadian yang sifatnya membahayakan dapat ditampilkan dalam bentuk film, video maupun gambar<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup>Huda, Nafi'ul Dkk, Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Talking Stick Pada Siswa Kelas 4 SD Darul Ulum Kebonsari Surabaya, Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama Islam, Vol. 07, No. 1, 2016

## C. Ludo

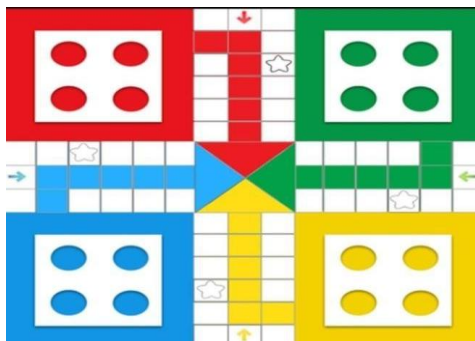
### 1. Pengertian ludo

Permainan ludo adalah permainan papan yang sama seperti bermain ular tangga. Ludo adalah salah satu permainan tradisional yang sangat sederhana bisa dilacak dari abad ke-6 di India. Permainan ludo sendiri berasal dari permainan pachisi, dan juga sangat mirip dengan parchis dan permainan papan yang terkenal di dunia. Permainan Ludo merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang pemain.

Dalam permainan Ludo para pemain harus mengatur strategi untuk berlomba menjalankan empat bidak pion dengan menggunakan nilai dadu, kemudian masing-masing pemain berlomba-lomba menjalankan pion mereka dari garis start sampai garis finish berdasarkan lemparan dadu untuk mencapai tujuan agar memenangkan permainan. Ludo, turunan dari Pachisi adalah pertandingan balapan dengan 2 sampai 4 pemain<sup>18</sup>. Permainan ludo dimainkan dengan menggunakan pion yang dikocok dengan dadu kemudian dijalankan sesuai dengan peraturan, pemain memindahkan empat pion untuk sampai ketujuan dengan yang paling cepat sampai kebidak. Berikut ini merupakan gambar permainan ludo pada umumnya.

---

<sup>18</sup> Angguntari, Yusi Pratiwi dan Jaka Nugraha. Pengembangan Pada Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP Di SMK Negeri 10 Surabaya, (*Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol. 07. No. 03. 2019). H. 45



**Gambar 2.1 Permainan Ludo**

Permainan Ludo dipilih karena merupakan jenis permainan tradisional yang mudah dimainkan, menyenangkan, menghibur, dan melatih kekompakan oleh peserta didik. Permainan diharapkan menadikan peserta didik menjadi senang, gembira dan semangat sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Ludo merupakan pengembangan permainan papan berpetak yang dirancang sebagai alat bantu pembelajaran tematik.<sup>19</sup> Salah satu permainan tradisional sederhana berbentuk visual yaitu permainan Ludo, akan tetapi pada pengembangan kali ini peneliti akan menyakijan ludo dalam bentuk aplikasi serta menggunakan metode team games tournament (TGT).

## **2. Kekurangan dan Kelebihan Media Ludo**

Media permainan ludo memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Berikut ini merupakan kelebihan media permainan ludo antara lain sebagai berikut:

- a. Aspek kognitif: aspek ini berdasar pada kemampuan literasi, mengetahui dapat meningkat. Melatih kemampuan menganalisa.

---

<sup>19</sup>Oktaria Kusumawati, Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah, Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 2 Oktober 2017. H. 125



- b. Aspek Afektif: ludo dapat mengembangkan sikap kerja sama.<sup>20</sup>
- c. Aspek motorik: para pemain ludo mampu menggerakkan anggota tubuh dengan aktif saat proses permainan.
- d. Logika: media ludo dapat melatih kemampuan berpikir secara cepat.
- e. Emosional: pemain ludo akan menjalin hubungan interpersonal dengan teman kelompok yang lain karena saling berkomunikasi.
- f. Imajinatif dan kreatif : pemain mampu menghasilkan ide-ide yang baru.
- g. Visual: kemampuan untuk panca indra penglihatan bisa menangkap warna dan objek pada media permainan ludo.<sup>21</sup>

Seperti yang telah dijelaskan pada pemaparan di atas, selain ada kelebihan pastinya terdapat pula kekurangan, berikut ini merupakan kekurangan dari media Ludo:

- a. Membuat kelas tidak kondusif ketika melakukan perebutan soal.
- b. Membutuhkan waktu yang lama selama menjalankan permainan.
- c. Ketika peserta didik tidak dapat diatur akan menyulitkan pendidik ketika permainan dimulai.

Paparan di atas merupakan kelebihan dan kelemahan dalam permainan ludo. Kelebihan media dapat dimanfaatkan dengan baik dalam melaksanakan pembelajaran dan

---

<sup>20</sup>Azmi, Nurhasanah Nur, Andi Reski Amalia Yusman, Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20 (2017), H 125.

<sup>21</sup>Ekawan Sendi, Marmi Sudarmi, Diane Noviandini, Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Physich Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi. *Jurnal Radiasi*, Vol. 06, No. 1, 2016, H. 12.

kelemahannya dapat diatasi atau dikurangi dengan cara mengatur strategi pembelajaran.

### **3. Komponen Pengembangan Media Ludo**

Permainan ludo berbasis aplikasi memiliki komponen-komponen yang menunjang sebagai media permainan dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

#### **a. Papan permainan ludo**

Permainan ludo pada pengembangan kali ini, berbasis aplikasi software yang dapat dibagikan melalui handphone, PC, Laptop dengan cara mendownload pada aplikasi playstore, adapun ukuran papan ludo berbentuk persegi 4 dan ukurannya menyesuaikan perangkat pengguna. Papan permainan ini terdapat 4 warna seperti ludo biasanya yaitu warna merah, biru, kuning dan hijau, hanya saja dalam papan ludo ini yang membedakan yaitu adanya gambar awan dan petir yang terdapat pada beberapa kotak-kotak kecil pada papan ludo. Gambar awan dan petir terdapat pertanyaan didalamnya sesuai dengan gambar yang terdapat pada kartu.

#### **b. Pion permainan**

Pion pada permainan ludo digunakan sebagai petunjuk tempat dimana posisi pemain. Pion berbentuk seperti anak catur. Pion pada setiap 1 papan ludo terdiri dari 16 pion yang berwarna dimana 4 pion berwarna merah, 4 pion berwarna hijau, 4 pion berwarna kuning, dan sisa 4 pion berwarna biru.

#### **c. Kartu soal atau kartu pertanyaan**

Yaitu kartu yang berisi sebuah pertanyaan dimana ketika pion peserta didik terdapat pada kotak yang

bergambar bulan atau bintang terdapat pertanyaan yang sesuai pada tanda tersebut. Ketika pion berada pada kotak bergambar bulan tersebut maka ada kartu pertanyaan yang bergambar bulan, apabila kelompok dapat menjawab pertanyaan dengan baik maka mendapatkan skor, dan apabila pertanyaan tidak dapat dijawab kelompok akan mendapatkan pengurangan skor.

#### **4. Peraturan Permainan**

Bagian ini peraturan-peraturan yang perlu dilakukan ketika permainan ludo berlangsung. Sebelumnya peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok. Pada setiap kelompok di bagi tugas, ada 1 orang yang bermain, dan sisanya bertugas untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan. Kelompok yang bertugas menjawab di berikan waktu untuk menjawab. Setiap ada perintah dari pendidik untuk berganti pemain maka akan adanya pergantian pemain.

#### **5. Cara Bermain Ludo**

Permainan ludo memiliki tata cara untuk melakukan permainan dimana permainan digunakan dengan menggerakkan pion untuk mencapai garis finish, dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu soal yang telah disediakan. Pada permainan ini peserta didik bebas memilih kartu soal yang telah disediakan dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal tersebut. Pemenang dari turnamen ditentukan dari kelompok yang mendapatkan skor terbanyak dan permainan akan berakhir jika batas waktu yang ditentukan telah habis.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan, bahwa media ludo yang dikembangkan ini memiliki langkah permainan yang berbeda, serta menggunakan metode team games tournament (TGT). Permainan ludo pada umumnya dimenangkan jika semua pion yang dimiliki oleh 1 tim telah mencapai pada garis finish, akan tetapi pada ludo yang telah dikembangkan ini memiliki langkah permainan berbeda sebagai berikut :

1. Peserta didik terlebih dahulu dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 orang.
2. Pendidik menjelaskan peraturan dalam bermain aplikasi ludo dengan metode team games tournament (TGT).
3. Setiap perwakilan kelompok dipersilahkan untuk hompimpa untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu.
4. Permainan ludo dimainkan oleh perwakilan dari setiap kelompok, agar dapat berjalan dengan kondusif.
5. Kelompok pertama mengocok dadu pada aplikasi ludo dan menjalankan pion sesuai dengan mata dadu yang terlihat, dan begitu selanjutnya yang dilakukan oleh kelompok selanjutnya.
6. Setelah permainan berjalan, dan apabila ada kelompok yang bermain, serta pionya berhenti pada kotak ludo yang terdapat gambar petirnya, maka kelompok tersebut akan mendapat pertanyaan.
7. Setiap anggota kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diperolehnya.
8. Apabila banyak pertanyaan yang diperoleh serta dapat menjawab dengan benar maka kelompok

tersebut yang akan memperoleh skor tertinggi.

9. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan menjadi pemenang dalam permainan ludo.
10. Permainan akan berakhir apabila telah ada satu kelompok yang berhasil memasukan pion kedalam garis finish.

#### **D. Konsep Minat Belajar**

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat sangat erat dalam perasaan individu, obyek, aktivitas dan situasi. Jadi jelas minat mempelajari sesuatu. Jadi hasilnya lebih baik dari seseorang yang tidak berminat dalam mempelajari sesuatu tersebut.<sup>22</sup> Minat dapat artikan sebagai kesukaran, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Minat muncul tidak secara tiba-tiba atau seponatan, melainkan muncul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar. Maka dapat dikatakan minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. Dalam kaitannya dengan belajar, minat belajar peserta didik erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi, dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh lingkungan. Dalam praktiknya, minat atau dorongan dalam diri peserta didik terkait dengan apa dan bagaimana peserta didik dapat mengaktualisasikan dirinya dalam belajar.

