

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN IPAS
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Mekarwangi 01
Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas
Pendidikan Indonesia



Oleh:
Fitria Hermawan
NIM 2006755

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA
2024**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN IPAS
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Mekarwangi 01
Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi)**

Oleh:

Fitria Hermawan

NIM : 2006755

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

© **Fitria Hermawan** 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang

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

LEMBAR PENGESAHAN

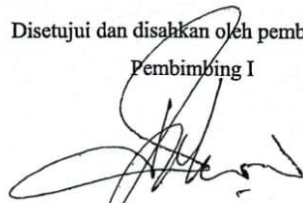
LEMBAR PENGESAHAN

FITRIA HERMAWAN

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN IPAS

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. H. D. Wahyudin, M.Pd.

NIP. 195909151986031004

Pembimbing II



Dr. Nurdiansyah, M.Pd.

NIP. 197101232000031002

Mengetahui:

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.

NIP. 198404132010122003

**Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model
Pembelajaran *Teams Games Tournament* pada Mata Pelajaran IPAS**
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Mekarwangi 01 Kecamatan Cikarang Barat
Kabupaten Bekasi)

Oleh:
Fitria Hermawan
NIM 2006755

ABSTRAK

Penelitian ini didasari dengan data pra siklus hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Mekarwangi 01 yang diduga masih rendah, oleh karena itu Penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan “Harta Karun” yang bertujuan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan memberikan ruang kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya melalui permainan turnamen. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan desain Kurt Lewin sebanyak dua siklus dengan memuat aspek pendahuluan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Instrumen yang digunakan yaitu tes hasil belajar dan observasi aktivitas siswa. Subjek Penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Mekarwangi 01, yang berjumlah 43 siswa. Hasil Penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Teams Games Tournament* dengan permainan “Harta Karun” yang diperoleh dari hasil aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Hasil pada siklus I memperoleh rata-rata 64 dengan presentase keberhasilan 44%. Siklus II memperoleh rata-rata di angka 80 dengan presentase keberhasilan belajar 95%. Berdasarkan hasil akhir pada siklus II bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* dengan permainan “Harta Karun” sesuai dengan target yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Hasil belajar dan *Teams Games Tournament*.

***Improving Student Learning Outcomes Through the Application of Learning Models
Teams Games Tournament Learning Model in Social Studies Subjects
(Classroom Action Research in Class IV SDN Mekarwangi 01 West Cikarang District,
Bekasi Regency)***

By
Fitria Hermawan
NIM 2006755

ABSTRACT

This study is based on pre-cycle data on student learning outcomes in IPAS class IV SDN Mekarwangi 01 which are suspected to be low, therefore researchers conducted classroom action by applying the Teams Games Tournament learning model with a treasure game which aims as a learning model to improve student activity and learning outcomes by providing space for students to develop their abilities through tournament play. This study used a class action research method with a Kurt Lewin design of two cycles containing aspects of introduction, implementation, observation and reflection. The instruments used were learning outcome tests and student activity observations. The subjects of this study were fourth grade students of SDN Mekarwangi 01, totalling 43 students. The results showed an increase in student learning outcomes after the application of the Teams Games Tournament model with a treasure game obtained from the results of student activity and student learning outcomes. The results in cycle I obtained an average of 64 with a success percentage of 44%. Cycle II obtained an average of 80 with a percentage of learning success of 95%. Based on the final results in cycle II, the application of the Teams Games Tournament model with treasure games is in accordance with the expected target, which is to improve student learning outcomes in IPAS subjects.

