

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS IV SDN NO. 101118 SAYURMATINGGI
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

RIZKY ATIKA POHAN

NIM: 22 205 00214

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS IV SDN NO. 101118 SAYURMATINGGI
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**RIZKY ATIKA POHAN
NIM: 22 205 00214**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS IV SDN NO. 101118 SAYURMATINGGI
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**RIZKY ATIKA POHAN
NIM: 222 050 0214**

Pembimbing I

**Dra. Asnah, M.A.
NIP. 19651223 199103 2 001**

Pembimbing II

**Hamidah, M.Pd.
NIP. 19720602 200701 2 029**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
An. Rizky Atika Pohan

Padangsidempuan, 2 Juni 2026

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Rizky Atika Pohan yang Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada mata pelajaran Senibudaya Kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi-nya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

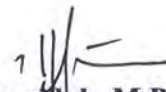
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I,



Dra. Asnah, M.A.
NIP. 1965122319991032001

PEMBIMBING II,



Hamidah, M.Pd.
NIP. 197206022007012029

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizky Atika Pohan

NIM : 22 205 00214

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Menikangkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padangsidempuan, 15 Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



Rizky Atika Pohan
NIM. 22 205 00214

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizky atika Pohan

NIM : 22 205 00214

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan guru Madrasah
Ibtidaiyah

Jenis Karya : Skripsi

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Adday Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelas IV SDN No. 101118 Sayurmatangi Kabupaten Tapanuli Selatan ” beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 15 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Rizky Atika Pohan
NIM. 22 205 00214

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizky Atika Pohan

NIM : 22 205 00214

Semester : VIII (Delapan)

Program Studi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Alamat : Lk. II, Kec. Sayurmatangi, kel. Sayurmatangi, Kab. Tapanuli Selatan, Prov. Sumatera Utara

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti Ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 15 Juni 2026

Pembuat Pernyataan,



Rizky Atika Pohan
NIM. 22 205 00214



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Rizky Atika Pohan
NIM : 2220500214
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament
Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Senibudaya Kelas IV SDN 101118 Sayurmasinggi
Kabupaten Tapanuli Selatan

Ketua

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 197309022008012006

Sekretaris

Rahmadani Tanjung, M.Pd.
NIP. 199106292019032008

Anggota

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 197309022008012006

Rahmadani Tanjung, M.Pd.
NIP. 199106292019032008

Hj. Hamidah, M.Pd.
NIP. 197206022007012029

Nursyadah, M.Pd.
NIP. 1977072620031220001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang F Gedung FTIK Lantai 2
Tanggal : Rabu, 24 Juni 2026
Pukul : 08.00 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/83 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.77
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

**JUDUL SKRIPSI : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SENIBUDAYA
KELAS IV SDN NO 101118 SAYURMATINGGI
KABUPATEN TAPANULI SELATAN**

NAMA : RIZKY ATIKA POHAN
NIM : 2220500214

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidempuan, 23 Juni 2026

Dekan,



Dr. Hamka, M.Hum

NIP. 198408152009121005

ABSTRAK

Nama : RIZKY ATIKA POHAN

NIM : 22 205 00214

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk
Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas
IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya yang disebabkan rasa bosan akibat kurangnya peran, keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan metode mengajar konvensional yang cenderung berpusat pada guru. Untuk itu, perlu adanya inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan minat belajar siswa dan menganalisis aktivitas guru dan siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar siswa dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan. Hasil ini terbukti melalui peningkatan rata-rata nilai minat belajar dan aktivitas siswa, dimulai pada prasiklus rata-rata nilai sejumlah 69,7 pada kategori kurang. Pada siklus I pertemuan I sejumlah 73,5 pada kategori kurang dengan selisih nilai sejumlah 3,8. Pada siklus I pertemuan II sejumlah 76 pada kategori cukup dengan selisih nilai sejumlah 2,5 dari pertemuan sebelumnya. Pada siklus II pertemuan I sejumlah 78,7 pada kategori cukup dengan selisih nilai sejumlah 2,7. Kemudian pada siklus II pertemuan II sejumlah 87,45 pada kategori tinggi dengan selisih nilai sejumlah 5 dari pertemuan sebelumnya.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*; Minat Belajar; Seni Budaya

ABSTRACT

Name : RIZKY ATIKA POHAN
Student ID Number : 22 205 00214
Thesis Title : *The Implementation of the Teams Games Tournament Learning Model to Improve Students' Learning Interest in Cultural Arts Subject of Grade IV at SDN No. 101118 Sayurmatinggi, South Tapanuli Regency*

This research was motivated by the low level of students' learning interest in Cultural Arts subject, which was caused by boredom due to the lack of student participation, activeness, and involvement in the learning process that tended to use conventional teacher-centered methods. Therefore, innovation in classroom learning is needed through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. This study aims to analyze the improvement of students' learning interest and to examine the activities of teachers and students in Cultural Arts subject of Grade IV at SDN No. 101118 Sayurmatinggi, South Tapanuli Regency. This research employed Classroom Action Research (CAR). The research instruments included a learning interest questionnaire and observation sheets of teacher and student activities. The results showed that the implementation of the Teams Games Tournament learning model was able to improve students' learning interest in Cultural Arts subject. This is evidenced by the increase in the average score of students' learning interest and activity, starting from the pre-cycle with an average score of 69.7 (low category). In Cycle I Meeting I, it increased to 73.5 (low category) with an increase of 3.8 points. In Cycle I Meeting II, it became 76 (moderate category) with an increase of 2.5 points. In Cycle II Meeting I, it increased to 78.7 (moderate category) with an increase of 2.7 points. Finally, in Cycle II Meeting II, it reached 87.45 (high category) with an increase of 5 points.

Keywords: *Teams Games Tournament Learning Model; Learning Interest; Cultural Arts*

الملخص

لاسم : ريزكي أتيكا بوهان

رقم الطالب : ٠٠٢١٤٢٠٥٢٢

عنوان الرسالة : تطبيق نموذج التعلم "الفرق والألعاب والبطولات" لتحسين اهتمام الطلاب بالتعلم في مادة الفنون الثقافية للصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ١٠١١٨ سايورماتينجي، منطقة تابانولي الجنوبية

تنطلق هذه الدراسة من انخفاض مستوى اهتمام الطلاب بالتعلم في مادة الفنون الثقافية، والذي يرجع إلى شعورهم بالملل نتيجة قلة المشاركة والنشاط والتفاعل في عملية التعلم باستخدام طرق التدريس التقليدية التي تركز على المعلم. لذلك، هناك حاجة إلى الابتكار في تنفيذ عملية التعلم داخل الفصل من خلال استخدام نموذج التعلم "الفرق والألعاب والبطولات". تهدف هذه الدراسة إلى تحليل مدى تحسن اهتمام الطلاب بالتعلم، وكذلك تحليل أنشطة المعلم والطلاب في مادة الفنون الثقافية للصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ١٠١١٨ سايورماتينجي، منطقة تابانولي الجنوبية. نوع البحث المستخدم هو البحث الإجرائي الصفّي. وقد استُخدمت أدوات البحث في شكل استبيان لقياس اهتمام الطلاب بالتعلم، وأوراق ملاحظة لأنشطة المعلم والطلاب. أظهرت نتائج الدراسة أن تطبيق نموذج التعلم "الفرق والألعاب والبطولات" يسهم في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في مادة الفنون الثقافية. ويتضح ذلك من خلال ارتفاع متوسط درجات اهتمام الطلاب وأنشطتهم؛ حيث بلغ المتوسط في مرحلة ما قبل الدورة ٦٩.٧ (فئة منخفضة). وفي الدورة الأولى، الارتفاع الأول، ارتفع إلى ٦٣.٥ (فئة منخفضة) بزيادة قدرها ٣.٨ درجات. وفي اللقاء الثاني من الدورة الأولى بلغ ٧٦ (فئة متوسطة) بزيادة 2.5 درجة عن اللقاء السابق. درجة. ثم في اللقاء الثاني من الدورة الثانية وصل وفي الدورة الثانية، اللقاء الأول، بلغ ٧٨.٧ (فئة متوسطة) بزيادة ٢٧ إلى ٨٧.٤٥ (فئة عالية) بزيادة 5 درجات عن اللقاء السابق

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم الفرق والألعاب والبطولات؛ الاهتمام بالتعلم؛ الفنون الثقافية

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puja dan puji ke hadirat Allah SWT, Al-‘Aliim (Maha Mengetahui) yang ilmu-Nya melingkupi segala sesuatu, dan Al-Hakim (Maha Bijaksana) yang menuntun setiap alur logika. Karya ini sejatinya adalah pengejawantahan dari sebuah amanah intelektual yang hanya dapat terwujud atas izin dan hidayah dari-Nya. Shalawat dan salam ke ruh Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri teladan yang mengajarkan arti sejati rahmat dan kebijaksanaan.

Skripsi ini adalah sebuah mujahadah intelektual untuk menjauhi *taqlid*, dan merangkul *ijtihad* ilmiah untuk menemukan kemaslahatan bagi umat peradaban. Skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No. 101118 Sayurminggi Kabupaten Tapanuli Selatan”** disusun sebagai syarat melengkapi tugas akhir untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, dan diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Penyusunan skripsi ini tak mungkin terwujud tanpa ekosistem intelektual yang suportif. Untuk itu, diucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Asnah, M.A. Sebagai Pembimbing I, dan Hamidah M,Pd. Sebagai Pembimbing II yang ikhlas memberikan arahan, dorongan serta bimbingan dengan kesabaran serta

kebijaksanaan pada penulis dalam membantu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

2. Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag., Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Prof. Dr. H. Arbanur Rasyid, M.A., Wakil Rektor Akademik dan Kelembagaan. Prof. Dr. Darwis Harahap, S.H.I., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan. Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
3. Dr. Hamka, M.Hum., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Seluruh Wakil Dekan dan seluruh Civitas Akademik FTIK UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Asriana Harahap, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Ali Hasan Ammad Addary Padangsidimpuan beserta Staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kesempatan kepada penulis selama perkuliahan.
5. Dr. Nashran Azizan, M.Pd., selaku Penasehat Akademik penulis yang membimbing penulis selama perkuliahan.
6. Dosen Penguji yang telah memberikan bimbingan agar mendapatkan hasil skripsi yang baik.
7. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan seluruh Civitas Akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang berperan dalam pelaksanaan perkuliahan dan penyusunan skripsi.

8. Staff Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang memfasilitasi perkuliahan dan khususnya literatur dalam penyusunan skripsi.
9. Kepala SDN No. 101118 Sayurimatinggi Anita Murni Lubis, S.Pd., yang telah mengizinkan pelaksanaan penelitian, dan para guru yang memberikan dukungan penuh dalam penyusunan skripsi ini, serta siswa SDN No. 101118 Sayurimatinggi yang telah berkenan menjadi responden penelitian.
10. Teruntuk Alm. Gulmat Haposoan Pohan, sosok yang paling penulis rindukan, yang kini telah beristirahat di surga-Nya Allah. Meski tidak sempat menemani penulis melalui setiap Langkah dalam proses ini, beliau tetap memiliki tempat tersendiri dalam hati penulis, dari ketidakhadiran beliau, penulis belajar dari arti keteguhan, kemandirian, dan kekuatan untuk melangkah sendiri. Semoga Allah SWT melapangkan jalan beliau dan menempatkannya ditempat terbaik disisi Nya
11. Teruntuk Ibunda Tercinta, Erlilawati harahap, sosok ibu yang kuat yang tidak hanya menjadi seorang ibu, tetapi juga menggantikan peran ayah dengan penuh keteguhan, kesabaran dan kasih sayang. Dalam setiap doa yang di panjatkan, setiap air mata, dan setiap pengorbanan, penulis menemukan makna perjuangan yang sesungguhnya. Dari beliau, penulis belajar bahwa cinta seorang ibu mampu menguatkan bahkan di saat dunia terasa sangat berat.
12. Teruntuk saudara laki laki penulis, Safrizal Hariyansyah Pohan, terima kasih telah memberikan dukungan dan doa, beliau lah yang menjadi contoh penopang dan penguat dalam setiap fase kehidupan penulis. Disaat penulis merasa ragu untuk melanjutkan

pendidikan kata kata dari beliau yang mampu mengembalikan semangat yang sempat hilang. Terima kasih sudah menjadi abang yang baik dan selalu ada untuk penulis.

13. Kepada keluarga besar penulis terima kasih telah memberikan dukungan semangat, dan doa kepada penulis sehingga skripsi ini terselesaikan.
14. Teman teman seperjuangan penulis yang sangat penulis cintai dan penulis banggakan yang selalu setia mendukung, membantu apa yang selama ini penulis hadapi. Terima kasih terkhusus penulis ucapkan kepada saudari Nurhamidah Lubis yang selalu mengajari , membantu dan menemani disaat-saat penulis butuhkan dan semangat yang telah diberikan sepanjang perjalanan skripsi ini, terima kasih untuk kebersamaan kita.
15. Terakhir, terima kasih kepada Wanita kuat yaitu diriku sendiri **Rizky Atika Pohan** untuk bahu yang masih bertahan hingga saat ini dan terima kasih untuk tidak memenuhi kedagingan yang ditawarkan oleh dunia. Terima kasih sudah tetap berjalan di jalan Allah ditengah kepahitan yang menekan untuk menyerah.

Semoga perbuatan yang telah diberikan semua pihak selama proses perkuliahan dibalas oleh ALLAH SWT dengan yang lebih. Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, diharapkan kritik, saran, dan masukan yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, dan kita bersama. Aamiin. Akhir kata diucapkan terima kasih.

Padangsidimpuan,
Penulis

2026

RIZKY ATIKA POHAN
NIM. 22 205 00214

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN

HALAMAN JUDUL

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

ABSTRAKi

KATA PENGANTAR.....iv

DAFTAR ISI..... viii

DAFTAR TABELxi

DAFTAR GAMBAR..... xii

DAFTAR LAMPIRAN..... xiii

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Masalah1

B. Identifikasi Masalah.....7

C. Batasan Masalah7

D. Batasan Istilah.....8

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*8

2. Minat belajar8

3. Pendidikan Seni Budaya9

E. Perumusan Masalah10

F. Tujuan Penelitian10

G. Manfaat Penelitian11

1. Secara Teoritis11

2. Secara Praktis.....11

H. Indikator Keberhasilan.....12

I. Sistematika Pembahasan13

BAB II LANDASAN TEORI14

A. Kerangka Teori14

1. Model Pembelajaran Teams Games Tournament	14
2. Minat Belajar	21
3. Pendidikan Seni Budaya	24
B. Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berfikir	35
D. Hipotesis Tindakan	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	36
C. Latar dan subyek penelitian	37
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
E. Langkah Langkah Prosedur Penelitian	41
F. Tekhnis Analisis Penelitian.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN	51
A. Analisis Data Prasiklus	51
B. Pelaksanaan Siklus I	54
1. Siklus I Pertemuan I.....	54
2. Siklus I Pertemuan II	62
C. Pelaksanaan Siklus II	70
1. Pelaksaan Siklus II Peretemuan I.....	70
2. Siklus II Pertemuan II	78
D. Analisis Data.....	85
1. Analisis Data Rekapitulasi Minat Belajar Siswa	85
E. Pembahasan Hasil penelitian	89
F. Keterbatasan Penelitian.....	91
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan	93
B. Implikasi Hasil peneltian	94
1. Implikasi Secara teoritis.....	94
2. Implikasi secara Praktis	94
C. Saran	95

DAFTAR PUSTAKA.....	97
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	101
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Langkah Langkah Model pembelajaran TGT	17
Tabel II.2 Persamaan Dan Perbedaan penelitian	32
Tabel III.1 Jumlah Sampel Penelitian.....	38
Tabel III.2 Kisi Kisi Angket Minat Belajar Siswa	40
Tabel III.3 Kriteria Penskoran Pernyataan Positif	48
Tabel III.4 Kriteria Penskoran Pernyataan negative	48
Tabel III.5 Kriteria Perolehan Nilai Minat Belajar siswa	50
Tabel IV.1 Hasil Angket Minat Belajar Siswa	52
Tabel IV.2 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I.....	58
Tabel IV.3 hasil angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II	65
Tabel IV.4 hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I	74
Tabel IV.5 Hasil angket Minat Belajar siswa Siklus II Pertemuan II	82
Tabel IV.6 Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Siswa	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Ilustrasi Seni rupa	28
Gambar II.4 Ilustrasi seni Musik.....	28
Gambar II.3 Ilustrasi seni Tari	29
Gambar II.4 Ilustrasi Seni Drama	30
Gambar II.5 Kerabangka Bagan Berpikir.....	35
Gambar III.1 Bagan PTK Model Kurt Lewin.....	42
Gambar IV.1 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Prasiklus	54
Gambar IV.2 siklus I Pertemuan I Kegiatan Pembelajaran Dengan Materi Alat Musik Modern.....	57
Gambar IV.3 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I	60
Gambar IV.4 Siklus I Pertemuan II Kegiatan Pembelajaran Alat Musik Ritmis	64
Gambar IV.5 Diagram Hasil Angket Minat belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	68
Gambar IV.6 Siklus II Pertemuan I Kegiatan Pembelajaran Dengan Materi Alat Musik Melodis	72
Gambar IV.7 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I.....	76
Gambar IV. 8 Siklus II Pertemuan II Kegiatan Pembelajaran Dengan Materi Kolaborasi Antara Musik Melodis dan Ritmis	80
Gambar IV.9 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II.....	84
Gambar IV.10 Diagram Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Siswa	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	102
Lampiran 2 Angket Minat Belajar Siswa.....	167
Lampiran 3 Kisi Kisi Angket Minat Belajar Siswa	171
Lampiran 4 Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	172
Lampiran 5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	175
Lampiran 6 Data Hasil angket Minat Belajar Siswa Prasiklus	178
Lampiran 7 Data Hasil angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I....	179
Lampiran 8 Data Hasil angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II...	180
Lampiran 9 Data Hasil angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I...	181
Lampiran 10 Data Hasil angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II..	182
Lampiran 11 Rekapitulasi Data Hasil Angket minat Belajar Siswa	183
Dokumentasi	184
Lembar Validasi Modul Ajar	
Surat Validasi Modul Ajar	
Lembar Validasi angket Minat Belajar Siswa	
Surat Validasi Angket Minat Belajar Siswa	
Lembar Validasi Lembar Observasi Aktivitas Guru	
Surat Validasi Lembar Observasi Aktivitas Guru	
Lembar Validasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	
Surat Validasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	
Surat Izin Riset	
Surat Keterangan Pelaksanaan Riset	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai modal paling utama yang harus dimiliki setiap manusia, hal ini sangat penting karena pada dasarnya pendidikan merupakan bagian dari suatu kebudayaan dan peradaban manusia yang terus menerus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Pendidikan sebagai investasi jangka panjang yang tidak akan rusak. Sebagai suatu program Pendidikan, hendaknya pendidikan dimulai sejak anak berusia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran bagi siswa agar dapat mengetahui, mengevaluasi dan menerapkan setiap ilmu yang didapat dari pembelajaran di kelas atau pengalaman-pengalaman yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari,¹ Proses perkembangan pendidikan saat ini, Tenaga pendidik perlu memiliki pemikiran yang kreatif dan terampil untuk menyesuaikan diri dengan proses perkembangan pendidikan yang dilakukan, seperti cara meningkatkan proses pembelajaran, usaha menciptakan lingkungan belajar yang efektif, penyampaian materi dengan jelas bagi peserta didik, dan pastinya agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru bertanggung jawab dalam

¹Ade Sahvira and Abd Hafid, "Hubungan Pembelajaran Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar* 1 (2021): hlm. 216-24.

penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang interaktif dan yang digunakan untuk memulai proses pembelajaran yang berkualitas.

Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dan mandiri dalam setiap kegiatan belajar. Keterlibatan langsung peserta didik dalam proses tersebut dapat menumbuhkan dan mengembangkan minat belajar mereka. Apabila peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan belajar, maka proses pembelajaran akan berlangsung lebih optimal. Sebaliknya, rendahnya minat belajar akan berdampak pada menurunnya kualitas proses pembelajaran serta memengaruhi hasil dan pencapaian tujuan belajar secara keseluruhan.²

Minat belajar sendiri dapat muncul karena adanya dorongan kuat dari dalam diri individu. Selain faktor internal, minat juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti dukungan keluarga, orang tua, lingkungan sekitar, serta peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Dalam konteks pembelajaran, minat berperan sebagai energi pendorong yang memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, pembelajaran yang kurang menarik cenderung membuat siswa kehilangan minat. Menurut Slameto, minat merupakan kecenderungan hati yang besar terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu yang mendorong individu untuk berpartisipasi di dalamnya.³

² Siti Nur Azizah, Kahar Mashuri, and Yusda Novianti, "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6 (2023): hlm. 6470-6475.

³ Slameto, *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013). hlm. 57.

Pendidik perlu memperhatikan berbagai ciri minat belajar yang dimiliki siswa. Setiap proses pembelajaran harus dirancang dengan pemilihan model dan pendekatan yang tepat agar tujuan serta hasil belajar dapat dicapai secara maksimal. Minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan efektivitas proses pembelajaran. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, sementara siswa yang minatnya rendah biasanya kurang terlibat dan sulit mencapai hasil belajar optimal. Masalah minat belajar ini juga dapat muncul dalam berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Salah satu mata pelajaran yang turut mengalami tantangan terkait minat belajar siswa adalah Seni Budaya. Mata pelajaran Seni Budaya memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya karena menekankan aspek kreativitas, ekspresi diri, kepekaan estetis, serta pengalaman langsung melalui kegiatan menggambar, membuat karya, bernyanyi, atau menari. Pembelajaran seni tidak hanya menuntut kemampuan kognitif, tetapi juga melibatkan keterampilan psikomotorik dan apresiasi seni yang diperoleh melalui aktivitas nyata. Wulandari menegaskan bahwa pembelajaran Seni Budaya di sekolah dasar idealnya dilakukan melalui kegiatan praktik yang memungkinkan siswa berkreasi dan berekspresi secara bebas.⁴

Mata pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang materinya berisikan materi seni rupa, tari, teater, dan musik yang kesemuanya itu

⁴S. Wulandari, "Implementasi Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD," *Jurnal Seni Dan Pendidikan* 4, no. 1 (2022): hlm. 21.

merupakan materi praktik, sehingga di sekolah guru sering terjebak menggunakan metode pengajaran yang digunakan lebih mengarah kepada metode ceramah atau bercerita saja. Padahal kedua metode tersebut dapat mendatangkan kebosanan siswa apabila guru yang memberikan materi tersebut tidak dapat menyesuaikan dengan kondisi atau keadaan siswa.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV SDN No. 101118 Sayurminggi Kabupaten Tapanuli selatan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran seni budaya salah satunya adalah proses pembelajaran dan minat belajar siswa belum optimal. Hal ini terlihat dari siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru, pembelajaran yang berlangsung masih terkesan monoton, yaitu lebih banyak didominasi oleh guru, sedangkan siswa cenderung pasif, sebagian siswa malah mengobrol dan mengganggu teman yang sedang belajar, saat proses pembelajaran sedang berlangsung ditemukan bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah dan cenderung bersifat konvensional sehingga peserta didik tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran.⁵

Sementara berdasarkan hasil wawancara terhadap Inayah Asmi Atifan yang merupakan salah satu peserta didik di kelas IV SDN No. 101118 Sayurminggi, peserta didik menyampaikan, “belajarnya lebih banyak mendengarkan ibu guru bicara di depan. Kadang kami merasa bosan dan mengantuk karna kami cuma boleh duduk diam, mencatat, mengerjakan soal

⁵Peneliti, “Hasil Observasi Awal Di Kelas IV SDN No.101118 Sayurminggi” (Tapanuli Selatan: Observasi, 2025). Pada tanggal 24 Oktober 2025. Pukul 09.15 WIB.

dan tidak banyak melakukan kegiatan yang seru dan menantang”.⁶ Dari hasil wawancara diatas menunjukkan bahwasanya proses pembelajaran dikelas masih berpusat pada guru. Siswa menjadi pendengar pasif yang kegiatannya terbatas hanya pada duduk diam, mencatat, dan mengerjakan soal saja. Karena pembelajaran hanya berjalan satu arah, menyebabkan siswa merasa bosan dan mengantuk didalam kelas. Selain itu, siswa merasa kurang tertantang karena tidak ada kegiatan yang seru atau praktik langsung. Siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk bekerja sama dengan teman atau mencoba hal hal yang kreatif. Hal ini mengakibatkan minat siswa terhadap pembelajaran masih rendah. Permasalahan ini harus segera diatasi dengan mengubah cara mengajar agar lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif, seperti menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan siswa SD diantaranya model pembelajaran yang mengedepankan partisipasi siswa, mengintegrasikan unsur permainan, bekerja dalam tim, turnamen, dan penghargaan didalamnya sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Unsur unsur tersebut terdapat pada komponen model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model yang efektif untuk membantu siswa mencapai kompetensi dasar secara optimal. Model ini tidak hanya berfokus pada pemahaman materi pelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta

⁶Inayah Asmi Atifan, “Wawancara Peserta Didik Kelas IV SDN No.101118 Sayurmasinggi” (Tapanuli Selatan: Wawancara, 2025). Pada tanggal 24 Oktober 2025. Pukul 10.00 WIB.

pengembangan sikap sosial yang positif. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bersifat kolaboratif dan mudah diterapkan karena melibatkan seluruh siswa tanpa memandang latar belakang sosial, sekaligus memfasilitasi interaksi dan kerja sama melalui kegiatan saling membantu antar teman sekelas. Proses pembelajaran dengan model ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, aman, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama. Selain itu, unsur kompetisi dalam *Teams Games Tournament* (TGT) bersifat konstruktif, sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Melalui metode ini, peserta didik dilatih untuk percaya diri dalam menyampaikan pendapat, menghargai pandangan orang lain, serta mengembangkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi secara sehat.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Muldayanti dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengandung unsur permainan yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.⁷ Model *Teams Games Tournament* (TGT) sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai aktivitas bermain, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Melalui model ini, diharapkan minat belajar siswa dapat meningkat dan

⁷Muldayanti N.D, "Pembelajaran Biologi Model STAD Dan TGT Ditinjau Dari Keingintahuan Dan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan IPA 2* (2013). hlm. 12-17.

memberikan pengaruh positif terhadap motivasi serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.⁸

Berdasarkan uraian pada latar belakang Masalah, penelitian ini dilakukan dengan jenis penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No. 101118 Sayurmasinggi Kabupaten Tapanuli Selatan”**

B. Identifikasi Masalah

Adapun Identifikasi Permasalahan, yaitu:

1. Model pembelajaran yang kurang bervariasi masih sangat rendah dan cenderung menggunakan metode ceramah pada setiap pembelajaran yang dilakukan.
2. Siswa merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang berlangsung, karena tidak ada variasi pembelajaran.
3. Rendahnya minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran seni budaya di kelas IV SDN No. 101118 Sayurmasinggi.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

Melihat banyaknya permasalahan yang ada dan peneliti juga mempunyai kemampuan yang terbatas, maka peneliti juga fokus pada penerapan model

⁸Saras Putri Utami and Esti Harini, “Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Team Games Tournament Siswa Kelas III MI Magelang,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 2 (2014).

pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran seni budaya kelas IV SDN NO. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.