Identifikasi diri memiliki kaitan dengan peluang atau hambatan peserta didik dalam mengekspresikan potensi dirinya sebagai perwujudan dari minat spesifik yang dia miliki. Faktor keturunan dan pengaruh

---

<sup>22</sup>Sri Hayati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*, (Magelang: Graha Cendekia, 2017), h. 99

lingkungan lebih berkaitan dengan perubahan yang terjadi dari minat peserta didik akibat dari pengaruh situasi kelas, system dan dorongan keluarga. Dari beberapa definisi minat tersebut dapat dikatakan bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek yang menguntungkan, menyenangkan, dan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.<sup>23</sup> Tidak ada minat peserta didik dalam belajar akan timbul kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhan, tidak sesuai dengan kecakapan, tidak sesuai dengan tipe-tipe khusus peserta didik yang menimbulkan problema pada dirinya. Karna itu pembelajaran pun tidak terjadi dalam otak, akibatnya timbul kesulitan.<sup>24</sup>

### **1. Pengertian Minat Belajar**

Minat merupakan kecenderungan individu yang agak menetap untuk merasa tertarik, menyenangkan pada suatu bidang, objek atau kegiatan sehingga dapat meningkatkan aktifitasnya. Minat merupakan sikap yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat berakar pada perasaan tertarik dan perasaan senang yang merupakan dasar untuk memusatkan perhatian dan meningkatkan aktifitas, karena pada dasarnya perilaku manusia didorong oleh keinginan untuk memperoleh kesenangan dan menghindari ketidak senangan (pleasure principle) Seperti yang diketahui minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang-bidang

---

<sup>23</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 57.

<sup>24</sup>Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar*, (Ponorogo: CV. Wade Group, 2016), h.164.

staudi tertentu.<sup>25</sup> Misalnya seorang peserta didik menaruh minat besar terhadap suatu pembelajaran matematika akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada peserta didik lain. Karna pemusatan perhatian ini lah yang membuat peserta didik lebih giat dalam belajar. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Minat mempengaruhi tiga aspek yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran.

Minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik mengenai perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa akan berdampak negative terhadap hasil belajar siswa, demikian juga sebaliknya. Dengan adanya minat pada diri peserta didik, maka siswa akan mendapatkan sebuah kepuasan dari kegiatan pembelajaran. Minat belajar adalah keadaan yang menjadi daya pendorong dalam proses pembelajaran dengan adanya perhatian pada pembelajaran tersebut membuat peserta didik memiliki keinginan untuk mengetahui, mempelajari dan mengaplikasikan materi pembelajaran yang peserta didik pelajari dalam kehidupan sehari-hari.<sup>26</sup>

## 2. Ciri-Ciri Minat Belajar

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat disebuah bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.

---

<sup>25</sup>Yulia Siska, “ Hubungan Minat Belajar Dengan Pemahaman Sejarah Lokal Lampung Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Bandar Lampung”, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 2,(2017), h. 175

<sup>26</sup>Halid Hanafi, et. al, *Profesionalisme Guru dalam pengelolaan kegiatan Pembelajaran di Sekolah*,(Sleman: Deepublish, 2018), h. 150



- b. Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan satu penyebab meningkatnya minat seseorang dalam proses belajar di dalam kelas.
- c. Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
- d. Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan dalam minat belajar peserta didik.
- e. Minat dapat dipengaruhi budaya. Budaya sangat mempengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.
- f. Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.

### **3. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Minat seseorang terhadap pelajaran dan proses pembelajaran tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi muncul minat salah satu faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya minat seseorang adalah adanya kesempatan, minat akan muncul jika ada kesempatan untuk pemunculan minat tersebut jadi dengan adanya kesempatan yang diberikan pada seseorang yang pada awalnya tidak berminat pada suatu pembelajaran, namun karna adanya kesempatan dan faktor lainnya kemungkinan sekali ia akan menjadi berminat untuk mempelajari pelajaran tersebut. Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut:

#### **1) Faktor Bahan Pelajaran**

Bahan pembelajaran yang menarik minat peserta didik akan sering dipelajari oleh peserta didik yang

bersangkutan. Dan sebaliknya bahan pelajaran yang tidak menarik minat peserta didik tentu akan dikesampingkan. Oleh karena itu bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik. Maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya.

- 2) Faktor motivasi Minat peserta didik akan semakin tinggi bila disertai dengan motivasi baik bersifat internal atau eksternal.
- 3) Faktor Lingkungan Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangan bergantung pada keadaan lingkungan peserta didik itu sendiri serta jasmani dan rohaninya.
- 4) Faktor Cita-cita Cita-cita dapat dikatakan sebagai perwujudan dari minat seseorang dalam prospek kehidupan dimasa yang akan datang.

5) Faktor Bakat Melalui

Bakat seseorang akan memiliki minat. Ini dapat di buktikan dengan contoh: bila seseorang sejak kecil memiliki bakat bernyanyi secara tidak langsung ia akan memiliki minat dalam menyanyi. Jika ia dipaksa untuk menyukai yang lain ia tidak akan menyukainya atau merupakan suatu beban pada dirinya. Oleh karena itu dalam memberikan pilhan baik sekolah maupun aktifitas lainnya sebaiknya disesuaikan dengan bakat yang dimilikinya.

6) Faktor Hobi

Bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat. Sebagai contoh seseorang yang memiliki hobi terhadap IPA maka secara tidak langsung dalam dirinya timbul minat untuk menekuni ilmu IPA. Faktor hobi tidak bisa dipisahkan

dari faktor minat.<sup>27</sup>

#### 4. Indikator Minat Belajar

Minat diperoleh melalui suatu proses belajar yang timbul melalui proses mengamati suatu objek yang kemudian menghasilkan suatu penilaian-penilaian tertentu terhadap objek yang menimbulkan minat seorang. Penilaian penilaian terhadap objek yang diperoleh melalui suatu proses pembelajaran itulah yang kemudian menghasilkan suatu keputusan tentang adanya ketertarikan atau ketidak tertarikan seorang terhadap objek yang dihadapinya.<sup>40</sup> Berdasarkan uraian tersebut indikator untuk mengetahui minat seorang dalam pembelajaran, adalah:

1. Rasa Tertarik
2. Perasaan Senang
3. Perhatian
4. Partisipasi
5. keinginan/Kesadaran<sup>28</sup>

#### E. Pembelajaran Tematik

##### 1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

---

<sup>27</sup>*Ibid*, Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode pembelajaran dalam dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublikasi, 2017), h. 316.

<sup>28</sup>Mohammad Syaifuddin, "Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 Sd Negeri Demangan Yogyakarta". *Jurnal Tadris*, Vol. 2 No. 2, (Desember 2017), h. 140.

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pembelajaran merupakan kegiatan belajar agar siswa dapat mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas awal ini, peserta didik dituntut untuk mampu belajar mengenal huruf abjad, membaca, mendengarkan, dan menulis. Sedangkan pembelajaran kelas lanjut sudah harus mampu mulai bisa mengarang dan menyimak atau mendengarkan apa yang guru jelaskan. Pembelajaran tematik bukanlah hal yang asing bagi kalangan guru, khususnya guru sekolah dasar yang wajib menerapkan pembelajaran model tematik pada kelas rendah. Pembelajaran tematik merupakan model yang harus diterapkan sesuai yang ada dalam kurikulum yang ada saat ini, dijelaskan bahwa pembelajaran tematik harus digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar, karena pembelajaran tematik bertujuan menyampaikan konsep pembelajaran secara utuh dan menyeluruh kepada siswa sehingga tujuan pendidikan nasional untuk membentuk pranata sosial yang kuat dan berwibawa akan terwujud. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pembelajaran

tematik juga mempunyai kaitan dengan psikologi perkembangan karena isi materi didasarkan pada tahap perkembangan peserta didik selain itu psikologi belajar juga diperlukan karena mempunyai kontribusi. Beberapa orang menanggapi pembelajaran tematik adalah satu kesempatan sementara sebagian lain memandang bahwa ini memiliki masalah. Namun, jawaban untuk bagaimana penerapan pembelajaran tematik belum dikaji secara menyeluruh di Indonesia.<sup>29</sup>

Kegiatan pembelajaran berbasis tematik didasarkan pada sebuah tema yang di dalam tema tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi sebuah tema. Menurut Narti, dkk "*Thematic learning is defined as a learning that is designed based on a particular theme*" bahwa pembelajaran tematik didefinisikan sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan yang khusus tema. Sejalan dengan Majid yang menyatakan bahwa suatu pembelajaran tematik terpadu memungkinkan siswa baik secara individu ataupun kelompok untuk menggali serta menemukan konsep holistik, otentik, dan bermakna. Pembelajaran tematik Sekolah Dasar di Indonesia, berdasarkan kurikulum tematik terpadu 2013 merupakan integrasi antar disiplin, multidisiplin, dan transdisipliner.<sup>30</sup>

Jadi, pembelajaran tematik di Sekolah Dasar untuk mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi satu kesatuan, menggabungkan kompetensi dari beberapa pelajaran dasar untuk dihubungkan satu sama lain sehingga saling memperkuat, menggabungkan kompetensi inti dari setiap pelajaran sehingga setiap pelajaran masih memiliki kompetensi dasar sendiri dan menghubungkan berbagai mata pelajaran

---

<sup>29</sup>Adib Rifqi Setiawan, "Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik". *Jurnal Basicedu*, Vol. 4 No. 1(Januari 2020), h. 56

<sup>30</sup>Novika Auliyana Sari, Sa'dun Akbar, Yuniastuti, "Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3 No. 2 (Desember 2018), h. 1573.

dengan lingkungan di sekitarnya.

## **2. Prinsip Dasar yang Perlu Diperhatikan Dalam Pembelajaran Tematik**

Penerapan dan pelaksanaan pembelajaran tematik, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan, diantaranya:<sup>31</sup>

- a. Bersifat kontekstual atau terintegrasi dengan lingkungan  
Proses belajar yang dilakukan perlu disusun dalam suatu format kesinambungan. Artinya, pembahasan suatu topik dikaitkan dengan keadaan yang dialami peserta didik atau pada saat peserta didik mendapatkan permasalahan dan ingin memecahkan masalah tersebut yang nyata dihadapi oleh peserta didik dalam lingkungan kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan topik yang sedang diteliti.
- b. Agar peserta didik menemukan tema maka dirancang bentuk pembelajaran Untuk menemukan tema pembelajaran yang nyata dan riil serta penerapannya, dalam pembelajaran tematik. Peserta didik di latih agar dapat menemukan tema-tema yang sesuai dan tepat dengan keadaan dan kondisi peserta didik bahkan yang dialami langsung oleh peserta didik.
- c. Efisiensi, pada pembelajaran tematik ini terdapatnya nilai efisiensi, diantaranya seperti dalam segi waktu, banyaknya materi, metode dan model, serta penggunaan sumber belajar yang autentik hingga dapat mencapai ketuntasan kompetensi secara tepat

Pembelajaran tematik merupakan sebuah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dari

---

<sup>31</sup>Andi Prastomo, Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), h. 3

pembelajaran terpadu (*integrated instructions*) adalah suatu sistem pembelajaran yang mengharapakan siswa baik secara individu maupun kelompok untuk aktif mencari dan menemukan informasi beserta konsep dan prinsip-prinsip secara holistik bermakna dan otentik. Berdasarkan pemaparan di atas pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu.<sup>32</sup>

Pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang memiliki makna bagi peserta didik, karena pembelajaran tematik lebih menekankan pada proses pembelajaran, maka dari itu pendidik harus merancang terlebih dahulu agar pembelajaran dapat bermakna bagi peserta didik. Pendidikan berkualitas adalah pendidikan yang mampu mengangkat nilai-nilai sikap yang membantu siswa dalam proses pengembangan diri guna memperkuat identitas dan jati diri kebangsaan dan bernegara.<sup>33</sup> Pengalaman pembelajaran memperlihatkan kaitan unsur-unsur konseptual yang menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.<sup>34</sup>

### 3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran tematik terdiri dari beberapa macam yaitu sebagai berikut:

#### a. Terpusat Kepada Peserta Didik

Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung wajib memfokuskan peserta didik sebagai pusat aktivitas serta dapat menambah pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut disajikan dalam proses

---

<sup>32</sup>Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung, Remaja Rosdakarya: 2017. H. 80.

