

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA KELAS VI DALAM
PEMBELAJARAN IPS DENGAN MODEL *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* DI SDN 54 ANAK AIR PADANG**

SKRIPSI

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

Oleh
ROLANDIO EFERDI
NPM. 2010013411291



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Rolandio Eferdi
NPM : 2010013411291
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VI
Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model
Teams Games Tournament Di SDN 54 Anak Air Padang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Yulia Nora S.Pd., M.Pd

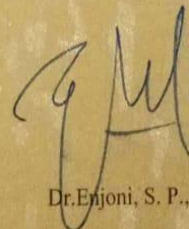
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.



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

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Enam** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi :

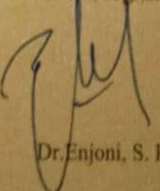
Nama Mahasiswa : Rolandio Eferdi
NPM : 2010013411291
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VI
Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model
Teams Games Tournament Di SDN 54 Anak Air Padang

Nama	Tanda Tangan
1. Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd	
2. Dr. M. Nursi, M.Si.	
3. Heri Efendi, S.Pd., M.Pd	

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rolandio Eferdi

NPM : 20100134111291

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar

Judul : Upaya Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas VI Dalam Pembelajaran IPS Dengan Model Teams Games Tournament di SDN 54 Anak Air Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas VI Dalam Pembelajaran IPS Dengan Model Teams Games Tournament di SDN 54 Anak Air Padang” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

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

Padang, 18 Maret 2024
Saya yang menyatakan



Rolandio Eferdi

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA KELAS VI DALAM
PEMBELAJARAN IPS DENGAN MODEL *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* DI SDN 54 ANAK AIR PADANG**

Rolandio Eferdi¹, Yulfia Nora¹
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : rolandioeferdi3@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* di SDN 54 Anak Air Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, dan refleksi tindakan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN 54 Anak Air Padang yang berjumlah 25 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, satu siklus terdiri dari dua pertemuan dan diakhiri dengan tes akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, persentase aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan pada siklus I yaitu 62% meningkat pada siklus II menjadi 72% dengan kriteria baik. Persentase aktivitas siswa dalam diskusi kelompok pada siklus I yaitu 68% meningkat pada siklus II yaitu 76% dengan kriteria baik. Persentase aktivitas siswa dalam menyimpulkan pada siklus I yaitu 59% meningkat pada siklus II yaitu 72% dengan kriteria baik. Sedangkan hasil belajar siswa diperoleh persentase siklus I yaitu 56,52% dengan rata-rata 74,78 meningkat pada siklus II menjadi 80% dengan rata-rata 86,4. Hal ini dapat dikatakan target indikator dalam penelitian berhasil tercapai. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VI SDN 54 Anak Air Padang.

Kata Kunci : IPS, Model TGT, Aktivitas Siswa

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Adapun judul skripsi yang diangkat pada penelitian ini “ Upaya Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas VI Dalam Pembelajaran IPS Dengan Model *Teams Games Tournament* Di Sdn 54 Anak Air Padang ”. Salawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 pada Program Studi (Prodi) Pendidikan guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, saran, dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada peneliti menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Yulfia Nora, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bantuan, motivasi, serta bimbingan selama peneliti menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. M. Nursi, M.Si selaku dosen penguji 1 yang memberikan kritik dan saran sekaligus arahan, dan Heri Efendi, S.Pd.I, M.Pd selaku penguji 2 yang memberikan kritik dan saran sekaligus arahan.
3. Bapak Ketua dan Ibu Sekretaris Prodi PGSD Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
4. Ibu Dekan dan Ibu Wakil Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

5. Ibu Urwatil Wustqa, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 54 Anak Air Padang
6. Ibu Lindawati, S.Pd selaku wali kelas VIA
7. Orang tua dan teman-teman yang telah memberikan doa, bantuan, dan semangat untuk penulis.

Terakhir, peneliti menyampaikan harapan semoga skripsi yang telah disusun dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan dunia pendidikan di masa yang akan mendatang.

