

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIVE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASILBELAJAR IPAS SISWA KELAS IV DI SDN 2 PADANG TIJI**

**SKRIPSI**

Diajukan oleh

**NURUL ZAKYYAH**

**NIM: 200209073**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI AR-RANIRY  
DARUSSALAM- BANDA ACEH  
2024 M / 1446 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE TIPE TEAMS  
GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA  
SISWA KELAS IV DI SDN 2 PADANG TIJI**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan keguruan ( FTK ) Universitas Islam Negeri  
Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**NURUL ZAKYYAH**  
**NIM. 200209073**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Progam Studi Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

A R - R A N I R Y

  
**Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd.**

**NIP. 198110182007102003**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV DI SDN 2 PADANG  
TIJI**

**SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus Serta  
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal: Jumat, 27 Desember 2024  
25 Jumadil Akhir 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

  
Wafiq Oviana, S.Pd.I., M.Pd  
NIP. 198110182007102003

Sekretaris,

  
Dr. Herawati, M.Pd.  
NIP. 198204042015032005

Penguji I,

  
Syahidan Nurdin, M.Pd.  
NIP. 198104282009101002

Penguji II,

  
Daniah, S.Si., M.Pd.  
NIP. 197907162007102002

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darusalam Banda Aceh

  
Prof. Safrul Munir, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D  
NIP. 197901021997031003



### LEMBAR PERNYATAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawaini:

Nama : Nurul Zakyyah  
 NIM : 200209073  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran  
*Cooperative Tipe Teams Games  
 Tournament Untuk Meningkatkan Hasil  
 Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN 2  
 Padang Tiji*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini;

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat saya pertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemui bukti bahwa saya telah melanggar persyaratan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 6 Desember 2024

Yang menyatakan,

  
 METERAI  
 TEMPEL  
 21E75AMX130731250  
 Nurul Zakyyah  
 NIM. 200209073

AR-RANIRY

## ABSTRAK

Nama : Nurul Zakyyah  
NIM : 200209073  
Fakultas /Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN 2 Padang Tiji  
Pembimbing I : Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd.  
Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas IV saat pembelajaran berlangsung, Siswa Kelas IV tidak terlalu fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran, kurang aktif serta hasil belajar masih belum yang mencapai KKM hanya sekitar 5 siswa, sedangkan 20 siswa masih berada dibawah KKM. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD 2 Padang Tiji. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD 2 padang Tiji. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD 2 Padang Tiji yang berjumlah 25 siswa dengan KKM individual 70 dan Klasikal 85%. Sedangkan teknik mengumpulkan data melalui observasi dan tes, kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I yaitu 67% siklus II meningkat menjadi 92%. Aktivitas siswa siklus I 69,79%, siklus II 95,45%. Hasil belajar siswa pada siklus I 60%, siklus II meningkat menjadi 92%, termasuk katagori baik sekali dan sudah memenuhi ketuntasan Klasikal. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD 2 Padang Tiji.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahhirabbil'alamin tiada kata yang paling indah selain puji dan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Di SDN 2 Padang Tiji** “.

Shalawat dan dalam penulis sampaikan ke pangkuan alam yaitu baginda Nabi besar Muhammad SAW. Alhamdulillah atas hidayahnya, penulis telah menyelesaikan penyusunan skripsi ini untuk memenuhi persyaratan guna mencapai gelar sarjana pada prodi pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag selaku rector UIN Ar-Raniry jajaran dan Staf maupun karyawan dalam lingkup fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry beserta seluruh Staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah yang telah membantu penulis dalam rujukan-rujukan.
3. Kepada Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd. selaku ketua Prodi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI ), sekretaris serta seluruh dosen dan staf prodi yang meluangkan waktu untuk membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Ibu Wati Oviana, S.Pd.I, M.Pd selaku pembimbing I atas pengertian, ilmu, waktu, nasehat dan saran yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Kepala SDN 2 padang Tiji Ibu Nur Afni yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis beserta telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian yang diperlukan pada skripsi ini.
6. Orang Tua dan Keluarga tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan penulis. Ucapan terimakasih utuk Ayahanda Saiful Mahfuz, Ibunda Lina Zulaikha dan saudara kandung saya yang telah memberikan semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Prodi PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
7. Semua teman-teman seperjuangan dan terimakasih untuk sahabat saya Indah Saputri, yang telah memberikan semangat, motivasi, serta setia kebersamai penulis dalam proses penulis skripsi.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi. Penulis menyadari skripsi ini terdapat kelemahan dan kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran untuk membangun agar dapat memperbaiki kekurangan di masa mendatang.