D. Batasan Istilah

Adapun batasan istilah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Shoimin, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik secara aktif tanpa membedakan status, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan sebagai tutor sebaya, serta memuat unsur permainan dan penguatan dalam prosesnya.⁹ Sementara itu menurut peneliti, model pembelajaran *Teams Games Tournament* TGT adalah pendekatan yang mengintegrasikan aktivitas permainan ke dalam proses pembelajaran, sehingga selaras dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Dengan penerapan model ini, diharapkan minat belajar siswa meningkat dan memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar mereka.

2. Minat belajar.

Menurut Karina, Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan antara minat belajar dan ketercapaian tujuan pembelajaran sangat

⁹Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 203.

erat, karena siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih termotivasi, aktif, dan konsisten dalam menyerap materi yang disampaikan.¹⁰ Dengan demikian, minat belajar peserta didik menurut penelitian ini dapat dimaknai sebagai dorongan atau upaya yang dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan kemauan, ketertarikan, serta keinginan peserta didik dalam mempelajari suatu bidang ilmu pengetahuan

3. Pendidikan Seni Budaya.

Menurut perspektif Ahmad Susanto dalam buku “Teori Pembelajaran di Sekolah Dasar” Pendidikan Seni Budaya pada dasarnya merupakan bentuk pendidikan seni yang berlandaskan pada nilai-nilai budaya, yang mencakup berbagai aspek seperti seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan.¹¹ Sedangkan peneliti berpandangan pendidikan seni budaya Seni budaya adalah hasil karya manusia yang mengandung nilai keindahan dan menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Melalui seni budaya, siswa dapat belajar mengekspresikan diri, mengenal keindahan, serta menghargai berbagai karya seni yang ada di sekitarnya.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, seni budaya memiliki peran penting karena dapat mengembangkan kreativitas dan minat belajar siswa.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini pembelajaran seni budaya difokuskan

¹⁰R. M. Karina, “Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2 (2017). hlm. 191-196.

¹¹Ahmad Susanto, *Teori Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2015).

pada pengenalan alat musik, khususnya pada nama, bentuk, dan bunyi alat musik dalam materi seni musik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan penerapan model pembelajaran kooperatif yang berbasis pada turnamen akademik antar kelompok setara, yang masing-masing terdiri atas 5–6 siswa dengan kemampuan heterogen serta melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya. Model ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, yang tercermin melalui ketertarikan, kecenderungan hati, dan perasaan senang sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

E. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Seni Budaya dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan?

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Seni Budaya di kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.

G. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat Penelitian ini Adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran Seni Budaya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan efektif guna meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya.

b. Bagi Siswa

Melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT), siswa diharapkan dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan, aktif, dan kompetitif sehingga minat belajar mereka terhadap pelajaran Seni Budaya dapat meningkat.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan perbandingan bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) atau topik yang berkaitan dengan peningkatan minat belajar siswa.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan dirancang untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang keberhasilan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran senibudaya kelas IV SDN NO 101118 Sayurimatinggi kabupaten Tapanuli Selatan. Penelitian ini diharapkan berhasil apabila terjadi peningkatan minat belajar siswa, yang ditunjukkan melalui skor rata rata angket minat belajar dan hasil observasi aktivitas siswa yang berada pada kategori cukup atau lebih baik. Apabila 80% siswa telah mencapai standar KKM sejumlah (80) Maka Penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam penulisan tugas akhir, penulis membuat sistematika dalam 5 bab yaitu:

BAB I pendahuluan yang di dalamnya berisikan latar belakang nasalah, identifikasi, batasan masalah, Batasan istilah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, indikator keberhasilan data, sistematika pembahasan.

BAB II landasan Teori, yang didalamnya berisikan kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, hipotesis tindakan.

BAB III Metodologi Penelitian, yang didalamnya berisikan lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subyek penelitian, instrumen pengumpulan data, langkah langkah prosedur penelitian, tekhnik analisi penelitian.

BAB IV Hasil Peneltian, yang didalamnya berisikan analisis data prasiklus, pelaksanaan siklus I, Pelaksanaan siklus II, analisis data, pembahasan hasil penelitian, keterbatasan penelitian.

BAB V Penutup, yang didalamnya berisikan kesimpulan, implikasi hasil penelitian, saran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran Teams Games Tournament

a. Pengertian Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang pertama kali diperkenalkan oleh Johns Hopkins dan kemudian dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Model pembelajaran Teams Games Tournament yaitu model pembelajaran berbasis pertandingan permainan tim yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward.¹

Model ini termasuk dalam pembelajaran kooperatif, yang menekankan kerja sama aktif antar peserta didik, di mana setiap anggota bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas kelompok. Salah satu jenis pembelajaran kooperatif adalah TGT (Teams Games Tournament).²

Menurut Rusman mengemukakan bahwa TGT merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar beranggotakan 4–5 orang. Setiap anggota memiliki kemampuan dan karakteristik yang berbeda, termasuk jenis

¹Maulana Arafat dkk, Lubis, *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI* (Padangsidimpun: Samudra Biru, 2022), hlm. 73.

²Agung Prihatmojo and Rohmani, *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran “Who Am I”* (Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020), hlm. 34-35.

kelamin, sehingga setiap kelompok terdiri dari individu-individu yang beragam. Keberagaman ini menuntut pemahaman dan kerja sama yang baik antar anggota kelompok.³

Model pembelajaran ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan kerja sama tim dan turnamen mingguan, seperti permainan akademik, di mana siswa bersaing dengan anggota tim lain untuk meraih poin bagi timnya tanpa membedakan status. Selain itu, model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan interaksi personal yang intens setiap hari, meskipun berasal dari latar belakang ras yang berbeda. Hal ini menjadi solusi ideal untuk menciptakan interaksi kooperatif yang mendalam di antara siswa dari beragam ras.⁴

b. Tujuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Penerapan model *Teams Games Tournament* di kelas bertujuan menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Model ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa serta menumbuhkan semangat kerja sama dan saling membantu antar anggota kelompok dalam memahami materi yang disampaikan guru. Setiap anggota tim

³Hariyanto Agus, *Team Games Tournament (TGT) Dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik* (Yogyakarta: Depublish, 2019), hlm. 29-30.

⁴Resi Y.R., “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantu Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Di MI Ikhwanul Djauhariah” (Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021), hlm. 10.

diharapkan dapat memberikan kontribusi maksimal untuk meraih skor terbaik bagi kelompoknya.⁵

Melalui *Teams Games Tournament*, peserta didik dapat belajar dalam suasana yang santai namun tetap bermakna, sambil menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan aktif. Suasana “rileks” di sini berarti belajar tetap menyenangkan, tidak monoton, dan jauh dari kebosanan. Pendekatan ini menunjukkan bahwa belajar tidak selalu harus kaku atau pasif di bangku kelas, melainkan dapat dikombinasikan dengan permainan edukatif yang tetap bernilai pembelajaran. Meski demikian, guru tetap berperan membimbing agar siswa aktif dan berpikir kritis selama proses belajar berlangsung.⁶

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki langkah langkah dalam pembelajaran. Berikut langkah langkah model pembelajaran *Teams Games Toournament*

⁵Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset, Dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2010), hlm. 13.

⁶Nur Endah Hikmah Fauziyah and Indri Anugraheni, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 2020. hlm. 850-860.

Tabel II.1
Langkah Langkah Model Pembelajaran TGT

No	Tahapan	Aktivitas Guru dan pelajar
1	Presentasi Guru	a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi pelajar b. Menyampaikan informasi c. Mengorganisasikan pelajar dengan kelompok yang heterogeny d. Membimbing kelompok belajar e. Evaluasi f. Memberikan penghargaan
2.	Kelompok belajar	a. Pelajar terlebih dahulu di ranking sesuai kepandaian dalam mata Pelajaran. b. Menentukan 3 kelompok dalam kelas, yaitu kelompok atas, kelompok menengah dan kelompok bawah
3.	Turnamen	a. Pelajar melakukan turnamen
4.	Pengenalan Kelompok	a. Guru menyiapkan: 1) Kartu Soal 2) Lembar Kerja 3) Alat/Bahan b. Pelajar dibagi atas beberapa kelompok c. Guru mengarahkan aturan permainnya ⁷

⁷Maulana Arafat Lubis Dkk, *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI* (Padangsidimpuan: Samudra Biru, 2022). hlm.73

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terdapat beberapa tahapan pelaksanaan. Menurut sebagian ahli, *Teams Games Tournament* terdiri atas lima tahap utama, yaitu penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Namun, beberapa sumber lain menyebutkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat disederhanakan menjadi empat langkah pokok sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Tahap awal pembelajaran dilakukan oleh guru melalui penyampaian materi. Kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan berbagai metode seperti ceramah, diskusi yang dipandu oleh guru, penayangan video pembelajaran, atau penyampaian tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, peserta didik diharapkan memperhatikan dan memahami materi dengan baik, karena pemahaman yang kuat akan membantu mereka dalam kegiatan kelompok maupun permainan. Selain itu, fokus belajar menjadi penting sebab nilai yang diperoleh dalam permainan akan memengaruhi skor akhir kelompok.

2. Pembentukan Kelompok (*Teams*)

Peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang beranggotakan empat hingga lima orang dengan komposisi yang heterogen, baik

dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun latar belakang etnik. Tujuan pembentukan tim ini adalah agar peserta didik dapat saling membantu dalam memahami materi, serta mempersiapkan diri untuk bekerja sama secara optimal saat kegiatan permainan berlangsung.

3. Permainan (*Game Tournament*)

Tahap ini dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan berbentuk kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari pada saat penyajian kelas dan diskusi kelompok. Umumnya, permainan berisi pertanyaan sederhana yang masih berkaitan dengan topik sebelumnya. Peserta didik secara berebutan menjawab pertanyaan. Setiap jawaban benar akan memperoleh skor tertentu yang nantinya akan dihitung sebagai kontribusi bagi tim.

4. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah seluruh permainan selesai, guru akan mengumumkan tim dengan perolehan skor tertinggi. Tim yang berhasil mencapai rata-rata nilai sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan akan diberikan penghargaan atau hadiah sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan prestasi mereka selama proses pembelajaran.⁸

⁸ Fauziyah and Anugraheni, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." hlm. 850-860.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Kelebihan dan kekurangan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* Tukiran Tanidreja, antara lain:

1. Menekankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
2. Memungkinkan penguasaan materi secara mendalam meskipun waktu terbatas.
3. Membuat proses belajar mengajar lebih aktif karena keterlibatan siswa.
4. Melatih siswa berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain.
5. Membantu pengembangan akhlak, kepekaan, dan toleransi siswa.⁹

Sedangkan Kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament*:

1. Membutuhkan waktu yang cukup banyak, terutama pada tahap pembentukan kelompok dan pelaksanaan permainan.
2. Sulitnya membentuk kelompok yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik, sehingga menimbulkan tantangan bagi guru.

⁹Tukiran Tanidreja Dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta, 2011). hlm. 72.

3. Jika permainan tidak dikelola dengan baik, TGT dapat menimbulkan kegaduhan dan sulit dikendalikan selama proses pembelajaran.¹⁰

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat adalah kecenderungan atau antusiasme yang tinggi serta keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat termasuk salah satu aspek psikologis yang dapat mendorong seseorang untuk mencapai tujuannya.¹¹ Sedangkan menurut Slameto minat adalah rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau kegiatan secara spontan, tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Dengan kata lain, minat merupakan dorongan internal seseorang yang menimbulkan perhatian atau ketertarikan secara selektif, sehingga individu memilih objek atau kegiatan yang dianggap bermanfaat, menyenangkan, dan pada akhirnya memberikan kepuasan pribadi.¹²

Sedangkan belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi melalui pengembangan keterampilan baru dan pemahaman pengetahuan baru, yang pada gilirannya dapat mengubah sikap dan perilaku seseorang. Proses ini terjadi ketika individu diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi hal-hal yang belum diketahui

¹⁰ Agus, *Team Games Tournament (TGT) Dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. hlm. 31-32.

¹¹ “KBBI Daring,” Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2021..

¹² Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). hlm. 180.

sebelumnya. Belajar juga dapat dipahami sebagai usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara menyeluruh melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah sebagai kondisi atau motivasi yang mendorong peserta didik untuk menyukai suatu mata pelajaran, sehingga mereka rajin mengikuti proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru.¹³

b. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto, beberapa indikator minat belajar meliputi perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa ialah sebagai berikut:

1. Perasaan Senang

Siswa yang memiliki perasaan senang terhadap suatu pelajaran cenderung belajar tanpa rasa terpaksa. Contohnya, mereka menikmati proses pembelajaran, tidak merasa bosan, dan rutin hadir saat pelajaran berlangsung.

2. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan siswa terhadap suatu objek mendorong mereka untuk aktif melakukan atau menyelesaikan kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut. Contohnya, siswa aktif dalam diskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan guru.

¹³Rahmi Ramadhadi and Suhelayani, *Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dan Pengembangan* (Hak Cipta: Yayasan kita menulis, 2022). hlm. 2.

3. Ketertarikan Siswa

Ketertarikan ini berkaitan dengan dorongan internal siswa terhadap suatu benda, orang, kegiatan, atau pengalaman tertentu yang muncul dari stimulasi kegiatan itu sendiri. Contohnya, siswa antusias mengikuti pelajaran dan tidak menunda-nunda tugas yang diberikan guru.

4. Perhatian Siswa

Perhatian siswa berkaitan erat dengan minat, yakni konsentrasi terhadap objek atau kegiatan tertentu. Siswa yang memiliki minat pada suatu objek secara alami akan memperhatikannya, misalnya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi yang disampaikan.¹⁴

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar mencakup perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, yang secara bersama-sama mendorong siswa untuk belajar dengan antusias dan konsisten.

¹⁴Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. hlm. 180.

3. Pendidikan Seni Budaya

a. Pengertian Seni Budaya

Kata seni berasal dari bahasa Sanskerta *sani*, yang memiliki makna pemujaan, pengabdian, pemberian, permohonan, atau suatu pencarian yang dilakukan dengan penuh rasa hormat dan kejujuran.¹⁵

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) adalah mata pelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi dan kegiatan kreatif guna menghasilkan karya nyata yang memiliki nilai guna dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini, siswa didorong untuk menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya bangsa serta kesiapan dalam menghadapi tantangan masa depan. Kompetensi yang dikembangkan dalam seni budaya menjadi bagian penting dari pembekalan life skill bagi peserta didik. Seluruh proses pembelajaran pada mata pelajaran ini merupakan penerapan dari berbagai bidang pengetahuan lain, yang mendorong siswa menciptakan karya dan keterampilan secara langsung sehingga mereka dapat merasakan pengalaman estetis dalam berkarya. Selain itu, dalam kegiatan seni budaya, siswa berinteraksi dengan berbagai hasil kerajinan dan teknologi di lingkungan sekitarnya. Melalui interaksi

¹⁵Hadjar Pamadhi Dkk, *Pendidikan Seni Di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010). hlm. 7-13.

tersebut, peserta didik secara tidak langsung memperoleh pengalaman kreatif yang dapat memperkaya kehidupan mereka.¹⁶

Adapun seni menurut para ahli antara lain ialah sebagai berikut:

Seni merupakan hasil karya manusia atau ungkapan jiwa yang dituangkan melalui bentuk tertentu. Namun, tidak semua hasil ciptaan manusia dapat disebut sebagai karya seni, karena tidak semua diciptakan dengan tujuan untuk dinikmati atau diapresiasi. Suatu karya baru dapat dikategorikan sebagai seni apabila diciptakan secara sadar untuk memberikan nilai estetika dan dapat dinikmati oleh masyarakat.¹⁷

Menurut Plato mengemukakan bahwa seni adalah hasil tiruan dari alam (*Ars Imitatio Naturam*). Pandangan ini menegaskan bahwa karya seni merupakan cerminan atau representasi dari objek dan fenomena yang sudah ada di alam. Nilai keindahan dalam karya seni terletak pada kemampuan seniman menghadirkan kesan estetis yang terdapat pada objek tersebut.¹⁸

Menurut Aristoteles berpendapat bahwa meskipun Plato memandang seni sebagai sesuatu yang kurang bernilai karena dianggap dapat mengalihkan perhatian dari kebenaran, pandangan tersebut kemudian ditentang. Murid Plato yang memiliki pemikiran kuat, yaitu

¹⁶Serli Dwi Anggreani, “Analisis Faktor Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Yang Mempengaruhi Mutu Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di SD Muhammadiyah Pringsewu” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020). hlm. 39-40.

¹⁷Moh. Rondhi, “Apresiasi Seni Dalam Konteks Pendidikan Seni,” *Jurnal Imajinasi* 11, no. 1 (2017). hlm. 10.

¹⁸Plato, *Etika Dan Estetika: Sebuah Pendekatan Filsafat* (Yogyakarta: Kanisius, 2011). hlm. 45–46.

Aristoteles, justru mengembangkan teori sastra pertama yang sistematis dan meletakkan dasar bagi munculnya kesadaran serta kepercayaan diri para seniman. Walaupun pembahasan Aristoteles lebih banyak menyinggung tentang karya sastra, khususnya tragedi, pemikirannya dapat diterapkan juga pada cabang-cabang seni lainnya.¹⁹

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa seni merupakan hasil karya dan ekspresi jiwa manusia. Namun, tidak semua ciptaan manusia dapat digolongkan sebagai karya seni, karena tidak semua diciptakan dengan tujuan artistik atau untuk menghadirkan keindahan. Seni lahir sebagai ungkapan perasaan manusia, baik itu rasa keindahan, kebahagiaan, maupun kesedihan, yang diwujudkan melalui berbagai bentuk karya seperti lukisan, gambar, patung, dan bentuk ekspresi visual lainnya.

b. Tujuan Seni Budaya

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan tahun 2006, mata pelajaran Seni Budaya memiliki tujuan untuk mengembangkan berbagai kemampuan peserta didik. Tujuan tersebut meliputi:

¹⁹Aristoteles, *Poetika Terj. Rachmat Djoko Pradopo* (Jakarta: Gramedia, 1956). hlm. 40–43.

1. Memahami konsep serta pentingnya seni, budaya, dan keterampilan dalam kehidupan.
2. Menunjukkan partisipasi aktif dalam kegiatan seni dan budaya baik di tingkat lokal, regional, maupun global.
3. Menumbuhkan sikap apresiatif terhadap nilai-nilai seni, budaya, dan keterampilan.²⁰

Sementara itu, menurut Kristianto, tujuan pembelajaran seni budaya dan keterampilan secara umum adalah:

1. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis.
2. Membentuk sikap positif terhadap nilai-nilai estetika dan sosial.
3. Menumbuhkan nilai-nilai yang bermanfaat bagi pengembangan pribadi maupun kehidupan bermasyarakat dan berbudaya.²¹

c. Ruang Lingkup Seni Budaya

1. Seni Rupa

Seni rupa merupakan cabang seni yang menghasilkan karya berdasarkan ekspresi dan kreativitas manusia, yang dapat dinikmati melalui indera penglihatan dan peraba. Dengan demikian, seni rupa

²⁰Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), “Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah: Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK),” Departemen Pendidikan Nasional, 2006. hlm. 142–143.

²¹Anggrreani, “Analisis Faktor Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Yang Mempengaruhi Mutu Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di SD Muhammadiyah Pringsewu.”. hlm. 41-42 34

lebih menonjolkan keindahan visual dibandingkan keindahan yang ditangkap oleh indera lainnya.²²



Gambar II.1 Ilustrasi Seni Rupa

1. Seni Musik

Seni musik tradisional merupakan bentuk musik yang tumbuh dan berkembang dari kebudayaan daerah tertentu serta diwariskan secara turun-temurun. Musik ini mencerminkan nilai-nilai, adat istiadat, dan kepercayaan masyarakat setempat. Setiap daerah memiliki ciri khas musikal yang berbeda, baik dari segi irama, melodi, maupun instrumen yang digunakan, sehingga musik tradisional menjadi identitas budaya yang unik bagi masing-masing wilayah.²³



Gambar II.2 Ilustrasi Seni Musik

²²Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, *Pertiwi Kamariah Hasis, Pembelajaran Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini* (Indarmayu: CV. Adanu Abimata, 2020). hlm. 9.

²³Ketut Wisnawa, *Seni Musik Tradisi Nusantara* (Badung: Nilacakra, 2020). hlm. 36.

2. Seni Tari

Seni tari merupakan bentuk ekspresi diri manusia yang disampaikan melalui gerak tubuh yang ritmis, indah, dan memiliki nilai kesopanan. Gerak dalam tari dilakukan secara selaras dengan iringan musik atau gending yang mendukung suasana serta makna gerakan tersebut. Dengan demikian, seni tari tidak hanya menampilkan keindahan gerak semata, tetapi juga mencerminkan ungkapan jiwa, perasaan, dan kehalusan budi manusia melalui keselarasan antara gerak, irama, dan ekspresi.²⁴



Gambar II.3 Ilustrasi Seni Tari

3. Seni Drama

Seni drama merupakan cabang seni yang berfokus pada pementasan sebuah cerita atau lakon yang mengandung alur, tokoh, dan karakter yang diperankan oleh para pemain. Dalam drama, unsur dialog, ekspresi, dan gerak berpadu membentuk satu kesatuan pertunjukan yang menggambarkan kehidupan manusia. Melalui drama, penonton dapat memahami nilai-nilai kehidupan, emosi, dan pesan moral yang disampaikan melalui peran dan alur cerita yang dimainkan.²⁵

²⁴Muryanto, *Mengenal Seni Tari Indonesia* (Semarang: Alprin, 2019). hlm. 11-37

²⁵Wendri Wiratsiwi, "Keterkaitan Antara Model Pembelajaran Alam Sekitar Dengan Kereativitas Guru Dalam Penyampaian Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Pada Anak Sekolah Dasar Kelas Tinggi," *Jurnal Teladan 1* (2016). hlm. 6.



Gambar II.4 Ilustrasi Seni Drama

B. Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian ini, maka penelitian terdahulu yang berkenaan dengan judul penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Salsa Ulwiyah Ulfiyana, Sari Yustiana, dan Muhamad Afandi yang berjudul “Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik” Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SDN Kalisari 1 pada peserta didik kelas VI dengan jumlah sampel 36 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar yang terdiri dari 20 pernyataan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik berada pada kategori tinggi dengan rata-rata persentase 76,02%. Sebanyak 58,33% peserta didik berada pada kategori minat tinggi, 41,66% pada kategori sedang, dan 0% pada kategori rendah. Keempat indikator minat belajar—perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian—juga menunjukkan hasil yang tinggi dan sedang. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbasis pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT)

efektif meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.²⁶

2. Penelitian dari Nurhabibah Harahap, Deprizon, Wismanto, Radhiyatul Fithri, Salman, dan Sakban pada tahun yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbasis Liveworksheets Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah Kotapinang”. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa, dilihat dari data pada siklus I aktivitas guru 81,25% berada pada kategori baik, aktivitas siswa 71,25% berada pada kategori cukup dan minat belajar siswa 72,91% berada pada kategori cukup. Pada siklus II mengalami peningkatan, aktivitas guru 96,25% berada pada kategori baik sekali, aktivitas siswa 91,25% berada pada kategori baik sekali dan minat belajar siswa 92,91% berada pada kategori baik sekali.²⁷
3. Penelitian dari Mega Pandu Pratiwi pada tahun yang berjudul “Penerapan Model TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD”. Penelitian ini menggunakan menggunakan

²⁶Salsa Ulwiyah, “Penerapan Model Pembelajaran Times Games Tournament Berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025). hlm. 651-661.

²⁷Nurhabibah Harahap Dkk, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Liveworksheets Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN. Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang,” *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2 (2024). hlm. 149-157.

metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pada peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1. Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar IPAS melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantu media monopoli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan penerapan model TGT (Teams Games Tournament). Rata-rata minat belajar peserta didik pada pra siklus adalah 23,9%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 81,5% dan kembali meningkat pada siklus II yaitu 85,3%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1.²⁸

Tabel II.2
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian yang dilakukan oleh Salsa Ulwiyah, Ulfiyana, Penelitian dari Sari Yustiana,	a. Jenis penelitian Menggunakan model Teams Games Tournament	a. Meneliti menggunakan metode kuantitatif sedangkan peneliti

²⁸Mega Pandu Pratiwi Dkk, “Penerapan Model TGT Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7 (2023). hlm. 170-1763.

