

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*  
*TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
IPS SISWA KELAS IV DI SDN 4 CILEGON**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

**JAMAH DINIH TAWANA**

**1807034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
KAMPUS UPI DI SERANG  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2022**


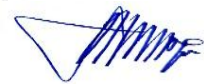

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Jamah Dinih Tawana  
NIM : 1807034  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*  
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di  
SDN 4 Cilegon

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

## DEWAN PENGUJI

Penguji I	: Dr. H. Encep Supriatna, M.Pd	tanda tangan	
Penguji II	: Drs. H. Ajo Sutarjo, M.Pd	tanda tangan	
Penguji III	: Tatang Suratno, M.Pd	tanda tangan	

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : April 2022

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN 4 Cilegon”

telah disetujui untuk dipresentasikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Serang, 23 Maret 2022

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



**Dra. Ita Rustiati Ridwan, M.Pd.**

**NIP 196105231988032001**

Pembimbing II,



**Dra. Hj. Susilawati, M.Pd.**

**NIP 196305151991022001**

## HALAMAN PERSETUJUAN

JAMAH DINIH TAWANA  
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI  
SDN 4 CILEGON

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I,



**Dra. Ita Rustiati Ridwan, M.Pd.**

**NIP 196105231988032001**

Pembimbing II,



**Dra. Hj. Susilawati, M.Pd.**

**NIP 196305151991022001**

Mengetahui Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

**Dr. Supriadi, M.Pd.**

**NIP 197907172006041002**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan aruniannya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN 4 Cilegon”. Dalam penyusunan skripsi ini, saya telah dibimbing dengan baik oleh para dosen pembimbing dan mendapat banyak dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sebagai bentuk rasa syukur, saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. H. Herli Salim, M.Ed.,Ph.D. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
2. Dr. Supriadi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
3. Dra. Ita Rustiati Ridwan, M.Pd., sebagai Pembimbing I, yang dengan tekun memberikan bimbingan ilmiah melalui berbagai pengarahan, sharing, dan usul/saran yang cemerlang.
4. Dra. Hj. Susilawati, M.Pd., selaku Pembimbing II, yang juga dengan tekun memberikan bimbingan ilmiah melalui berbagai pengarahan, sharing, dan usul/saran yang dibagikan.
5. Hj. Etet, S.Pd. dan Kristini, S.Pd. selaku Kepala Sekolah dan wali kelas IV A SDN 4 Cilegon beserta jajarannya yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
6. Ayahanda Sutoto Sutrisna dan Almarhumah ibunda Nurhasanah selaku kedua orang tua penulis tercinta yang paling berharga di dunia ini telah merawat, mendidik, mendo’akan, dan memberikan kasih sayang yang tak terhingga serta selalu mendukung segala keputusan penulis hingga bisa mencapai titik ini, terimakasih.

JAMAH DINIH TAWANA, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN 4 CILEGON

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

7. Febby Hamduana dan Istyana selaku kakak-kakak penulis yang penulis sayangi yang selalu mendukung keinginan penulis, memfasilitasi, merawat, hingga penulis bisa mengejar cita-cita yang di harapkan.
8. Hamzah Rabbani, S.T sebagai seseorang yang sangat spesial, seseorang yang selalu memotivasi dan semangat serta dorongan untuk menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
9. Tri Septiani selaku sahabat dari TK sampai saat ini yang selalu ada baik susah maupun senang, tempat berkeluh kesah, dan selalu memberi motivasi. Terimakasih untuk persahabatan yang bertahan sampai saat ini.
10. DivyaAzurasitha, Intan F.O, dan Lusi Irawati selaku sahabat CL squad yang selalu ada baik susah maupun senang, tempat berkeluh kesah, dan selalu memberi motivasi. Terimakasih kalian selalu ada.
11. Juniah, Vika Safitri, Arista D.W, Septarianty, Hessta Prashevirus selaku sahabat dari awal masuk kuliah sampai saat ini yang selalu ada dikala penulis merasa dititik terendah, selalu menjadi penguat, selalu menciptakan suasana yang menggembirakan, selalu memberikan motivasi. Terimakasih kalian sudah menjadi teman yang selalu ada.
12. Terimakasih untuk seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu sudah berkontribusi dalam hidup penulis hingga penulis bisa mencapai titik ini.