Banda Aceh, 6 Desember 2024

Penulis,

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y Nurul Zakyyah

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN LEMBAR PENGESEHAN PEMBIMBING</b>	
<b>HALAMAN LEMBAR PENGESEHAN PENGUJI MUNAQASYAH</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ixi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ixiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Definisi Oprasional .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Model Pembelajaran Cooperative Tipe <i>Teams Games Tournament</i> .....	10
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .....	11
B. Model- Model pembelajaran Kooperatif .....	
C. Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) .....	18
D. Kelebihan dan Kelemahan Model Kooperatif Tipe <i>Teams GamesTournament</i> ( TGT ) .....	22
E. Hasil Belajar.....	23
F. Indikator keberhasilan.....	24
G. Hasil Penelitian Relevan.....	24
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Rancangan Penelitian .....	33
B. Subjek penelitian.....	36
C. Instrumen Penelitian .....	37
1. Lembar Observasi Aktivitas Guru .....	37
2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	37
3. Soal Tes .....	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	38
1. Lembar Observasi Aktivitas guru.....	38
2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	39

3. Tes .....	39
E. Teknik Analisis Data.....	39
1. Analisis Data Aktifitas Guru dan Siswa.....	40
2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa.....	41
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan Penelitian.....	67
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>73</b>
A. Kesimpulan .....	73
B. Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>78</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS.....</b>	<b>128</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Aktivitas Guru & Siswa	33
Tabel 4.1	Jadwal Penelitian di SDN 2 Padang Tiji .....	35
Tabel 4.2	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I.....	39
Tabel 4.3	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I .....	42
Tabel 4.4	Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I .....	45
Tabel 4.5	Hasil Temuan dan Revisi Siklus I.....	46
Tabel 4.6	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II .....	46
Tabel 4.7	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II .....	53
Tabel 4.8	Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II.....	56
Tabel 4.9	Ketuntasan Belajar dari Hasil Soal Evaluasi Secara Klasikal Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Teams</i> .....	57
	<i>Tournament (TGT)</i> .....	57
Tabel 4.10	Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus II.....	58