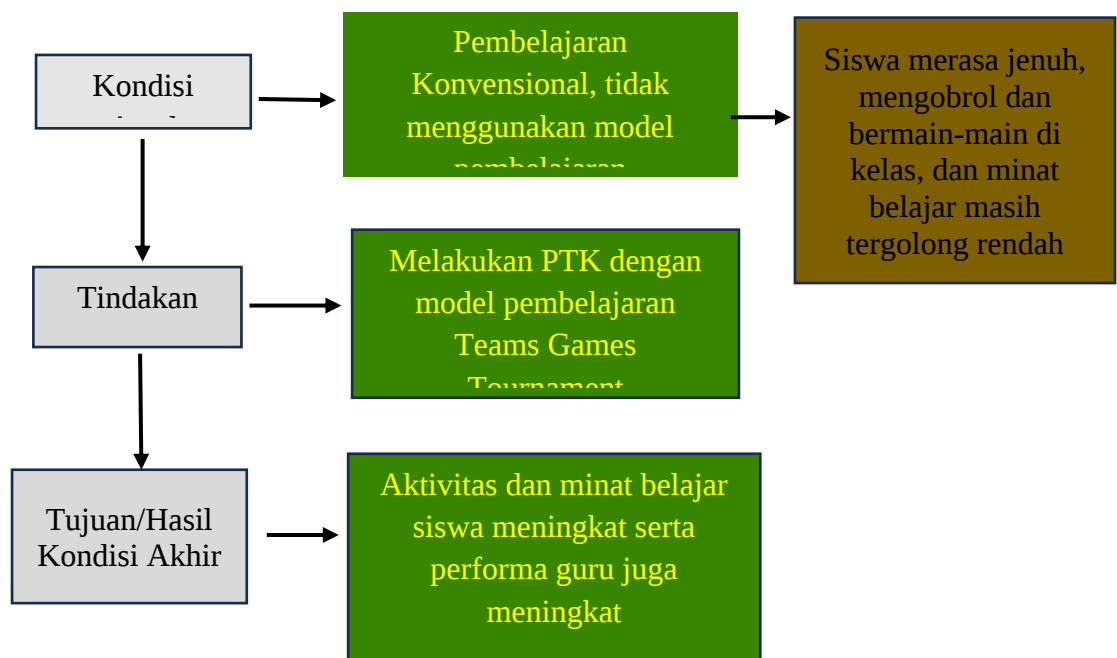
	dan Muhammad Afandi (2025) yang berjudul “Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik”	b. Menggunakan variabel terikat yaitu minat belajar peserta didik c. Subjek Penelitian di SD	menggunkan metode penelitian tindakan kelas b. Meneliti minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI SD, sedangkan peneliti meneliti minat minat belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas IV SD.
2	Penelitian dari Nurhabibah Harahap, dkk, pada tahun 2024 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran	a. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. b. Menggunakan variabel bebas yaitu penerapan model	a. Menggunakan instrument penelitian observasi, wawancara dan skala sikap (angket), sedangkan

	Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Liveworksheets Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah Kotapinang”.	pembelajaran <i>teams games tournament</i>. c. Menggunakan variabel terikat yaitu minat belajar peserta didik d. Subjek penelitian yaitu siswa SD	peneliti menggunakan instrument penelitian berupa angket, lembar observasi, dokumentasi
3	Penelitian dari Mega Pandu Pratiwi pada tahun 2023 yang berjudul “Penerapan Model TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD”	a. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. b. Menggunakan variabel bebas yaitu Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament c. Menggunakan variabel terikat yaitu Meningkatkan Minat Belajar	a. Menggggunakan instrument pengumpulan data berupa lembar observasi, wawancara angket dan dokumentasi. Sedangkan peneliti menggunakan instrument pengumpulan data berupa angket, lembar observasi, dan dokumentasi.

		d. Subjek penelitian yaitu siswa SD	
--	--	--	--

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah gambaran bagaimana cara kerja dan isi penelitian serta hal-hal apa saja yang akan dilakukan secara singkat dan jelas untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur proses penelitian.



Gambar II.5 Kerangka Bagan Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran senibudaya kelas IV SDN NO. 101118 Sayurimatinggi kabupaten Tapanuli selatan

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN No. 101118 Sayurimatinggi, Kecamatan Sayurimatinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan. Alasan melakukan penelitian di lokasi ini yaitu SDN No 101118 Sayurimatinggi karena peneliti menemukan permasalahan yang dihadapi oleh guru disekolah tersebut yaitu mengenai minat belajar siswa yang kurang antusias terhadap pembelajaran tersebut. Penelitian ini dilakukan di kelas IV Sebanyak 16 Peserta didik, Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah penerapan model team games tournament untuk meningkatkan minat belajar siswa pada muatan Pelajaran Seni Budaya. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025-2026.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) yang merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri, Dalam kajian ini penelitian tindakan kelas merupakan metode praktis yang melibatkan analisis terhadap tantangan yang dihadapi oleh pendidik dalam lingkungan kelas, diikuti dengan implementasi tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut.¹ Penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikemukakan oleh Kurt Lewin, model penelitian Kurt Lewin

¹Ridwan Abdullah Sani and Sudirman, *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru* (Tangerang: Tira Smart, 2017). hlm. 5.

memiliki empat tahap dalam pelaksanaannya yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi, Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan masalah- masalah yang terjadi di lapangan dalam kegiatan belajar di dalam kelas dimana guru sebagai motivator bagi siswa berdasarkan pengalaman yang mereka miliki.²

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap selama proses penelitian, meminimalisir masalah-masalah yang dapat menghambat proses pencapaian tujuan pendidikan, dan peningkatan layanan profesional guru dalam mengorganisir proses pembelajaran di lapangan supaya tercapainya tujuan pendidikan yang efektif dan efisien.³

C. Latar dan subyek penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN No 101118 Sayurimatinggi, yang berada di Kecamatan Sayurimatinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan. Adapun subjek dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV pada tahun ajaran 2025/2026 dengan total 16 siswa, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 9 siswi perempuan. Pemilihan subjek tersebut dilakukan karena kelas tersebut dianggap relevan untuk memperoleh data yang sesuai dengan fokus penelitian

²Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009). hlm. 33.

³Fery Muhammad Firdaus Dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022).

serta memiliki karakteristik yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang diteliti.⁴

Tabel III. 1
Jumlah sampel Penelitian⁵

NO	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki Laki	7
2	Perempuan	9
Total		16

Sumber: Wali Kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian dapat diartikan sebagai alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan, mengukur, dan memperoleh data yang relevan dengan tujuan penelitian. Instrumen ini berfungsi memastikan bahwa informasi yang diperoleh akurat, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu:

1. Lembar Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan terhadap objek (benda, peristiwa) diikuti dengan pencatatan secara cermat. Tujuan observasi hendaknya ditetapkan sebagai cara memperoleh data yang diperlukan untuk membantu memperbaiki proses dan dampak pembelajaran.⁶

⁴Peneliti, “Hasil Observasi Awal Di Kelas IV SDN NO. 101118 Sayurimatinggi” (Sayurimatinggi: Observasi, 2025). Pada tanggal 24 Oktober 2025. Pukul 08.25 WIB.

⁵Dian Parasmi, “Wawancara Wali Kelas IV SDN NO 101118 Sayurimatinggi Kecamatan Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan” (Tapanuli Selatan: Wawancara, 2025).

⁶Sani and Sudirman, *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru*. (Tangerang: Tira Smart, 2017), hlm. 5.

Yang akan diobservasi adalah aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Data aktivitas ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru selain pembelajaran pada setiap pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran Seni Budaya di Kelas IV.

2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden. Terdapat empat komponen inti dari sebuah angket, yaitu: (1) adanya subjek, yaitu individu atau lembaga yang melaksanakan penelitian, (2) Adanya ajakan, yaitu dorongan dari peneliti kepada responden untuk turut serta mengisi atau menjawab pertanyaan secara aktif dan objektif, (3) adanya petunjuk pengisian kuesioner, yaitu petunjuk yang tersedia harus mudah dimengerti dan tidak biasa (mempunyai persepsi yang bermacam-macam, (4) adanya pertanyaan atau pernyataan beserta tempat untuk mengisi jawaban, baik secara tertutup maupun terbuka.⁷

⁷Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011). hlm. 139-140.

Tabel III. 2
Kisi Kisi Angket Minat Belajar siswa⁸

Indikator	Deskripsi	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Pernyataan		
		Positif	Negatif	
Perasaan senang	1. Pandangan/ pendapat siswa tentang Pelajaran 2. Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran	1,2 dan 3	4, 5 dan 6	6
Ketertarikan	1. Respon siswa terhadap tugas yang diberikan 2. Rasa ingin tahu terhadap pelajaran	7, 8 dan 9	10, 11 dan 12	6
Keterlibatan	1. Keaktifan selama belajar	13, 14 dan 15	16, 17 dan 18	6
Perhatian siswa	1. Keseriusan siswa dalam memperhatikan pembelajaran	19, 20, 21	22, 23 dan 24	6
Jumlah		12	12	24

⁸ Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

3. Dokumentasi

Dokumentasi Adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai bukti tertulis, gambar, atau rekaman kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pelaksanaan Tindakan, Melalui dokumentasi, peneliti dapat mendapatkan gambaran nyata mengenai proses dan hasil pembelajaran selama tindakan berlangsung.

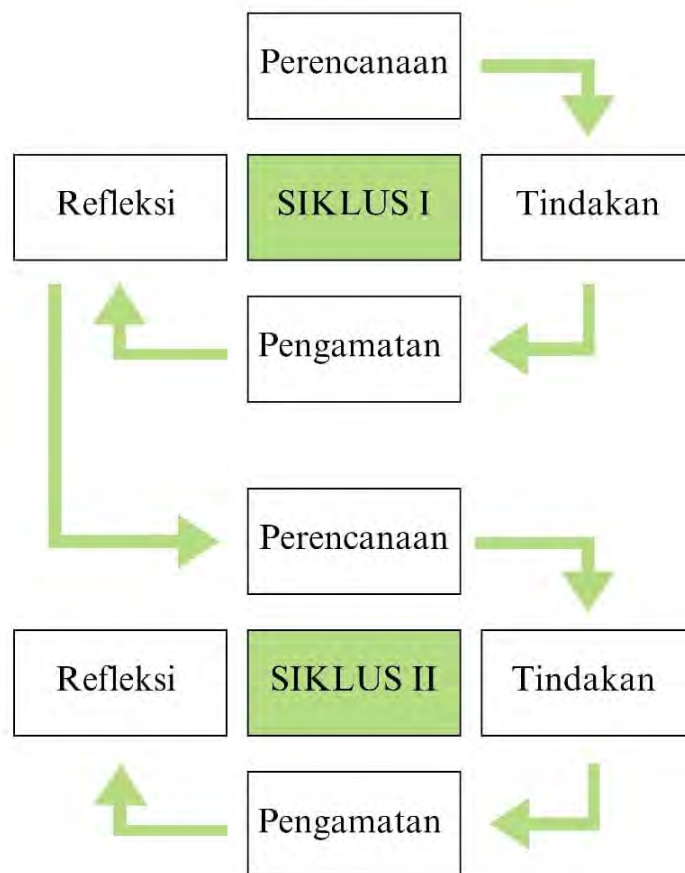
E. Langkah Langkah Prosedur Penelitian

Model penelitian pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian dari teori Kurt Lewin. Sebab di dalam model tersebut dijelaskan bahwa ada empat hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan, yaitu:

1. Perencanaan (planning),
2. Pelaksanaan tindakan (action),
3. Pengamatan (observation)
4. Refleksi (reflection).

Keempat tahapan tersebut saling berhubungan, di mana setelah melaksanakan refleksi, dapat kembali ke perencanaan⁹

⁹Dkk Hamzah B. Uno, *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011). hlm. 86



Gambar III. 1 Bagan PTK Model Kurt Lewin

Penelitian PTK ini dirancang dalam dua siklus, Permasalahan yang muncul ada siklus I merupakan permasalahan yang dipecahkan pada siklus II. Selanjutnya, kegiatan dimulai lagi seperti kegiatan pada siklus I, yakni meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dengan perubahan-perubahan untuk menyelesaikan permasalahan pada siklus I. Berikut adalah rincian kegiatan pada setiap siklus penelitian tindakan kelas

1. Siklus I

Prosedur PTK ada empat kegiatan yang merupakan suatu siklus kegiatan.

Empat kegiatan dideskripsikan berikut ini:

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen kegiatan yang berfungsi sebagai panduan pelaksanaan tindakan agar setiap langkah berjalan sesuai rencana. Instrumen kegiatan ini memuat urutan aktivitas, peran guru dan siswa, serta alokasi waktu yang dibutuhkan, sehingga pelaksanaan tindakan dapat berlangsung sistematis dan terarah. Adapun Kegiatan yang dilakukan yaitu:

1. Meminta izin kepada Kepala Sekolah SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan
2. Melakukan observasi awal di kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan
3. Menyusun Modul Ajar sebagai acuan untuk melakukan penelitian
4. Membuat lembar aktivitas bagi siswa dan guru
5. Membuat angket
6. Menentukan pokok bahasan yang akan dibahas. Materi pelajaran yang akan dibahas adalah materi “Mengenali alat musik”

b. Tindakan

Kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap ini adalah guru melaksanakan tindakanpenerapan pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dengan menerapkan model *Times Games*

Tournament berdasarkan Modul yang telah dipersiapkan. Langkah langkah kegiatan pembelajaran Senibudaya kelas IV sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- a) Guru mengucapkan salam dan menanya kabar peserta didik
- b) Guru mengajak semua siswa berdoa
- c) Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional.
- d) Guru mengabsensi siswa
- e) Motivasi
- f) Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa
- g) Apersepsi

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menyajikan materi sebagai pengantar yaitu pengenalan alat musik beserta ciri cirinya
- b) Guru memutar lagu sesuai dengan materi yang diajarkan
- c) Guru menempalkan media pembelajaran ke papan tulis
- d) Guru membacakan ciri ciri alat musik satu persatu
- e) Setiap kelompok berdiskusi cepat untuk menentukan alat musik yang dimaksud
- f) Kemudian guru menyuruh menjodohkan gambar dan menyusaikan gambar terhadap ciri ciri tersebut.
- g) Kelompok yang paling cepat mengangkat gambar alat musik yang sesuai dinyatakan benar

- h) Kelompok yang benar akan mendapatkan poin ataupun reward
- i) Kemudian guru memberikan kertas bergambar atau LKPD untuk dikerjakan siswa dengan cara berdiskusi dengan kelompok
- j) Biarkan siswa mengamati dan menganalisis gambar secara cermat
- k) Bagi kelompok yang paling cepat mengerjakan LKPD tersebut akan mempresentasikan hasilnya di depan kelas

3) Penutup

- a) Guru Bersama siswa membahas jawaban dari setiap ciri alat musik yang telah dibacakan
- b) Guru memberikan penguatan dan apresiasi kepada siswa atas keaktifan mereka
- c) Guru menutup pembelajaran tersebut dengan membaca hamdalah/doa
- d) Guru memberikan salam kepada siswa sebelum keluar kelas.

c. Observasi

Observasi berarti mengamati data pada saat melakukan kegiatan PTK. Pengamatan dapat dilakukan oleh guru sendiri atau oleh guru lain. Pengamatan difokuskan pada proses dan kegiatan pembelajaran, sedangkan persiapan dilakukan untuk merekam proses pembelajaran.¹⁰

¹⁰Iqlima Firdaus, Rahmadisha Hidayati, and Rida Siti Hamidah, "Model-Model Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023): 105–13. hlm. 108.

Observasi merupakan proses pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung perilaku siswa, respons guru, serta dampak penerapan pembelajaran di kelas. Proses ini melibatkan penggunaan berbagai instrumen seperti lembar observasi, catatan lapangan, maupun rekaman video untuk memperoleh data yang objektif dan akurat mengenai jalannya kegiatan pembelajaran. Melalui observasi, peneliti dapat mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, serta aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam pelaksanaan tindakan, sehingga hasilnya dapat dijadikan dasar refleksi dan perencanaan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, observasi berperan penting sebagai alat evaluasi objektif yang mendukung pengembangan praktik pembelajaran berbasis bukti

d. Refleksi

Tahap refleksi melibatkan proses mengingat dan merenungkan secara mendalam terhadap tindakan spesifik yang telah tercatat selama observasi. Data yang diperoleh dari tahap observasi dikumpulkan dan dianalisis secara sistematis. Melalui observasi tersebut, pendidik dapat melakukan introspeksi diri dengan menelaah data observasi yang mencakup perilaku pendidik dan siswa selama proses pembelajaran. Hasil refleksi ini bertujuan untuk menilai peningkatan minat belajar siswa. Apabila minat belajar belum menunjukkan kemajuan yang signifikan, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus kedua. Selain itu,

temuan refleksi pada siklus pertama berfungsi sebagai pedoman untuk implementasi siklus berikutnya.

2. Siklus II

Siklus II dilakukan setelah refleksi siklus I dilakukan, dan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pelaksanaan siklus II akan dihentikan apabila pencapaian KBM dapat mencapai taraf optimal.

F. Tekhnis Analisis Penelitian

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik ini dimulai dari menghimpun data, menyusun atau mengatur data, menyajikan data dan menganalisis data angka guna memberikan gambaran suatu gejala, peristiwa atau keadaan.

1. Tekhnik Analisis Data Angket

Teknik analisis data angket dilakukan dengan mengolah setiap jawaban responden berdasarkan kategori penilaian yang telah ditetapkan dalam skala Likert. Setiap pilihan jawaban diberi skor tertentu, kemudian seluruh skor dijumlahkan dan dihitung rata-ratanya untuk mengetahui kecenderungan pendapat atau tanggapan siswa terhadap suatu variabel yang diteliti. Hasil perhitungan ini selanjutnya diinterpretasikan sesuai kriteria yang telah dibuat, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai sikap, minat, atau persepsi siswa terhadap penggunaan model pembelajaran yang diterapkan. Adapun kriteria penskoran seperti pada tabel berikut:

Tabel III.3
Kriteria Penskoran Pernyataan Positif¹¹

No	Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Tidak Setuju (TS)	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel III.4
Kriteria Penskoran Pernyataan Negatif

No	Jawaban	Skor
1.	Sangat Tidak Setuju (STS)	4
2.	Tidak Setuju (TS)	3
3.	Setuju (S)	2
4.	Sangat Setuju (SS)	1

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung, diperlukan suatu perhitungan yang dapat menggambarkan tingkat pencapaian tersebut secara kuantitatif. Oleh karena itu, peneliti menggunakan sebuah rumus khusus yang berfungsi mengubah skor observasi yang diperoleh menjadi angka persentase sehingga hasilnya dapat dianalisis secara lebih objektif dan terukur. Dengan demikian,

¹¹ Riduwan. (2013). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.

presentase minat belajar siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.¹²

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

F = Skor yang diPeroleh

N = Skor Maksimal

Untuk mengetahui rata-rata kelas dari tingkat minat belajar siswa, digunakan suatu rumus perhitungan yang mengolah skor keseluruhan. Rumus ini membantu peneliti menentukan nilai rata-rata dari data angket yang telah dikumpulkan dari seluruh responden, sehingga hasil akhirnya menggambarkan tingkat minat belajar kelas secara umum.

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Rata rata hitung seluruh minat belajar

$\sum xi$ = Jumlah Seluruh nilai

n = Jumlah Seluruh Siswa

Berikut ini merupakan kriteria yang digunakan untuk menilai minat belajar siswa.

¹² Harahap, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Liveworksheets Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang."

Tabel III. 5
Kriteria Perolehan Nilai Minat Belajar Siswa¹³

Perolehan nilai Minat Belajar Siswa	Kategori	Predikat
91-100	Sangat Tinggi	A
83-90	Tinggi	B
75-82	Cukup	C
37-74	Kurang	D
1-36	Sangat Kurang	E

¹³ Pratiwi, Mega Pandu, Siti Masfuah, dan Diana Ermawati. 2023. "Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 7, No. 4, hlm. 1750–1763

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

Penelitian dilaksanakan di SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan, tepatnya di kelas IV dengan jumlah sampel sebanyak 15 siswa di antaranya 7 laki-laki dan 9 perempuan. Data yang dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen, antara lain: angket minat belajar, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa yang sudah divalidasi, dibuktikan dengan surat validasi yang dikeluarkan oleh ahli di bidang tersebut.

Sebelum menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), terlebih dahulu disebarkan pre-angket kepada siswa guna mengukur tingkat minat belajar mereka. Kemudian, dilakukan pengecekan dan penilaian terhadap jawaban yang telah diisi siswa pada angket minat belajar tersebut. Hasil penilaian menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Seni Budaya masih di bawah standar, dengan rata-rata skor 69,7 pada kategori kurang.

Pelajaran materi abstrak pada mata pelajaran Seni Budaya dengan metode konvensional yang berorientasi pada guru menyebabkan siswa kurang aktif terlibat dalam proses belajar. Kondisi ini menjadi penyebab utama rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Oleh sebab itu, peneliti mengusulkan solusi berupa penerapan model pembelajaran Teams

Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya. Model ini menekankan partisipasi siswa melalui elemen permainan, kerja tim, turnamen, serta pemberian penghargaan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat memotivasi minat belajar siswa.

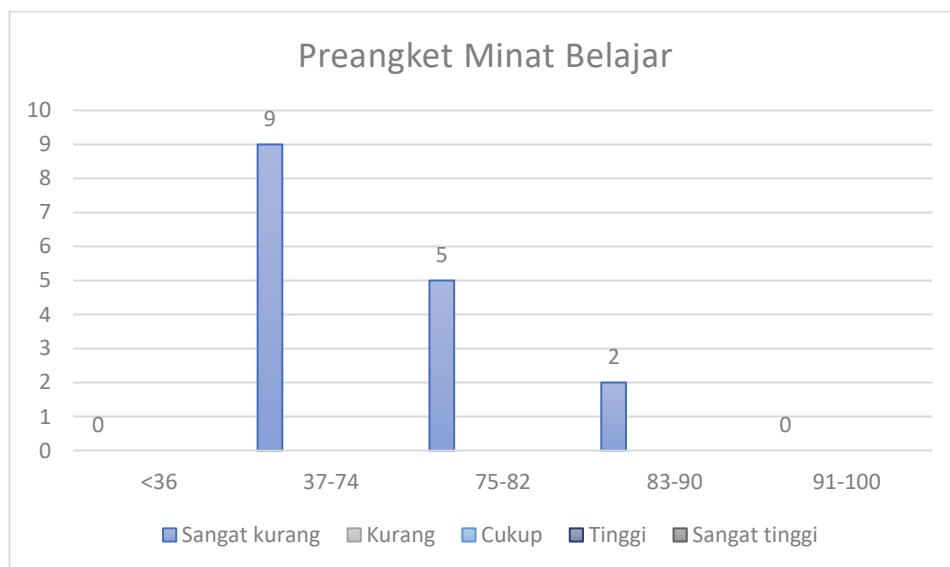
Berikut analisis ketuntasan minat belajar siswa pada tahap prasiklus, berdasarkan hasil pre-angket di mana siswa mengisi angket minat belajar terlebih dahulu sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT). Data awal minat belajar siswa prasiklus untuk siswa kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi adalah disajikan pada tabel IV.1. Adapun data lengkap hasil angket minat belajar siswa dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 178

Tabel IV. 1
Hasil Angket Minat Belajar Siswa Prasiklus

No	Perolehan Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	%
1.	91-100	Sangat tinggi	0	0%
2.	83-90	tinggi	2	12,5%
3.	75-82	cukup	5	31,25%
4.	37-74	kurang	9	56,25%
5.	1-36	Sangat kurang	0	0%
	Nilai Tertinggi			85,4
	Nilai Terendah			61,4
	Rata Rata Nilai			69,7
	Kategori			Kurang

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 0%, kategori tinggi sebanyak 12,5%, kategori cukup sebanyak 31,25%, kategori kurang sebanyak 56,25%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0%. Dari perolehan nilai minat belajar siswa dengan nilai tertinggi adalah sejumlah 85,4 nilai terendah sejumlah 61,4 dan rata-rata nilai sejumlah 69,7 dengan kategori kurang.

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa pada tahap prasiklus, terlihat bahwa minat belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Pada indikator perasaan senang, menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belum sepenuhnya merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Pada indikator ketertarikan, siswa mulai menunjukkan rasa tertarik terhadap pembelajaran, namun masih belum maksimal. Selanjutnya, pada indikator keterlibatan, terlihat bahwa siswa masih kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemudian pada indikator perhatian siswa, menunjukkan bahwa perhatian siswa selama pembelajaran masih belum sepenuhnya terfokus pada materi yang disampaikan guru. Dengan demikian, hasil prasiklus menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.



Gambar IV. 1
Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Prasiklus

B. Pelaksanaan Siklus I

Berdasarkan permasalahan yang didapatkan pada tahap prasiklus, selanjutnya diberikan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas IV SDN No. 101118 sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.

1. Siklus I Pertemuan I

Pada siklus I pertemuan I dilakukan tindakan yang telah dirancang sesuai dengan modul ajar yang sudah divalidasi.

a. Perencanaan

- 1) Menyusun Modul Ajar materi “Alat Musik Modern” dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament;

- 2) Membentuk tim/kelompok secara heterogen;
- 3) Menyediakan lembar kerja Siswa;
- 4) Menyusun soal-soal game beserta kunci jawaban;
- 5) Menyediakan instrumen penilaian aktivitas siswa dan guru;
- 6) Menyediakan angket minat belajar siswa;

b. Tindakan

Pada tahap ini dilakukan implementasi tindakan selama dua jam pelajaran dengan materi Alat Musik Modern dengan Dian Parasmi sebagai observer. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu, sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembuka

- a) Salam pembuka dari guru dan menanyakan kabar siswa;
- b) Guru mengajak siswa berdo'a bersama di dalam kelas yang dipimpin oleh ketua kelas;
- c) Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional;
- d) Guru melakukan presensi siswa;
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran;
- f) Apersepsi;

2) Kegiatan Inti

a) Presentasi kelas

- (1) Guru menyajikan materi sebagai pengantar yaitu pengenalan alat musik modern beserta ciri cirinya;
- (2) Guru menempelkan media pembelajaran ke papan tulis;

- (3) Guru membacakan ciri ciri alat musik modern satu persatu;
- (4) Guru memutar lagu sesuai dengan materi yaitu alat musik modern yang diajarkan;

b) Belajar dalam teams

- (1) Guru membagi peserta didik kedalam kelompok yang heterogen;
- (2) Guru membimbing siswa bagaimana cara memainkan games tersebut;
- (3) Setiap kelompok berdiskusi cepat untuk menentukan alat musik yang dimaksud;
- (4) Kemudian guru menyuruh menjodohkan gambar dan menyusaikan gambar terhadap ciri ciri tersebut;
- (5) Kelompok yang paling cepat mengangkat gambar alat musik yang sesuai dinyatakan benar;
- (6) Kemudian guru membagikan LKPD kepada siswa;

c) Rekognisasi (Penghargaan) tim

- (1) Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen;
- (2) Kelompok tercepat dan poin terbanyak menjadi pemenang turnamen;
- (3) Kelompok yang benar akan mendapatkan poin ataupun reward;



Gambar IV. 2 Sikuls I Pertemuan I Kegiatan pembelajaran dengan materi alat musik modern

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru Bersama siswa membahas jawaban dari setiap ciri alat musik yang telah dibacakan;
- b) Guru memberikan penguatan dan apresiasi kepada siswa atas keaktifan mereka;
- c) Guru menutup pembelajaran tersebut dengan membaca hamdalah/doa;
- d) Guru memberikan salam kepada siswa sebelum keluar kelas;

c. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan segala aktivitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, Dalam observasi ini yang diamati adalah minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, terutama pada saat guru mengajar dengan menggunakan model *Teams Games*

Tournament. Dalam proses pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament, hanya sebagian besar siswa terlihat aktif mengikuti kegiatan permainan dan diskusi kelompok. Dari 16 siswa, terdapat 4 (25%) siswa yang berani menjawab pertanyaan dan ikut mencocokkan gambar sesuai ciri-ciri yang disebutkan guru. Selebihnya, 12 (75%) siswa yang kurang percaya diri dan belum fokus selama kegiatan berlangsung.

Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai, guru membagikan angket minat belajar siswa untuk mengetahui peningkatan minat belajar setelah diberikan tindakan. Hasil angket minat belajar siswa pada siklus I pertemuan I disajikan pada tabel IV.2. Adapun data lengkap hasil angket minat belajar siswa dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 179.

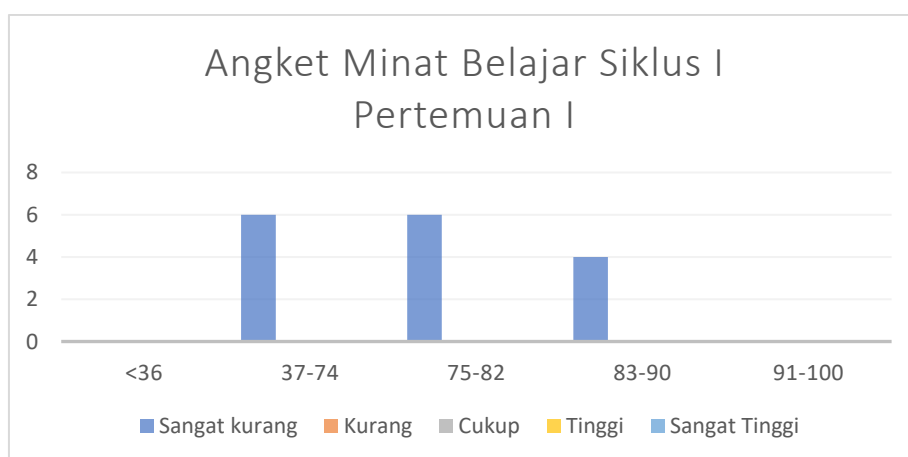
Tabel IV.2
Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Perolehan Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	%
1.	91-100	Sangat tinggi	0	0%
2.	83-90	tinggi	4	25%
3.	75-82	cukup	6	37,5%
4.	37-74	kurang	6	37,5%
5.	1-36	Sangat kurang	0	0%
	Nilai Tertinggi			88,5
	Nilai Terendah			65,6
	Rata Rata Nilai			73,5
	Kategori			Kurang

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 0%, kategori tinggi sebanyak 25%, kategori cukup sebanyak 37,5%, kategori kurang sebanyak 37,5%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0%. Dari perolehan nilai minat belajar siswa dengan nilai tertinggi adalah sejumlah 88,5 nilai terendah sejumlah 65,6 dan rata-rata nilai sejumlah 73,5 dengan kategori kurang. Persentase hasil angket minat belajar

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa pada Siklus I Pertemuan I, menunjukkan bahwa minat belajar siswa mulai mengalami peningkatan dibandingkan pada tahap prasiklus. Pada indikator perasaan senang, siswa mulai menunjukkan rasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui kegiatan permainan kelompok. Pada indikator ketertarikan, siswa terlihat mulai tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran karena adanya aktivitas permainan yang melibatkan kerja sama kelompok. Selanjutnya, pada indikator keterlibatan, sebagian siswa mulai aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya terlibat secara aktif. Kemudian pada indikator perhatian siswa, terlihat bahwa perhatian siswa terhadap materi pembelajaran mulai meningkat walaupun masih ada beberapa siswa yang mudah terdistraksi selama kegiatan berlangsung.

Dengan demikian, hasil pada Siklus I Pertemuan I menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan mulai memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa, namun masih perlu ditingkatkan pada pertemuan berikutnya.. Hasil analisis data minat belajar siswa siklus I pertemuan I dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar IV. 3 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

Persentase minat belajar siswa dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan pada rata-rata nilai angket minat belajar sebesar 80. Berdasarkan diagram tersebut, adanya peningkatan minat belajar siswa pada siklus I pertemuan I dari sebelum diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament. Walaupun begitu, persentase minat belajar siswa belum mencapai hasil maksimal. Sehingga diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran selanjutnya. Jadi, dari hasil analisis data yang dilakukan bahwa rata rata nilai angket minat

belajar siswa belum mencapai target pencapaian, maka dilanjutkan ke siklus I pertemuan II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil data pada siklus I pertemuan I belum memenuhi indikator tindakan, rata-rata nilai angket minat belajar siswa setiap indikator masih di bawah persentase 80% dan untuk keseluruhan sebesar 73,5. Siswa yang mencapai target minat belajar sebanyak 4 siswa, dan yang tidak mencapai sebanyak 12 siswa dengan klasifikasi 6 siswa pada kategori cukup dan 6 siswa pada kategori kurang. Ditemukan kendala siswa dalam proses peningkatan minat belajar yaitu kesulitan beradaptasi karna kelompoknya duduk di bangku masing masing jadi bagian belakang tidak bisa cepat untuk mengambil ciri ciri alat musik yang dibacakan oleh guru, sehingga mempengaruhi perasaan, ketertarikan, keterlibatan, dan perhatian terhadap pembelajaran. Terlihat dari persentase nilai keempat indikator angket adalah di bawah 80%.

Dengan ditemukannya kendala pada siklus I pertemuan I, maka pada pertemuan berikutnya dilakukan perbaikan berupa melakukan monitoring interaksi tim dan melakukan bimbingan, di mana guru akan mengamati dinamika tim dan segera intervensi jika terlihat siswa atau kelompok mengalami kesulitan pada saat pembelajaran.

2. Siklus I Pertemuan II

a. Perencanaan

- 1) Menyusun Modul Ajar materi “Alat Musik Ritmis” dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament;
- 2) Membentuk tim/kelompok secara heterogen;
- 3) Menyediakan lembar kerja Siswa;
- 4) Menyusun soal-soal game beserta kunci jawaban;
- 5) Menyediakan instrumen penilaian aktivitas siswa dan guru;
- 6) Menyediakan angket minat belajar siswa;

b. Tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu, sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembuka

- a) Salam pembuka dari guru dan menanyakan kabar siswa;
- b) Guru mengajak siswa berdoa bersama di dalam kelas yang dipimpin oleh ketua kelas;
- c) Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional;
- d) Guru melakukan presensi siswa;
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran;
- f) Apersepsi;

2) Kegiatan Inti

a) Presentasi kelas

- (1) Guru menyajikan materi sebagai pengantar yaitu pengenalan alat musik ritmis beserta ciri cirinya;

- (2) Guru menempalkan media pembelajaran ke papan tulis;
- (3) Guru membacakan ciri ciri alat musik satu persatu;
- (4) Guru memutar lagu sesuai dengan materi yaitu alat musik ritmis yang diajarkan;

b) Belajar dalam teams

- (1) Guru membagi peserta didik kedalam kelompok yang heterogeny;
- (2) Kemudian guru menyuruh perkelompok untuk berbaris didepan meja agar kondisi kelas aman dan bagian belakang juga bisa ikut berpartisipasi dalam games tersebut;
- (3) Guru membimbing siswa cara untuk bermain games tersebut;
- (4) Setiap kelompok berdiskusi cepat untuk menentukan alat musik yang dimaksud;
- (5) Kemudian guru menyuruh menjodohkan gambar dan menyusaikan gambar terhadap ciri ciri tersebut;
- (6) Kelompok yang paling cepat mengangkat gambar alat musik yang sesuai dinyatakan benar;
- (7) Kemudian guru membagikan LKPD kepada siswa;
- (8) Guru membimbing siswa cara mengisi lembar kerja;

c) Rekognisasi (Penghargaan) tim

- (1) Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen;
- (2) Kelompok tercepat dan poin terbanyak menjadi pemenang turnamen;
- (3) Kelompok yang benar akan mendapatkan poin ataupun reward;



Gambar IV. 4 Sikuls I Pertemuan II Kegiatan pembelajaran dengan materi alat musik ritmis

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru Bersama siswa membahas jawaban dari setiap ciri alat musik yang telah dibacakan;
- b) Guru memberikan penguatan dan apresiasi kepada siswa atas keaktifan mereka;
- c) Guru menutup pembelajaran tersebut dengan membaca hamdalah/doa;

d) Guru memberikan salam kepada siswa sebelum keluar kelas;

c. Observasi

Guru melakukan pengamatan sebagai aktivitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Sama halnya dalam observasi pada pertemuan pertama yang diamati adalah minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, terutama pada saat guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Observasi minat belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana solusi dari hasil refleksi pada siklus I Pertemuan Ke-I. Dalam observasi yang telah dilakukan telah terjadi perubahan dalam proses pembelajaran siswa sudah mulai berani untuk bertanya dan memberi pendapat tanpa harus disuruh oleh guru, Ketika games sudah mulai mereka bekerja sama sesama kelompok tanpa ada keributan dan semua anggota kelompok berperan dalam menyelesaikan games. Hasil angket minat belajar siswa pada siklus I pertemuan II disajikan pada tabel IV.3. Adapun data lengkap hasil angket minat belajar siswa dapat dilihat pada lampiran 8 halaman 180.

Tabel IV.3
Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Perolehan Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	%
1.	91-100	Sangat tinggi	0	0%
2.	83-90	tinggi	4	25%
3.	75-82	cukup	9	56,25%

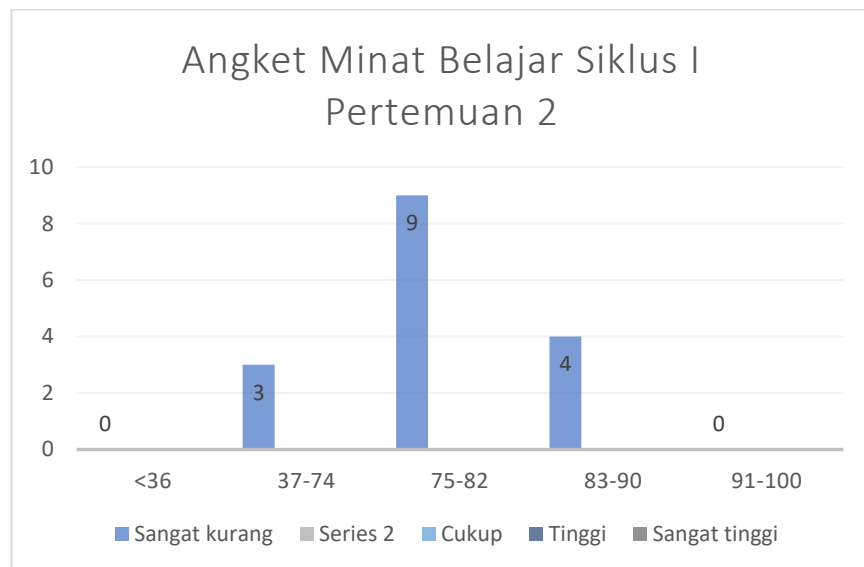
4.	37-74	kurang	3	18,75%
5.	1-36	Sangat kurang	0	0%
	Nilai Tertinggi			89,5
	Nilai Terendah			68,7
	Rata Rata Nilai			76
	Kategori			Cukup

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 0%, kategori tinggi sebanyak 25%, kategori cukup sebanyak 56,25%, kategori kurang sebanyak 18,75%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0%. Dari perolehan nilai minat belajar siswa dengan nilai tertinggi adalah sejumlah 89,5 nilai terendah sejumlah 68,7 dan rata-rata nilai sejumlah 76 dengan kategori cukup. Persentase hasil angket minat belajar

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa pada Siklus I Pertemuan II, terlihat bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Pada indikator perasaan senang, sebagian besar siswa mulai menunjukkan rasa senang dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan kelompok yang membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Pada indikator ketertarikan, siswa terlihat semakin antusias mengikuti pembelajaran karena adanya kegiatan permainan merebut gambar alat musik berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan guru, sehingga siswa merasa tertantang dan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai.

Selanjutnya, pada indikator keterlibatan, sebagian siswa mulai aktif bekerja sama dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, seperti berdiskusi dan membantu teman dalam menentukan jawaban yang tepat. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya terlibat secara aktif karena masih merasa malu, kurang percaya diri, dan belum terbiasa menyampaikan pendapat dalam kegiatan kelompok. Kemudian pada indikator perhatian siswa, terlihat bahwa perhatian siswa terhadap pembelajaran mulai meningkat karena siswa lebih fokus mendengarkan ciri-ciri alat musik yang disampaikan guru agar dapat menjawab dengan benar dalam kegiatan permainan. Dengan demikian, hasil pada Siklus I Pertemuan II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan mulai mampu meningkatkan minat belajar siswa, meskipun masih perlu ditingkatkan pada pertemuan berikutnya agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hasil analisis data minat belajar siswa siklus I pertemuan II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar IV. 5 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan diagram tersebut, menunjukkan peningkatan minat belajar siswa pada siklus I pertemuan II. Walaupun begitu, persentase minat belajar siswa dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan pada rata-rata nilai angket minat belajar sebesar 80. Sehingga diharapkan adanya peningkatan pada siklus pembelajaran selanjutnya. Dari perolehan nilai minat belajar siswa rata-rata nilai sejumlah 76 dengan kategori cukup baik. Jadi, dari hasil analisis data yang dilakukan bahwa rata-rata nilai angket minat belajar siswa mengalami peningkatan. Namun, belum mencapai target pencapaian, maka dilanjutkan ke siklus II. Refleksi

d. Refeleksi

Berdasarkan hasil data pada siklus I pertemuan II belum memenuhi indikator tindakan, rata-rata nilai angket minat belajar siswa setiap indikator masih di bawah persentase 80% dan untuk keseluruhan sebesar 76. Siswa yang mencapai target minat belajar sebanyak 4 siswa, dan yang tidak mencapai sebanyak 12 siswa dengan klasifikasi 9 siswa pada kategori cukup dan 3 siswa pada kategori kurang. Ditemukan kendala siswa dalam proses peningkatan minat belajar pada keempat indikator minat belajar yaitu kurangnya respon dan keaktifan beberapa orang siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran, dikarenakan menitikberatkan tugas kelompok ke anggota kelompok yang pintar sehingga mengurangi motivasi ketertarikan dan keterlibatan terhadap pembelajaran.

Dengan ditemukannya kendala-kendala pada siklus I pertemuan II, maka pada pertemuan berikutnya dilakukan perbaikan dengan cara:

- 1) Memberikan penguatan mekanisme individual improvement score (skor peningkatan individu) dengan meyakinkan bahwa nilai dari usaha individu adalah yang akan dikonversi menjadi skor tim, sehingga siswa akan termotivasi.
- 2) Meningkatkan struktur interaksi dalam permainan dan turnamen pada penerapan model pembelajaran, sehingga setiap siswa akan merasa memiliki peran dan tanggung jawab.

C. Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, masih banyak siswa yang belum mengalami peningkatan minat belajar secara signifikan sesuai target. Maka, akan dilanjutkan ke siklus II.

1. Pelaksanaan Siklus II Perketemuan I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, kegiatan yang dilakukan yaitu:

- 1) Menyusun Modul Ajar materi “Alat Musik Melodis” dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament;
- 2) Membentuk tim/kelompok secara heterogen;
- 3) Menyediakan lembar kerja Siswa;
- 4) Menyusun soal-soal game beserta kunci jawaban;
- 5) Menyediakan instrumen penilaian aktivitas siswa dan guru;
- 6) Menyediakan angket minat belajar siswa;

b. Tindakan

Adapun kegiatan yang harus dilakukan yaitu, sebagai berikut.

1) Kegiatan Pembuka

- a) Salam pembuka dari guru dan menanyakan kabar siswa;
- b) Guru mengajak siswa berdoa bersama di dalam kelas yang dipimpin oleh ketua kelas;
- c) Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional;
- d) Guru melakukan presensi siswa;
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran;

f) Apersepsi;

2) Kegiatan Inti

a) Presentasi kelas

- (1) Guru menyajikan materi sebagai pengantar yaitu pengenalan alat musik melodis beserta ciri cirinya;
- (2) Guru menempalkan media pembelajaran ke papan tulis;
- (3) Guru membacakan ciri ciri alat musik satu persatu;
- (4) Guru memutar lagu sesuai dengan materi yaitu alat musik melodis yang diajarkan;

b) Belajar dalam teams

- (1) Guru membagi peserta didik kedalam kelompok yang heterogen;
- (2) Kemudian guru menyuruh perkelompok untuk berbaris didepan meja agar kondisi kelas aman dan bagian belakang juga bisa ikut berpartisipasi dalam games tersebut;
- (3) Guru memberikan penugasan per individu agar siswa yang pasif pemalu ikut serta dalam pembelajaran games tersebut;
- (4) Guru menjelaskan cara permainan dalam kelas;
- (5) Setiap kelompok berdiskusi cepat untuk menentukan alat musik yang dimaksud;
- (6) Kemudian guru menyuruh menjodohkan gambar dan menyusaikan gambar terhadap ciri ciri tersebut;

- (7) Kelompok yang paling cepat mengangkat gambar alat musik yang sesuai dinyatakan benar
 - (8) Siswa menerima lembar kerja dari guru
 - (9) Guru membimbing siswa cara mengisi lembar kerja
- c) Rekognisasi (Penghargaan) tim
- (1) Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen;
 - (2) Guru memberikan tambahan poin kepada kelompok yang aktif, kompak, dan berani berpartisipasi selama kegiatan permainan berlangsung agar siswa lebih semangat dan termotivasi untuk ikut serta dalam kegiatan kelompok;
 - (3) Kelompok tercepat dan poin terbanyak menjadi pemenang turnamen;
 - (4) Kelompok yang benar akan mendapatkan poin ataupun reward;



Gambar IV. 6 Sikuls II Pertemuan I Kegiatan pembelajaran dengan materi alat musik melodis

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru Bersama siswa membahas jawaban dari setiap ciri alat musik yang telah dibacakan;
- b) Guru memberikan penguatan dan apresiasi kepada siswa atas keaktifan mereka;
- c) Guru menutup pembelajaran tersebut dengan membaca hamdalah/doa;
- d) Guru memberikan salam kepada siswa sebelum keluar kelas;

c. Observasi

Sama halnya dalam observasi pada siklus I, Dalam observasi yang diamati adalah minat belajar dalam proses pembelajaran. Observasi minat belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana solusi dari hasil refleksi pada siklus I. Dalam siklus II ini siswa sudah mulai aktif dan bersemangat serta tidak ada lagi siswa yang ribut atau bertengkar di belakang, hal tersebut dikarenakan adanya penugasan untuk masing- masing individu agar agar mereka bekerja sama. Selain Itu, dalam siklus II juga mengukur minat belajar siswa melalui lembar angket minat belajar siswa. Hasil angket minat belajar siswa pada siklus II pertemuan I disajikan pada tabel IV.4. Adapun data lengkap hasil angket minat belajar siswa dapat dilihat pada lampiran 9 halaman 181.

Tabel IV.4
Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

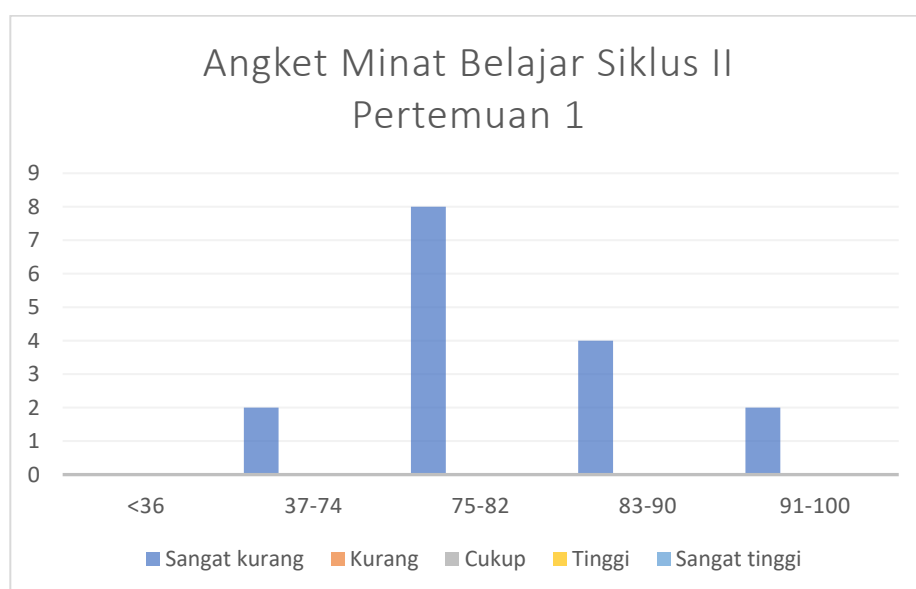
No	Perolehan Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	%
1.	91-100	Sangat tinggi	2	12,5%
2.	83-90	tinggi	4	25%
3.	75-82	cukup	8	50%
4.	37-74	kurang	2	12,5%
5.	1-36	Sangat kurang	0	0%
	Nilai Tertinggi			92,7
	Nilai Terendah			70,8
	Rata Rata Nilai			78,7
	Kategori			Cukup

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 12,5%, kategori tinggi sebanyak 25%, kategori cukup sebanyak 50%, kategori kurang sebanyak 12,5%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0%. Dari perolehan nilai minat belajar siswa dengan nilai tertinggi adalah sejumlah 92,7 nilai terendah sejumlah 70,8 dan rata-rata nilai sejumlah 78,7 dengan kategori cukup. Persentase hasil angket minat belajar

Pada Siklus II Pertemuan I, hasil angket minat belajar siswa menunjukkan adanya perkembangan yang semakin baik dalam proses pembelajaran. Pada indikator perasaan senang, sebagian besar siswa mulai menunjukkan rasa senang dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan kelompok yang membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pada indikator ketertarikan, siswa terlihat semakin antusias mengikuti pembelajaran karena adanya kegiatan permainan merebut gambar alat musik berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan guru, sehingga siswa merasa tertantang dan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai.

Selanjutnya, pada indikator keterlibatan, sebagian siswa mulai aktif bekerja sama dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, seperti berdiskusi dan membantu teman dalam menentukan jawaban yang tepat. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya terlibat secara aktif karena belum terbiasa menyampaikan pendapat dalam kegiatan kelompok. Kemudian pada indikator perhatian siswa, terlihat bahwa perhatian siswa terhadap pembelajaran mulai meningkat karena siswa lebih fokus mendengarkan ciri-ciri alat musik yang disampaikan guru agar dapat menjawab dengan benar dalam kegiatan permainan. Dengan demikian, hasil pada Siklus I Pertemuan II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan

mulai mampu meningkatkan minat belajar siswa, meskipun masih perlu ditingkatkan pada pertemuan berikutnya agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hasil analisis data minat belajar siswa siklus II pertemuan I dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar IV.7 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan diagram tersebut, terjadi peningkatan persentase minat belajar siswa pada siklus II pertemuan I. Akan tetapi, belum mencapai hasil maksimal sehingga diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran selanjutnya. Jadi, dari hasil analisis data yang dilakukan bahwa rata-rata nilai angket minat belajar siswa belum mencapai target pencapaian yaitu 78,7 dengan rata-rata nilai sebesar 80, maka dilanjutkan kepada siklus II pertemuan II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil data pada siklus II pertemuan I belum memenuhi indikator tindakan, rata-rata nilai angket minat belajar siswa setiap indikator masih di bawah persentase 80% dan untuk keseluruhan sebesar 78,7. Siswa yang mencapai target minat belajar sebanyak 6 siswa, dan yang tidak mencapai sebanyak 10 siswa dengan klasifikasi 8 siswa pada kategori cukup dan 2 siswa pada kategori kurang. Ditemukan kendala siswa dalam proses peningkatan minat belajar, yaitu beberapa siswa terlalu fokus pada turnamen untuk mendapatkan hadiah yang memicu persaingan tidak sehat atau konflik antar tim sehingga menimbulkan keributan di kelas yang berakibat kepada berkurangnya motivasi belajar siswa yang lainnya.

Dengan ditemukannya kendala-kendala pada siklus II pertemuan I, maka pada pertemuan berikutnya dilakukan perbaikan yaitu menerapkan peraturan dan sanksi yang jelas dan tegas seperti pengurangan poin pada kelompok yang tidak suportif, dll.

2. Siklus II Pertemuan II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, kegiatan yang dilakukan yaitu:

- a) Menyusun Modul Ajar materi “Kolaborasi antara musik Melodis dan Ritmis” dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament;
- b) Membentuk tim/kelompok secara heterogen;
- c) Menyediakan lembar kerja Siswa;
- d) Menyusun soal-soal game beserta kunci jawaban;
- e) Menyediakan instrumen penilaian aktivitas siswa dan guru;
- f) Menyediakan angket minat belajar siswa;

b. Tindakan

Adapun kegiatan yang harus dilakukan yaitu, sebagai berikut.

1. Kegiatan Pembuka

- a) Salam pembuka dari guru dan menanyakan kabar siswa;
- b) Guru mengajak siswa berdoa bersama di dalam kelas yang dipimpin oleh ketua kelas;
- c) Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional;
- d) Guru melakukan presensi siswa;
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran;
- f) Apersepsi;

2. Kegiatan inti

a) Presentasi kelas

- (1) Guru menyajikan materi sebagai pengantar yaitu pengenalan alat musik melodis beserta ciri cirinya;
- (2) Guru menempelkan media pembelajaran ke papan tulis;
- (3) Guru membacakan ciri ciri alat musik satu persatu;
- (4) Guru memutar lagu sesuai dengan materi yang diajarkan;

b) Belajar dalam Teams

- (1) Guru membagi peserta didik kedalam kelompok yang heterogen;
- (2) Guru membagi peserta didik kedalam kelompok yang heterogen;
- (3) Kemudian guru menyuruh perkelompok untuk berbaris didepan meja agar kondisi kelas aman dan bagian belakang juga bisa ikut berpartisipasi dalam games tersebut;
- (4) Guru memberikan penugasan per individu agar siswa yang pasif pemalu ikut serta dalam pembelajaran games tersebut;
- (5) Guru menerapkan peraturan dan sanksi yang jelas dan tegas seperti pengurangan poin pada kelompok yang tidak suportif;
- (6) Guru Mengarahkan Siswa bagaimana cara dalam games tersebut;

- (7) Setiap kelompok berdiskusi cepat untuk menentukan alat music yang dimaksud;
 - (8) Kemudian guru menyuruh menjodohkan gambar dan menyesuaikan gambar terhadap ciri ciri tersebut;
 - (9) Kelompok yang paling cepat mengangkat gambar alat music yang sesuai dinyatakan benar;
 - (10) Siswa menerima lembar kerja dari guru;
 - (11) membimbing siswa cara mengisis lembar kerja;
- d) Rekognisasi (penghargaan tim)
- (1) Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen;
 - (2) Kelompok tercepat dan poin terbanyak menjadi pemenang turnamen;
 - (3) Kelompok yang benar ataupun yang mendapatkan poin akan mendapatkan reward;



Gambar IV. 8 Sikuls II Pertemuan II Kegiatan pembelajaran dengan materi Kolaborasi Antara Musik Melodis dan Ritmis

3. Kegiatan penutup

- a) Guru Bersama siswa membahas jawaban dari setiap ciri alat musik yang telah dibacakan;
- b) Guru memberikan penguatan dan apresiasi kepada siswa atas keaktifan mereka;
- c) Guru menutup pembelajaran tersebut dengan membaca hamdalah/doa;
- d) Guru memberikan salam kepada siswa sebelum keluar kelas;

c. Observasi

Sama halnya dalam observasi siswa pada pertemuan ke-II ini, Dalam observasi siswa yang diamati adalah minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, terutama saat guru menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Observasi minat belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana solusi dari hasil refleksi pada siklus I. Dalam siklus II siswa-siswi sudah mulai berdiskusi dan mulai berani maju kedepan untuk memberi pendapat. Selain itu, dalam siklus II juga mengukur minat belajar siswa melalui angket minat belajar siswa. Hasil angket minat belajar siswa pada siklus II pertemuan II disajikan pada tabel IV.5. Adapun data lengkap hasil angket minat belajar siswa dapat dilihat pada lampiran 10 halaman 182.

