

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V
DI SDN 23 LUBUK ALUNG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu
Syarat Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan (S1)*

Oleh
YOLA PRATIWI
NPM 1310013411102



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2017**

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V
DI SDN 23 LUBUK ALUNG**

Yola Pratiwi¹, Pebriyenni¹, Arlina Yuza¹

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
e-mail: yolapратиwi08@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 23 Lubuk Alung pada ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2). Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data dengan menggunakan uji-t. Hasil tes akhir pada kedua kelas sampel berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen sehingga digunakan uji-t untuk pengujian hipotesis dimana harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan dk 41 pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,68$ dan $t_{hitung} = 1,97$. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $1,97 > 1,68$ dengan demikian H_1 diterima. Berdasarkan analisis data dapat dilihat bahwa siswa kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik hasil belajarnya dengan rata-rata 78,04 dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata 72,75 yang menerapkan pembelajaran konvensional. Untuk itu disarankan kepada guru IPS agar dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Pembelajaran, *Games, Tournament*

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Yola Pratiwi
NPM : 1310013411102
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT)
Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN 23
Lubuk Alung

Padang, 20 Juni 2017

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Pebriyenni, M.Si

Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd

Mengetahui:

Dekan

Ketua Program Studi

Drs. Khairul, M.Sc.

Dr. Muhammad Sahnan, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Selasa** tanggal **Dua Puluh** bulan **Juni** tahun **dua ribu tujuh belas** bagi:

Nama : Yola Pratiwi
NPM : 1310013411102
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT)
Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN 23
Lubuk Alung

Tim Penguji:

No.	Nama		Tanda Tangan
1.	Dra. Pebriyenni, M.Si	(Ketua)	1. _____
2.	Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd	(Sekretaris)	2. _____
3.	Dr. Muhammad Sahnun, M.Pd	(Anggota)	3. _____

Lulus Ujian Tanggal: 20 Juni 2017

Mengetahui:

Dekan

Ketua Program Studi

Drs. Khairul, M.Sc.

Dr. Muhammad Sahnun, M.Pd

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yola Pratiwi
NPM : 1310013411102
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT)
Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN 23
Lubuk Alung

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN 23 Lubuk Alung” adalah benar hasil karya sendiri.

Sepanjang sepengetahuan saya, dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 20 Juni 2017

Saya yang menyatakan

Yola Pratiwi

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti hantarkan ke hadirat Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN 23 Lubuk Alung”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Bung Hatta Padang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Atas bantuan dan bimbingan tersebut penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Pebriyenni, M.Si selaku Pembimbing I,
2. Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Bung Hatta
4. Dekan dan Wakil Dekan Universitas Bung Hatta.
5. Eljon, S.Pd, selaku Kepala sekolah SDN 23 Lubuk Alung
6. Santi Elza, S.Pd, selaku Guru kelas VA SDN 23 Lubuk Alung
7. Merry Anggraeni, S.Pd, selaku Guru Kelas VB SDN 23 Lubuk Alung
8. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Bung Hatta.

9. Kedua Orang Tua yang tercinta yang telah memberikan dukungan baik secara moril dan materil

Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan memberikan sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan pada umumnya serta Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya.

Padang, Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
PENGESAHAN UJIAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DARTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	7
a. Hakikat IPS	7
b. Tujuan Pembelajaran IPS	8
c. Metode Pembelajaran IPS	9
d. Tema-Tema Pembelajaran IPS.....	9
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	10
a. Pengertian Model Pembelajaran TGT	10
b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT	11

c. Kelebihan Model Pembelajaran TGT	17
d. Kekurangan Model Pembelajaran TGT	17
3. Hasil Belajar.....	17
a. Pengertian Hasil Belajar.....	17
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar	18
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
d. Objek Penilaian Hasil Belajar	19
B. Penelitian Relevan.....	20
C. Kerangka Berpikir.....	22
D. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Rancangan Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel	25
C. Definisi Operasional Variabel.....	26
D. Data Penelitian	27
E. Prosedur Penelitian.....	28
F. Instrumen Penelitian.....	32
G. Teknik Pengumpulan Data.....	36
H. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan.....	45
C. Uji Hipotesis	48
D. Keterbatasan Penelitian.....	49
BAB V PENUTUP	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	52