Serang, April 2022

Jamah Dinih Tawana

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

---

Sebagai sivitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang,  
saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jamah Dinih Tawana  
NIM : 1807034  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

### **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN 4 CILEGON**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Bebas Hak Royalti Nonekskulif ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Serang

Pada tanggal : April 2022

Yang menyatakan



Jamah Dinih Tawana

JAMAH DINIH TAWANA, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN 4 CILEGON

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN 4 Cilegon*” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, April 2022



Jamah Dinih Tawana



## ABSTRAK

### **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN 4 CILEGON**

Jamah Dinih Tawana

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang,  
Universitas Pendidikan Indonesia

Pendidikan dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia karena memiliki peran penting, salah satunya pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Guru memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran karena bertanggung jawab sebagai fasilitator untuk merangsang, membimbing, meningkatkan pengetahuan siswa. Hasil observasi peneliti menjadi latar belakang dari penelitian ini yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran terpusat pada guru karena metode konvensional masih digunakannya. Akibatnya kegiatan pembelajaran di kelas cenderung pasif sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran lalu berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, seharusnya guru lebih kreatif dalam pemilihan model pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu anak senang bermain agar kegiatan pembelajaran menarik, siswa menjadi aktif, serta tujuan pembelajaran pun tercapai dengan optimal. Model pembelajaran tersebut ialah model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, mengandung unsur permainan yang akan membantu siswa menguasai materi serta semangat belajar. Dilakukannya penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan terdiri dari 2 siklus. Penelitian siklus I, siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 65,74 serta persentase ketuntasan siswa sebesar 48,15%. Penelitian siklus II meningkat yaitu siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,14 dan persentase ketercapaian siswa sebesar 74,1% dan sudah berhasil mencapai hasil yang diharapkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

**Kata Kunci : TGT, Hasil Belajar, IPS**

JAMAH DINIH TAWANA, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN 4 CILEGON

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **ABSTRACT**

### **THE APPLICATION OF TEAM GAMES TOURNAMENT LEARNING MODEL FOR IMPROVING THE RESULT OF STUDYING GRADE IV SOCIAL STUDIES IN SDN 4 CILEGON**

Jamah Dinih Tawana

Elementary School Teacher Education Program, Serang Regional Campus,  
Indonesian Education University

Education can affect the quality of human resources because it has an important role, one of which is Social Science education. Teachers have an important role in learning activities because they are responsible as facilitators to stimulate, guide, and increase students' knowledge. The results of the researcher's observations became the background of this study which stated that the learning activities were centered on the teacher because conventional methods were still being used. As a result, learning activities in the classroom tend to be passive so that the learning objectives are not achieved and have an impact on the achievement of student learning outcomes. Therefore, teachers should be more creative in choosing learning models and in accordance with the characteristics of elementary school students, namely children like to play so that learning activities are interesting, students become active, and learning objectives are achieved optimally. The learning model is a cooperative learning model of the TGT type which is in accordance with the characteristics of elementary school children, contains elements of games that will help student become materially literate and have eager to learn. The purpose of this research is to improve the social studies learning outcomes for fourth grade students by applying the TGT learning model to social studies learning. This study uses a qualitative approach with classroom action research method and consists of 2 cycles. In the first cycle of research, students got an average score of 65.74 and the percentage of students' completeness was 48.15%. The second cycle of research increased, namely students got an average score of 80.14 and the percentage of student achievement was 74.1% and had succeeded in achieving the expected results. The results of this study indicate that the TGT learning model can improve students' social studies learning outcomes.