Tabel IV. 5
Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Perolehan Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	%
1.	91-100	Sangat tinggi	3	18,75%
2.	83-90	tinggi	10	62,5%
3.	75-82	cukup	3	18,75%
4.	37-74	kurang	0	0%
5.	1-36	Sangat kurang	0	0%
	Nilai Tertinggi			97,9
	Nilai Terendah			78,1
	Rata Rata Nilai			83,7
	Kategori			Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa perolehan nilai minat belajar siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 18,75%, kategori tinggi sebanyak 62,5%, kategori cukup sebanyak 18,75%, kategori kurang sebanyak 0%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0%. Dari perolehan nilai minat belajar siswa dengan nilai tertinggi adalah sejumlah 97,9 nilai terendah sejumlah 78,1 dan rata-rata nilai sejumlah 83,7 dengan kategori cukup. Persentase hasil angket minat belajar.

Pada Siklus II Pertemuan II, hasil angket minat belajar siswa menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan telah memberikan hasil yang sangat baik terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pada indikator perasaan senang, hampir seluruh siswa terlihat merasa senang dan menikmati kegiatan pembelajaran karena pembelajaran dilakukan melalui permainan kelompok yang membuat suasana kelas menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Pada indikator ketertarikan, siswa terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran karena kegiatan permainan yang dilakukan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa serta membuat siswa lebih bersemangat dalam menentukan jawaban bersama kelompoknya.

Selanjutnya, pada indikator keterlibatan, sebagian besar siswa sudah mampu berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat dari siswa yang mulai percaya diri dalam berdiskusi, bekerja sama, serta berani menyampaikan jawaban dan pendapat selama kegiatan permainan berlangsung. Siswa juga terlihat saling membantu dan bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya. Kemudian pada indikator perhatian siswa, perhatian siswa terhadap pembelajaran semakin baik karena siswa lebih fokus mendengarkan penjelasan guru dan memperhatikan ciri-ciri alat musik yang dibacakan agar kelompoknya dapat memperoleh poin. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang digunakan pada Siklus II

Pertemuan II mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan minat belajar siswa secara lebih optimal dibandingkan pertemuan sebelumnya. Hasil analisis data minat belajar siswa siklus II pertemuan II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar IV. 9 Diagram Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan diagram tersebut, menunjukkan terjadinya peningkatan yang signifikan rata-rata minat belajar siswa pada siklus II pertemuan II. Sejalan dengan indikator keberhasilan tindakan yang menyatakan bahwa minat belajar siswa dinyatakan berhasil apabila mengalami peningkatan pada rata-rata nilai angket minat sebesar 80. Dapat disimpulkan bahwasanya persentase peningkatan minat belajar sudah mencapai target dan sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, pembelajaran pada siklus II pertemuan II dikategorikan berhasil. Jadi,

dari hasil analisis data yang dilakukan bahwa rata-rata nilai angket minat belajar siswa sudah mencapai indikator Tindakan dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament sudah mencapai target pencapaian.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa pada Siklus II Pertemuan II, diperoleh rata-rata nilai angket minat belajar siswa sebesar 83,7 dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80. Dari 16 siswa, terdapat 13 dengan persentase 81,25% yang telah mencapai indikator keberhasilan minat belajar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

D. Analisis Data

1. Analisis Data Rekapitulasi Minat Belajar Siswa

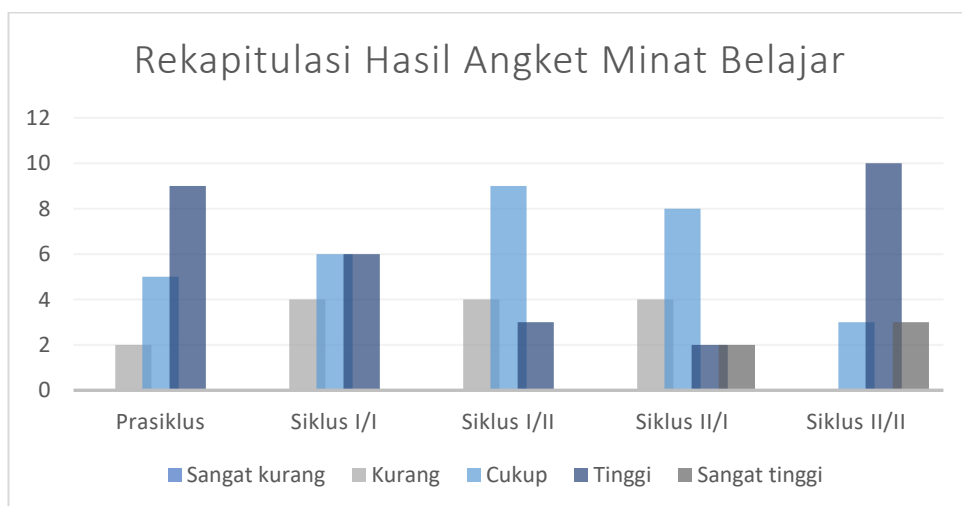
Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran senibudaya kelas IV SDN No. 101118 Kabupaten Tapanuli Selatan. Adapun peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV. 6
Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Siswa

No	Perolehan Nilai	Kategori	Siklus/Pertemuan									
			Prasiklus		I/I		I/II		II/I		II/II	
			Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%
1	91-100	Sangat tinggi	0	0	0	0	0	0	2	12,5	3	18,75
2	83-90	Tinggi	2	12,5	4	25	4	25	4	25	10	62,5
3	75-82	Cukup	5	31,25	6	37,5	9	56,25	8	50	3	18,75
4	37-74	Kurang	9	56,25	6	37,5	3	18,75	2	12,5	0	0
5	1-36	Sangat kurang	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

No	Kategori	Siklus/Pertemuan				
		Prasiklus	I/I	I/II	II/I	II/II
1	Nilai tertinggi	85,4	88,5	89,5	92,7	97,9
2	Nilai terendah	61,4	65,6	68,7	70,8	78,1
3	Rata-rata nilai	69,7	73,5	76	78,7	83,7
4	Kategori	Kurang	Kurang	Cukup	Cukup	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan persentase peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus. Mulai dari tahap prasiklus, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Di mana rata-rata nilai pada prasiklus sejumlah 69,7 dengan kategori kurang, pada siklus I pertemuan I sejumlah 73,5 dengan kategori kurang, pada siklus I pertemuan II sejumlah 76 dengan kategori Cukup, pada siklus II pertemuan I sebanyak 78,7 dengan kategori cukup, dan pada siklus II pertemuan II sebanyak 83,7 dengan kategori tinggi. Rekapitulasi peningkatan minat belajar siswa dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar IV. 10 Diagram Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Berdasarkan diagram tersebut bahwasanya penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus menunjukkan kategori nilai minat belajar yang didapatkan oleh siswa cenderung ke kategori kurang yaitu sebanyak 56,25%, kategori cukup sebanyak 31,25%,

dan kategori tinggi sebanyak 12,5%. Pada tahap siklus I pertemuan I menunjukkan perubahan di mana kategori kurang mengalami penurunan menjadi sebanyak 37,5%, kategori cukup sebanyak 37,5%, dan kategori tinggi 25%. Pada siklus I pertemuan II juga mengalami peningkatan di mana kategori kurang menjadi sebanyak 18,75%, kategori cukup sebanyak 56,25%, dan kategori tinggi sebanyak 25%. Kemudian pada siklus II pertemuan I persentase minat belajar siswa meningkat di mana nilai minat belajar siswa cenderung di kategori cukup yang dihuni sebanyak 50% siswa, kategori tinggi sebanyak 25%, kategori kurang sebanyak 12,5%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 12,5%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan II meningkat lagi di mana persentase minat belajar siswa cenderung ke kategori tinggi yaitu sebanyak 62,5%, kategori sangat tinggi sebanyak 18,75%, kategori cukup sebanyak 18,75% dan kategori kurang sebanyak 0%

Data di atas membuktikan bahwasanya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan minat belajar siswa secara signifikan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menjadi mekanisme kunci yang secara eksplisit mendorong siswa untuk terlibat dalam pengolahan kognitif mendalam, meningkatkan *self-efficacy* (keyakinan terhadap kemampuan diri untuk berhasil dalam situasi atau tugas tertentu), dan mempertahankan ketekunan belajar, dan secara kausal menjadi faktor pendorong utama peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian,

penelitian ini membuktikan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No. 101118 Sayurmatinngi Kabupaten Tapanuli Selatan.

E. Pembahasan Hasil penelitian

Berdasarkan data penelitian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan minat belajar siswa dan menganalisis aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No. 101118 Sayurmatinngi Kabupaten Tapanuli Selatan dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai jenis penelitian. Penelitian ini dimulai dari prasiklus, siklus I, dan Siklus II.

Hasil angket minat belajar siswa pada prasiklus sebelum dilakukan treatment awal siswa hanya memperoleh persentase minat belajar sebesar 12,5% hanya 2 siswa yang mencapai target nilai sebesar 80. Kemudian pada siklus I, jumlah pertemuan yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pada pertemuan I, Hasil angket minat belajar siswa mengalami peningkatan walaupun masih tergolong rendah dengan persentase sebesar 25 %, di mana hanya 4 siswa yang memperoleh target pencapaian yang signifikan.

Pada pertemuan I ditemukan kendala siswa dalam proses peningkatan minat belajar yaitu kesulitan beradaptasi dengan kerja sama tim, sehingga dilakukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan II, Untuk hasil angket minat belajar siswa mengalami peningkatan walaupun masih tergolong rendah dengan persentase 25% di mana sejumlah 4 siswa yang memperoleh target pencapaian. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Mega Pandu dkk, yang menjelaskan bahwa peningkatan minat belajar Siswa juga dipengaruhi oleh situasi dan kondisi di sekitar. Pada pertemuan II ditemukan kendala dalam proses peningkatan minat belajar, di antaranya yaitu kurangnya rasa percaya diri beberapa orang siswa yang menitik beratkan tugas kelompok ke anggota kelompok yang pintar yang mengurangi keterlibatan siswa tersebut. sehingga dilakukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

Selanjutnya pada siklus II, jumlah pertemuan yang dilakukan sama dengan siklus I yaitu sebanyak dua kali pertemuan. Pada pertemuan I, Untuk hasil angket minat belajar siswa mengalami peningkatan walaupun masih belum mencapai target dengan persentase 37,5% di mana sejumlah 6 siswa yang memperoleh target pencapaian. Pada pertemuan I ditemukan kendala dalam proses peningkatan minat belajar, di antaranya yaitu siswa terlalu fokus pada turnamen untuk mendapatkan hadiah yang memicu persaingan tidak sehat atau konflik, sehingga dilakukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

Pada pertemuan II, Untuk hasil angket minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dan sudah mencapai target dengan persentase 81,25% di mana sejumlah 13 siswa yang memperoleh target pencapaian. Hal tersebut sejalan dan didukung oleh penelitian yang mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran dalam proses belajar memiliki pengaruh

signifikan. Penerapan model kooperatif Teams Games Tournament mengakibatkan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran dan kemampuan siswa untuk bekerja sama. Minat belajar meningkat menjadi 84,5% dibandingkan dengan sebelum penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament.¹

Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament pada mata pelajaran seni Budaya kelas IV SDN No. 101118 sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada setiap siklusnya, serta hasil belajar siswa.

F. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan pada saat penelitian tindakan kelas yang di laksanakan di SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament adalah sebagai berikut:

1. Pengisian angket minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh perasaan siswa ketika mengisi angket tersebut, apabila kelompoknya kalah dalam pertandingan, maka isi angket minat belajarnya cenderung ke sisi tidak senang dengan pembelajaran.

¹ Jannah, Soewardini, dan Aini, "Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Kolaboratif Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia."

2. Pada saat penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament, kelompok yang mengalami kekalahan dalam turnamen akan ribut atas kekealahannya

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, adapun kesimpulan yang didapatkan, yaitu penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan. Pada tahap prasiklus yaitu hasil analisis data preangket yang dilakukan sebelum adanya tindakan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menunjukkan bahwa persentase minat belajar siswa tergolong rendah dengan rata-rata nilai sejumlah 69,7 dengan kategori kurang. Setelah diberikan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siklus I pertemuan I, rata rata nilai minat belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 73,5 dengan kategori kurang, dan pada siklus I pertemuan II sejumlah 76 dengan kategori cukup. Kemudian, pada siklus II pertemuan I persentase rata-rata nilai minat belajar siswa meningkat menjadi 78,7 dengan kategori cukup. Karena belum mencapai target, dilanjutkan pada siklus II pertemuan II dan hasilnya rata-rata nilai meningkat lagi menjadi 83,7 pada kategori tinggi

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan.

B. Implikasi Hasil penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwasanya hasil penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan baik secara teoretis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Implikasi Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran Seni Budaya.

2. Implikasi secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan efektif guna meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya.

b. Bagi Siswa

Melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT), siswa diharapkan dapat belajar dengan suasana yang lebih

menyenangkan, aktif, dan kompetitif sehingga minat belajar mereka terhadap pelajaran Seni Budaya dapat meningkat.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat membantu sekolah dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan perbandingan bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) atau topik yang berkaitan dengan peningkatan minat belajar siswa.

C. Saran

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Seni Budaya.

2. Bagi Siswa

Ketika guru menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, siswa disarankan berpartisipasi aktif dengan serius, dan anggaplah turnamen yang ada pada model pembelajaran tersebut sebagai tantangan yang menyenangkan, bukan untuk saling menjatuhkan antar kelompok.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh seperti fasilitas yang memadai untuk penerapan model pembelajaran ini

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap variabel lain, seperti keterampilan berpikir kritis, kepercayaan diri, dan sebagainya

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Hariyanto. *Team Games Tournament (TGT) Dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Yogyakarta: Depublish, 2019.
- Atifan, Inayah. “Wawancara Peserta Didik Kelas IV SDN No.101118 Sayurmatinggi.” Tapanuli Selatan: Wawancara, 2025.
- Anggrreani, Serli Dwi. “Analisis Faktor Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Yang Mempengaruhi Mutu Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di SD Muhammadiyah Pringsewu.” Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.
- Aristoteles. *Poetika Terj. Rachmat Djoko Pradopo*. Jakarta: Gramedia, 1956.
- Azizah, Siti Nur, Kahar Mashuri, and Yusda Novianti. “Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6 (2023).
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). “Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah: Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK).” Departemen Pendidikan Nasional, 2006.
- Fery Muhammad Firdaus Dkk. *Penelitian Tindakan Kelas Di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2022.
- Fauziyah, Nur Endah Hikmah, and Indri Anugraheni. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu*, 2020.
- Firdaus, Iqlima, Rahmadisha Hidayati, and Rida Siti Hamidah. “Model-Model Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas.” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023): 105–13.
- Hadjar Pamadhi, Dkk. *Pendidikan Seni Di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Hamzah B. Uno, Dkk. *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Karina, R. M. “Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2 (2017).

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. "KBBI Daring," 2021.
- Lubis, Maulana Arafat Dkk. *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI*. Padangsidempuan: Samudra Biru, 2022.
- Maulana Arafat Lubis, Dkk. *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI*. Padangsidempuan: Samudra Biru, 2022.
- Muryanto. *Mengenal Seni Tari Indonesia*. Semarang: Alprin, 2019.
- Musa, Lisa Aditya Dwiwansyah. *Pertiwi Kamariah Hasis, Pembelajaran Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*. Indarmayu: CV. Adanu Abimata, 2020.
- Mega Pandu Pratiwi Dkk. "Penerapan Model TGT Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7 (2023).
- Nurhabibah Harahap Dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Liveworksheets Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN. Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang." *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2 (2024).
- N.D, Muldayanti. "Pembelajaran Biologi Model STAD Dan TGT Ditinjau Dari Keingintahuan Dan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan IPA* 2 (2013).
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2011.
- Peneliti. "Hasil Observasi Awal Di Kelas IV SDN No.101118 Sayurimatinggi." Tapanuli Selatan: Observasi, 2025.
- Plato. *Etika Dan Estetika: Sebuah Pendekatan Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius, 2011.
- Prihatmojo, Agung, and Rohmani. *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I."* Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020.
- Ramadhadi, Rahmi, and Suhelayani. *Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dan Pengembangan*. Hak Cipta: Yayasan kita menulis, 2022.
- Rondhi, Moh. "Apresiasi Seni Dalam Konteks Pendidikan Seni." *Jurnal Imajinasi* 11, no. 1 (2017).

- Parasmi, Dian. "Wawancara Wali Kelas IV SDN NO 101118 Sayurimatinggi Kecamatan Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan." Tapanuli Selatan: Wawancara, 2025.
- Sahvira, Ade, and Abd Hafid. "Hubungan Pembelajaran Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar* 1 (2021).
- Sani, Ridwan Abdullah, and Sudirman. *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru*. Tangerang: Tira Smart, 2017.
- Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Teori, Riset, Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2010.
- Susanto, Ahmad. *Teori Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2015.
- Tukiran Taniredja, Dkk. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Ulwiyah, Salsa. "Penerapan Model Pembelajaran Times Games Tournament Berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025).
- Utami, Saras Putri, and Esti Harini. "Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Team Games Tournament Siswa Kelas III MI Magelang." *Jurnal Pendidikan Matematika* 2 (2014).
- Wiratsiwi, Wendri. "Keterkaitan Antara Model Pembelajaran Alam Sekitar Dengan Kereativitas Guru Dalam Penyampaian Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Pada Anak Sekolah Dasar Kelas Tinggi." *Jurnal Teladan* 1 (2016).
- Wisnawa, Ketut. *Seni Musik Tradisi Nusantara*. Badung: Nilacakra, 2020.
- Wulandari, S. "Implementasi Pembelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD." *Jurnal Seni Dan Pendidikan* 4, no. 1 (2022).

Y.R., Resi. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantu Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Di MI Ikhwanul Djauhariah." Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : RIZKY ATIKA POHAN
2. NIM : 2220500214
3. Jenis kelamin : Perempuan
4. Tempat, Tanggal Lahir : Sayurmasinggi, 08-April-2003
5. Anak ke- : 2 (dua)
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Sayurmasinggi, Kab.Tapanuli Selatan
10. No Telepon/ HP : 0813-4832-3518
11. E-mail : rizkyatikapohan4@gmail.com

II. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah
 - a. Nama : Alm. Gulmat Haposoan pohan
 - b. Alamat : Sayurmasinggi, Kab. Tapanuli Selatan
2. Ibu
 - a. Nama : Erlilawati Harahap
 - b. Pekerjaan : Pegawai Negeri Sipil (PNS)
 - c. Alamat : Sayurmasinggi, Kab. Tapanuli selatan
 - d. No. Telepon/HP : 0853-7047-0610

III. PENDIDIKAN

1. PAUD Perdana Sayurmasinggi Lulus Tahun 2009
2. SD Negeri No. 101105 Sayurmasinggi Lulus Tahun 2015
3. SMP Negeri 1 Sayurmasinggi Lulus Tahun 2018
4. Pesantren Darul Arafah Raya Medan Lulus Tahun 2022
5. Masuk UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Tahun 2022

LAMPIRAN 1

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun	: RIZKY ATIKA POHAN
Nama Sekolah	: SDN No. 101118 Sayurimatinggi
Mata pelajaran	: Seni Budaya
Fase B, Kelas	: IV (Empat)

SIKLUS I

Siklus I Pertemuan I

1. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Rizky Atika Pohan
Nama Sekolah	: SDN 101118 Sayurimatinggi
Tahun Penyusunan	: 2026
Modul Ajar	: Seni Musik
Fase/Kelas	: B/IV
Pembelajaran II	: Alat Musik Modern
Alokasi Waktu	: 1x Pertemuan (2x35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik memiliki pendengaran yang baik terhadap bunyi
2. Peserta didik dapat mengenal nama-nama alat musik ritmis dan melodi.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.

3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas Laptop
2. Jaringan Internet/Wifi
3. Buku Guru dan Buku Siswa Seni Musik kelas IV, serta sumber belajar lain
4. Media Ajar guru Indonesia
5. Alat bantu audio (speaker)
6. Video lagu-lagu pendek mengenai pelajaran.
7. Gambar contoh-contoh alat musik

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : Teams Games Tournament (TGT).
- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik. Pendekatan ini dioperasionalisasikan dalam kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.

- Metode Pembelajaran : Presentation, kerja kelompok, turnamen.

G. Model Pembelajaran

1. Tatap Muka

2. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengenali jenis-jenis sumber bunyi berdasarkan cara memainkan alat musiknya seperti dipukul, digesek, dan ditiup.
2. Peserta didik mampu mengkategorikan jenis alat-alat musik ritmis dan alat-alat musik melodi.
3. Peserta didik mampu menemukan preferensinya dalam memilih alat musik yang ingin dipelajari dan memahami dasar-dasarnya.

Capaian Pembelajaran:

1. Sub Domain Mengalami dan Menciptakan
Peserta didik mampu mengenali sumber bunyi berdasarkan cara memainkan alat musiknya.
2. Sub Domain Merefleksikan
Peserta didik mampu memahami perbedaan alat musik ritmis dan alat musik melodis berdasarkan ciri-cirinya.
3. Sub Domain Berpikir dan Bertindak Artistik
Peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam memainkan salah satu alat musik ritmis atau melodis.

B. Pemahaman Bermakna

1. Dengan mempelajari bunyi dan jenis-jenis alat musik, peserta didik memahami berbagai macam bunyi dan mengetahui unsur-unsur

musik dengan segala teorinya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Kalian mendengar menggunakan apa?
2. Sebutkan nama-nama alat musik yang kalian ketahui?
3. Apakah kalian pernah memainkan alat musik? dan bagaimana cara memainkannya?

D. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru Indonesia, Buku cerita anak, dsb.
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, laptop, alat dan bahan yang dibutuhkan.

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (2 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi. 2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka	10 menit

menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. 3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal. 5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	
Kegiatan Inti 1. Guru menampilkan gambar berbagai instrumen yang akan dijadikan materi. 2. Guru memantik fokus dan antusiasme peserta didik dengan memberikan pertanyaan kepada salah satu peserta didik secara acak mengenai gambar instrumen apa yang ditampilkan dan bagaimana cara memainkannya. 3. Guru memberikan penjelasan materi pembelajaran kepada peserta didik mengenai alat musik modern dengan menampilkan gambar sebagai media, sehingga peserta didik dapat memahami jenis alat musik modern.	50 menit

4. Setelah guru memberikan penjelasan materi pembelajaran, peserta didik sama sama menyanyikan lagu yang berkaitan dengan materi pembelajaran sebagai penguatan pemahaman. 5. Kemudian guru membagi peserta didik ke dalam kelompok yang heterogen untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai penguatan pembelajaran menggunakan media. 6. Guru mengambil media ajar yang berisi ciri ciri alat musik Modern dan menempelkannya di papan tulis, Kemudian guru juga mengambil alat musik modern yang sudah dipersiapkan dan meletakkannya di lantai, kemudian guru membacakan ciri ciri alat musik modern tersebut, ketika guru menyebutkan angka 2 maka setiap kelompok yang angka 2 akan mengambil alat musik modern mana yang sesuai dengan ciri ciri yang dibacakan oleh guru begitu juga seterusnya. 7. Untuk memperkuat pemahaman tentang bunyi dan alat-alat musik modern, guru memberikan lima ciri ciri alat musik modern yang ditempelkan di papan tulis. Contoh soal: • Aku berbentuk panjang, terbuat dari kayu, memiliki beberapa tali, dan ketika aku	
--	--

dimainkan aku dapat menghasilkan berbagai nada untuk mengiringi lagu, siapakah aku? Jawaban: alat musik petik (gitar). • Aku terbuat dari kayu, memiliki empat tali, dimainkan dengan cara digesek, dan mampu menghasilkan nada tinggi maupun rendah dalam pertunjukan musik, siapakah aku? Jawaban: alat musik tiup (seruling). • Nomor 3 dan seterusnya guru dapat membaca kembali bahan pengayaan pada materi pokok. 8. Guru melakukan penilaian bersama-sama untuk evaluasi mengenai materi yang telah disampaikan dengan cara kelompok siapa yang paling banyak mendapatkan poin. 9. Kemudian guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan kelompok siapa yang paling cepat mengumpulkan maka kelompok tersebut mendapatkan poin. 10. Bagi kelompok yang paling cepat mengerjakan LKPD tersebut salah satu dari mereka akan mempresentasikan hasilnya didepan kelas.	
---	--

11. Bagi peserta didik yang mendapatkan poin di media ajar atau LKPD akan mendapatkan feedback ataupun reward. 12. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan seputar materi bunyi dan alat-alat musik.	
Penutup 1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang “Alat Musik Modern”. 3. Mengagendakan pekerjaan rumah. 4. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang “Irama dan Alat Musik Ritmis”. 5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.	10 Menit

F. Asesmen

No	Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
1.	Diagnostik	• Pertanyaan pemantik tersebut di atas. • Tanya jawab sebagai tindak lanjut.
2.	Formatif	Oservasi, Performa, dan Latihan Soal
3.	Sumatif	Ulangan Harian

G. Penilaian

1) Penilaian Sikap

Penilaian sikap pertemuan 1

Guru melakukan penilaian sikap pada kegiatan pembelajaran 1 dengan metode pengamatan (observasi). Penilaian sikap dapat dilihat dari mulai proses awal pembelajaran, hingga pembelajaran berakhir. Penilaian sikap ini dilakukan dengan tujuan agar guru dapat melihat kemampuan peserta didik dalam menunjukkan sikap aktif dan antusias. Adapun contoh pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru adalah:

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Bersikap menghormati guru pada saat masuk, sedang dan meninggalkan kelas					
Berdoa dengan khidmat sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing					
Menuliskan macam-macam bunyi yang ada di sekitar peserta didik dengan antusias dan serius					
Menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai bunyi dari berbagai alat musik dan cara memainkannya					
Menerima tugas yang diberikan guru untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan antusias dan serius					
Menunjukkan keaktifan dan antusiasme dalam sesi kuis maupun sesi diskusi					

*Kriteria penilaian 5= Baik Sekali; 4= Baik; 3=Cukup; 2 =Buruk; 1= Absen

Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan pertemuan 1

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Mampu mengenali berbagai jenis bunyi yang ada di lingkungan sekitar					
Mampu menghafal jenis-jenis alat musik dan cara memainkannya					
Mampu mengidentifikasi bunyi dari beberapa alat musik yang dipresentasikan oleh guru berdasarkan cara memainkannya					

*Kriteria penilaian 5= Baik Sekali; 4= Baik; 3=Cukup; 2 =Buruk; 1= Absen

Lampiran 1. Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :	Tanggal :
MENEBAK ALAT MUSIK Cermati gambar dan lingkari jawaban sesuai nama yang benar!	
	Seruling ☒ Gitar Drum
	Seruling Drum Gitar
	Drum Biola Terompet
	Gitar Pianika Piano
	Saksofon Biola Gitar listrik
	Biola Terompet Saksofon
	Gitar listrik Akordeon Drum
	Gitar Seruling Terompet
Bab 2 bermain alat musik	

Lampiran 2. Bahan Bacaan

Bahan Bacaan Pertemuan 1

Kalian Mendengarkan menggunakan apa?