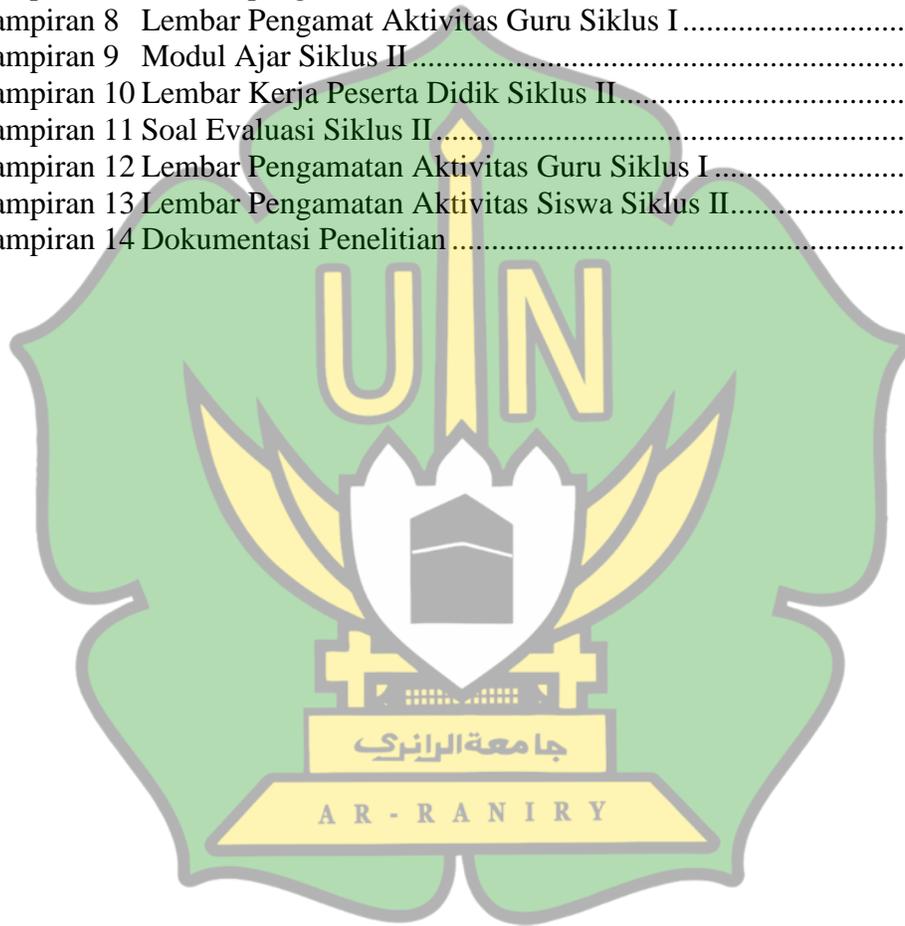
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Desain Penelitian Tindak Kelas .....	26
Gambar 4.1	Diagram Persentase Aktivitas Guru.....	59
Gambar 4.2	Diagram Persentase Aktivitas Siswa .....	61
Gambar 4.3	Diagram Persentase Hasil Belajar.....	62



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan dari Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry.....	70
Lampiran2	Surat Izin as Tarbiyah Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry.....	71
Lampiran 3	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah .....	72
Lampiran 4	Modul Ajar Siklus 1.....	73
Lampiran 5	Lembar kerja Peserta didik Siklus I.....	83
Lampiran 6	Soal Evaluasi Siklus I .....	84
Lampiran 7	Lembar pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	87
Lampiran 8	Lembar Pengamat Aktivitas Guru Siklus I.....	90
Lampiran 9	Modul Ajar Siklus II.....	94
Lampiran 10	Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II.....	102
Lampiran 11	Soal Evaluasi Siklus II.....	106
Lampiran 12	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I.....	110
Lampiran 13	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	114
Lampiran 14	Dokumentasi Penelitian.....	118



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Dalam menjalani proses kehidupan manusia dihadapkan dengan berbagai masalah dan tantangan. Manusia yang berhasil menjalani kehidupannya adalah mereka yang mampu mengatasi masalah dan menyelesaikan tantangan dengan baik, dan bukan manusia yang menyerah atau tunduk dengan masalah dan tantangan yang menerpa mereka. Namun, untuk melewati masalah dan tantangan kehidupan dengan baik dan bijak manusia membutuhkan proses pendidikan.

Salah satu masalah permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai siswa. Rendahnya kualitas hasil belajar siswa ditandai oleh pencapaian hasil prestasi belajar. Banyak teori pembelajaran untuk di aplikasikan, namun semua itu tidak akan sesuai jika kita tidak saling menghubungkan keterkaitan teori pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan, sesuai atau tidak karena semua proses pembelajaran perlu adanya perencanaan yang matang. Dalam praktik pengajaran, penggunaan suatu dasar teori untuk segala situasi merupakan suatu tindakan kurang bijaksana, tidak ada suatu teori belajar pun yang cocok untuk segala situasi. Karena masing-masing mempunyai landasan yang berbeda dan cocok untuk situasi tertentu.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm.8

