

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT PADA PEMBELAJARAN IPS
DI SDN 08 SURAU GADANG
PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*

Oleh :

SYULASTRIYANLD

NPM. 1910013411154



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Syulastriyani.D
NPM : 1910013411154
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran IPS Di SDN 08 Surau Gadang Padang

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing

Yulfa Nora, S.Pd, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Enjon, S.P., M.P.



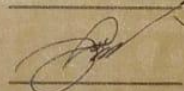
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Selasa tanggal Dua Puluh

Tujuh bulan Juni tahun Dua Ribu Dua Tiga bagi:

Nama : Syulastriyani.D
NPM : 1910013411154
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V
Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
Pada Pembelajaran IPS Di SDN 08 Surau Gadang
Padang

Tim Penguji

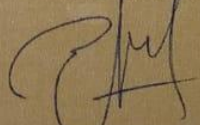
Name	Tanda Tangan
1. Yulfa Nora, S.Pd, M.Pd. (Ketua)	1. 
2. M.Tamrin, S.Ag, M.Pd. (Anggota)	2. 
3. Ade Sri Madona, S.Pd.,M.Pd. (Anggota)	3. 

Mengetahui

Dekan FKIP


Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Prodi PGSD


Dr. Enjoni, S.P., M.P.

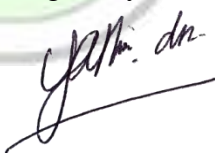
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Syulastriyani.D
NPM : 1910013411154
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran IPS Di SDN 08 Surau Gadang Padang” adalah benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, dalam skripsi ini tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2023
Yang menyatakan,



Syulastriyani.D
NPM 1910013411154

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* PADA PEMBELAJARAN IPS
DI SDN 08 SURAU GADANG
PADANG**

Syulastriyani.D¹, Yulfia Nora¹
¹program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : syulastriyanid@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SDN 08 Surau Gadang Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian adalah perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, dan refleksi tindakan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SDN 08 Surau Gadang Padang yang berjumlah 28 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan di akhiri dengan tes akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, persentase aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan pada siklus I yaitu 48,21% meningkat pada siklus II menjadi 76,78%. Persentase aktivitas siswa dalam diskusi kelompok pada siklus I yaitu 58,92% meningkat pada siklus II menjadi 80,35%. Sedangkan hasil belajar siswa aspek kognitif C₂ (Pemahaman) diperoleh persentase siklus I yaitu 46,42% dengan rata-rata 63,03 meningkat pada siklus II menjadi 85,71% dengan rata-rata 77,67. Hal ini berarti target indikator dalam penelitian berhasil dicapai. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pembelajaran IPS siswa kelas V SDN 08 Surau Gadang Padang.

Kata Kunci: IPS, Model TGT, Aktivitas Siswa

**INCREASING ACTIVITIES AND LEARNING OUTCOMES OF CLASS V
STUDENTS USING THE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
LEARNING MODEL ON IPS LEARNING
AT SDN 08 SURAU GADANG
PADANG**

Syulastriyani.D¹, Yulfia Nora¹

¹Elementary School Teacher Education Program
Faculty of Teacher Training and Education
Bung Hatta University
Email : syulastriyaniid@gmail.com

ABSTRAK

This study aims to describe the increase in activity and student learning outcomes in social studies learning through the Teams Games Tournament learning model at SDN 08 Surau Gadang Padang. This type of research is classroom action research. The research procedures are action planning, action implementation, action observation, and action reflection. The research subjects were fifth grade students at SDN 08 Surau Gadang Padang, totaling 28 students. The research was conducted in two cycles, one cycle consisting of two meetings and ending with a final cycle test. The results showed that the percentage of student activity in answering questions in the first cycle, namely 48.21%, increased in the second cycle to 76.78%. The percentage of student activity in group discussions in cycle I, namely 58.92%, increased in cycle II to 80.35%. While student learning outcomes in the cognitive aspect C2 (Understanding) obtained the percentage of the first cycle, namely 46.42% with an average of 63.03, increased in cycle II to 85.71% with an average of 77.67. This means that the target indicators in the study were successfully achieved. It can be concluded that using the Teams Games Tournament learning model can increase activity and learning outcomes in Social Studies learning subjects for fifth grade students at SDN 08 Surau Gadang Padang.