Bunyi

Bunyi dihasilkan dari benda yang bergetar bunyi didefinisikan sebagai getaran yang merambat getaran itu menimbulkan gelombang bunyi di udara semua benda yang dapat menghasilkan bunyi disebut sumber bunyi

Kita juga sering mendengar bunyi-bunyian di sekitar kita seperti suara langkah kaki, pintu terbuka, lalat terbang, tetesan air, ketukan pulpen dengan meja, gesekan penghapus papan tulis, dentingan suara penjual bakso keliling, dan sebagainya.

suara langkah kaki atau ketukan meja yang identik dengan alat musik pukul, suara pintu yang terbuka atau gesekan penghapus papan tulis yang identik dengan alat musik gesek, suara angin, burung atau siulan seseorang yang identik dengan alat musik tiup, gemericik air hujan yang identik dengan alat musik petik dan sebagainya.



Agus Her Gunawan - <https://id.shutterstock.com>

Mengenal Jenis alat-alat musik modern dan Cara memainkannya

Alat Musik yang menghasilkan numyi itu bermacam-macam seperti :

1. Alat Musik Pukul :
Drum, marimba, piano, marakas, rebana, dan *triangle*.
2. Alat Musik Gesek :
Biola, viola, cello, rebab, dan *contra bass*
3. Alat Musik Tiup :
Flute, trumpet, tuba, dan klarinet.
4. Alat Musik Petik :
Gitar dan harpa.

Coba Dengarkan Bunyi Berikut
Alat musik apakah itu dan sebutkan juga cara memainkannya!

Bunyi 1



Alat Musik Piano (dipukul)

Coba Dengarkan Bunyi Berikut

Alat musik apakah itu dan sebutkan juga cara memainkannya!

Bunyi 2

Klik Jawaban

Alat Musik Gitar (dipetik)

Coba Dengarkan Bunyi Berikut

Alat musik apakah itu dan sebutkan juga cara memainkannya!

Bunyi 3

Klik Jawaban

Alat Musik Terompet (ditiup)

Sumber gambar: www.shutterstock.com
 Sumber audio: www.shutterstock.com

DAFTAR PUSTAKA

Jobs, Y. A. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Musik untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Diketahui oleh,
Guru Mata Pelajaran

Sayurnatinggi, 12 Maret 2026
Mahasiswa,

Dian Parasmi Sarumpaet, S.Pd
NIP. 19960907 202421 2 024

Rizky Atika Pohan
NIM. 2220500214

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Anita Murni Lubis, S.Pd.
NIP. 19840914 201407 2 004

MODUL AJAR
Siklus I Pertemuan II

1. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Rizky Atika Pohan
Nama Sekolah	: SDN 101118 Sayurimatinggi
Tahun Penyusunan	: 2026
Modul Ajar	: Seni Musik
Fase/Kelas	: B/IV
Pembelajaran II	: Alat Musik Ritmis
Alokasi Waktu	: 1x Pertemuan (2x35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik memiliki pendengaran yang baik terhadap bunyi
2. Peserta didik dapat mengenal nama-nama alat musik ritmis dan melodi.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.

3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas Laptop
2. Jaringan Internet/Wifi
3. Buku Guru dan Buku Siswa Seni Musik kelas IV, serta sumber belajar lain
4. Media Ajar guru Indonesia
5. Alat bantu audio (speaker)
6. Video lagu-lagu pendek mengenai pelajaran.
7. Gambar contoh-contoh alat musik

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : Teams Games Tournament (TGT).
- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik. Pendekatan ini dioperasionalisasikan dalam kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.

- Metode Pembelajaran : Presentation, kerja kelompok, turnamen.

G. Model Pembelajaran

Tatap Muka

2.KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengenali jenis-jenis sumber bunyi berdasarkan cara memainkan alat musiknya seperti dipukul, digesek, dan ditiup.
2. Peserta didik mampu mengkategorikan jenis alat-alat musik ritmis dan alat-alat musik melodi.
3. Peserta didik mampu menemukan preferensinya dalam memilih alat musik yang ingin dipelajari dan memahami dasar-dasarnya.

Capaian Pembelajaran:

1. Sub Domain Mengalami dan Menciptakan
Peserta didik mampu mengenali sumber bunyi berdasarkan cara memainkan alat musiknya.
2. Sub Domain Merefleksikan
Peserta didik mampu memahami perbedaan alat musik ritmis dan alat musik melodis berdasarkan ciri-cirinya.
3. Sub Domain Berpikir dan Bertindak Artistik
Peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam memainkan salah satu alat musik ritmis atau melodis.

B. Pemahaman Bermakna

Dengan mempelajari bunyi dan jenis-jenis alat musik, peserta didik memahami berbagai macam bunyi dan mengetahui unsur-unsur

musik dengan segala teorinya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Kalian mendengar menggunakan apa?
2. Sebutkan nama-nama alat musik yang kalian ketahui?
3. Apakah kalian pernah memainkan alat musik? dan bagaimana cara memainkannya?

D. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru Indonesia, Buku cerita anak, dsb.
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, laptop, alat dan bahan yang dibutuhkan.

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Kedua (2 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi. 2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. 3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui	10 menit

pertanyaan awal. 5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	
Kegiatan Inti 1. Guru menampilkan gambar berbagai instrumen yang akan dijadikan materi. 2. Guru memantik fokus dan antusiasme peserta didik dengan memberikan pertanyaan kepada salah satu peserta didik secara acak mengenai gambar instrumen apa yang ditampilkan dan bagaimana cara memainkannya. 3. Guru memberikan penjelasan materi pembelajaran kepada peserta didik mengenai alat musik ritmis dengan menampilkan gambar sebagai media, sehingga peserta didik dapat memahami jenis alat musik ritmis. 4. Setelah guru memberikan penjelasan materi pembelajaran, peserta didik sama sama menyanyikan lagu yang berkaitan dengan materi pembelajaran sebagai penguatan pemahaman. 5. Kemudian guru membagi peserta didik ke dalam kelompok yang heterogen serta menyuruh siswa untuk berkumpul di tengah ruangan kelas. 6. Guru mengambil media ajar yang berisi ciri ciri alat musik Ritmis dan menempelkannya di papan tulis, Kemudian guru juga mengambil alat musik ritmis yang sudah dipersiapkan dan meletakkannya di lantai, kemudian guru membacakan ciri ciri alat musik ritmis tersebut, ketika guru menyebutkan angka 2 maka setiap kelompok yang angka 2 akan mengambil alat musik ritmis mana yang sesuai dengan ciri ciri	50 menit

yang dibacakan oleh guru begitu juga seterusnya. 7. Untuk memperkuat pemahaman tentang bunyi dan alat-alat musik modern, guru memberikan lima ciri ciri alat musik modern yang ditempelkan di papan tulis. Contoh soal: • Aku berbentuk bulat, aku terbuat dari kayu dan kulit, aku dimainkan dengan cara dipukul, aku menghasilkan bunyi keras untuk mengatur irama. Siapakah aku? → Gendang • Aku berbentuk lingkaran, aku memiliki logam kecil di sekelilingku, aku dimainkan dengan cara digoyang atau dipukul, Aku sering mengiringi lagu. Siapakah aku? → Rebana • Nomor 3 dan seterusnya guru dapat membaca kembali bahan pengayaan pada materi pokok. 8. Guru melakukan penilaian bersama-sama untuk evaluasi mengenai materi yang telah disampaikan dengan cara kelompok siapa yang paling banyak mendapatkan poin. 9. Kemudian guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan kelompok siapa yang paling cepat mengumpulkan maka kelompok tersebut mendapatkan poin. 10. Bagi kelompok yang paling cepat mengerjakan LKPD tersebut salah satu dari mereka akan mempresentasikan hasilnya didepan kelas. 11. Bagi peserta didik yang mendapatkan poin di media ajar atau LKPD akan mendapatkan feedback ataupun reward. 12. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan seputar materi bunyi dan alat-alat musik.	
Penutup	10 menit

1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang “Alat Musik Ritmis”. 3. Mengagendakan pekerjaan rumah. 4. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang “Alat Musik Melodis”. 5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.	
---	--

F. Asesmen

No	Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
4.	Diagnostik	• Pertanyaan pemantik tersebut di atas. • Tanya jawab sebagai tindak lanjut.
5.	Formatif	Observasi, Performa, dan Latihan Soal
6.	Sumatif	Ulangan Harian

G. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap pertemuan 2

Guru melakukan penilaian sikap pada kegiatan pembelajaran 2 dengan metode pengamatan (observasi). Penilaian sikap dapat dilihat dari mulai proses awal pembelajaran, hingga pembelajaran selesai. Penilaian sikap ini dilakukan dengan tujuan agar guru dapat melihat kemampuan peserta didik dalam menunjukkan sikap aktif dan antusias. Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru adalah sebagai berikut:

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Bersikap menghormati guru pada saat masuk, sedang dan meninggalkan kelas					
Berdoa dengan khidmat sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing					

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Menuliskan macam-macam bunyi yang ada di sekitar peserta didik dengan antusias dan serius					
Menyimak penjelasan guru mengenai irama, tempo, birama, dan alat-alat musik ritmis dengan perhatian dan serius					
Mengikuti contoh-contoh gerakan mengenai irama, tempo, birama, dan variasinya dengan antusiasme					
Menyanyikan lagu-lagu yang menjadi materi dengan antusiasme dan suka cita.					
Mampu bekerja sama dengan kelompoknya dengan baik dan harmonis					
Menunjukkan antusiasme dan kepercayaan diri ketika tampil bersama kelompok di depan kelas					

*Kriteria penilaian 5= Baik Sekali; 4= Baik; 3=Cukup; 2 =Buruk; 1= Absen

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan pertemuan 2

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Mampu memahami penjelasan tentang irama, birama, dan tempo					
Mampu memahami penjelasan tentang alat-alat musik ritmis					
Mampu membedakan irama dan birama dengan baik					

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pertemuan 2

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Mampu menirukan contoh-contoh penjelasan tempo, birama, dan irama					
Mampu menirukan variasi irama yang disampaikan					
Mampu bernyanyi sambil memainkan irama atau birama dalam lagu menanam jagung					
Mampu bernyanyi sambil memainkan irama atau birama dalam lagu "Pemandangan"					
Mampu bekerja sama dengan kelompoknya dalam membuat variasi irama yang selaras dengan lagu yang ditampilkan					
Mampu menampilkan variasi irama yang dikreasikan sendiri sambil bernyanyi dengan teratur dan selaras					

*Kriteria penilaian 5= Baik Sekali; 4= Baik; 3=Cukup; 2=Buruk; 1= Absen

Lampiran 1. Lembar Kerja Peserta Didik

Happy Notes Alat Musik Ritmis

Gunting bentuk sarang lebah di bawah ini, kemudian jawablah pertanyaan tersebut pada lembar belakangnya



Ditempel di atas



Ditempel di bawah

Nama alat musik: Cara memainkan:	Nama alat musik: Cara memainkan:
Nama alat musik: Cara memainkan:	Nama alat musik: Cara memainkan:
Nama alat musik: Cara memainkan:	Nama alat musik: Cara memainkan:



Lagu "Menanam Jagung"

[x x x x] 0 . . . [x x x x] 0 . . . atau
 [x . x] [x . x] [x . x] [x . x] atau
 [x x .] [x x .] [x x .] [x x .]

atau kombinasi dari ketiganya





Lagu "Pemandangan"

[x . .] [x . .] [x . .] [x . .] atau dengan sinkopasi
 [0 x x] [0 x x] [0 x x] [0 x x] atau
 [0 x] [x x] [x x] [x x]

atau kombinasi dari ketiganya



Menanam Jagung

Ayo kawan kita bersama
Menanam jagung di kebun kita
Ambil cangkulmu ambil pangkurmu
Kita bekerja tak jemu-jemu
Cangkul cangkul cangkul yang dalam
Tanah yang longgar jagung kita tanam

Beri pupuk supaya subur
Tanamkan berih dengan teratur
Jagungnya besar lebat buahnya
Teritu berguna bagi semua
Cangkul cangkul aku gembira
Menanam jagung di kebun kita

Pemandangan

Memandang alam dari atas bukit
Sejauh pandang kulupakan
Sungai tampak terlihat
Sawah hijau terbentang
Bagai permadani di kaki langit
Gunung menjulang
Berpayung awan
Oh ... indah pemandangan



Lagu "Anak Kambing Saya"

$\overline{xx} \ x \ \overline{xx} \ x \ | \ \overline{xx} \ x \ \overline{xx} \ x \ | \ \overline{xx} \ x \ \overline{xx} \ x \ | \ \overline{xx} \ x \ \overline{xx} \ x \ |$
 $x \ \overline{xx} \ x \ \overline{xx} \ | \ x \ \overline{xx} \ x \ \overline{xx} \ | \ x \ \overline{xx} \ x \ \overline{xx} \ | \ x \ \overline{xx} \ x \ \overline{xx} \ |$ atau
 $\overline{xx} \ \overline{0} \ x \ \overline{0} \ | \ \overline{xx} \ \overline{0} \ x \ \overline{0} \ | \ \overline{xx} \ \overline{0} \ x \ \overline{0} \ | \ \overline{xx} \ \overline{0} \ x \ \overline{0} \ |$ atau kombinasinya



Jenis-Jenis alat Musik

Jenis-Jenis alat Musik terbagi menjadi 2 yaitu :

1. Alat Musik Ritmis
2. Alat Musik Melodis

Alat Musik Ritmis

Alat music ritmis adalah alat music yang bertugas untuk mengatur ritme atau irama.

Alat music ini berkaitan dengan fungsi ketukan dan birama, jadi alat music ini tidak memiliki nada

Contoh-contoh Alat Musik Ritmis

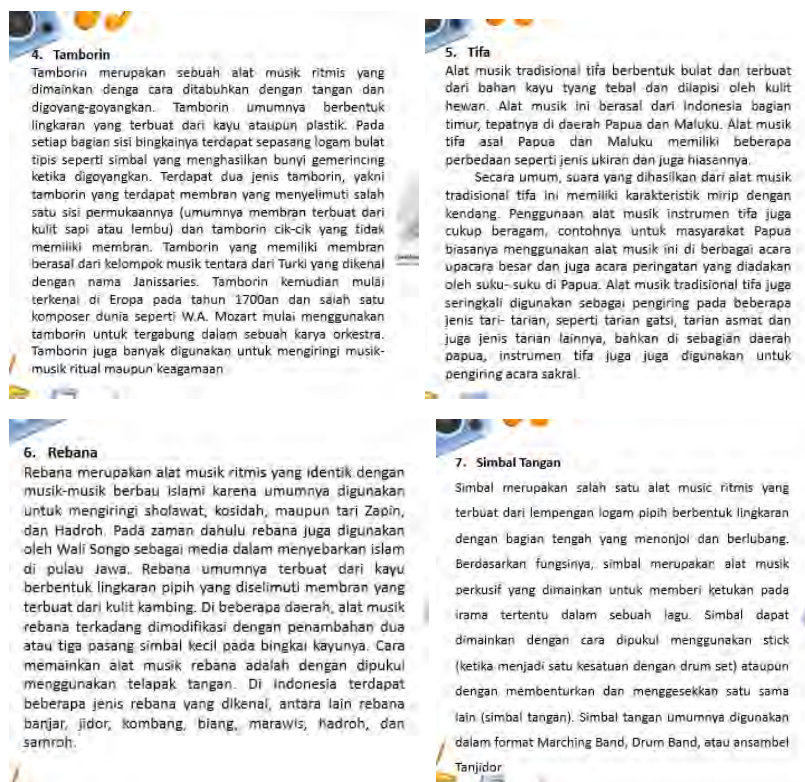
- Kendang**
Kendang merupakan alat musik tradisional yang termasuk ke dalam alat musik ritmis. Kendang dapat menghasilkan bunyi dengan cara dipukul menggunakan dua telapak tangan secara langsung maupun dengan dengan alat pemukul kendang. Biasanya kendang dapat ditemukan dalam permainan musik gamelan.




Sumber gambar: [heliosband.com](https://www.heliosband.com)

Gambar 1.1 Kendang

2. **Drum**
 Drum merupakan alat musik ritmis yang paling dikenal oleh orang-orang. Hal ini dikarenakan drum dapat dimainkan dalam jenis musik apapun seperti pop, march, jazz, rock, RnB, dangdut, bahkan drum sering dipakai sebagai pelengkap dalam pertunjukan tradisi. Drum biasanya dimainkan dengan cara dipukul menggunakan sepasang stick (tongkat). Drum pada umumnya tidak hanya berdiri sendiri saat dimainkan, melainkan disajikan dalam satu set yang terdiri dari Snare, Bass, Tom-Tom, Cymbal, dan hardware seperti pedal, tom holder, kursi drum, dan stand hi hat.
3. **Kastanyet**
 Kastanyet merupakan sebuah alat musik ritmis yang terbuat dari kayu berbentuk lingkaran yang menyerupai kerang. Cara memainkan alat musik ini hanya dengan menepukkan kedua sisinya hingga seperti sedang mencapit. Alat musik ini sering digunakan untuk mengiringi beberapa tarian, khususnya tarian Flamenco yang berasal dari Spanyol.



Kegiatan Remedial dan Pengayaan

1. Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.
2. Agar peserta didik mampu memahami tujuan dan maksud pembelajaran, guru dapat meminta peserta didik untuk berlatih bermain tepuk tangan dan langkah kaki bertempo cepat dan lambat bersama keluarga di rumah.
3. Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

4. Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah manajemen kelas telah memenuhi tujuan pembelajaran yang hendak dicapai?	
2.	Apakah dalam menyampaikan materi, konsentrasi, minat dan perhatian peserta didik dapat terus terjaga dengan baik?	
3.	Apakah lingkungan kolaboratif, kooperatif, dan interaksi antar peserta didik, dan guru dapat terbentuk hingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas?	
4.	Apakah peserta didik mengalami kesulitan dan hambatan menerima materi pelajaran dengan metode mengajar yang digunakan?	
5.	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran 1 peserta didik memiliki respon emosional positif yang ditunjukkan dengan sikap menghargai, dan motivasi tinggi untuk belajar?	
6.	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran 2 peserta didik memiliki respon emosional positif yang ditunjukkan dengan sikap menghargai, dan motivasi tinggi untuk belajar?	
7.	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran 3 peserta didik memiliki respon emosional positif yang ditunjukkan dengan sikap menghargai, dan motivasi tinggi untuk belajar?	
8.	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran 4 peserta didik memiliki	

No	Pertanyaan	Jawaban
	respon emosional positif yang ditunjukkan dengan sikap menghargai, dan motivasi tinggi untuk belajar?	

Lampiran 3. Glosarium

No	Istilah	Arti
1.	Aubade	Nyanyian atau musik untuk penghormatan pada pagi hari, pujian yang disampaikan dalam bentuk nyanyian atau permainan oleh sekelompok orang, nyanyian atau musik untuk penghormatan pada pagi hari, pujian yang disampaikan dalam bentuk nyanyian atau permainan oleh sekelompok orang.
2.	Diatonis	Tangga nada yang memiliki tujuh nada serta memiliki dua macam interval nada yakni 1 dan setengah. Diatonis berasal dari bahasa spanyol “diatonikos” yang memiliki arti meregangkan. Diatonis umumnya dipakai untuk penyebutan tangga nada minor dan mayor.
3.	Dirigen	Pemimpin orkes simfoni, korps musik, atau paduan suara.
4.	Orkestra	Kelompok pemain musik yang bermain bersama pada seperangkat alat musiknya; musik yang dimainkan secara bersama
5.	Primavista	Membaca dan memainkan atau menyanyikan sebuah karya musik yang tertulis, terutama ketika pemusik atau penyanyi belum pernah melihat partitur musik tersebut sebelumnya

DAFTAR PUSTAKA

Jobs, Y. A. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Musik untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Diketahui oleh,
Guru Mata Pelajaran

Sayurnatinggi, 26 Maret 2026
Mahasiswa,

Dian Parasmi Sarumpaet, S.Pd
NIP. 19960907 202421 2 024

Rizky Atika Pohan
NIM. 2220500214

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Anita Murni Lubis, S.Pd.
NIP. 19840914 201407 2 004

MODUL AJAR
Pertemuan II Siklus I

1. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Rizky Atika Pohan
Nama Sekolah	: SDN 101118 Sayurimatinggi
Tahun Penyusunan	: 2026
Modul Ajar	: Seni Musik
Fase/Kelas	: B/IV
Pembelajaran II	: Alat Musik Melodis
Alokasi Waktu	: 1x Pertemuan (2x35 menit)

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik memiliki pendengaran yang baik terhadap bunyi
2. Peserta didik dapat mengenal nama-nama alat musik ritmis dan melodi.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.

3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas
2. Laptop
3. Jaringan Internet/Wifi
4. Buku Guru dan Buku Siswa Seni Musik kelas IV, serta sumber belajar lain
5. Media Ajar guru Indonesia
6. Alat bantu audio (speaker)
7. Video lagu-lagu pendek mengenai pelajaran.
8. Gambar contoh-contoh alat musik

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

F. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : Teams Games Tournament (TGT).
- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik. Pendekatan ini dioperasionalisasikan dalam kegiatan mengamati, menanya,

mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.

- Metode Pembelajaran : Presentation, kerja kelompok, turnamen.

G. Model Pembelajaran

Tatap Muka

2. KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengenali jenis-jenis sumber bunyi berdasarkan cara memainkan alat musiknya seperti dipukul, digesek, dan ditiup.
2. Peserta didik mampu mengkategorikan jenis alat-alat musik ritmis dan alat-alat musik melodi.
3. Peserta didik mampu menemukan preferensinya dalam memilih alat musik yang ingin dipelajari dan memahami dasar-dasarnya.

Capaian Pembelajaran:

1. Sub Domain Mengalami dan Menciptakan
Peserta didik mampu mengenali sumber bunyi berdasarkan cara memainkan alat musiknya.
2. Sub Domain Merefleksikan
Peserta didik mampu memahami perbedaan alat musik ritmis dan alat musik melodis berdasarkan ciri-cirinya.
- a. Sub Domain Berpikir dan Bertindak Artistik
Peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam memainkan salah satu alat musik ritmis atau melodis.

B. Pemahaman Bermakna

Dengan mempelajari bunyi dan jenis-jenis alat musik, peserta didik memahami berbagai macam bunyi dan mengetahui unsur-unsur musik dengan segala teorinya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Kalian mendengar menggunakan apa?
2. Sebutkan nama-nama alat musik yang kalian ketahui?
3. Apakah kalian pernah memainkan alat musik? dan bagaimana cara memainkannya?

D. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru Indonesia, Buku cerita anak, dsb.
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, laptop, alat dan bahan yang dibutuhkan.