Dalam mewujudkan suasana belajar agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran diperlukan adanya peran guru. Artinya guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, dimana dalam proses tersebut terkandung multiperan dari guru. Peran guru meliputi banyak hal, yaitu guru dapat berperan sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan belajar, perencana pembelajar, supervisor, motivator, dan evaluasi.<sup>2</sup>

Untuk meningkatkan siswa dalam proses pembelajaran salah satu yang diperlukan adalah perencanaan pembelajaran yang didalamnya terdapat penentuan model-model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam materi yang akan dipelajari, Unsur penting dalam kesuksesan proses pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang efektif, Penerapan model pembelajaran tertentu akan mempengaruhi keberhasilan dalam meningkatkan prestasi dalam belajar mengajar semua mata pelajaran termasuk juga dengan pembelajaran IPAS.

Keberhasilan siswa dalam belajar IPAS juga sangat tergantung dari model pembelajaran. Model dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk

---

<sup>2</sup>*Model-Model Pembelajaran*, ( Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada,2010 ),hal. 58

mencapai tujuan belajar.<sup>3</sup> Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.<sup>4</sup>

Oleh karena itu guru harus pandai memilih model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan situasi dan tujuan yang akan dicapai agar tidak menimbulkan kebosanan. Sehingga penggunaan model atau cara mengajar yang bervariasi dapat mencegah terjadinya kebosanan siswa dan kegiatan belajar dan proses pembelajaran pun akan lebih bergairah. Dan hendaknya model yang dipilih tersebut dapat difungsikan sebagai alat untuk memotivasi siswa. Sehingga Siswa dapat memahami pengetahuan yang sedang dipelajari dan siswa akan lebih aktif dalam menggali potensi diri. Pemahaman yang baik tentunya akan mempunyai pengaruh dalam pencapaian Ketuntasan belajar yang maksimal.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah dengan penerapan model tipe *Team Games Tournaments*. Pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Terdapat empat tahap dalam *Team Games Tournaments* yaitu mengajar, belajar kelompok, turnamen/perlombaan, dan penghargaan kelompok. Hal yang menarik dari *Team Games Tournaments* dan yang membedakannya model pembelajaran yang

---

<sup>3</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasinya* ( Yogyakarta: pustaka Pelajar,2007), hal.54

<sup>4</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, ( Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007),

lainnya adalah terletak pada turnamen. Di dalam turnamen, siswa yang kemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamennya. Artinya siswa yang kemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan siswa yang kemampuan akademiknya tinggi, siswa kemampuan akademik sedang berlomba dengan sedang, begitu juga dengan siswa yang kemampuan rendah. Sehingga siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik. Hal ini akan memotivasi siswa dalam belajar.

Lebih lanjut penelitian melakukan observasi awal di SD Negeri 2 Padang Tiji, berdasarkan data analisis dokumen bahwa nilai ujian semester genap tahun ajaran 2022/2023 pada pembelajaran IPAS menunjukkan masih rendah. Rata-rata nilai ujian siswa yaitu 62,5% sedangkan KKTP yang berlaku adalah 70. Dari 25 siswa yang memenuhi KKTP hanya 40% atau sekitar 10 siswa, sedangkan 60% sekitar 15 siswa masih berada di bawah KKTP.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu aktivitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran tidak begitu terlihat. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru, peserta didik masih pasif didalam kelompok dan hanya berperan sebagai penerima materi saja. Akibatnya, siswa jadi kurang terlibat aktif dan tidak mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Untuk mengatasi masalah diatas guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu perlu diterapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang dapat menarik perhatian dan semangat peserta didik. Proses pembelajaran akan

terasa menyenangkan dan efektif apabila guru dapat menggunakan model pembelajaran yang bisa mengajak siswa berperan secara aktif dan kreatif. Kegiatan yang dapat mengajak siswa ikut terlibat didalam proses pembelajaran, akan membuat hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Model pembelajaran ini juga dapat membuat siswa lebih bersemangat dan senang serta bisa mengajak siswa yang kurang cerdas dapat juga berperan aktif didalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang diharapkan dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa menjadi lebih baik.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat menarik perhatian peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan pada model ini para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Didalam kegiatan pembelajaran, Para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.<sup>5</sup>