<sup>33</sup>Nafia Wafiqni, M.Pd, Siti Nurani, S.Pd, "Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Local" *Jurnal Pendidikan Dasar Islam UIN Syarif Hidayatullah* Vol.10 No. 02 (2018). h.256

<sup>34</sup>Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Rajawali Pers,2015), h. 183-184



pembelajaran yang mengeksplorasi dan mengembangkan fenomena alam yang terjadi disekitar kita. Menumbuhkan pengalaman secara nyata pada peserta didik Pembelajaran lebih menyenangkan oleh karena itu peserta didik perlu belajar dengan langsung dan mengalaminya sendiri (direct experience). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar dalam memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Oleh karena ini pendidik diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

b. Pemisahan Mata Pelajaran Tidak Begitu Jelas

Tema yang dikaji dari berbagai mata pelajaran dan saling berkesinambungan maka batas mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Proses pembelajaran lebih difokuskan pada tema yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

c. Menyiapkan Konsep Dari Berbagai Mata Pelajaran Dalam Sebuah Proses Pembelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan rancangan dari beberapa mata pelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik dapat memahami rancangan tersebut secara teratur. Hal ini sangat penting untuk membantu peserta didik dalam memecahkan sebuah masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bersifat Luwes

Bersifat fleksibel dimana pembelajaran tematik mampu membuat pendidik mengaitkan bahan ajar dari beberapa mata pelajaran, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik baik pada lingkungan tempat tinggal maupun lingkungan sekolah peserta didik. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan bakat peserta didik.

#### 4. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Tematik

Beberapa fungsi dan tujuan pembelajaran tematik yaitu :

- a. Memusatkan pada satu topik/tema tertentu.
- b. Meninjau informasi dan mengembangkan beragam kemampuan pada mata pelajaran dengan tema yang sama.
- c. Penguasaan mendalam terhadap materi pelajaran agar lebih berkesan.
- d. Untuk mengembangkan kompetensi berbahasa yang baik dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e. Meningkatkan gairah dan semangat belajar karena peserta didik dapat berkomunikasi pada situasi nyata atau konkret, misalnya bercerita, bertanya, menulis sekaligus memahami pelajaran yang lain.
- f. Materi disediakan dalam bentuk konteks tema dan subtema yang nyata dan konkret akan menumbuhkan manfaat dan arti belajar yang baik.
- g. Pendidik dapat menyingkat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disediakan secara terpadu dapat disajikan sekaligus dan diberikan untuk 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau penyayaan.
- h. Perilaku dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan menerapkan beragam nilai kesopan santunan sesuai dengan keadaan atau situasi serta kondisi.<sup>35</sup>

Jadi dari pernyataan diatas, fungsi dari pembelajaran tematik yaitu untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari

---

<sup>35</sup>*Ibid*, h. 145-146

merupakan materi yang nyata dan bermakna bagi peserta didik.

## 5. Manfaat Pembejaran Tematik

Pembelajaran tematik terdapat berbagai manfaat seperti: Mengkolaborasikan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi dari mata pelajaran, akan menghemat, sebab tumpang tindih materi mampu dikurangi bahkan dihilangkan; peserta didik dapat melihat adanya keterkaitan karena materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana prasarana atau alat, bukan untuk tujuan akhir; pembelajaran menjadi sempurna sehingga peserta didik akan memperoleh arti mengenai prosedur dan materi yang utuh; dan dengan adanya penggabungan beberapa materi maka pemahaman konsep akan semakin baik dan meningkat.<sup>36</sup>

## 6. Rambu-rambu Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terdapat pula rambu-rambu pembelajaran tematik yaitu hal yang harus diperhatikan pendidik adalah sebagai berikut:

- a. Tidak semua mata pelajaran harus satukan.
- b. Kemungkinan terjadinya penyatuan kompetensi dasar dalam semester.
- c. Kompetensi dasar yang tidak dapat disatukan, jangan dipaksa untuk disatukan.
- d. Kompetensi dasar yang tidak diintegrasikan dipelajari dengan cara tersendiri.
- e. Kompetensi dasar yang bukan tercakup pada tema tertentu wajib diajarkan dengan tema lain ataupun disajikan secara individu.

---

<sup>36</sup>Muhammad Abduh dkk, "Evaluasi Pembelajaran Tematik Dilihat Dari Hasil Belajar Siswa" *Indonesian Journal of Curriculum and Education Tecnology Studies*", Vol. 1 (2014), h. 3

- f. Proses belajar mengajar difokuskan pada kemampuan membaca, menulis, serta berhitung dan penanaman nilai-nilai budi perkerti atau attitude.
- g. Topik atau tema yang disajikan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, minat bakat, dan lingkungan tempat tinggal.

## 7. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Ruang lingkup pada pembelajaran tematik meliputi seluruh mata pelajaran pada kelas rendah seperti I, II, dan III Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah, yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Keterampilan, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.<sup>37</sup>

## 8. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Pada pembelajaran tematik terdapat keunggulan dan kelemahan disetiap pembelajaran. Adapun keunggulannya sebagai berikut:

- a. Dapat meminimalisir overlapping dari beragam mata pelajaran, sebab mata pelajaran disediakan dalam satu komponen.
- b. Menyesuaikan proses pembelajaran terutama dalam segi waktu, karena pembelajaran tematik dilakukan secara integrasi meliputi gabungan dari beragam mata pelajaran.
- c. Peserta di harapkan dapat mengetahui keterkaitan yang bermakna karena isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana alat, bukan tujuan akhir belajar.
- d. Pembelajaran menjadi holistik dan menyeluruh

---

<sup>37</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.259-260.

akumulasi pengetahuan dan pengamanan peserta didik tidak terfokuskan pada disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu, sehingga peserta didik akan menegetahui pengertian tentang prosedur dan materi yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain.

- e. Kesenambungan dari berbagai mata pelajaran dapat meningkatkan pemahaman yang di kuasai oleh peserta didik.<sup>38</sup>

Pada pembelajaran tematik selain mempunyai keunggulan- keunggulan terdapat pula kelemahan-kelemahan, adapun kelemahannya sebagai berikut:

- a. Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan lebih menuntut guru untuk menguasai materi dalam penyampainnya kepada peserta didik.
- b. Persiapan yang dilakukan guru lebih lama. Guru dituntut harus lebih memperhatikan keterkaitan antara berbagai materi dengan materi yang lainnya pada beberapa mata pelajaran.
- c. Menuntut ketersediaannya alat, bahan, sarana dan prasarana untuk beberapa mata pelajaran yang dipadukan menjadi sebuah tema atau subtema.
- d. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik membawa implikasi terhadap guru, peserta didik, bahan, alat dan sarana prasarana. Untuk pentingnya penanaman keagamaan, maka pada setiap pembahasan pokok materi dalam pembelajaran tematik dapat dimasukkan pembahasan mengenai nilai keislaman.

## **F. Penelitian Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Resa Istiana yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran

---

<sup>38</sup>Kadir, Hanun Asrorah, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h.26-27

Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI Podorejo Sumber gempol Tulung Agung”.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alf Maghfiroh yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Bantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar”.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Saeputri yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Pakisan 01 Bondowoso”.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Widia Wati yang berjudul “Penggunaan Metode Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Negeri 59 /IX Penyengat Olak Kecamatan Jambi Luar Kota Kabupaten Muaro Jambi”.

## **G. Hipotesis Tindakan**

Mulyasa berpendapat bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi, sebagai alternatif tindakan yang dipandang paling tepat untuk memecahkan masalah yang telah dipilih untuk diteliti melalui PTk.<sup>39</sup> Berdasarkan teori di atas maka dapat di ajukan hipotesis bahwa metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik di kelas III SD/MI.

---

<sup>39</sup>Mulyasa, *Praktik Penerapan Tindakan Kelas*, Bandung, PT Remaja Rosdaka, 2011, hal. 63.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung, Remaja Rosdakarya: 2017.
- Adib Rifqi Setiawan, "Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik". *Jurnal Basicedu*, Vol. 4No. 1. 2020.
- Afrianti, Sulis, Musnar Indra Daulay, Putri Asilestari, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo, *Journal On Early Childhood*. 2018.
- Agil Arif Nugraha, Anisa Fatwa Sari, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Minat Belajar Siswa paa Materi Trigonometri Kelas X", *Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami*, Vol. 1, No. 1. 2017.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2016;
- Andi Prastomo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2019.
- Angguntari, Yusi Pratiwi dan Jaka Nugraha. Pengembangan Pada Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP Di SMK Negeri 10 Surabaya, (*Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol. 07. No. 03. 2019.
- Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran, Rajawali Pers, Jakarta, 2017.
- Azmi, Nurhasanah Nur, Andi Reski Amalia Yusman, Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20. 2017.
- Bisri Mustofa, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Parama Ilmu, 2018.



Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode pembelajaran dalam dinamika Belajar Siswa*, Yogyakarta: Deepublikasi, 2017.

Dede Rohaniawati, Penerapan Pendekatan Pakem Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Guru, *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* Vol.01. No. 2. 2016.

Dewi Juita, Yusmaridi M, ” Pengaruh Penggunaan Asesmen Portofolio Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum Pada Program Studi Biologi FTIK IAIN kerinci”, *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*. 2017.

Halid Hanafi, et. al, *Profesionalisme Guru dalam pengelolaan kegiatan Pembelajaran diSekolah*,(Sleman: Deepublish, 2018.

Huda, Nafi’ul Dkk, Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode Talking Stick Pada Siswa Kelas 4 SD Darul Ulum Kebonsari Surabaya, *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama Islam*, Vol. 07, No. 1, 2016.

Ifrianti, Syofnida, Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah, *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 2 Desember 2016*.

Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendracipta, Aan Subhan Pamungkas“ Pengembangan Mdia Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol 6 No 1. 2019.

Mohammad Syaifuddin, “Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 Sd Negeri Demangan Yogyakarta”. *Jurnal Tadris*, Vol. 2 No. 2, 2017.

Muflich Maulidina, Sigit Santosa, Dini Octaria, “Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui

Metode Teams Games Tournament BerbanTU Media Akuntan Monopoli Pada Pembelajaran Akuntansi”. *Jurnal Tata Arta*”, Vol.2 No.2. 2016.

Nafia Wafiqni, M.Pd, Siti Nurani, S.Pd, “Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Local”*Jurnal Pendidikan Dasar Islam UIN Syarif Hidayatullah* Vol.10 No. 02, 2018.

Novika Auliyana Sari, Sa’dun Akbar, Yuniastuti, “Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3 No. 2. Desember 2018.

Nursiwi Nugraheni, Penerapan Media Komik Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar,*Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol. 7, No. 2, 2017.

Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, (*Jurnal Terampil: Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 Nomor. 1. 2017.

Oktaria Kusumawati, Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah, *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 2*. 2017.

Rahmawati Adelia, A. Wahab Abdi, Syamsul Bardi, Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIPUnsyiah*. Vol. 1, No. 1, 2016.

Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Sasmita Sindy Intan Mawarni Amkas, Made Tegeh, Luh Putu Putrini Mahadewi, “Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018”. *E- jornaI Edutech Universitas Pendidikan*

*Ganesha*, Vol. 8 No. 2. 2017.

Siska Retno sari, Monoto, “ Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena Kelas XI SMK Negri 3 Surabaya”. *Jurnal Pendiidkan Teknik Elektro*, Vol 7 No 2. 2018.

Siti Juariah, Irwandani. “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran”, *Jurnal Al-Biruni*, 5. 2016.

Siti Nurhasanah, A. Sobandi, “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 1 No. 1. 2016.

Sri Amiyarti Ningsih, Meyta Pritamdhari, “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA PURNAMA TRIMURJO”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol. 7 No. 1. 2019.

Sri Damayanti, M. Tohimin Apriyanto, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika”. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*”, Vol.2 No.2. 2017.

Sri Hayati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*, Magelang: Graha Cendekia, 2017.

Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2016.

Sulis Afrianti, Musanar Indra Daulay, Putri Asilestari, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo”. *Journal on Early Childhood*, Vol. 1 No.1. 2018.

Supardi, Dahlia. *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

Susan Mardiana, “*Teams Games Tournament* dengan Permainan

Ludo Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8 No.1. 2016.

Syafruddin Nurdin , Adriantoni, Kurikulum dan pembelajaran. Jakarta : PT RajaGrafindo, 2016.

Yulia Siska, “Hubungan Minat Belajar Dengan Pemahaman Sejarah Lokal Lampung Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Bandar Lampung”,*Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 2, 2017.

Yusi Pratiwi Angguntari, Jaka Nugraha, “Pengembangan Pada Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Vol. 07 No.03. 2019.

Zulaikha Marta Sani, Sudarmin, Sri Nurhayati, “Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantu Media *Number Card* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa *Jurnal Scienta Indonesia*, Vol.1 No.1, 2016.




# LAMPIRAN



**SILABUS KURIKULUM 2013  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**NAMA SEKOLAH** : SDN 3 ENDANG REJO  
**KELAS/SEMESTER** : III (TIGA)/1(SATU)  
**TEMA 2/SUB TEMA 3** : Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan/ Menyayangi Tumbuhan

<b>KOMPETENSI DASAR</b>	<b>KOMPETENSI DASAR YANG AKAN DI CAPAI</b>	<b>MATERI POKOK</b>	<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	<b>PENILAIAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>	<b>SUMBER BAHAN</b>
<p><b>PPKn</b></p> <p>1.3 Menyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu</p>	<p>Siswa dapat mengidentifikasi peran individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah (ayah, ibu, anak, tetangga)manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan</p>	<p>Keberagaman sifat individu di rumah</p>	<p>-Menceritakan pengalaman perbedaan peran anggota keluarga</p> <p>-Menceritakan pengalaman melaksanakan tugas sehari-hari</p>	<p>-Test tertulis</p> <p>-Test lisan</p>	<p>28 jam pembelajaran</p>	<p>Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, revisi 2018</p>

<p>di lingkungan sekitar</p>	<p>dalam “Garuda Pancasila”</p>				
<p>3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p>	<p>siswa dapat menceritakan pengalaman adanya perbedaan peran anggota keluarga dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.</p> <p>-siswa dapat membuat daftar tugas anggota keluarga sesuai dengan perannya dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai</p>		<p>-Mengelompokkan tugas berdasarkan peran anggota keluarga</p> <p>Menceritakan tugas berkaitan dengan peran sebagai anggota keluarga</p>		
<p>4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar</p>					





	<p>pertanyaan mengenai cara-cara perawatan tumbuhan untuk wawancara.</p> <p>-siswa dapat membuat pertanyaan mengenai cara-cara perawatan tumbuhan untuk wawancara.</p> <p>-siswa dapat melaporkan hasil wawancara mengenai cara perawatan tumbuhan dengan lafal dan intonasi yang tepat</p>	<p>-Membuat daftar pertanyaan wawancara tentang perawatan tanaman.</p> <p>-Mempresentasikan hasil wawancara tentang perawatan</p> <p>-Menceritakan hasil wawancara dengan penjual tanaman Melakukan wawancara dengan nara sumber tentang cara perawatan tanaman</p>	
--	---	---	--

<p><b>MATEMATIKA</b>  3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti <math>\frac{1}{2}</math>, <math>\frac{1}{3}</math>, dan <math>\frac{1}{4}</math>) yang disajikan pada garis bilangan</p> <p>4.2 Menggunakan penyajian bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti <math>\frac{1}{2}</math>, <math>\frac{1}{3}</math> dan <math>\frac{1}{4}</math>) yang disajikan pada garis bilangan</p>	<p>-siswa dapat menentukan posisi bilangan cacah pada garis bilangan dengan tepat</p> <p>-siswa dapat menyelesaikan penjumlahan bilangan cacah dengan menggunakan garis bilangan dengan tepat</p> <p>-siswa dapat menentukan posisi bilangan cacah pada garis bilangan dengan tepat.</p> <p>-siswa dapat menyelesaikan penjumlahan</p>	<p>Penjumlahan pada garis bilangan</p>	<p>-Menyelesaikan penjumlahan menggunakan garis bilangan</p> <p>-Merjumlahkan bilangan cacah menggunakan garis bilangan</p>	<p>Test tertulis dan test lisan</p>	<p>28 jam pembelajaran</p>	<p>Buku Tematik Terpaadu Kurikulum 2013, revisi 2018</p>
---	--	--	---	-------------------------------------	----------------------------	--



	<p>hiasan dekoratif dengan teliti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- siswa dapat membuat hiasan dekoratif motif tumbuhan.</li> </ul>					
--	---	--	--	--	--	--



**Mengetahui**  
**Kepala SDN 3 Endang Rejo**

**SRI SUMARNI, S.Pd**  
**NIP. 196810041986112001**

**Endang Rejo, 06 April 2022**  
**Mahasiswa**

**EVA OKTAVIANA**  
**NPM. 161110286**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Satuan Pendidikan** : SDN 3 ENDANG REJO  
**Kelas / Semester** : III (Tiga) / 1  
**Tema 2** : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan  
**Sub Tema 3** : Menyayangi Tumbuhan  
**Pembelajaran** : 1  
**Alokasi Waktu** : 1 Hari  
**Hari / Tgl Pelaksanaan** : Rabu / 23 Maret 2022

### A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### B. KOMPETENSI DASAR (KD)

#### Bahasa Indonesia

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eksplorasi lingkungan	3.5.1 Mengidentifikasi langkah-langkah cara perawatan tumbuhan
2	4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual	4.5.1 Menuliskan hasil wawancara mengenai cara-cara perawatan tumbuhan dengan

RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:

	menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	kaidah EYD
--	--	------------

**Matematika**

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$ , $\frac{1}{3}$ , dan $\frac{1}{4}$ ) yang disajikan pada garis bilangan	3.2.1 Menentukan posisi bilangan cacah pada garis bilangan
2	4.2 Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$ , $\frac{1}{3}$ , dan $\frac{1}{4}$ ) yang disajikan pada garis bilangan	4.2.1 Menyelesaikan penjumlahan bilangan cacah dengan menggunakan garis bilangan

**SBdP**

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.1 Mengetahui unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif	3.1.1 mengidentifikasi garis dan warna sebagai unsur karya dekoratif.
2	4.1 Membuat karya dekoratif	4.1.1 menggunakan garis dan warna untuk membuat karya dekoratif

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah cara perawatan tumbuhan dengan tepat.
2. Setelah kegiatan wawancara, siswa dapat menuliskan hasil wawancara mengenai cara-cara perawatan tumbuhan dengan kaidah EYD yang tepat.
3. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat menentukan posisi bilangan cacah pada garis bilangan dengan tepat.
4. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat menyelesaikan penjumlahan bilangan cacah dengan menggunakan garis bilangan dengan tepat.



RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:

5. Dengan mengamati gambar motif batik, siswa dapat mengidentifikasi garis dan warna sebagai unsur karya dekoratif.
6. Dengan kegiatan menggambar, siswa dapat menggunakan garis dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan tepat.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**
- Religius
  - Nasionalis
  - Mandiri
  - Gotong Royong
  - Integritas

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (<b>Religius</b>)</li> <li>▪ Menyanyikan lagu "Indonesia Raya" bersama-sama. dilanjutkan lagu Nasional "Tanah Airku". (<b>Nasionalis</b>)</li> <li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Pembiasaan Membaca 15 menit. (<b>Literasi</b>)</li> <li>▪ Guru melakukan ice breaking melalui kegiatan bernyanyi atau bermain tebak-tebakan atau kegiatan lain. (<b>Kreatif dan Inovatif</b>)</li> <li>▪ Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan dan kegiatan apa saja yang akan mereka lakukan.</li> </ul>	10 menit

RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<i>(Komunikatif)</i>	
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa membaca teks bacaan di dalam hati selama waktu tertentu. Guru menginformasikan lama waktu untuk membaca (dalam menentukan lama membaca guru mempertimbangkan kondisi siswa)</li> <li>▪ Siswa dan guru mendiskusikan kata-kata yang belum dipahami siswa. Kegiatan diskusi dapat diawali dengan beberapa siswa menuliskan kata-kata yang belum dipahaminya di papan tulis.</li> <li>▪ Guru menjelaskan isi teks bacaan melalui kegiatan tanya jawab. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan berdasarkan teks bacaan. Guru atau siswa lainnya menjawab pertanyaan yang diajukan.</li> <li>▪ Guru melakukan tanya jawab melalui Media Papan Ludo yang telah disediakan oleh guru.</li> <li>▪ Siswa dibagi beberapa kelompok oleh guru untuk bermain dan mendiskusikan cara bermain sambil belajar.</li> <li>▪ Tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Tiap kelompok bermain sesuai dengan urutan.</li> <li>▪ Siswa memainkan Papan permainan Ludo dengan mengocok dadu, jika pion mendapatkan gambar petir maka kelompok tersebut mendapatkan kartu soal yang diberikan oleh guru.</li> <li>▪ Kelompok yang mendapatkan kartu soal dapat mengamati dan mulai berdiskusi.</li> <li>▪ Guru dan siswa mengamati langkah</li> </ul>	35 Menit X 30 JP

RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pengerjaan penjumlahan pada garis bilangan. (<i>Collaboration</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa menyelesaikan penjumlahan menggunakan garis bilangan.</li> <li>▪ Siswa mengamati beberapa gambar motif hias tumbuhan yang terdapat pada buku siswa.</li> <li>▪ Guru dan siswa mendiskusikan gambar motif hias tumbuhan. Hal-hal yang didiskusikan meliputi bentuk motif hias tumbuhan dan warna-warna yang dipilihnya.</li> </ul> <p><i>Critical Thinking and Problem Solving</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada buku siswa.</li> <li>▪ Siswa membuat motif hias tumbuhan.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi, guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa yang kamu pelajari hari ini?</li> <li>b. Bagaimana perasaanmu saat kegiatan membaca/mengerjakan penjumlahan menggunakan garis bilangan/menulis hasil wawancara/membuat motif hias tumbuhan?</li> <li>c. Kegiatan apa yang paling kamu sukai?</li> <li>d. Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut?</li> <li>e. Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut?</li> </ol> <p>Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat dijawab</p> </li> </ul>	15 menit

RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>siswasecara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menulis jawaban pertanyaan refleksi, sebaiknya siswa memiliki sebuah buku tulis khusus untuk refleksi.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Menyanyikan lagu daerah “Ampar-Ampar Pisang” <i>Nasionalis</i></li><li>▪ Mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <i>Religius</i></li></ul>	

**E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

- Buku Pedoman Guru Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022).
- Buku Siswa Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022).
- Teks bacaan (ada pada buku siswa)
- Gambar dekoratif motif hias tumbuhan
- Papan Permainan Ludo

**Lampiran 1**

**F. MATERI PEMBELAJARAN**

- Membaca teks petunjuk perawatan tumbuhan
- Belajar sambil bermain menggunakan Papan Permainan Ludo
- Menyelesaikan penjumlahan menggunakan garis bilangan
- Mendiskusikan hasil kelompok.

**G. METODE PEMBELAJARAN**

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

**LAMPIRAN 2**

**H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR**

**Penilaian Sikap**

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	.....												
2	.....												
3	.....												
4	.....												
5	.....												
Dst	.....												

**Keterangan:**

**K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4**

**Penilaian Pengetahuan**

Tes tertulis: Skor

a. Memberi tanda centang (✓) pada kalimat yang sesuai dengan petunjuk

perawatan.

Banyak soal: 8 buah

Skor maksimal: 80

Skor setiap jawaban: 10

Kunci Jawaban

- |      |      |      |
|------|------|------|
| 1. ✓ | 4. - | 7. - |
| 2. ✓ | 5. ✓ | 8. ✓ |
| 3. - | 6. ✓ |      |

b. Menggunakan garis bilangan untuk menggambarkan penjumlahan

Banyak soal: 5 buah

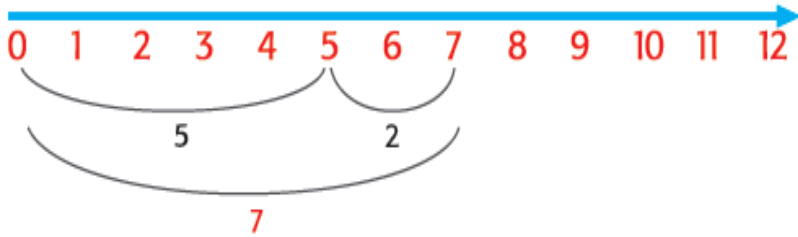
Skor maksimal: 100

Skor setiap jawaban: 20

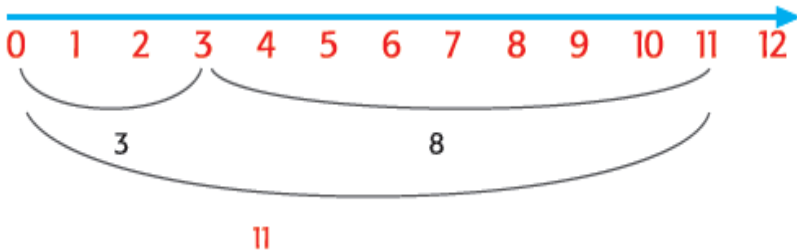
RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:

Kunci Jawaban

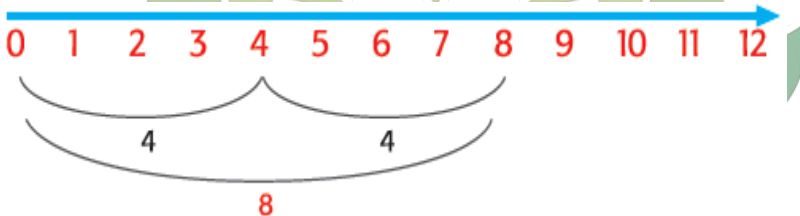
1.  $5 + 2 = 7$



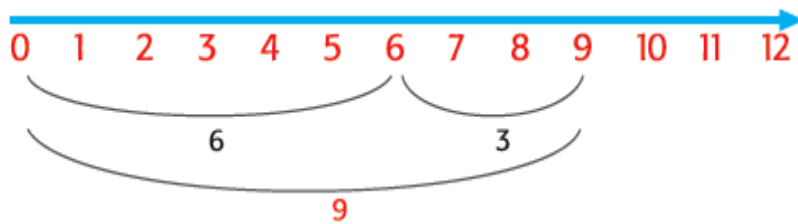
2.  $3 + 8 = 11$



3.  $4 + 4 = 8$

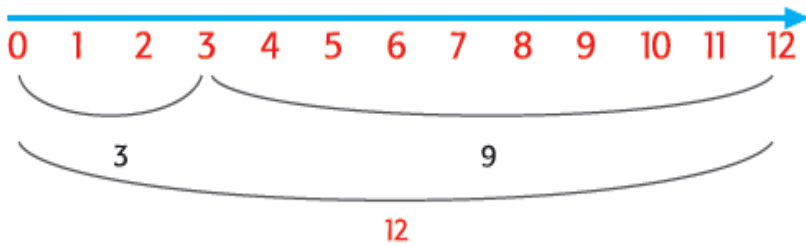


4.  $6 + 3 = 9$



RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyanggahi Tumbuhan dan Hewan:

5.  $3 + 9 = 12$



### Penilaian Keterampilan

a. Penilaian: Unjuk Kerja

Rubrik Penilaian Menulis Hasil Wawancara tentang Perawatan Tanaman

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Hasil wawancara ditulis secara runtut	Siswa mampu menulis hasil wawancara secara runtut.	Siswa mampu menulis hasil wawancara secara runtut, namun perlu sedikit koreksi.	Siswa mampu menulis sebagian besar hasil wawancara secara runtut.	Siswa belum menulis hasil wawancara secara runtut.
2.	Penggunaan huruf kapital di awal kalimat	Penggunaan huruf kapital di awal kalimat benar semua.	Penggunaan huruf kapital di awal kalimat sebagian besar benar.	Penggunaan huruf kapital di awal kalimat sebagian kecil benar.	Penggunaan huruf kapital salah.

Instrumen Penilaian Menulis Hasil Wawancara



RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:

No.	Nama Siswa	Kriteria 1 (v)				Kriteria 2 (v)				Kriteria 3 (v)			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													

b. Penilaian: Unjuk Kerja

Rubrik Penilaian Membuat Motif Hias Tumbuhan

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Kerapian dan kebersihan dalam menggambar	Gambar yang dibuat sangat rapi serta bersih pada bidang dasaran.	Gambar yang dibuat sangat rapi serta sedikit bersih pada bidang dasaran.	Gambar yang dibuat kurang rapi serta kurang bersih pada bidang dasaran.	Belum mampu menggambar dengan rapi dan bersih.
2.	Kreativitas	Bentuk motif hias sangat unik hasil karya sendiri.	Bentuk motif hias meniru gambar yang sudah ada (di buku siswa) dengan banyak penambahan atau pengurangan bentuk.	Bentuk motif hias meniru gambar yang sudah ada (di buku siswa) dengan sedikit penambahan atau pengurangan bentuk.	Bentuk motif hias meniru dari gambar yang ada (di buku siswa).
2.	Komposisi warna	Semua komposisi warna menunjukkan keharmonisan.	Sebagian besar komposisi warna menunjukkan keharmonisan.	Sebagian kecil komposisi warna menunjukkan keharmonisan	Tidak ada keharmonisan komposisi warna.

*RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:*  
Instrumen Penilaian Membuat Hiasan Motif Tumbuhan

No.	Nama Siswa	Kriteria 1 (v)				Kriteria 2 (v)				Kriteria 3 (v)			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SDN 3 ENDANG REJO  
**Kelas / Semester** : III (Tiga) / 1  
**Tema 2** : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan  
**Sub Tema 3** : Menyayangi Tumbuhan  
**Pembelajaran** : 2  
**Alokasi Waktu** : 1 Hari (2 x 35 Menit)  
**Hari / Tgl Pelaksanaan** : Rabu / 23 Maret 2022

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD)**

**Bahasa Indonesia**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI DASAR (KD)</b>	<b>INDIKATOR</b>
1	3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara	3.5.1 Menceritakan pengalaman adanya perbedaan peran anggota keluarga dalam kehidupan sehari
2	4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual	4.5.1 Menceritakan pengalaman adanya perbedaan peran anggota keluarga dalam kehidupan sehari

RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:

	menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	
--	--	--

**PPKn**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI DASAR (KD)</b>	<b>INDIKATOR</b>
1	1.3 Mensyukuri keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	1.3.1 Memahami peran individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah (ayah, ibu, anak, tetangga) manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”
2	2.3 Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	2.3.1 Mengerti adanya perbedaan peran anggota keluarga dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
3	3.3 Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	3.3.1 Mengidentifikasi peran individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah (ayah, ibu, anak, tetangga) manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”
4	4.3 Menyajikan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar	4.3.1 Menceritakan pengalaman adanya perbedaan peran anggota keluarga dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.