Keywords: Learning outcomes and Teams Games Tournament.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	7
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	7
2.1.2 Tujuan Model Pembelajaran	11
2.1.3 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	11
2.2 Kurikulum Merdeka	12

2.3 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	14
2.3 Teori Belajar Kognitif	16
2.4 Hasil Belajar.....	17
2.5 Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif siswa mengacu pada teori piaget	20
2.6 Penelitian yang Relevan.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian.....	24
3.2 Lokasi dan Subyek Penelitian	26
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	26
3.2.1 Subjek Penelitian.....	26
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	27
3.4 Instrumen Penelitian.....	27
3.5 Prosedur Penelitian.....	29
3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	30
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data	30
3.6.2 Analisis Data	31
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Deskripsi Awal Penelitian	34
4.1.2 Kondisi Objektif Guru SDN Mekarwangi 01	34
4.1.1 Lokasi Penelitian.....	35
4.1.3 Kondisi Objektif Siswa SDN Mekarwangi 01	35
4.1.4 Sarana dan Prasarana SDN Mekarwangi 01	36
4.2 Deskripsi Temuan Hasil Penelitian	37
4.2.1 Deskripsi Pra Siklus (Data Awal).....	37

4.2.2 Deskripsi Pelaksanaan Siklus I	41
4.2.2.1 Tahap Perencanaan (Planning)	41
4.2.2.2 Tahap Pelaksanaan	42
4.2.2.3 Observasi	44
4.2.2.3 Refleksi Siklus I	49
4.2.3 Pelaksanaan Tindakan Siklus II	50
4.2.3.1 Tahap Perencanaan (Planning)	50
4.2.3.2 Tahap Pelaksanaan	51
4.2.3.3 Observasi	54
4.2.3.4 Refleksi Siklus II	59
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	60
4.3.1 Siklus I	61
4.3.2 Siklus II	62
4.3.3 Hasil Belajar Siswa Setelah Menerapkan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	62
4.3.4 Aktivitas Siswa Selama pembelajaran dengan Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	67
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	69
5.1 Simpulan	69
5.1.1 Hasil Belajar Konvensional	69
5.1.2 Hasil Aktivitas Siswa	70
5.1.3 Hasil Belajar <i>Teams Games Tournament</i>	70
5.2 Implikasi	70
5.3 Rekomendasi	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN	76

RIWAYAT HIDUP 198

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi- Kisi Insrumen Observasi	27
Tabel 3.2 Indikator Penilaian	29
Tabel 3.3 Klasifikasi Observasi.....	33
Tabel 3.4 Klasifikasi Tes	33
Tabel 4.5 Daftar Tenaga Kerja SDN Mekarwangi 01 Tahun Ajaran 2023/2024... 34	
Tabel 4.6 Daftar Siswa SDN Mekarwangi 01	35
Tabel 4.7 Sarana dan Prasarana SDN Mekarwangi 01.....	36
Tabel 8.4 Hasil Pra-siklus Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01.....	38
Tabel 9 Data Awal Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01	39
Tabel 4.10 Hasil Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01	44
Tabel 4.11 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Kelas IV SDN Mekarwangi 01	46
Tabel 4.12 Rincian Peningkatan Hasil Tes Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01.....	48
Tabel 4.13 Hasil Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01	54
Tabel 4.14 Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II Kelas IV SDN Mekarwangi 01 ...	56
Tabel 4.15 Rincian Peningkatan Hasil Tes Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01.....	58
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Observas Data Peolehan Siklus I.....	61
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Observasi Data Peolehan Siklus II.....	62
Tabel 4.18 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Tes Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01.....	64
Tabel 4.19 Rekapitulasi Hasil Tes Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01 65	
Tabel 4.20 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01.....	67