**Keywords : TGT, Learning Outcomes, Social Studies.**

JAMAH DINIH TAWANA, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN 4 CILEGON

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN PENGESAHAN .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	vi
SURAT PERNYATAAN .....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR PUSTAKA .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Definisi Istilah.....	5
1. <i>Team Games Tournament (TGT)</i> .....	5

2. Hasil Belajar.....	5
3. Pembelajaran IPS .....	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori .....	7
1. <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	7
2. Pembelajaran IPS .....	12
3. Hasil Belajar .....	18
B. PENELITIAN RELAVAN .....	21
C. KERANGKA BERPIKIR .....	22
BAB III .....	24
METODE PENELITIAN.....	24
A. Desain Penelitian .....	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	26
C. Subyek Penelitian.....	26
D. Skenario Tindakan .....	26
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	34
F. Kriteria Keberhasilan .....	44
G. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV .....	46
TEMUAN DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN .....	46
A. Temuan Penelitian .....	46
1. Pelaksanaan Penelitian .....	46
2. Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	74

JAMAH DINIH TAWANA, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN 4 CILEGON

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	79
BAB V .....	84
SIMPULAN DAN SARAN .....	84
A. Simpulan .....	84
B. Saran .....	85
DAFTAR REFERENSI .....	
LAMPIRAN.....	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Penghargaan Kelompok .....	10
Tabel 3.1 Pedoman Observasi Guru pada Kegiatan Belajar Mengajar dengan Menerapkan Metode <i>Team Games Tournament</i> . .....	35
Tabel 3.2 Pedoman Observasi Siswa dengan Menerapkan Metode <i>Team Games Tournament</i> . .....	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Evaluasi .....	40
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Terhadap Guru pada Kegiatan Belajar Mengajar dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Siklus I dan Siklus II.....	42
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Terhadap Siswa pada Kegiatan Belajar Mengajar dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Siklus I dan Siklus II.....	43
Tabel 4.1 Daftar Nilai Siswa Pada Kegiatan Pra Siklus.....	48
Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru pada Kegiatan Belajar Mengajar dengan Menerapkan Metode <i>Team Games Tournament</i> Siklus I.....	56
Tabel 4.3 Hasil Observasi Siswa dengan Menerapkan Metode <i>Team Games Tournament</i> Siklus I.....	57
Tabel 4.4 Nilai Hasil Belajar Siswa pada Tindakan Siklus I.....	59
Tabel 4.5 Hasil Observasi Guru pada Kegiatan Belajar Mengajar dengan Menerapkan Metode <i>Team Games Tournament</i> Siklus II .....	68
Tabel 4.6 Hasil Observasi Siswa dengan Menerapkan Metode <i>Team Games Tournament</i> Siklus II .....	69
Tabel 4.7 Nilai Hasil Belajar Siswa pada Tindakan Siklus II.....	71
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Tentang Ketercapaian Aktivitas Guru .....	74
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Tentang Ketercapaian Aktivitas Siswa .....	75
Tabel 4.10 Rekapitulasi Nilai Siswa Pra Siklus Sampai Siklus II.....	77

JAMAH DINIH TAWANA, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN 4 CILEGON

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pembentukan Grup <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	11
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan MC Taggart..	28
Gambar 3.2 Skema Alur Penelitian .....	33

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Ketercapaian Aktivitas Guru Dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> .....	75
Grafik 4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Ketercapaian Partisipasi Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> .....	76
Grafik 4.3 Rekapitulasi Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa .....	78
Grafik 4.4 Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	79



## DAFTAR LAMPIRAN

### A. Lampiran Pra Siklus

1. Daftar Nilai IPS Siswa
2. Hasil Wawancara

### B. Lampiran Siklus I

1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran
2. Kartu Soal Kuis Turnamen
3. Kunci Jawaban
4. Soal Evaluasi
5. Lembar Observasi Siklus I
6. Lembar Observasi Siklus I
7. Dokumentasi

### C. Lampiran Siklus II

1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran
2. Kartu Soal Kuis Turnamen
3. Kunci Jawaban
4. Soal Evaluasi
5. Lembar Observasi Siklus II
6. Lembar Observasi Siklus II
7. Dokumentasi

### D. Riwayat Hidup

## DAFTAR REFERENSI

- Alim, A. (2009). *Permainan Mini Tenis Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa di Sekolah Dasar*. JPJI. Vol 6. No. 2.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Idris, M. H. (2014). *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Korayanti, T.D. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta*. (SKRIPSI). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nasution, S. (2003) *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Sanjaya, W. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2015) *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Widianti, W. (2009). *Ilmu Pengetahuan Social: untuk Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.