**PJOK**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI DASAR (KD)</b>	<b>INDIKATOR</b>
<b>1</b>	3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	3.2.1 Menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan menekuk.
<b>2</b>	4.2 mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar nonlokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2.1 mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan menekuk dengan tepat.

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi peran individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah (ayah, ibu, anak, tetangga) manusia sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
2. Setelah kegiatan diskusi, siswa dapat menceritakan pengalaman adanya perbedaan peran anggota keluarga dalam kehidupan sehari-hari di rumah sebagai wujud pengamalan sila Pancasila yang dilambangkan dalam “Garuda Pancasila”.
3. Setelah membaca lantang, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah cara perawatan tumbuhan dari teks yang dibaca dengan tepat.
4. Setelah kegiatan wawancara, siswa dapat menuliskan hasil wawancara mengenai cara-cara perawatan tumbuhan dengan kaidah EYD yang tepat
5. Setelah mengamati penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan prosedur kombinasi gerakan memutar dan menekuk.

*RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:*

6. Setelah mengamati guru, siswa dapat mempraktikkan prosedur kombinasi gerakan memutar dan menekuk dengan tepat.

**Karakter siswa yang diharapkan :**

Religius  
Nasionalis  
Mandiri  
Gotong Royong  
Integritas



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <b>Religius</b></li> <li>▪ Menyanyikan lagu "Indonesia Raya" bersama-sama. dilanjutkan lagu Nasional "Syukur". <b>Nasionalis</b></li> <li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Pembiasaan Membaca 15 menit. <b>Literasi</b></li> <li>▪ Guru melakukan ice breaking melalui kegiatan bernyanyi atau bermain tebaktebakan atau kegiatan lain. <b>Creativity and Innovation</b></li> <li>▪ Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. <b>Communication</b></li> <li>▪ Menceritakan pengalaman berterima kasih kepada sesama manusia</li> <li>▪ Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya, menceritakan pengalaman, atau kegiatan lainnya.</li> </ul>	10 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beberapa siswa secara bergantian ditunjuk untuk membaca teks.</li> <li>▪ Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan kata-kata yang belum</li> </ul>	35 Menit X 30 JP



RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dipahaminya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru dan siswa mendiskusikan kata-kata yang belum dipahami siswa.</li> <li>▪ Guru dan siswa mendiskusikan peran individu di lingkungan keluarga. Perbedaan peran individu dalam keluarga membuat hak dan kewajiban tiap anggota keluarga pun berbeda. <b>Collaboration</b></li> <li>▪ Setelah kegiatan diskusi, siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4 siswa. Tiap siswa pada masing-masing kelompok menceritakan pengalaman tentang perbedaan peran anggota keluarganya secara bergiliran.</li> <li>▪ Setelah bercerita, siswa pada tiap kelompok berpasangan untuk membaca teks dialog.</li> <li>▪ Siswa ada yang berperan sebagai Siti dan Lani. Siswa membaca teks dialog dengan suara lantang secara bergantian.</li> <li>▪ Guru dan siswa mendiskusikan isi teks dialog.</li> <li>▪ Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan teks dialog. <b>Collaboration</b></li> <li>▪ Siswa membayangkan jika ia menjadi Siti yang bertanya (mewawancarai) Lani, lalu menulis hasil wawancara dalam bentuk beberapa paragraf pada tempat yang tersedia di buku siswa.</li> <li>▪ Siswa bersiap-siap melakukan aktivitas olahraga. Sebelum ke lapangan siswa berganti pakaian olahraga.</li> <li>▪ Kegiatan olahraga diawali dengan</li> </ul>	

RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>melakukan pemanasan dengan berlari keliling lapangan sekolah sebanyak 3 kali putaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru mengenalkan dan memberi contoh gerakan-gerakan memutar dan menekuk.               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Gerakan memutar kepala</li> <li>b. Gerakan memutar lengan</li> <li>c. Gerakan memutar pinggang</li> <li>d. Gerakan memutar tumit</li> <li>e. Gerakan menekuk kaki kanan dan meletakkannya di depan dada, lalu lakukan hal yang sama pada kaki kiri</li> <li>f. Gerakan menekuk kaki kanan dan meletakkannya di belakang, lalu lakukan hal yang sama pada kaki kiri.</li> </ol> </li> <li>▪ Siswa mengikuti gerakan-gerakan memutar dan menekuk yang dilakukan guru. <b><i>Creativity and Innovation</i></b></li> <li>▪ Guru mengenalkan dan memberi contoh kombinasi gerakan memutar dan menekuk.               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Gerakan memutar kepala ke kanan 4 hitungan</li> <li>b. Gerakan memutar kepala ke kiri 4 hitungan</li> <li>c. Gerakan memutar lengan ke depan 4 hitungan</li> <li>d. Gerakan memutar lengan ke belakang 4 hitungan</li> <li>e. Gerakan menekuk lutut kanan ke belakang 4 hitungan</li> <li>f. Gerakan menekuk lutut kiri ke belakang 4 hitungan</li> <li>g. Kegiatan dilakukan berulang-ulang</li> </ol> </li> </ul>	

RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Setelah semua siswa dapat melakukan gerakan kombinasi memutar dan menekuk, guru dan siswa melakukan gerakan pendinginan yang dicontohkan guru.</li> <li>▪ Siswa dan guru kembali ke kelas. Sebelumnya siswa mengganti pakaian olahraga dengan pakaian seragam sekolah.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi, guru memberikan salah satu pertanyaan berikut ini:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa yang kamu pelajari hari ini?</li> <li>b. Bagaimana perasaanmu saat bercerita pengalaman tentang perbedaan peran/menuliskan hasil wawancara/melakukan gerakan kombinasi memutar dan menekuk?</li> <li>c. Kegiatan apa yang paling kamu sukai?</li> <li>d. Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut?</li> <li>e. Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut?</li> </ol> </li> <li>▪ Menyanyikan lagu daerah “Gundul Pacul” <i>Nasionalis</i></li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <i>Religius</i></li> </ul>	15 menit

*RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:*

**E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

- Buku Pedoman Guru Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Teks perawatan tanaman
- Pakaian olahraga
- Papan Permainan Ludo

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Endang Rejo, 23 Maret 2022  
Guru Kelas III

**Sri Sumarni, S.Pd**  
**NIP. 196810041986112001**

**Tri Sumiyati**  
**NIP.**



**LAMPIRAN 1**

**F. MATERI PEMBELAJARAN**

- Menceritakan pengalaman perbedaan peran anggota keluarga
- Menuliskan hasil wawancara tentang perawatan tanaman
- Mempraktikkan kombinasi gerakan memutar dan menekuk

**G. METODE PEMBELAJARAN**

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

**LAMPIRAN 2**

**H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR**

**Penilaian Sikap**

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	.....												
2	.....												
3	.....												
4	.....												
5	.....												
Dst	.....												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

**Penilaian Pengetahuan**

Tes tertulis: Skor

- a. Menjawab pertanyaan berdasarkan teks dialog perawatan tanaman

Banyak soal: 5 buah

Skor maksimal: 20

Skor setiap jawaban: 100

Kunci Jawaban

1) Di halaman sekolah.

2) Karena tanaman-tanaman itu butuh tempat baru.

3) Botol plastik bekas, pita perekat, gunting, tanah, kayu pipih, tali, dan

*RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:*  
tanaman.

- 4) Pertama kali harus dilakukan untuk membuat pot gantung adalah memotong bagian bawah botol, kemudian merekatkan pita perekat ke sekeliling bagian yang dipotong.
- 5) Kayu pipih

**Penilaian Keterampilan :**

- a. Penilaian: Observasi (Pengamatan)  
Instrumen Observasi Menceritakan Pengalaman Tentang Perbedaan Peran Anggota Keluarga.  
Penilaian ini dilakukan oleh teman sejawat.
- b. Penilaian: Unjuk Kerja  
Rubrik Penilaian Menulis Hasil Wawancara tentang Perawatan Tanaman
- c. Penilaian: Observasi (pengamatan)  
Lembar Pengamatan Mempraktikkan Kombinasi Gerakan Memutar dan Menekuk



*RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:*  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SDN 3 ENDANG REJO  
**Kelas / Semester** : III (Tiga) / 1  
**Tema 2** : Menyayangi Tumbuhan dan Hewan  
**Sub Tema 3** : Menyayangi Tumbuhan  
**Pembelajaran** : 3  
**Alokasi Waktu** : 1 Hari  
**Hari / Tgl Pelaksanaan** : Rabu / 30 Maret 2022

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD)**

**Bahasa Indonesia**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI DASAR (KD)</b>	<b>INDIKATOR</b>
<b>1</b>	3.5 Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau	3.5.1 Mengidentifikasi langkah-langkah cara perawatan tumbuhan dari teks yang dibaca

*RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:*

	eksplorasi lingkungan	
2	4.5 Menyajikan hasil wawancara tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	4.5.1 Menuliskan hasil wawancara mengenai cara-cara perawatan tumbuhan dengan kaidah EYD

**Matematika**

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.2 Menjelaskan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$ , $\frac{1}{3}$ , dan $\frac{1}{4}$ ) yang disajikan pada garis bilangan,	3.2.1 Menentukan posisi bilangan cacah pada garis bilangan
2	4.2 Menggunakan bilangan cacah dan pecahan sederhana (seperti $\frac{1}{2}$ , $\frac{1}{3}$ , dan $\frac{1}{4}$ ) yang disajikan pada garis bilangan	4.2.1 Menyelesaikan penjumlahan bilangan cacah dengan menggunakan garis bilangan

**SBdP**

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.1 Mengetahui unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif	3.1.1 Mengidentifikasi bentuk tumbuhan untuk membuat hiasan dekoratif
2	4.1 Membuat karya dekoratif	4.1.1 Membuat hiasan dekoratif motif tumbuhan.