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Hasil Pra-siklus Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01	40
Diagram 4. 2 Peningkatan Hasil Tes Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01.....	49
Diagram 4. 3 Peningkatan Hasil Tes Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01.....	59
Diagram 4. 4 Presentase Hasil Tes Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 0166	
Diagram 4. 5 Presentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01 Siklus I dan Siklus II.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Penelitian	24
Gambar 3.2 Analisis Data.....	32
Gambar 4.1 Denah SDN Mekarwangi 01	35
Gambar 4. 2 proses penyampaian materi Siklus I.....	43
Gambar 4. 3 Pengisian LKPD Siklus 1	43
Gambar 4. 4 Penyampaian Materi Silus II	52
Gambar 4. 5 Pengisian LKPD dengan Games “Harta Karun”	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing.....	76
Lampiran 2. Surat Izin Melakukan Penelitian.....	78
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	79
Lampiran 4. Kartu Bimbingan	80
Lampiran 5. Surat Permohonan Judgment	82
Lampiran 6. Lembar Keterangan Validasi.....	83
Lampiran 7. Lembar Expert Judgement.....	84
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas Soal.....	85
Lampiran 9. Lembar Observasi.....	88
Lampiran 10. Modul Ajar Siklus I	89
Lampiran 11. Bahan Ajar Siklus I.....	107
Lampiran 12. Lembar Kerja Peserta didik Siklus I.....	112
Lampiran 13 Kegiatan Permainan Harta Krun Siklus I	114
Lampiran 14. Lembar Tes Evaluasi Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	115
Lampiran 15. Modul Ajar Siklus II	121
Lampiran 16. Bahan Ajar Siklus II.....	140
Lampiran 17. Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II.....	141
Lampiran 18 Kegiatan “Harta Karun” Siklus II.....	151
Lampiran 19. Lembar Tes Evaluasi Hasil Belajar Siswa Siklus II	153
Lampiran 20. Hasil Observasi Siswa Siklus I.....	159
Lampiran 21. Hasil Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I.....	163
Lampiran 22. Hasil Tes Evaluasi Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	165
Lampiran 23. Hasil Observasi Siklus II	173
Lampiran 24. Hasil Lembar Kerja Siklus II.....	177
Lampiran 25. Hasil Tes Evaluasi Hasil Belajar Siswa Siklus II	188

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (*Teams, Games and Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56.
<https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Arikunto, S. (2021). Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi. Bumi Aksara.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214-220.
- B. Dole, F., Wahjoedi, W., & Degeng, N. (2020). Kesulitan Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Pembelajaran IPS Berorientasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Belantika Pendidikan*, 3(1), 16–23.
<https://doi.org/10.47213/bp.v3i1.81>
- Buhari, B. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57-68.
- Evilijanida. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Hattarina, S., Saila, N., Faradilla, A., Putri, D. R., & Putri, R. G. A. (2022, August). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 181-192).
- Hilmi, M. (2017). Implementasi pendidikan IPS di sekolah dasar. *JIME: Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172.
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198/189>

- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Karima, M. K., & Ramadhani. (2018). Permasalahan Pembelajaran Ips Dan Strategi Jitu Pemecahannya. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 43–53.
- Kasbolah, K. (1998). Penelitian tindakan kelas. *Malang: Depdikbud*.
- Kelas, S., & Sd, V. I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. 6(2), 214–220.
- Kurt Lewin, *Action Research and Minority Problems the Action Research Reader*, 3rd ed. (Victoria: Deankin *University*, 1990), 17
- Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2019). Teori belajar bahasa. Syiah Kuala University Press.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen Penelitian.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(2), 1-5.
- Ningtiaz, P. G., Alfian, M., & Kuncoro, T. (2023). Analysis of the Application of the *Teams Games Tournament* (TGT) Learning Model in Primary School. *KnE Social Sciences*, 216-221.
- Peraturan rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7687/UN40/HK/2019. 2019. Pedoman Penelitian Karya Ilmiah UPI. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Prasetya, H. R., & Rokhman, M. N. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *PT Remaja Rosdakarya*, 76.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., ... & Aini, K. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. Pradina Pustaka.
- Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa
- Puspitasari, Nimas. *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. GUEPEDIA, 2022.
- Rahman, K. N. (2023). Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS SISWA KELAS VII SMP Negeri 3 Sungguminasa.
- Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (Tgt) Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Pandan. *Journal of Creative Student Research*, 1(3), 304-315.
- Rochiati Wiriaatmadja. 2010. Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37.
<https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS Di SD/Mi*. Garudhawaca.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumaatmaja, N. (1980). Pembelajaran Ips. *Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.*

Tetep, O. Filosopi Pembelajaran Cooperative Learning dalam Pembelajaran IPS.