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ketiga (2 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan, atau bernyanyi. 2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan	10 menit

keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. 3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal. 5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	
Kegiatan Inti 1. Guru menampilkan gambar berbagai instrumen yang akan dijadikan materi. 2. Guru memantik fokus dan antusiasme peserta didik dengan memberikan pertanyaan kepada salah satu peserta didik secara acak mengenai gambar instrumen apa yang ditampilkan dan bagaimana cara memainkannya. 3. Guru memberikan penjelasan materi pembelajaran kepada peserta didik mengenai alat musik melodis dengan menampilkan gambar sebagai media, sehingga peserta didik dapat memahami jenis alat musik melodis. 4. Setelah guru memberikan penjelasan materi pembelajaran, peserta didik sama sama menyanyikan lagu yang berkaitan dengan materi pembelajaran sebagai penguatan pemahaman. 5. Kemudian guru membagi peserta didik ke dalam kelompok yang heterogen serta menyuruh siswa untuk berkumpul di tengah ruangan kelas. 6. Guru mengambil media ajar yang berisi ciri ciri alat musik melodis dan menempelkannya di papan tulis, Kemudian guru juga mengambil alat musik melodis yang sudah	50 menit

dipersiapkan dan meletakkannya di lantai, kemudian guru membacakan ciri ciri alat musik melodis tersebut, ketika guru menyebutkan angka 2 maka setiap kelompok yang angka 2 akan mengambil alat musik melodis mana yang sesuai dengan ciri ciri yang dibacakan oleh guru begitu juga seterusnya. 7. Untuk memperkuat pemahaman tentang bunyi dan alat-alat musik modern, guru memberikan lima ciri ciri alat musik melodis yang ditempelkan di papan tulis. Contoh soal: • Aku mempunyai tali, aku terbuat dari kayu, aku dimainkan dengan cara dipetik, aku menghasilkan bunyi merdu. Siapakah aku? → Gitar • Aku mempunyai tali, aku terbuat dari kayu, aku dimainkan dengan cara digesek, aku menghasilkan bunyi halus. Siapakah aku? → Biola • Nomor 3 dan seterusnya guru dapat membaca kembali bahan pengayaan pada materi pokok. 8. Guru melakukan penilaian bersama-sama untuk evaluasi mengenai materi yang telah disampaikan dengan cara kelompok siapa yang paling banyak mendapatkan poin. 9. Kemudian guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan kelompok siapa yang paling cepat mengumpulkan maka kelompok tersebut mendapatkan poin. 10. Bagi kelompok yang paling cepat mengerjakan LKPD tersebut salah satu dari mereka akan mempresentasikan hasilnya didepan kelas. 11. Bagi peserta didik yang mendapatkan poin di media ajar atau LKPD akan mendapatkan feedback ataupun reward.	
---	--

12. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan seputar materi bunyi dan alat-alat musik.	
Penutup 1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang “Alat Musik Melodis”. 3. Mengagendakan pekerjaan rumah. 4. Mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya yaitu tentang “kolaborasi antara Ritmis dan Melodis”. 5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.	10 Menit

F. Asesmen

No	Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
7.	Diagnostik	• Pertanyaan pemantik tersebut di atas. • Tanya jawab sebagai tindak lanjut.
8.	Formatif	Observasi, Performa, dan Latihan Soal
9.	Sumatif	Ulangan Harian

G. Penilaian

b. Penilaian Sikap

Penilaian sikap pertemuan 3

Guru melakukan penilaian sikap pada kegiatan pembelajaran 2 dengan metode pengamatan (observasi). Penilaian sikap dapat dilihat dari mulai proses awal pembelajaran, hingga pembelajaran selesai. Penilaian sikap ini dilakukan dengan tujuan agar guru

dapat melihat kemampuan peserta didik dalam menunjukkan sikap aktif dan antusias. Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru adalah sebagai berikut:

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Bersikap menghormati guru pada saat masuk, sedang dan meninggalkan kelas					
Berdoa dengan khidmat sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing					
Menyimak penjelasan guru mengenai nada dan alat musik melodis dengan perhatian dan serius					
Aktif dalam mengikuti gerakan-gerakan <i>Kodaly Hand Signs</i> pada saat guru mencontohkannya					
Aktif menjawab setiap guru melontarkan pertanyaan					
Menunjukkan keaktifan dan antusiasme saat memainkan alat musik					
Dapat bersikap tertib dan mengapresiasi kelompok lain ketika tampil					

c. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan pertemuan 3

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Mampu mengidentifikasi tinggi rendah nada					
Mampu memahami dan mengingat metode Kodaly hand sign serta penggunaannya ke dalam salah satu materi lagu					
Mampu mengidentifikasi alat-alat musik melodis					
Mampu mengingat nada-nada pada materi lagu					

*Kriteria penilaian 5= Baik Sekali; 4= Baik; 3=Cukup; 2=Buruk; 1= Absen

d. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pertemuan 3

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Mampu menirukan materi lagu-lagu sesuai dengan metode <i>Kodaly Hand Sign</i>					
Mampu menyanyikan tangga nada diatonis mayor dengan metode <i>Kodaly Hand Sign</i> dengan baik					
Mampu memainkan lagu "Mery Punya Kambing" atau "Taman Bunga" dengan baik sesuai dengan ketepatan nada yang baik					
Mampu memainkan lagu "Mery Punya Kambing" atau "Taman Bunga" dengan baik sesuai dengan irama dan kestabilan tempo yang baik					
Mampu memainkan lagu "Kelap Kelip Bintang Kecil" dengan baik sesuai dengan ketepatan nadanya					

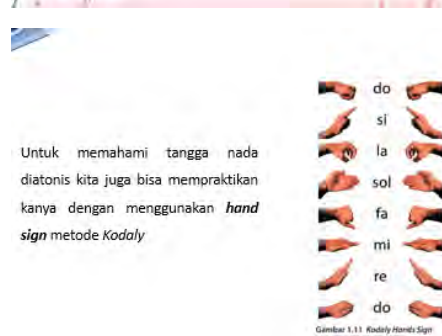
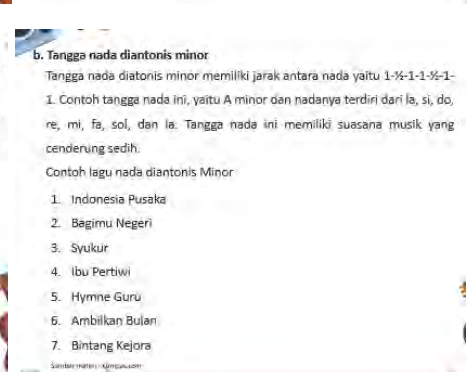
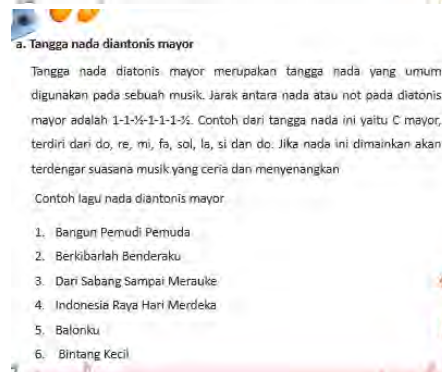
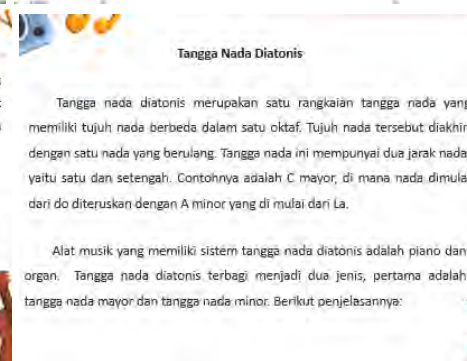
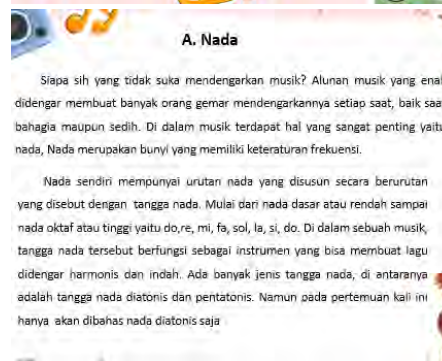
Lampiran 1. Lembar Kerja Peserta Didik





Lampiran 2. Bahan Bacaan

Bahan Bacaan Pertemuan 3



Lagu
"Kelap Kelip Bintang Kecil"



Gambar: Kodaly Hand Signs lagu Kelap Kelip Bintang Kecil
Sumber: Kemendikbud/Pusbi Yusuf (2021)

Lagu
"Taman Bunga"



Gambar: Kodaly Hand Signs lagu Taman Bunga
Sumber: Kemendikbud/Pusbi Yusuf (2021)

B. Alat Musik Melodis

Alat musik melodis merupakan alat musik yang memiliki irama dan nada, tetapi cenderung tidak bisa atau memiliki keterbatasan untuk bermain dalam sebuah harmoni akor. Contoh-contoh alat musik melodis adalah biola, cello, flute, terompet, tuba, klarinet, pianika, rekorder dan lain-lain.

Ayo Kerjakan !

1. Apa pengertian dari nada?
2. Sebutkan pengertian dari Alat Musik Melodis?
3. Sebutkan 3 saja alat musik melodis?

Mainkan alat musik mu !

Mainkan Lagu Mery punya Kambing, Kelap-kelip bintang kecil dan Taman Bungadengan pianika mu !



Kegiatan Remedial dan Pengayaan

1. Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.
2. Agar peserta didik mampu memahami tujuan dan maksud pembelajaran, guru dapat meminta peserta didik untuk berlatih bermain tepuk tangan dan langkah kaki bertempo cepat dan lambat bersama keluarga di rumah.
3. Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan

F. Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah manajemen kelas telah memenuhi tujuan pembelajaran yang hendak dicapai?	
2	Apakah dalam menyampaikan materi, konsentrasi, minat dan perhatian peserta didik dapat terus terjaga dengan baik?	
3	Apakah lingkungan kolaboratif, kooperatif, dan interaksi antar peserta didik, dan guru dapat terbentuk hingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas?	
4	Apakah peserta didik mengalami kesulitan dan hambatan menerima materi pelajaran dengan metode mengajar yang digunakan?	
5	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran 1 peserta didik memiliki respon emosional positif yang ditunjukkan dengan sikap menghargai, dan motivasi tinggi untuk belajar?	
6	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran 2 peserta didik memiliki respon emosional positif yang ditunjukkan dengan sikap menghargai, dan motivasi tinggi untuk belajar?	
7	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran 3 peserta didik memiliki respon emosional positif yang ditunjukkan dengan sikap menghargai, dan motivasi tinggi untuk belajar?	

No	Pertanyaan	Jawaban
10	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran 4 peserta didik memiliki respon emosional positif yang ditunjukkan dengan sikap menghargai, dan motivasi tinggi untuk belajar?	

Lampiran 4. Glosarium

No	Istilah	Arti
1	Aubade	Nyanyian atau musik untuk penghormatan pada pagi hari, pujian yang disampaikan dalam bentuk nyanyian atau permainan oleh sekelompok orang, nyanyian atau musik untuk penghormatan pada pagi hari, pujian yang disampaikan dalam bentuk nyanyian atau permainan oleh sekelompok orang.
2	Diatonis	Tangga nada yang memiliki tujuh nada serta memiliki dua macam interval nada yakni 1 dan setengah. Diatonis berasal dari bahasa spanyol “diatonikos” yang memiliki arti meregangkan. Diatonis umumnya dipakai untuk penyebutan tangga nada minor dan mayor.
3	Dirigen	Pemimpin orkes simfoni, korps musik, atau paduan suara.
4	Orkestra	Kelompok pemain musik yang bermain bersama pada seperangkat alat musiknya; musik yang dimainkan secara bersama
5	Primavista	Membaca dan memainkan atau menyanyikan sebuah karya musik yang tertulis, terutama ketika pemusik atau

No	Istilah	Arti
		penyanyi belum pernah melihat partitur musik tersebut sebelumnya
6	Rundown	Bentuk laporan singkat mengenai tentang bagian utama dari suatu hal.
7	Seriosa	Jenis irama lagu yang dianggap serius karena membutuhkan teknik suara yang lebih tinggi, dibedakan dari irama keroncong, atau irama hiburan.
8	Timbre	Perbedaan sifat antara dua nada yang sama kuat dan sama tinggi nadanya dalam konstruksi instrumen, irama nada, dan cocok nada.

DAFTAR PUSTAKA

Jobs, Y. A. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Musik untuk SD Kelas IV*. Jakarta:Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Diketahui oleh,
Guru Mata Pelajaran

Sayurnatinggi, 1 april 2026
Mahasiswa,

Dian Parasmi Sarumpaet, S.Pd
NIP. 19960907 202421 2 024

Rizky Atika Pohan
NIM. 2220500214

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Anita Murni Lubis, S.Pd.
NIP. 19840914 201407 2 004

MODUL AJAR
Pertemuan II Siklus II

A. INFORMASI UMUM

1. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Rizky Atika Pohan
Nama Sekolah	: SDN 101118 Sayurimatinggi
Tahun Penyusunan	: 2026
Modul Ajar	: Seni Musik
Fase/Kelas	: B/IV
Pembelajaran II	: Kolaborasi antara musik melodis dan ritmis
Alokasi Waktu	: 1x Pertemuan (2x35 menit)

2. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik memiliki pendengaran yang baik terhadap bunyi
2. Peserta didik dapat mengenal nama-nama alat musik ritmis dan melodi.

3. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Berkebinekaan global dengan cara melatih peserta didik tidak membeda-bedakan teman ketika pembentukan kelompok diskusi atau praktikum.

3. Mandiri dengan cara sadar diri dan tidak ketergantungan pada teman saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
4. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
5. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
6. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

4. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas
2. Laptop
3. Jaringan Internet/Wifi
4. Buku Guru dan Buku Siswa Seni Musik kelas IV, serta sumber belajar lain
5. Media Ajar guru Indonesia
6. Alat bantu audio (speaker)
7. Video lagu-lagu pendek mengenai pelajaran.
8. Gambar contoh-contoh alat musik

5. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler (bukan berkebutuhan khusus)

6. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran : Teams Games Tournament (TGT).
- Pendekatan Pembelajaran : Saintifik. Pendekatan ini dioperasionalisasikan dalam kegiatan mengamati, menanya,

mencoba, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan.

- Metode Pembelajaran : Presentation, kerja kelompok, turnamen.

7. MODEL PEMBELAJARAN

Tatap Muka

B. KOMPETENSI INTI

1. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengenali jenis-jenis sumber bunyi berdasarkan cara memainkan alat musiknya seperti dipukul, digesek, dan ditiup.
2. Peserta didik mampu mengkategorikan jenis alat-alat musik ritmis dan alat-alat musik melodi.
3. Peserta didik mampu menemukan preferensinya dalam memilih alat musik yang ingin dipelajari dan memahami dasar-dasarnya.

Capaian Pembelajaran:

1. Sub Domain Mengalami dan Menciptakan
Peserta didik mampu mengenali sumber bunyi berdasarkan cara memainkan alat musiknya.
2. Sub Domain Merefleksikan
Peserta didik mampu memahami perbedaan alat musik ritmis dan alat musik melodis berdasarkan ciri-cirinya.
3. Sub Domain Berpikir dan Bertindak Artistik
Peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam memainkan salah satu alat musik ritmis atau melodis.

2. Pemahaman Bermakna

Dengan mempelajari bunyi dan jenis-jenis alat musik, peserta didik memahami berbagai macam bunyi dan mengetahui unsur-unsur musik dengan segala teorinya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pertanyaan Pemantik

1. Kalian mendengar menggunakan apa?
2. Sebutkan nama-nama alat musik yang kalian ketahui?
3. Apakah kalian pernah memainkan alat musik? dan bagaimana cara memainkannya?

4. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti Media Ajar guru Indonesia, Buku cerita anak, dsb.
2. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan buku teks, laptop, alat dan bahan yang dibutuhkan.

5. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Keempat (2 JP x 35 menit)

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan tepukan,	10 menit

atau bernyanyi. 2. Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari. 3. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kondisi siswa pada pagi hari ini. 4. Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan awal. 5. Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.	
Kegiatan Inti 1. Guru menampilkan gambar berbagai instrumen yang akan dijadikan materi. 2. Guru memantik fokus dan antusiasme peserta didik dengan	50 menit

memberikan pertanyaan kepada salah satu peserta didik secara acak mengenai gambar instrumen apa yang ditampilkan dan bagaimana cara memainkannya. 3. Guru memberikan penjelasan materi pembelajaran kepada peserta didik mengenai kolaborasi antar ritmis dan melodis dengan menampilkan gambar sebagai media, sehingga peserta didik dapat memahami kolaborasi antara musik ritmis dan melodis. 4. Setelah guru memberikan penjelasan materi pembelajaran, peserta didik sama sama menyanyikan lagu yang berkaitan dengan materi pembelajaran sebagai penguatan pemahaman. 5. Kemudian guru membagi peserta didik ke dalam kelompok yang heterogen serta menyuruh siswa untuk berkumpul di tengah ruangan kelas. 6. Guru mengambil media ajar dan menempelkannya di papan tulis, Kemudian	
---	--

guru juga mengambil alat musik ritmis dan melodis yang sudah dipersiapkan dan meletakkannya di lantai, kemudian guru membacakan ciri ciri alat musik ritmis ataupun melodis tersebut, ketika guru menyebutkan angka 2 maka setiap kelompok yang angka 2 akan mengambil alat musik melodis mana yang sesuai dengan ciri ciri yang dibacakan oleh guru begitu juga seterusnya. 7. Untuk memperkuat pemahaman tentang kolaborasi antara musik ritmis dan melodis, guru memberikan lima ciri ciri alat musik melodis dan ritmis yang ditempelkan di papan tulis. Contoh soal: • Aku mempunyai tali, aku terbuat dari kayu, aku dimainkan dengan cara dipetik, aku menghasilkan bunyi merdu. Siapakah aku? → Gitar • Aku terbuat dari	
---	--

kayu, aku dimainkan dengan cara dipukul, aku menghasilkan suara yang sangat keras. Siapakah aku? → gendang • Nomor 3 dan seterusnya guru dapat membaca kembali bahan pengayaan pada materi pokok. 8. Guru melakukan penilaian bersama-sama untuk evaluasi mengenai materi yang telah disampaikan dengan cara kelompok siapa yang paling banyak mendapatkan poin. 9. Kemudian guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan kelompok siapa yang paling cepat mengumpulkan maka kelompok tersebut mendapatkan poin. 10. Bagi kelompok yang paling cepat mengerjakan LKPD tersebut salah satu dari mereka akan mempresentasikan hasilnya didepan kelas. 11. Bagi peserta didik yang mendapatkan poin di	
---	--

media ajar atau LKPD akan mendapatkan feedback ataupun reward. 12. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan seputar materi bunyi dan alat-alat musik.	
Penutup 1. Peserta didik membuat resume tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang “kolaborasi antara musik melodis dan ritmis”. 3. Mengagendakan pekerjaan rumah. 4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyikan lagu, Nasional/Daerah dilanjutkan dengan doa, mengucapkan salam.	10 enit

6. Asesmen

No	Jenis Asesmen	Bentuk Asesmen
1	Diagnostik	- Pertanyaan pemantik tersebut di atas. - Tanya jawab sebagai tindak lanjut.
2	Formatif	Observasi, Performa, dan Latihan Soal
3	Sumatif	Ulangan Harian

7. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Penilaian sikap pertemuan 4

Guru melakukan penilaian sikap pada kegiatan pembelajaran 4 dengan metode pengamatan (observasi). Penilaian sikap dapat dilihat dari mulai proses awal pembelajaran, hingga pembelajaran selesai. Penilaian sikap ini dilakukan dengan tujuan agar guru dapat melihat kemampuan peserta didik dalam menunjukkan sikap aktif dan antusias. Adapun pedoman penilaian yang dapat digunakan oleh guru adalah sebagai berikut:

Nama Peserta Didik : _____
NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Bersikap menghormati guru pada saat masuk, sedang dan meninggalkan kelas					
Berdo'a dengan khidmat sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing					
Menyimak arahan guru dalam mempelajari materi salah satu lagu					
Menerima tugas dan arahan guru dengan antusias dan serius					
Menunjukkan sikap aktif bekerjasama dengan teman-teman sekelompoknya					
Menunjukkan sikap dinamis terhadap ide-ide yang dikumpulkan dengan kelompoknya					
Menunjukkan sikap toleransi dan pengendalian diri terhadap perbedaan ide yang terjadi dalam kelompoknya					
Menunjukkan sikap berani dan percaya diri ketika tampil					
Dapat bersikap tertib dan apresiatif terhadap kelompok lain yang sedang tampil					

*Kriteria penilaian 5= Baik Sekali; 4= Baik; 3=Cukup; 2 =Buruk; 1= Absen

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan pertemuan 4

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Mampu membaca nada dalam bentuk not angka					
Mampu mengingat irama dari materi lagu-lagu yang disampaikan					
Mampu memahami penjelasan guru dalam membuat sebuah aransemen sederhana dengan kelompoknya					

*Kriteria penilaian 5= Baik Sekali; 4= Baik; 3=Cukup; 2 =Buruk; 1= Absen

3. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pertemuan 4

Nama Peserta Didik : _____

NIS : _____

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Mampu memainkan materi lagu yang dinyanyikan oleh guru dengan alat musiknya					
Mampu menyelaraskan nada, irama dan tempo pada materi lagu yang akan ditampilkan bersama kelompoknya					
Mampu menuangkan ide-ide baru ke dalam permainan alat musiknya					

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Buruk
Mampu bekerja sama dan menyelaraskan ide kreasi individunya dengan teman-teman sekelompoknya					
Mampu menampilkan materi lagu yang dipilih bersama kelompoknya dengan baik sesuai temponya (ketepatan nada untuk alat musik melodis, keselarasan irama untuk alat musik ritmis)					

*Kriteria penilaian 5= Baik Sekali; 4= Baik; 3=Cukup; 2 =Buruk; 1= Absen

Lampiran 1. Lembar Kerja Peserta Didik

Nama : Kelas :

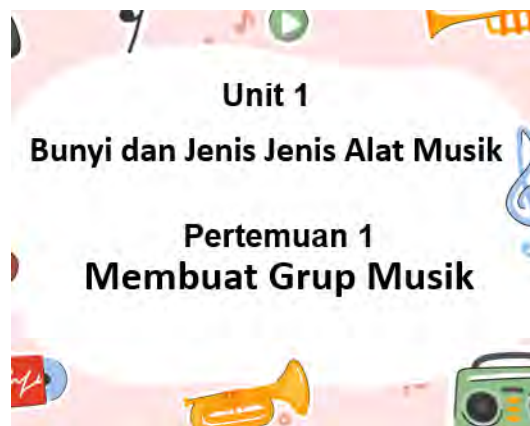
Jenis - jenis Alat Musik

Guntinglah gambar alat musik, kemudian tempelkan gambar tersebut ke kolom yang benar sesuai jenis-jenis alat musik di bawah !

Ritmis	Melodis
	
	
	
	
	
	

Lampiran 2. Bahan Bacaan

Bahan Bacaan Pertemuan 4



Apakah kalian pernah menyanyikan lagu secara bersahutan?



Sumber gambar: id-static-bk.com/

Menyanyikan lagu secara bersahutan disebut Kanon. Biasanya terdiri dari 2 atau lebih kelompok penyanyi.

Lagu dapat dinyanyikan dengan cara sahut-sahutan berurutan dan bergantian sampai selesai.

Bisa juga dinyanyikan dengan cara seperdua bagian lagu dinyanyikan sahut menyahut, kemudian sisa syair lagunya di nyanyikan bersama-sama hingga akhir.

Kanon

Sumber gambar: id-static-bk.com/

A. Musik Ansambel

Music Ansambel adalah permainan music secara Bersama-sama menggunakan beberapa alat music tertentu. Lagu yang dimainkan biasanya menggunakan aransemen sederhana.

Sumber gambar: faldanarasari.com

Jenis Musik ansambel Menurut Peranan dan Fungsinya

1. **Musik ansambel melodis**
Music ansambel melodis disajikan menggunakan alat music yang dimainkan dengan tujuan menghasilkan rangkaian nada-nada membentuk melodi lagu.
Contoh Alat musiknyanya yaitu : piano, harmonica, recorder, dan terompet.

Piano

Sumber gambar: id-static-bk.com/

2. **Musik ansambel Ritmis**
Music ansambel ritmis disajikan menggunakan alat music yang dimainkan dengan tujuan mengatur irama sebuah lagu.
Contoh Alat musiknyanya yaitu : drumset, triangle, gong, gendang, marakas, dan tamborin.

Gambar 1.2 Drum

3. Musik ansambel Harmonis

Music ansambel harmonis disajikan menggunakan alat music yang berfungsi pengiring paduan nada atau akor

Contoh Alat musiknya yaitu : piano, organ, keyboard, kecapi, gitar, siter dan sasando



Jenis Musik ansambel Menurut Penyajiannya

1. Musik ansambel Sejenis

Musik ansambel sejenis merupakan bentuk dari penyajian musik ansambel dengan memakai alat-alat musik sejenis. Adapun contoh dari musik ansambel sejenis antara lain yaitu ansambel rekorder.

2. Musik ansambel Sejenis

Musik ansambel campuran merupakan bentuk dari penyajian musik ansambel dengan memakai beberapa jenis alat musik dan beberapa jenis alat musik. Contoh dari musik ansambel campuran antara lain yaitu gitar, rekorder, pianika, triangel, simbal dan juga tamborin.

Ayo Bermusik !

Berikut ini ada beberapa partitur lagu untuk di mainkan

Keterangan membaca partitur:

- 1 = do
- 2 = re
- 3 = mi
- 4 = fa
- 5 = sol
- 6 = la
- 7 = si

Keterangan Irama

 = tepuk tangan

 = memetik jari

Cicak di Dinding

2/4 Moderato

5 3 | 5 3 | 3 4 | 5 | 4 2 | 4 6 | 5 4 | 3 |
Ci - cak ci - cak di din - ding Di - am di - am me - ra - yap

6 4 | 6 4 | 6 7 | 1 | 1 | 3 5 | 4 2 | 1 | ||
Da - tang se - e - kor nya - muk Hap La - lu di - tang - kap

A.T Mahmud

Keterangan Irama

 = Menghentikan kaki

= Memukul sendok dengan sendok atau botol kaca atau marakas yang terbuat dari botol yang berisi pasir atau beras.

Paman Datang

 $D_0 = C$

2/4 Moderato

A.T Mahmud

[illegible]

Tokecang

4/4 Allegro

R.C. Harfjord et al.

[illegible]

Keterangan Irama

= Memukul sendok dengan sendok atau botol kaca atau marakas yang terbuat dari botol yang berisi pasir atau beras.

Keterangan Irama

 = Menghentakkan kaki

= Memukul sendok dengan sendok atau botol kaca atau marakas yang terbuat dari botol yang berisi pasir atau beras.

Gundhul Pacul

$$D_0 = C$$

4/4 Moderato

R.C Hardjosubroto

1 3 4 5 0 7 1 7 0 1
Gundhul - gundhul pa - cul - cul gem - be - le - ngan, Nyung

3 1 3 4 5 0 7 1 7 0 1
gi - nyunggi wa - kul - kul gem - be - le - ngan, Wa

3 5 4 4 5 4 3 1 4 3 1 0 1
kul - ngglim - pang se - ga - ne - da - di sak la - tar, Wa

3 5 4 4 5 4 3 1 4 3 1 0 1
kul - ngglim - pang se - ga - ne - da - di sak la - tar

Kegiatan Remedial dan Pengayaan

1. Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.
2. Agar peserta didik mampu memahami tujuan dan maksud pembelajaran, guru dapat meminta peserta didik untuk berlatih bermain tepuk tangan dan langkah kaki bertempo cepat dan lambat bersama keluarga di rumah.
3. Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan

8. Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah manajemen kelas telah memenuhi tujuan pembelajaran yang hendak dicapai?	
2	Apakah dalam menyampaikan materi, konsentrasi, minat dan perhatian peserta didik dapat terus terjaga dengan baik?	
3	Apakah lingkungan kolaboratif, kooperatif, dan interaksi antar peserta didik, dan guru dapat terbentuk hingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas?	
4	Apakah peserta didik mengalami kesulitan dan hambatan menerima materi pelajaran dengan metode mengajar yang digunakan?	
5	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran 1 peserta didik memiliki respon emosional positif yang ditunjukkan dengan sikap menghargai, dan motivasi tinggi untuk belajar?	

No	Pertanyaan	Jawaban
6	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran 2 peserta didik memiliki respon emosional positif yang ditunjukkan dengan sikap menghargai, dan motivasi tinggi untuk belajar?	
7	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran 3 peserta didik memiliki respon emosional positif yang ditunjukkan dengan sikap menghargai, dan motivasi tinggi untuk belajar?	
8	Apakah dalam pelaksanaan pembelajaran 4 peserta didik memiliki respon emosional positif yang ditunjukkan dengan sikap menghargai, dan motivasi tinggi untuk belajar?	