Keywords : IPS, Model TGT, Student Activity

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	9
A. Kajian Teori	9
1. Belajar dan Pembelajaran	9
a. Pengertian Belajar	9
b. Pengertian Pembelajaran.....	10
2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	10
a. Pengertian IPS.....	10
b. Karakteristik Pembelajaran IPS	11
c. Tujuan IPS	12
d. Ruang Lingkup IPS.....	13
3. Model Pembelajaran Kooperatif	14
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	14
b. Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif	14
4. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournamen</i> (TGT)	16
a. Pengertian Model Pembelajaran TGT	16
b. Langkah-langkah Pembelajaran TGT	17
c. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran TGT	19
5. Aktivitas Belajar Siswa	21
a. Pengertian Aktivitas Belajar Siswa.....	21
b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar Siswa.....	22
c. Nilai-nilai Aktivitas Dalam Pengajaran	24
6. Hasil Belajar	25
a. Pengertian Hasil Belajar	25
b. Tipe-tipe Hasil Belajar	26
c. Ciri-ciri Hasil Belajar.....	26
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	28

B. Penelitian Relevan	29
C. Kerangka Konseptual.....	30
D. Hipotesis Tindakan	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. <i>Setting</i> Penelitian	34
1. Lokasi Penelitian	34
2. Subjek Penelitian	34
3. Waktu Penelitian	34
C. Prosedur Penelitian	34
1. Perencanaan Tindakan.....	36
2. Pelaksanaan Tindakan	36
3. Observasi Tindakan	38
4. Refleksi Tindakan.....	38
D. Jenis dan Sumber Data.....	39
E. Indikator Keberhasilan.....	40
F. Instrumen Penelitian	40
G. Teknik Pengumpulan Data	41
H. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian	46
1. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	47
a. Perencanaan	47
b. Pelaksanaan (Tindakan).....	48
c. Pengamatan (Observasi)	66
d. Refleksi	69
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	70
a. Perencanaan	70
b. Pelaksanaan (Tindakan).....	71
c. Pengamatan (Observasi)	89
d. Refleksi	92
B. Pembahasan	93
1. Peningkatan Aktivitas Siswa Menjawab Pertanyaan Siklus I dan Siklus II...94	
2. Peningkatan Aktivitas Siswa Diskusi Kelompok Siklus I dan Siklus II	95
3. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif C ₂ (Pemahaman) Siklus I dan Siklus II.....	96
BAB V PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan dan keterampilan yang dapat mewujudkan perkembangan kehidupan manusia yang berkualitas, oleh karena itu pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia. Menurut Yusuf (2015:1) menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya baik dalam segi fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual melalui proses pengalaman belajar”. Menurut Wulandari, Riyanto, dan Subroto (2018:1), Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan kecapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku dalam masyarakat dan membina potensi sumber daya manusia melalui berbagai proses pembelajaran baik itu pengajaran materi atau pelatihan yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, dan perguruan tinggi.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dibelajarkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, karena Pendidikan IPS ini mempelajari tentang kehidupan sosial yang berdasarkan pada aspek geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan sejarah. Menurut Fajrin (2014:25) menyatakan bahwa “Tujuan utama dari pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah agar murid mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sosial sehari-hari dan agar murid mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat

masa lalu hingga masa kini sehingga murid memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia”.

Kemendikbud (2013) menyatakan bahwa “Pola pembelajaran IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan hanya sebatas pada upaya memberikan siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan, melainkan terletak pada upaya agar siswa mampu menjadikan apa yang telah mereka pelajari sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya dapat memenuhi penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai sikap, pengetahuan serta keterampilan siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar bermanfaat dan berguna bagi siswa”.

Adanya pola pembelajaran yang kondusif, seperti kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih rancangan pembelajaran, menggunakan media dan model pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan karakteristik siswa yang cocok digunakan dalam penyampaian materi, sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan tujuan dari pembelajaranpun tercapai dengan sangat baik. Selain itu, dalam proses belajar mengajar aktivitas peserta didik sangat diperlukan, karna pada dasarnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan suatu kegiatan. Tidak dapat dikatakan proses belajar jika aktivitas atau kegiatan peserta didik tidak dilakukan. Oleh sebab itu, aktivitas

merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi dan proses belajar mengajar.