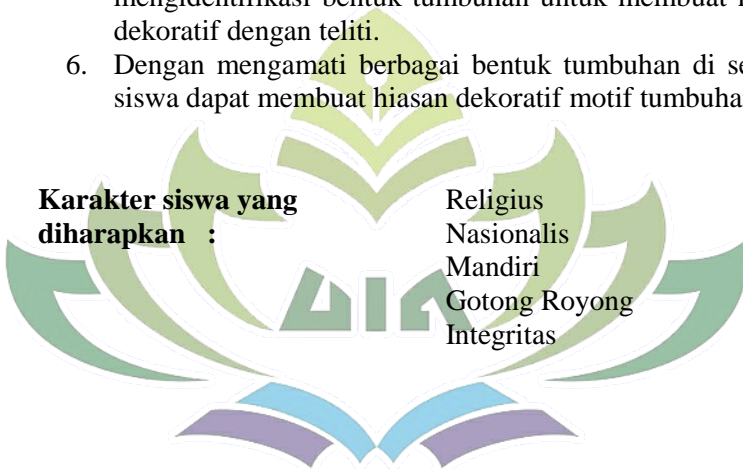


**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan mengamati teks bacaan, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah cara perawatan tumbuhan dari teks yang dibaca dengan tepat.
2. Dengan kegiatan wawancara, siswa dapat menuliskan hasil wawancara mengenai cara-cara perawatan tumbuhan dengan kaidah EYD yang tepat.
3. Dengan kegiatan review, siswa dapat menentukan posisi bilangan cacah pada garis bilangan dengan tepat.
4. Dengan mengamati garis bilangan, siswa dapat menyelesaikan penjumlahan bilangan cacah dengan menggunakan garis bilangan dengan tepat.
5. Dengan memperhatikan penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi bentuk tumbuhan untuk membuat hiasan dekoratif dengan teliti.
6. Dengan mengamati berbagai bentuk tumbuhan di sekitar, siswa dapat membuat hiasan dekoratif motif tumbuhan.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

Religius  
Nasionalis  
Mandiri  
Gotong Royong  
Integritas



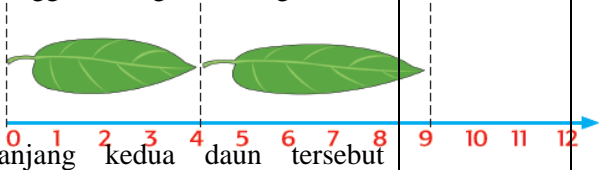
**D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <b>Religius</b></li> <li>▪ Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama-sama. dilanjutkan lagu Nasional “Bagimu Negeri”. <b>Nasionalis</b></li> <li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Pembiasaan Membaca 15 menit. <b>Literasi</b></li> <li>▪ Guru melakukan ice breaking melalui kegiatan bernyanyi atau bermain tebaktebakan atau kegiatan lain. <b>Creativity and Innovation</b></li> <li>▪ Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. <b>Communication</b></li> <li>▪ Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut, yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya, menceritakan pengalaman, atau kegiatan lainnya.</li> </ul>	10 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa membaca teks bacaan di dalam hati.</li> <li>▪ Siswa dan guru mendiskusikan teks bacaan yang telah dibaca siswa. Guru mendorong siswa untuk bertanya hal-hal yang</li> </ul>	35 Menit X 30 JP

RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>menarik perhatian mereka.</p> <p><b>Collaboration</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Siswa juga diberi kesempatan untuk menanyakan kata-kata yang tidak dipahaminya pada teks bacaan.</li></ul> <p><b>Communication</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Siswa menjawab pertanyaan bacaan yang ada pada buku siswa.</li><li>▪ Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk bermain peran. Tiap kelompok ada yang berperan sebagai penjaga hutan bakau dan anak-anak sekolah. Ilustrasinya seperti yang ada pada teks bacaan. Sekelompok siswa mengadakan kunjungan ke hutan bakau. Para siswa akan mewawancarai penjaga hutan seputar perawatan pohon bakau.</li><li>▪ Sebelum bermain peran, tiap kelompok mendiskusikan daftar pertanyaan yang akan diajukan saat bermain peran. Daftar pertanyaan dibuat berdasarkan teks “Hutan Bakau, Si Sabuk Hijau Pelindung Pantai” yang ada pada buku siswa.</li><li>▪ Siswa bermain peran tentang kunjungan siswa-siswi kelas 3 ke hutan bakau yang dipandu oleh seorang penjaga hutan bakau. Siswa-siswi mengajukan beberapa pertanyaan kepada penjaga hutan (wawancara).</li><li>▪ Setelah bermain peran, siswa menuliskan hasil wawancara pada tempat yang tersedia di buku siswa.</li><li>▪ Siswa menyimak review tentang</li></ul>	

RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyangi Tumbuhan dan Hewan:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>penjumlahan dengan menggunakan garis bilangan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪  <p>Panjang kedua daun tersebut adalah 9 yaitu <math>4 + 5 = 9</math></p> </li> <li>▪ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada hal-hal yang kurang dimengerti.</li> <li>▪ Siswa mengerjakan latihan penjumlahan dengan membuat garis bilangannya.</li> <li>▪ Setelah semua siswa menyelesaikan soal-soal latihan, guru dan siswa membahas jawaban tiap-tiap soal.</li> <li>▪ Siswa diminta memeriksa jawaban masing-masing dan diminta jujur jika ada jawaban yang benar atau salah. <b>Mandiri</b></li> <li>▪ Siswa mengumpulkan hasil kerjanya kepada guru. Siswa juga merapikan peralatan yang digunakan untuk disimpan di tempatnya.</li> <li>▪ Guru menginformasikan bahwa mereka akan membuat hiasan dekoratif menggunakan bentuk-bentuk tumbuhan.</li> <li>▪ Siswa diajak mengamati bentuk-bentuk daun yang ada di halaman sekolah.</li> <li>▪ Siswa memilih salah satu bentuk daun untuk dijadikan inspirasi hiasan dekoratif.</li> <li>▪ Siswa menggambar hiasan</li> </ul>	

RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dekoratif pada tempat yang tersedia di buku siswa.</p>	
<p><b>Penutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jika semua siswa telah selesai, guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi, guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini:               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa yang kamu pelajari hari ini?</li> <li>b. Bagaimana perasaanmu saat kegiatan membaca/mendiskusikan daftar pertanyaan untuk wawancara/bermain peran/menyelesaikan penjumlahan dengan menggambar garis bilangan/menggambar hiasan dekoratif motif tumbuhan?</li> <li>c. Kegiatan apa yang paling kamu sukai?</li> <li>d. Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut?</li> <li>e. Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut?</li> </ol> <p>Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat dijawab siswa secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menulis jawaban pertanyaan refleksi, sebaiknya siswa memiliki sebuah buku tulis khusus untuk refleksi.</p> </li> <li>▪ Menyanyikan lagu daerah “lir-llir” <i>Nasionalis</i></li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan</li> </ul>	<p>15 menit</p>

*RPP Kelas III Semester 1 Tema 2: Menyayangi Tumbuhan dan Hewan:*

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <b>Religius</b>	

**E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

- Buku Pedoman Guru Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Menyayangi Tumbuhan dan Hewan* Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Teks bacaan
- Garis bilangan



**LAMPIRAN 1**

**F. MATERI PEMBELAJARAN**

- Membuat daftar wawancara tentang perawatan tanaman
- Menuliskan hasil wawancara tentang perawatan tanaman
- Menjumlahkan bilangan cacah menggunakan garis bilangan
- Membuat hiasan dekoratif motif tumbuhan

**G. METODE PEMBELAJARAN**

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

**LAMPIRAN 2**

**H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR**

**Penilaian Sikap**

No	Nama	Perubahan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	.....												
2	.....												
3	.....												
4	.....												
5	.....												
Dst	.....												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) :

4

## Observasi Peserta Didik

### Pra Penelitian

No	Indikator	Sub Indikator	Ya/ Tidak	Keterangan
1	Perhatian	Peserta didik fokus dalam proses pembelajaran dikelas	Tidak	Masih banyak peserta didik yang tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, beberapa peserta didik masih ada yang mengobrol dengan temannya
		Peserta didik mengikuti dengan seksama petunjuk pendidik pada proses pembelajaran	Tidak	Peserta didik tidak mengikuti atutaran dalam proses pembelajaran
2.	Perasaan Senang	Peserta didik senang saat pendidik menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran dilaksanakan	Ya	Peserta didik senang saat pendidik menggunakan media pembelajaran di kelas
		Peserta didik bersemangat saat pendidik mengajak berpartisipasi saat proses pembelajaran	Tidak	Beberapa Peserta didik tidak berpartisipasi saat proses pembelajaran



3.	Kesadaran belajar	Peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan interaktif	Tidak	Peserta didik masih banyak yang tidak memahami materi dengan baik
		Peserta didik bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik	Ya	Peserta didik mengerjakan semua tugas yang diberikan peserta didik
4	Rasa tertarik	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik dan memahami materi	Tidak	Beberapa peserta didik belum memahami pembelajaran dengan baik
5	Partisipan	Peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran	Tidak	Peserta didik tidak ikut serta berperan aktif pada proses pembelajaran

## Lembar Observasi

### Siklus I

No	Indikator	Sub Indikator	Ya/ Tidak	Keterangan
1	Perhatian	Peserta didik fokus dalam proses pembelajaran di kelas	Ya	Peserta didik memusatkan perhatian ketika proses pembelajaran di laksanakan dengan media pembelajaran ludo
		Peserta didik mengikuti dengan seksama petunjuk pendidik pada proses pembelajaran	Tidak	Peserta didik masih banyak yang terlihat bingung selama proses pelaksanaan pembelajaran
2.	Perasaan Senang	Peserta didik senang saat pendidik menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran dilaksanakan	Ya	Peserta didik senang saat pendidik menggunakan media pembelajaran di kelas
		Peserta didik bersemangat saat pendidik mengajak berpartisipasi saat proses pembelajaran	Tidak	Beberapa Peserta didik kurang antusias di karenakan yang berpartisipasi dengan media pembelajaran ludo hanya perwakilan kelompok

3.	Kesadaran belajar	Peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan interaktif	Tidak	Peserta didik masih banyak yang tidak memahami materi dengan baik
		Peserta didik bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik	Ya	Peserta didik mengerjakan semua tugas yang diberikan peserta didik
4.	Rasa tertarik	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik dan memahami materi	Tidak	Beberapa peserta didik belum memahami pembelajaran dengan baik
5.	Partisipan	Peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran	Tidak	Peserta didik tidak ikut serta berperan aktif pada proses pembelajaran



## Lembar Observasi

### Siklus II

No	Indikator	Sub Indikator	Ya/ Tidak	Keterangan
1	Perhatian	Peserta didik fokus dalam proses pembelajaran dikelas	Ya	Peserta didik memusatkan perhatian ketika proses pembelajaran di laksanakan dengan media pembelajaran ludo
		Peserta didik mengikuti dengan seksama petunjuk pendidik pada proses pembelajaran	Ya	Peserta didik mengikuti dengan seksama proses pembelajaran dikelas
2.	Perasaan Senang	Peserta didik senang saat pendidik menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran dilaksanakan	Ya	Peserta didik senang saat pendidik menggunakan media pembelajaran di kelas
		Peserta didik bersemangat saat pendidik mengajak berpartisipasi saat proses pembelajaran	Tidak	Beberapa Peserta didik kurang atusias di ka renakan yangberpartisipasi dengan media pembelajaran ludo hanya perwakilan kelompok