Lampiran 3. Glosarium

No	Istilah	Arti
1	Aubade	Nyanyian atau musik untuk penghormatan pada pagi hari, pujian yang disampaikan dalam bentuk nyanyian atau permainan oleh sekelompok orang, nyanyian atau musik untuk penghormatan pada pagi hari, pujian yang disampaikan dalam bentuk nyanyian atau permainan oleh sekelompok orang.
2	Diatonis	Tangga nada yang memiliki tujuh nada serta memiliki dua macam interval nada yakni 1 dan setengah. Diatonis berasal dari bahasa spanyol “diatonikos” yang memiliki arti meregangkan. Diatonis umumnya dipakai untuk penyebutan tangga nada minor dan mayor.

No	Istilah	Arti
3	Dirigen	Pemimpin orkes simfoni, korps musik, atau paduan suara.
4	Orkestra	Kelompok pemain musik yang bermain bersama pada seperangkat alat musiknya; musik yang dimainkan secara bersama
5	Primavista	Membaca dan memainkan atau menyanyikan sebuah karya musik yang tertulis, terutama ketika pemusik atau penyanyi belum pernah melihat partitur musik tersebut sebelumnya
6	Rundown	Bentuk laporan singkat mengenai tentang bagian utama dari suatu hal.
7	Seriosa	Jenis irama lagu yang dianggap serius karena membutuhkan teknik suara yang lebih tinggi, dibedakan dari irama keroncong, atau irama hiburan.
8	Timbre	Perbedaan sifat antara dua nada yang sama kuat dan sama tinggi nadanya dalam konstruksi instrumen, irama nada, dan cocok nada.

Daftar Pustaka

Jobs, Y. A. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Musik untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Diketahui oleh,
Guru Mata Pelajaran

Sayurnatinggi, 12 april 2026
Mahasiswa,

Dian Parasmi Sarumpaet, S.Pd
NIP. 19960907 202421 2 024

Rizky Atika Pohan
NIM. 2220500214

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Anita Murni Lubis, S.Pd.
NIP. 19840914 201407 2 004

Lampiran 2**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA****I. INFORMASI UMUM**

Nama Responden :

Kelas :

Hari, tanggal :

Siklus/ Pertemuan ke- :

II. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Isilah informssi umum yang telah disediakan
2. Baca pernyataan dengan seksama kemudian jawab dengan sebenarnya
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaiana dengan item jawaban sebagai berikut.

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak SetujU

NO	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya senang belajar seni budaya mengenai pengenalan alat alat musik dengan menggunakan				

	model <i>Teams Games Tournament</i>				
2	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran				
3	Apabila guru memberikan tugas, saya akan mengerjakannya sampai selesai				
4.	Saya sering merasa bosan saat mengikuti pelajaran.				
5.	Saya kurang menikmati kegiatan pembelajaran di kelas.				
6.	Saya merasa tidak bersemangat ketika pelajaran berlangsung.				
7.	Saya Bertanya ke teman/guru jika belum paham tentang materi pengenalan alat alat musik				
8.	Saya lebih aktif belajar senibudaya dengan adanya kelompok				
9.	Saya sudah mempersiapkan buku senibudaya Ketika guru memasuki kelas				
10.	Saya tidak peduli dengan teman teman saat pembelajaran berlangsung				

11.	Saya tidak suka berdiskusi dengan teman saat belajar senibudaya				
12.	Saya kurang bersemangat mengikuti game atau aktivitas Seni Budaya.				
13.	Saya semangat bersaing dengan kelompok lain agar mendapat nilai seni budaya yang tinggi				
14.	Saya membuat ringkasan Pelajaran yang dijelaskan guru				
15.	Saya bertanya kepada teman apabila saya ketinggalan pelajaran				
16.	Saya merasa terpaksa saat main game untuk menyelesaikan tantangan				
17.	Saya lebih suka ribut dikelas daripada mendengarkan guru mengajar				
18.	Saya jarang bertanya atau menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi Seni Budaya.				

19.	Saya mengerjakan tugas dengan sungguh sungguh untuk memenuhi rasa ingin tahu saya				
20.	Semangat yang diberikan guru membuat saya tidak menyerah untuk belajar				
21.	Saya tidak bosan belajar karna Pelajaran menarik untuk dipelajari				
22.	Perhatian saya mudah teralihkan ketika belajar di kelas.				
23.	Saya tidak memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran Seni Budaya berlangsung.				
24.	Saya kurang memperhatikan pelajaran saat pembelajaran berlangsung.				

Lampiran 3

KISI KISI ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Indikator	Deskripsi	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Pernyataan		
		Positif	Negatif	
Perasaan senang	1. Pandangan/ pendapat siswa tentang Pelajaran 2. Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran	1,2 dan 3	4, 5 dan 6	6
Ketertarikan	1. Respon siswa terhadap tugas yang diberikan 2. Rasa ingin tahu terhadap pelajaran	7, 8 dan 9	10, 11 dan 12	6
Keterlibatan	1. Keaktifan selama belajar	13, 14 dan 15	16, 17 dan 18	6
Perhatian siswa	1. Keseriusan siswa dalam memperhatikan pembelajaran	19, 20, 21	22, 23 dan 24	6
Jumlah		12	12	24

Lampiran 4**Lembar Observasi Aktivitas Guru****I. INFORMASI UMUM**

Nama Observer :

Jabatan :

Hari/Tanggal :

Siklus/ Pertemuan ke :

II. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Isilah informasi umum yang telah disediakan
2. Baca pernyataan dengan seksama kemudian jawab dengan sebenarnya
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan item jawaban

sebagai berikut

Penilaian	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak Dilakukan	0

No	Kegiatan yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pembuka			
1.	Guru mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan menanyakan kabar siswa		

2.	Guru membimbing siswa berdo'a sebelum pembelajaran dimulai		
3.	Guru melakukan presensi siswa		
4.	Guru memberikan motivasi		
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
6.	Guru melakukan apersepsi sebelum memulai pembelajaran, apersepsi yang guru berikan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan		
Kegiatan Inti			
Presentasi Kelas			
7.	Guru menjelaskan cakupan materi		
Belajar dalam Team			
8.	Guru membagi siswa dalam kelompok heterogen		
9.	Guru mengarahkan aturan permainan		
10.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa melakukan turnamen		
Rekognisi (penghargaan) Tim			
11.	Guru dan siswa mengoreksi hasil turnamen		
13.	Guru memberikan reward kepada tim		
Kegiatan penutup			
14.	Guru dan siswa menyimpulkan materi yang dipelajari		

15.	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa terkait materi yang belum dimengerti		
16.	Guru memberikan pesan moral kepada siswa dan mengajak siswa berdoa'a untuk menutup pembelajaran		

Sayurimatinggi, April 2026
Observer,

Dian Parasmi Sarumpaet, S.Pd
Nip. 19960907 202421 2 024

Lampiran 5

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

I. INFORMASI UMUM

Nama Observer :

Jabatan :

Nama siswa :

Hari/Tanggal :

Siklus/ Pertemuan ke :

II. PETUNJUK PENGISIAN INSTRUMEN

1. Isilah informasi umum yang telah disediakan
2. Baca pernyataan dengan seksama kemudian jawab dengan sebenarnya
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan item jawaban sebagai berikut

Penilaian	Keterangan	Skor
Ya	Dilakukan	1
Tidak	Tidak Dilakukan	0

No	Kegiatan yang diamati	Keterangan	
		Yes	No
Kegiatan pendahuluan			

1.	Siswa mempersiapkan perlengkapan belajar seperti buku, alat tulis, dll		
2.	Siswa menjawab salam dari guru (keterlibatan)		
3.	Siswa melakukan presensi oleh guru (keterlibatan)		
4.	Siswa mendengarkan motivasi guru (ketertarikan dan keterlibatan)		
5.	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan guru (ketertarikan dan keterlibatan)		
6.	Siswa mengikuti apersepsi yang guru berikan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan (ketertarikan dan keterlibatan)		
Kegiatan Inti Presentasi Kelas			
7.	Siswa menyimak cakupan materi yang dijelaskan guru (ketertarikan dan keterlibatan)		
Belajar dalam Team			
8.	Siswa dibagi dalam kelompok heterogen (keterlibatan)		
Games (Permainan)			
9.	Siswa melakukan permainan sesuai arahan guru (keterlibatan dan motivasi belajar)		

Tournament			
10.	Siswa melakukan turnamen (keterlibatan dan motivasi belajar)		
Rekognisi (penghargaan) Team			
11.	Siswa dan guru mengoreksi hasil turnamen (keterlibatan)		
13.	Siswa memenangkan turnamen dan mendapatkan reward (perasaan senang)		
Kegiatan penutup			
14.	Siswa dan guru menyimpulkan materi yang dipelajari Keterlibatan dan motivasi belajar)		
15.	Siswa bertanya terkait materi yang belum dimengerti (ketertarikan, keterlibatan dan motivasi belajar)		
16.	Siswa dan guru berdoa untuk menutup pembelajaran (keterlibatan dan motivasi belajar)		

Sayurminggi, April 2026
Observer,

Dian Parasmi Sarumpaet, S.Pd
Nip. 19960907 202421 2 024

Lampiran 6

DATA HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA PRASIKLUS

Siklus/Pertemuan : Prasiklus
Hari/Tanggal : 9 Maret 2026

No	Nama Siswa	Butir Soal Angket Minat Belajar Siswa Berdasarkan Indikator																								Total Skor	Nilai
		Perasaan Senang						Ketertarikan						Keterlibatan						Perhatian Senang							
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
1	DNS	3	3	2	1	3	3	1	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	4	2	3	4	60	62,5
2	FKL	4	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3	4	4	4	3	2	72	75
3	HNB	2	4	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	66	68,7
4	HL	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	82	85,4
5	IAAM	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	75	78,13
6	IAB	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	4	3	2	4	3	2	69	71,8
7	KA	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	75	73,9
8	MGP	3	1	2	3	3	3	4	3	2	3	2	2	4	3	2	3	2	4	2	2	2	3	2	4	61	63,5
9	MIS	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	62	64,5
10	NSRN	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	4	4	3	81	84,3
11	QH	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	4	2	3	4	2	1	2	2	2	68	70,8
12	RAP	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	1	3	4	3	3	3	3	74	77
13	RAH	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	3	76	79,1
14	RB	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	3	3	2	3	4	2	2	2	73	76
15	EM	2	1	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	1	3	1	3	3	3	3	3	2	2	2	59	61,4
16	FKL	2	4	3	3	2	3	4	2	3	2	4	2	2	2	2	3	3	4	3	2	2	3	4	3	67	69,7
	Persentase nilai Setiap Indikator	73,9						78,9						66,1						71,6							
	Rata Rata Nilai																									69,7	
	Kategori																									Kurang	

Lampiran 7

DATA HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SIKLUS I PERTEMUAN I

Siklus/Pertemuan : I/I

Hari/Tanggal : 12 Maret 2026

No	Nama Siswa	Butir Soal Angket Minat Belajar Siswa Berdasarkan Indikator																								Total Skor	Nilai
		Perasaan Senang						Ketertarikan						Keterlibatan						Perhatian Senang							
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
1	DNS	1	2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	4	65	67,7
2	FKL	4	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	2	4	3	4	75	78,1
3	HNB	2	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	69	71,8
4	HL	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	85	85
5	IAAM	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	80	83,3
6	IAB	4	3	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	4	2	3	71	73,9
7	KA	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	74	77
8	MGP	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	4	4	3	2	2	4	2	2	2	2	64	65,6
9	MIS	4	3	4	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	3	3	3	67	69,7
10	NSRN	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	4	3	4	3	4	2	4	3	3	3	84	87,5
11	QH	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	1	2	4	2	2	2	72	75
12	RAP	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	81	84,5
13	RAH	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	78	81,2
14	RB	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	2	3	2	2	3	3	4	3	3	3	76	79,1
15	EM	2	3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	2	1	3	1	2	3	3	3	2	2	3	3	2	63	65,6
16	FKL	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	73	76
	Persentase nilai Setiap Indikator	74,4						82,5						9,2						73,1							
	Rata Rata Nilai																									73,5	
	Kategori																									Kurang	

Lampiran 8

DATA HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SIKLUS I PERTEMUAN II

Siklus/Pertemuan : I/II

Hari/Tanggal : 26 Maret 2026

No	Nama Siswa	Butir Soal Angket Minat Belajar Siswa Berdasarkan Indikator																								Total Skor	Nilai
		Perasaan Senang						Ketertarikan						Keterlibatan						Perhatian Senang							
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
1	DNS	2	3	1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	68	70,8
2	FKL	2	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	2	4	3	4	76	79,1
3	HNB	3	4	3	4	4	4	3	2	3	2	3	4	3	2	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	73	76
4	HL	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	86	89,5
5	IAAM	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	82	85,4
6	IAB	2	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	73	76
7	KA	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	78	81,2
8	MGP	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	2	4	2	2	3	2	3	70	72,9
9	MIS	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	4	3	3	3	72	75
10	NSRN	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	3	4	4	2	4	3	4	3	3	85	88,5
11	QH	3	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	4	2	3	3	74	77
12	RAP	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	83	86,4
13	RAH	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	78	81,2
14	RB	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	4	3	78	81,2
15	EM	2	3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	2	1	3	1	3	3	2	3	2	3	3	2	3	66	68,7
16	FKL	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	2	75	78,1
	Persentase nilai Setiap Indikator	82,8						85,6						73,1						74,1							
	Rata Rata Nilai																									76	
	Kategori																									Cukup	

Lampiran 9

DATA HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SIKLUS II PERTEMUAN I

Siklus/Pertemuan : II/I

Hari/Tanggal : 1 April 2026

No	Nama Siswa	Butir Soal Angket Minat Belajar Siswa Berdasarkan Indikator																								Total Skor	Nilai
		Perasaan Senang						Ketertarikan						Keterlibatan						Perhatian Senang							
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
1	DNS	3	1	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	4	4	4	4	70	72,9
2	FKL	4	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	4	4	4	78	81,2
3	HNB	4	3	4	3	4	4	4	2	3	2	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	76	79,1
4	HL	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	89	92,7
5	IAAM	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	85	88,5
6	IAB	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	75	78,1
7	KA	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	84	87,5
8	MGP	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	2	3	72	75
9	MIS	4	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	75	78,1
10	NSRN	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	88	91,6
11	QH	4	4	3	3	4	4	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	2	2	2	2	77	80,2
12	RAP	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	86	86,4
13	RAH	4	3	4	4	4	3	4	2	4	3	4	3	3	2	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	78	81,2
14	RB	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	2	2	2	4	3	4	4	4	4	82	85,4
15	EM	2	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	4	3	2	2	2	3	3	3	3	68	70,8
16	FKL	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	2	2	3	3	77	80,2
	Persentase nilai Setiap Indikator	84,8						88,2						77,6						76,5							
	Rata Rata Nilai																									78,7	
	Kategori																									Cukup	

Lampiran 10

DATA HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SIKLUS II PERTEMUAN II

Siklus/Pertemuan : II/II

Hari/Tanggal : 12 April 2026

No	Nama Siswa	Butir Soal Angket Minat Belajar Siswa Berdasarkan Indikator																								Total Skor	Nilai
		Perasaan Senang						Ketertarikan						Keterlibatan						Perhatian Senang							
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
1	DNS	3	3	2	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	2	4	2	3	4	3	4	4	4	4	78	81,2
2	FKL	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	4	4	84	87,5
3	HNB	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	2	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	82	85,4
4	HL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	94	97,9
5	IAAM	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	86	89,5
6	IAB	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	81	84,3
7	KA	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	86	89,5
8	MGP	3	4	4	3	2	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	2	76	79,1
9	MIS	4	2	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	80	83,3
10	NSRN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	93	96,8
11	QH	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	2	2	83	86,4
12	RAP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	92	95,8
13	RAH	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	4	4	3	82	85,4
14	RB	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	2	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	85	88,5
15	EM	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	2	2	4	3	3	3	75	78,1
16	FKL	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	2	3	3	83	86,4
	Persentase nilai Setiap Indikator	90,6						94,7						83,5						78,9							
	Rata Rata Nilai																									83,7	
	Kategori																									Tinggi	

Lampiran 11

REKAPITULASI DATA HASIL ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

No	Nama Siswa	Siklus/Pertemuan					Persentase%	Kategori
		Prasiklus	I/I	I/II	II/I	II/II		
1	DNS	63,5	67,7	70,8	72,9	81,2	87,5	Tinggi
2	FKL	75	78,1	79,1	81,2	87,5	85,4	Tinggi
3	HNB	68,7	71,8	76	79,1	85,4	97,9	Sangat Tinggi
4	HL	85,4	88,5	89,5	92,7	97,9	89,5	Tinggi
5	IAAM	78,1	83,3	85,4	88,5	89,5	84,3	Tinggi
6	IAB	71,8	73,9	76	78,1	84,3	89,5	Tinggi
7	KA	73,9	77	81,2	87,5	89,5	79,1	Cukup
8	MGP	63,5	65,6	72,9	75	79,1	83,3	Tinggi
9	MIS	64,5	69,7	75	78,1	83,3	96,8	Sangat Tinggi
10	NSRN	84,3	87,5	88,5	91,6	96,8	86,4	Tinggi
11	QH	70,8	75	77	80,2	86,4	95,8	Sangat Tinggi
12	RAP	77	84,3	86,4	89,5	95,8	82,4	Tinggi
13	RAH	79,1	81,2	81,2	81,2	82,4	88,5	Tinggi
14	RB	76	79,1	81,2	85,4	88,5	78,1	Cukup
15	EM	61,4	65,6	68,7	70,8	78,1	86,4	Tinggi
16	FKL	69,7	76	78,1	80,2	86,4	78,08	Cukup

Lampiran 12

DOKUMENTASI

1. Guru mengajak siswa berdoa bersama di dalam kelas yang dipimpin oleh ketua kelas



2. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional



3. Guru menjelaskan cakupan materi, dan siswa mendengarkan dan memahami penjelasan guru



4. Guru membagikan siswa kedalam kelompok kecil heterogen yang terdiri 4-5 siswa sesuai kompetensi dalam mata Pelajaran



5. Siswa melakukan permainan, setiap perwakilan tim dan kelompok yang akan pertanding mengisi alat musik tersebut



6. Siswa melakukan turnamen





7. Siswa melakukan rekognisi tim, yaitu pemberian penghargaan kepada siswa





8. Guru melakukan angket minat belajar kepada siswa



LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No 101118 Pasar Sayurimatinggi Tapanuli Selatan

Penyusun : RIZKY ATIKA POHAN

NIM : 22 205 00214

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Validator : Asriana Harahap, M.Pd

Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian. (skor dari angka 4 – 1)
4 : sangat valid
3 : valid
2 : cukup valid
1 : kurang valid
2. Apabila ada beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon menuliskan berupa saran atau tanggapan pada lembar yang disediakan.
3. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen validasi serta menjadi validator modul ajar dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

C. TABEL PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi			
		4	3	2	1
	Format				
1	Modul ajar disusun secara beruntut				
2	Mencantumkan nama satuan pendidikan				
3	Mencantumkan materi/mata pelajaran				
4	Mencantumkan kelas/semester				
	Kegiatan Pembelajaran				
5	Menyiapkan siswa secara fisik maupun mental sebelum memulai pembelajaran				
6	Menyampaikan tujuan pembelajaran				
7	Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran				
8	Kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa dan membuat siswa aktif dalam belajar				
9	Kegiatan belajar berorientasi pada kebutuhan belajar siswa				
10	Terdapat kegiatan pemberian umpan balik				
	Bahasa				
11	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN

Modul Ajar ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil
3. Tidak layak di ujikan.

*(mohon lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Padangsidimpuan,2025
Validator,

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 199409212020122009

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwasanya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama validator : Asriana Harahap, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Modul Ajar untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan”.

Yang disusun oleh:

Nama : Rizky atika Pohan

NIM : 22 205 00214

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen yang baik.

Padangsidimpuan,

2025

Validator,

Asriana Harahap, M.Pd

NIP. 199409212020122009

LEMBAR VALIDASI ANGKET MINAT BELAJAR

Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No. 101118 sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Penyusun : RIZKY ATIKA POHAN

NIM : 22 205 00214

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Validator : Asriana Harahap, M.Pd

Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian. (skor dari angka 4 – 1)
4 : sangat valid
3 : valid
2 : kurang valid
1 : tidak valid
2. Apabila ada beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon menuliskan berupa saran atau tanggapan pada lembar yang disediakan.
3. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen validasi serta menjadi validator angket minat belajar dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

C. TABEL PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi			
		4	3	2	1
	Format				
1	Mencantumkan nama responden				
2	Mencantumkan kelas				
3	Mencantumkan hari dan tanggal				
4	Mencantumkan siklus/pertemuan				
	Konstruksi				
5	Kejelasan petunjuk cara mengisi angket				
	Isi				
6	Kesesuaian antara kisi-kisi dengan angket				
7	Butir soal angket terkait dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>				
8	Butir soal angket terkait dengan indikator minat belajar				
9	Butir soal angket terkait dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila				
	Bahasa				
10	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				
11	Pernyataan menggunakan redaksi bahasa yang sederhana dan mudah dipahami				

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN

Angket Minat Belajar ini dinyatakan:

- a. Layak untuk uji coba tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil
- c. Tidak layak diujikan.

*(mohon lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Padangsidimpun,

2025

Validator,

Asriana Harahap, M.Pd

NIP. 199409212020122009

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwasanya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama validator : Asriana Harhap, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap angket minat belajar siswa untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No. 101118 sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan”.

Yang disusun oleh:

Nama : Rizky Atika Pohan

NIM : 22 205 00214

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun masukan yang telah diberikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen yang baik.

Padangsidimpuan,

2025

Validator,

Asriana Harahap, M.Pd

NIP. 199409212020122009

LEMBAR VALIDASI LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No. 101118 sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Penyusun : RIZKY ATIKA POHAN

NIM : 22 205 00214

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Validator : Asriana Harahap, M.Pd

Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian. (skor dari angka 4 – 1)
4 : sangat valid
3 : valid
2 : kurang valid
1 : tidak valid
2. Apabila ada beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon menuliskan berupa saran atau tanggapan pada lembar yang disediakan.
3. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen validasi serta menjadi validator instrumen penelitian dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

C. TABEL PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi			
		4	3	2	1
	Format				
1	Mencantumkan identitas observer				
2	Mencantumkan nama responden				
3	Mencantumkan kelas				
4	Mencantumkan hari dan tanggal				
5	Mencantumkan siklus/pertemuan				
	Konstruksi				
6	Kejelasan petunjuk cara mengisi instrumen				
	Isi				
7	Kesesuaian antara pertanyaan dengan tujuan observasi				
	Bahasa				
8	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				

E.

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN

Lembar Observasi Aktivitas Guru ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil
2. Layak untuk uji coba tanpa revisi
3. Tidak layak diujikan.

*(mohon lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Padangsidimpuan,
Validator,

2025

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 199409212020122009

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwasanya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama validator : Asriana Harahap, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap lembar observasi aktivitas guru untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan”.

Yang disusun oleh:

Nama : Rizky atika Pohan

NIM : 22 205 00214

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun masukan yang telah diberikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen yang baik.

Padangsidempuan, 2025
Validator,

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 199409212020122009

LEMBAR VALIDASI LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan

Penyusun : RIZKY ATIKA POHAN

NIM : 22 205 00214

A. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Validator : Asriana Harahap, M.Pd

Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian. (skor dari angka 4 – 1)
4 : sangat valid
3 : valid
2 : kurang valid
1 : tidak valid
2. Apabila ada beberapa hal yang perlu dilakukan revisi, mohon menuliskan berupa saran atau tanggapan pada lembar yang disediakan.
3. Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi instrumen validasi serta menjadi validator instrumen penelitian dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

C. TABEL PENILAIAN

NO	Aspek yang Dinilai	Skor Validasi			
		4	3	2	1
	Format				
1	Mencantumkan identitas observer				
2	Mencantumkan nama responden				
3	Mencantumkan kelas				
4	Mencantumkan hari dan tanggal				
5	Mencantumkan siklus/pertemuan				
	Konstruksi				
6	Kejelasan petunjuk cara mengisi instrumen				
	Isi				
7	Kesesuaian antara pertanyaan dengan tujuan observasi				
	Bahasa				
8	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN

Lembar Observasi Aktivitas Siswa ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil
2. Layak untuk uji coba tanpa revisi
3. Tidak layak diujikan.

*(mohon lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Padangsidimpuan,
Validator,

2025

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 199409212020122009

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwasanya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama validator : Asriana Harahap, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap lembar observasi aktivitas siswa untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No. 101118 Sayurimatinggi Kabupaten Tapanuli Selatan”.

Yang disusun oleh:

Nama : Rizky Atika pohan

NIM : 22 205 00214

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun masukan yang telah diberikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen yang baik.

Padangsidempuan, 2025
Validator,

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 199409212020122009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 0036 /Un.28/E.1/TL.00.9/03/2026

05 Maret 2026

Lampiran : -

Hal : **Izin Riset**
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah SDN No.101118 Sayurmasinggi

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Rizky Atika Pohan

NIM : 2220500214

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Desa Sayurmasinggi Kecamatan Sayurmasinggi
Kabupaten Tapanuli Selatan

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No. 101118 Sayurmasinggi"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang akademik dan
Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SDN NO. 101118 SAYURMATINGGI
KECAMATAN SAYURMATINGGI Kode Pos 22774

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN RISET
Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANITA MURNI LUBIS, S.Pd.
NIP : 19840914 201407 2 004
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SDN No. 101118 Sayurminggi

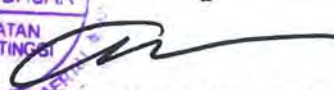
Berdasarkan surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Nomor: 0836/Un.28/E. 1/TL.00.9/03/2026 tentang Permohonan Izin Melakukan Riset Penyelesaian Skripsi, menerangkan bahwa:

Nama : RIZKY ATIKA POHAN
NIM : 22 205 00214
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

telah melakukan Riset dari tanggal 9 Maret s.d. 18 April 2026 di SDN No. 101118 Sayurminggi untuk penyelesaian skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SDN No. 101118 Kabupaten Tapanuli Selatan”**

Demikian surat **keterangan** ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sayurminggi, 18 April 2026
Kepala SDN No. 101118 Sayurminggi
Kec. sayurminggi



ANITA MURNI LUBIS, S.Pd
NIP. 19840914 201407 2 004