Model pembelajaran *Kooperative Tipe Team Games Tournament* terbukti merupakan pembelajaran yang efektif bagi bermacam karakteristik dan latar belakang sosial siswa dikarenakan mampu meningkatkan prestasi akademik menjadi baik. Contohnya, baik bagi siswa yang berbakat, siswa yang kecakapannya rata-rata ataupun

---

<sup>5</sup> Robert E. Slavin, *Cooperstif Learning: Teori, Riset dan Praktik*, ( Bandung: Nusa Media, 2015), Hal.4

siswa yang masih lambat dalam belajar. Dimana siswa akan saling mendorong untuk saling menghargai dan menjalin persahabatan di antara berbagai kelompok siswa yang berasal dari ras, budaya dan etnis yang berbeda. Pada kenyataannya justru semakin berbeda-beda karakteristik sosial dan budaya peserta didik, maka makin tinggi juga manfaat yang akan diperoleh oleh peserta didik.<sup>6</sup> Sehingga hasil belajar anak didik pada pembelajaran tematik menjadi lebih baik, maka digunakannya media sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan memberikan dorongan semangat terhadap siswa adalah media Powerpoint Interaktif.

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan Judul: **“Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Padang Tiji”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperative tipe *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 2 Padang Tiji?

---

<sup>6</sup> Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hal.164

2. Bagaimana aktivitas siswa dalam menggunakan model pembelajaran kooperative tipe *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 2 Padang Tiji?
3. Bagaimana peningkatan Hasil belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada pembelajaran ipa kelas IV SDN 2 Padang Tiji?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

- A. Untuk Mengetahui Aktivitas Guru dalam menggunakan Model pembelajaran. Mengetahui peningkatan Hasil Belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperative tipe Team Games Tournamen*
- B. Untuk Mengetahui Aktivitas Siswa pada dalam Menggunakan Model Pembelajaran *Kooperative Tipe Team Games Tournament* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa
- C. Untuk Mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam menggunakan Model *Kooperative Tipe Team Games Tournament* untuk meningkatkn Hasil Belajar Siswa

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa
  - a. Memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran

- b. Melibatkan siswa dalam Proses pembelajaran
- c. Mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran
- d. Meningkatkan motivasi dalam diri siswa

## 2. Bagi Guru

- a. Menambah wawasan guru terhadap metodologi pembelajaran
- b. Mengetahui kesulitan belajar yang dialami siswa

## E. Definisi Oprasional

### 1. Model pembelajaran Kooperatif

Model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa secara heterogeny yang memiliki kemampuan jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.<sup>7</sup>

### 2. Belajar

Hasil belajar adalah keberhasilan murid dalam mempelajari materi pembelajaran disekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu.<sup>8</sup> Begitu juga data penelitian ini, siswa diharapkan mampu mencapai nilai KKTP yang telah ditentukan setelah pembelajaran dilakukan.

---

<sup>7</sup> Trianto Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif, Konsep, Landasan, Dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan (KTSP), ( Jakarta: Kencana,2009 ), hal.83

<sup>8</sup> Abdul Majid, *Perencanaan pembelajaran*, ( Bandung: Remaja Rosdkarya, 2011 )

### 3. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan tersusun secara terbimbing, bahwa IPAS berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPAS bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. IPAS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu alam.<sup>9</sup>

Pembelajaran IPAS mengembangkan potensi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar ataupun sosial, serta untuk pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sosial secara ilmiah.

---

<sup>9</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, ( Jakarta : Bumi Aksara, 2011 ),hal.171.