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Skema Turnamen Model Pembelajaran TGT	13
2. Kerangka Konseptual	24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nilai Ujian Semester 1 IPS Kelas V SDN 23 Lubuk Alung.....	53
2. Nilai Tes Akhir IPS Kelas V SDN 23 Lubuk Alung	55
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	57
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	71
5. Materi Pembelajaran	83
6. Media Pembelajaran.....	102
7. Kisi-Kisi Soal Uji Coba Tes.....	110
8. Soal Uji Coba Tes di SDN 02 Lubuk Alung.....	112
9. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir.....	116
10. Soal Tes Akhir Kedua Kelas Sampel.....	117
11. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Tes dan Tes Akhir.....	119
12. Lembar Jawaban, Lembar Validitas, dan Skor Tournamet.....	120
13. Analisis Uji Coba Soal.....	127
14. Uji Normalitas	145
15. Uji Homogenitas	148
16. Uji-T.....	149
17. Tabel Analisis Data Tes Akhir.....	152
18. Dokumentasi	156
19. Surat Izin	160

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Semester 1 IPS Kelas V SDN 23 Lubuk Alung	2
2. Poin Turnamen untuk Empat Pemain	14
3. Kriteria Penghargaan untuk Kelompok Turnamen	14
4. Rancangan Penelitian	25
5. Populasi Siswa/siswi Kelas V SDN 23 Lubuk Alung.....	26
6. Rancangan Pelaksanaan Penelitian pada Kedua Kelas Sampel	29
7. Kriteria Koefisien Korelasi	33
8. Kriteria Koefisien Reliabilitas.....	34
9. Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	35
10. Kriteria Daya Pembeda	36
11. Jumlah dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPS pada Kelas V SDN 23 Lubuk Alung Tahun Pelajaran 2016/2017	41
12. Analisis Validitas Tes Uji Coba Soal	42
13. Analisis Reliabilitas Tes Coba Soal	42
14. Analisis Daya Pembeda Soal Coba	43
15. Analisis Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	43
16. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	44
17. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	45
18. Hasil Uji-T Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	48

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh. Untuk menunjang terlaksananya kegiatan tersebut maka dapat disalurkan melalui belajar.

Menurut Susanto (2014:4), belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Januari 2017 di Kelas V SDN 23 Lubuk Alung yang terbagi atas 2 kelas yaitu kelas Va dan Vb, terlihat bahwa pembelajaran yang disajikan bersifat monoton yaitu pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Metode yang digunakan guru juga tidak bervariasi karena dalam pembelajaran tersebut guru hanya menggunakan metode ceramah. Materi yang diberikan selalu menitikberatkan kepada hafalan tanpa bekal keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi masalah di kehidupan sehari-harinya. Pembelajaran yang demikian mengakibatkan proses belajar mengajar berlangsung kaku, sehingga kurang mendukung pengembangan pengetahuan, sikap, moral dan keterampilan siswa.

Fakta kurang optimalnya pembelajaran IPS ini terlihat dari hasil ujian semester 1 siswa Kelas V di SDN 23 Lubuk Alung. Berdasarkan hasil ujian tersebut terlihat masih ada nilai siswa yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu nilai siswa dapat dikatakan tuntas jika siswa tersebut mendapatkan nilai 70 ke atas. Data hasil ujian semester 1 tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jumlah dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Semester 1 IPS Kelas V SDN 23 Lubuk Alung

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas (≥ 70)		Tidak tuntas (< 70)	
		Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase
Eksperimen	23	10	43,47 %	13	56,52 %
Kontrol	20	10	50 %	10	50 %

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa ada 23 orang siswa kelas V di SDN 23 Lubuk Alung belum memenuhi KKM pada mata pelajaran IPS. Hal ini menjadi tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran yang tinjau melalui hasil belajar.

Menurut Istarani (2015:19) “ hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan”.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini cocok untuk memperbaiki kualitas pembelajaran karena dapat meningkatkan aktifitas siswa, sehingga dengan keaktifan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian tersebut, akan diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini untuk melihat perubahan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 23 Lubuk Alung dengan mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN 23 Lubuk Alung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa.
2. Hasil belajar IPS kelas V SDN 23 Lubuk Alung rendah (belum memenuhi KKM).
3. Pembelajaran IPS kelas V SDN 23 Lubuk Alung terpaku pada buku.
4. Pemilihan model pembelajaran yang monoton dan kurang tepat dalam pembelajaran IPS.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 23 Lubuk Alung pada ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 23 Lubuk Alung pada ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 23 Lubuk Alung pada ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2).

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Menjadikan siswa lebih aktif di dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Memberikan rasa percaya diri pada siswa.
- 4) Sebagai bahan intropeksi diri untuk meningkatkan kemampuan belajar secara optimal.

b. Bagi Guru

- 1) Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang profesional.
- 2) Sebagai bahan masukan guru dalam merancang sistem pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
- 3) Sebagai sumber informasi bagi guru tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat Secara Praktis

Memberikan pengetahuan, pengalaman dan juga referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap faktor-faktor penyebab timbulnya masalah belajar yang telah teridentifikasi dan menemukan cara menanggulangi masalah tersebut terutama dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).