3.	Kesadaran belajar	Peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan interaktif	Tidak	Peserta didik masih banyak yang tidak memahami materi dengan baik
		Peserta didik bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik	Ya	Peserta didik mengerjakan semua tugas yang diberikan peserta didik
4.	Rasa tertarik	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik dan memahami materi	Ya	Peserta didik merasa tertarik mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan antusias di kelompoknya masing-masing
5.	Partisipan	Peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran	Tidak	Peserta didik tidak ikut serta berperan aktif pada proses pembelajaran



## Siklus II

### Lembar Observasi

### Siklus III

No	Indikator	Sub Indikator	Ya/ Tidak	Keterangan
1	Perhatian	Peserta didik fokus dalam proses pembelajaran dikelas	Ya	Peserta didik memusatkan perhatian ketika proses pembelajaran dilaksanakan dengan media pembelajaran ludo
		Peserta didik mengikuti dengan seksama petunjuk pendidik pada proses pembelajaran	Ya	Peserta didik mengikuti dengan seksama proses pembelajaran dikelas
2.	Perasaan Senang	Peserta didik senang saat pendidik menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran dilaksanakan	Ya	Peserta didik senang saat pendidik menggunakan media pembelajaran di kelas
		Peserta didik bersemangat saat pendidik mengajak berpartisipasi pada proses pembelajaran	Ya	Peserta didik bersemangat saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ludo
3.	Kesadaran	Peserta didik mengikuti proses	Ya	Peserta didik memperhatikan

	belajar	pembelajaran dengan interaktif		materi pada proses pembelajaran
		Peserta didik bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik	Ya	Peserta didik mengerjakan semua tugas yang diberikan peserta didik
4	Rasa tertarik	Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik dan memahami materi	Ya	Peserta didik merasa tertarik mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan antusias di kelompoknya masing-masing
5	Partisipan	Peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran	Ya	Peserta didik ikut serta berperan aktif dalam proses pembelajaran



## Lampiran 1

### Foto Bersama Kepala Sekolah SDN 3 Endang Rejo





## Lampiran 2

### Foto Bersama Wali Kelas III SDN 3 Endang Rejo



### Lampiran 3

#### Foto Bersama Peserta didik SDN 3 Endang Rejo



# Lampiran

PENERAPAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA  
PEMBELAJARAN LUDO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP MINAT  
BELAJAR KELAS III SD/MI

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1 (S. Pd) dalam  
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

PA 1  
79  
26 Mei 2022  
Ida Fitriani, NPM

Oleh:

EVA OKTAVIANA  
NPM : 1611100286

PA 2 Ayu Reza Ningrum, NPM  
Acc Alif 25 Mei 2022

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1443 H/2022 M

## Lampiran 1

### Angket Minat Belajar Siklus I

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	skor	%
1		1	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	43	53,7
2		2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	39	48,7
3		3	1	2	1	3	2	3	3	2	3	2	2	1	2	2	1	2	1	3	3	42	52,
4		2	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	44	5
5		3	3	2	1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	48	6
6		2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	49	61,2
7		2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	47	58,7
8		2	2	1	1	3	3	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	40	5
9		3	3	2	1	1	2	3	1	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	42	52,
10		2	3	2	1	1	2	3	2	2	3	1	2	3	1	2	1	3	2	2	1	39	48,7
11		2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2	1	2	2	1	1	36	4
12		2	2	3	1	1	2	2	3	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	35	43,7
13		1	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	1	2	41	51,2
14		1	2	1	3	2	1	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	3	1	2	2	36	4
15		1	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	1	3	1	2	2	36	4
16		1	2	3	2	2	3	1	3	1	1	2	3	1	2	1	1	3	1	3	2	38	47,
17		1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	3	2	32	4
18		1	1	2	1	3	2	1	3	1	2	2	1	2	2	1	1	3	2	2	3	36	4
19		2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	3	1	2	1	2	2	2	2	2	33	41,2
20		2	2	1	2	2	3	2	3	2	2	1	3	2	3	2	1	3	2	2	2	42	52,
21		2	2	3	1	2	3	1	2	1	3	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	41	51,2
22		1	2	1	2	1	3	2	2	3	3	1	3	2	2	1	3	2	2	3	2	42	52,
23		1	2	1	1	2	1	1	2	3	2	2	1	2	1	3	2	2	2	1	2	34	42,
24		2	1	3	2	1	1	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2	1	3	1	1	38	47,
25		3	2	1	1	2	1	2	1	3	2	2	2	3	1	2	2	1	3	2	2	38	47,
26		2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	3	2	1	2	3	3	37	46,2
27		1	3	3	2	2	1	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	42	52,

## Lampiran

### Angket Minat Belajar Siklus II

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	skor	%		
1		1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	2	51	63,7
2		2	3	3	1	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	1	2	2	2	2	45	56,2
3		3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	1	3	1	3	3	3	3	50	62,
4		2	3	3	1	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	49	61,2
5		3	3	3	1	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	50	62,
6		2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	53	66,2
7		2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	49	61,2
8		2	3	3	2	3	3	2	1	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	45	56,2
9		3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	2	2	3	3	3	1	3	2	2	2	2	2	50	62,
10		2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	1	2	3	1	3	1	3	2	2	2	1	1	45	56,2
11		2	3	3	2	3	3	2	1	2	1	2	1	2	3	3	3	1	3	2	3	1	1	45	56,2
12		2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	1	1	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	46	57,
13		3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	1	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	50	62,
14		1	3	3	2	3	3	2	2	1	1	2	3	2	3	2	3	2	3	1	3	2	2	45	56,2
15		1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	1	3	1	3	3	2	2	46	57,

16	1	3	3	2	3	3	3	3	1	1	2	3	3	2	3	1	3	1	3	2	46	57,
17	1	3	3	2	3	3	3	2	1	1	2	1	3	2	3	1	3	2	3	2	44	5
18	1	3	3	2	3	3	3	3	1	2	2	1	3	2	3	1	3	2	3	3	47	58,7
19	2	3	3	2	3	3	3	2	1	2	1	3	3	2	3	2	3	2	3	3	49	61,2
20	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	1	3	2	3	3	51	63,7
21	2	3	3	2	3	3	3	2	1	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	51	63,7
22	1	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	1	3	2	3	2	3	2	3	3	50	62,
23	1	3	3	2	3	3	1	2	3	2	2	1	3	1	3	2	3	2	3	3	46	57,
24	2	3	3	2	3	3	2	1	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	51	63,7
25	3	3	3	1	3	3	2	1	3	2	2	2	3	1	3	2	3	3	3	3	49	61,2
26	2	3	3	2	3	3	1	1	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	46	57,
27	1	3	3	2	2	3	2	2	3	1	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	49	61,2
																					48,0740	60,0925
																					7	

RERATA

### Lampiran 3

#### Angket Minat Belajar Siklus III

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	skor	%
1		4	3	3	2	3	3	2	4	3	4	2	4	3	4	3	2	3	4	3	2	61	76,25
2		4	3	3	1	2	3	2	4	2	4	2	4	3	4	3	2	3	4	3	2	57	71,25
3		4	3	3	1	3	3	3	4	2	4	2	4	3	4	3	1	3	4	3	3	60	75
4		4	3	3	1	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	2	60	75
5		4	3	3	1	3	3	2	4	3	4	2	4	3	4	3	2	3	4	2	3	60	75
6		4	3	3	3	3	3	3	4	2	4	1	4	3	4	3	3	3	4	2	3	62	77,5
7		4	3	3	3	2	3	2	4	3	4	2	4	3	4	3	2	3	4	2	2	60	75
8		4	3	3	2	3	3	2	4	2	4	2	4	3	4	3	2	3	4	2	2	59	73,75
9		4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	1	3	4	2	2	58	72,5
10		4	3	3	2	3	3	2	4	2	4	1	3	3	4	3	1	3	4	2	3	57	71,25
11		3	3	3	2	3	3	2	3	1	4	1	4	3	4	3	1	3	4	3	2	55	68,75
12		3	3	3	2	3	3	2	3	2	4	1	3	3	4	3	2	3	4	3	2	56	70
13		3	4	3	2	3	3	2	3	2	4	2	3	3	4	3	2	3	4	3	2	58	72,5
14		3	4	3	2	3	3	3	4	2	4	1	4	3	4	3	2	3	4	3	2	60	75
15		4	4	3	2	3	3	3	3	2	4	2	4	3	4	3	1	3	4	3	2	60	75
16		3	3	3	2	3	3	3	3	1	4	2	3	3	4	3	1	3	4	3	2	56	70
17		3	3	3	2	3	3	3	3	1	4	2	3	3	4	3	1	3	3	3	2	56	70
18		4	3	3	2	3	3	4	1	4	2	4	3	3	3	3	1	3	3	3	3	58	72,5
19		4	3	3	2	3	3	3	4	1	4	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	57	71,25
20		4	3	3	2	3	3	3	4	2	4	1	3	3	4	3	1	3	4	3	3	59	73,75
21		4	3	3	2	3	3	3	4	1	4	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	59	73,75
22		4	3	3	2	3	3	3	4	2	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	62	77,5
23		4	3	3	2	3	3	1	4	3	4	2	3	3	4	3	2	3	4	3	3	60	75
24		4	3	3	2	3	3	2	4	2	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	62	77,5
25		4	3	3	1	3	3	2	4	3	4	2	4	3	4	3	2	3	4	3	3	61	76,25
26		4	3	3	2	3	3	1	4	2	4	2	4	3	4	3	2	3	4	3	3	60	75

27	4	3	3	2	2	2	3	2	2	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	rerata	60	75
																									73,75	





---

## skripsi Eva Oktaviana 2

---

### ORIGINALITY REPORT

---

<b>22%</b> SIMILARITY INDEX	<b>22%</b> INTERNET SOURCES	<b>1%</b> PUBLICATIONS	<b>%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	----------------------------

---

### PRIMARY SOURCES

---

<b>1</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>21%</b>
<b>2</b>	<b>id.123dok.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repository.lppm.unila.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>

---

Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  Off

Exclude matches  < 1%



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame-Bandar Lampung (0721) 703260

**Surat Keterangan Kelengkapan Referensi dan Plagiarisme Skripsi**

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan, bahwa :

Nama : EVA OKTAVIANA  
NPM : 1611100286  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : PENERAPAN METODE TIME GAMES TOURNAMENT (TGT)  
BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA  
PEMBELAJARA TEMATIK TERHADAP MINAT BELAJAR KELAS  
III SD/MI  
No.HP/Email : 082289984832/evaoktaviana145@gmail.com

Telah dicek kelengkapan referensi da cek plagiarism dengan software plagiarism checker sebesar 22 % dengan tujuan agar di MUNAQOSAHKAN.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui  
Sekertaris Jurusan PGMI

Deri Firmansah, M Pd.  
NIP.199110312019031011

Bandar Lampung, 9 JUNI 2022  
Petugas

Yuli Yanti, M.Pd.1