Adanya aktivitas belajar siswa yang baik, maka sangat diharapkan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Fajrin (2014:11) menyatakan bahwa “hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar”.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari Rabu tanggal 25 Januari, kemudian hari Kamis tanggal 26 Januari dan hari Selasa tanggal 31 Januari 2023 di kelas V SDN 08 Surau Gadang Padang dengan jumlah siswa 28 orang. Selama observasi peneliti melihat masih kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, pada saat sesi tanya jawab hanya 7 orang (25%) siswa yang menjawab pertanyaan dari guru dan pada saat diskusi kelompok hanya 8 orang (28,57%) siswa yang aktif dalam berdiskusi. Hal ini disebabkan karena siswa kurang memperhatikan sehingga siswa tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru pada saat sesi pertanyaan berlangsung. Siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran karena guru lebih dominan menggunakan metode ceramah yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik. Pada saat pembentukan kelompok guru cenderung kurang memperhatikan tingkat akademik siswa sehingga terjadinya kelompok dominan dan kelompok pasif.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V yaitu Ibu Syaflis Eriani, S.Pd, menyatakan bahwa siswa yang menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung masih dikuasai oleh siswa yang memiliki

kemampuan tinggi sehingga menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tidak merata hal ini tentu berdampak pada hasil belajar siswa, dan pada saat guru memberikan latihan maka yang cepat selesai mengerjakan hanya siswa yang sama atau siswa yang memiliki kemampuan tinggi saja.

Permasalahan tersebut tentunya berdampak pada hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari rendahnya Penilaian Harian (PH) Tema 6 Semester II pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 08 Surau Gadang pada tahun pelajaran 2022 / 2023 yang masih banyak belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM yang ditetapkan adalah 70% dan dari 28 orang siswa terdapat 15 orang (53,57%) yang belum mencapai KKM, sementara yang sudah mencapai KKM sebanyak 13 orang (46,42%).

Berhubungan dengan masalah yang telah diuraikan diatas, maka salah satu solusinya dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Menurut Permasari (2015:2), Model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran dengan mengelompokkan siswa secara heterogen kedalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Menurut Siagian, Marzuki, dan Kaswari (2013:4), Satu diantara model pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran kooperatif dengan tipe model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Selanjutnya menurut Fausiah (2019:18), Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah

satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan serta melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status dan memberikan pertanyaan kepada siswa, setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikemukakan bahwa melalui pembelajaran TGT diharapkan pada proses belajar mengajar akan menjadi bermakna dan menarik karena setiap siswa terlibat langsung dan mempunyai perannya masing-masing dalam kerja sama kelompok ataupun dalam games tournament, dengan demikian tentu aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat. Untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan judul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran IPS Di SDN 08 Surau Gadang Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya siswa dalam memperhatikan materi pembelajaran IPS.
2. Siswa kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran IPS.
3. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah.
4. Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan pada pembelajaran IPS masih rendah.

5. Aktivitas siswa dalam belajar diskusi kelompok pada saat pembelajaran IPS masih rendah.
6. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan luasnya ruang lingkup permasalahan, maka penelitian ini dibatasi pada peningkatan aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan, diskusi kelompok, dan hasil belajar siswa kelas V pada aspek kognitif tingkat C₂ (pemahaman) pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SDN 08 Surau Gadang Padang.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan peneliti secara umum yaitu : Bagaimanakah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SDN 08 Surau Gadang Padang? Sedangkan secara khusus sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa kelas V dalam menjawab pertanyaan pada pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SDN 08 Surau Gadang Padang.
2. Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa kelas V dalam diskusi kelompok pada pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SDN 08 Surau Gadang Padang.
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada aspek kognitif C₂ (pemahaman) pada pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SDN 08 Surau Gadang Padang.

Untuk mencapai sasaran yang telah di uraikan di atas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPS SDN 08 Surau Gadang Padang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa kelas V dalam menjawab pertanyaan pada pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SDN 08 Surau Gadang Padang.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa kelas V dalam diskusi kelompok pada pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SDN 08 Surau Gadang Padang.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas V dalam aspek kognitif tingkat C₂ (pemahaman) pada pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SDN 08 Surau Gadang Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi manfaat secara teoretis, praktis, dan akademik.

1. Manfaat Teoretis
 - a. Bagi pembaca, dapat memberikan informasi dan pengetahuan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

- b. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pembelajaran IPS dan dapat menerapkannya di SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat melatih keaktifan dan kerja sama dalam berkelompok sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- b. Bagi guru, untuk memperkaya pengetahuan mengenai model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dan menambah wawasan dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- c. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah yang tercermin dari peningkatan kemampuan potensial guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model-model pembelajaran dan memperbaiki proses hasil belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pendidikan.

3. Manfaat Akademik

- a. Dari segi manfaat akademik, hasil penelitian ini terutama bagi peneliti bermanfaat untuk mengembangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- b. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan studi S1.