Padang, 26 Februari 2024



Rolandio Eferdi
2010013411291



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah Dan Alternatif Pemecahan Masalah	5
1. Rumusan Masalah	5
2. Alternatif Pemecahan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORETIS	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Belajar dan Pembelajaran	8
a. Belajar	8
b. Pembelajaran	8
2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	9
a. Pengertian IPS	9
b. Karakteristik Pembelajaran IPS.....	10
c. Tujuan IPS.....	11
d. Ruang Lingkup IPS.....	12
3. Model Pembelajaran Kooperatif	13
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	13
b. Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif	14
4. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	16
a. Pengertian Model Pembelajaran TGT	16
b. Langkah-langkah Model 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. Indikator Aktivitas Dalam Pengajaran.....	23
B. Penelitian Relevan	24

C. Kerangka Konseptual.....	26
D. Hipotesis Tindakan	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	30
1. Lokasi Penelitian.....	30
2. Subjek Penelitian.....	31
3. Waktu Penelitian	31
C. Prosedur Penelitian.....	31
1. Perencanaan Tindakan.....	33
2. Pelaksanaan Tindakan	33
3. Observasi Tindakan.....	35
4. Refleksi Tindakan	35
D. Jenis dan Sumber Data.....	36
E. Indikator Keberhasilan.....	36
F. Instrument Penelitian	38
G. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
A. HASIL PENELITIAN	43
1. Deskripsi Data	43
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	44
a) Siklus I	44
1) Perencanaan	44
2) Pelaksanaan Tindakan	45
3) Pengamatan (Observasi).....	65
4) Refleksi.....	68
b) Siklus II.....	70
1) Perencanaan	70
2) Pelaksanaan Tindakan	71
3) Pengamatan (Observasi).....	90
4) Refleksi.....	94
B. PEMBAHASAN.....	95
BAB V PENUTUP	102
DAFTAR RUJUKAN	104
LAMPIRAN	107

DAFTAR GAMBAR

Bagan	Halaman
1. Skema Kerangka Konseptual.....	28
2. Prosedur Penelitian.....	32



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kriteria Keberhasilan Aktivitas Siswa.....	40
2. Kriteria Keberhasilan Aktivitas Guru	41
3. Pembagian Kelompok Pertemuan I Siklus I	48
4. Pembagian Kelompok Pertemuan II Siklus I	57
5. Data Aktvitas Guru Pembelajaran IPS Siklus I.....	65
6. Data Aktvitas Siswa Menjawab Pertanyaan Siklus I.....	66
7. Data Aktivitas Siswa Diskusi Kelompok Siklus I.....	66
8. Data Aktivitas Siswa Menyimpulkan	67
9. Ketuntasan dan Hasil Rata-rata Belajar Siswa Pada Siklus I.....	68
10. Pembagian Kelompok Pertemuan I Siklus II	73
11. Pembagian Kelompok Pertemuan II Siklus II.....	83
12. Data Aktivitas Guru Pembelajaran IPS Siklus II	91
13. Data Aktivitas Siswa Menjawab Pertanyaan Siklus II	91
14. Data Aktivitas Siswa Diskusi Kelompok Siklus II.....	92
15. Data Aktivitas Siswa Menyimpulkan	93
16. Ketuntasan dan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II.....	93
17. Persentase Rata-rata Aktvitas Siswa Menjawab Pertanyaan Siklus I dan Siklus II.....	96
18. Persentase Rata-rata Aktivitas Siswa Diskusi Kelompok Pada Siklus I dan Siklus II.....	97
19. Persentase Rata-rata Aktivitas Siswa Menyimpulkan Pada Siklus I dan Siklus II.....	98
20. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Penilaian Harian (PH) IPS 3.3 Siswa Kelas VIA Semester I Tahun Ajaran 2023/2024.....	107
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan I Siklus I.....	110
3. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus I.....	124
4. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Pertemuan I Siklus I	129
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan II Siklus I.....	131
6. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus I	143
7. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus I	148
8. Tes Akhir Siklus I	150
9. Hasil Tes Akhir Siklus	154
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan I Siklus II.....	155
11. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus II	168
12. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan I Siklus II	173
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan II Siklus II	175
14. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus II	188
15. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan II Siklus II.....	193
16. Tes Akhir Siklus II.....	195
17. Hasil Tes Akhir Siklus II.....	199
18. Dokumentasi	200
19. Surat-surat Penelitian	213

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting bagi setiap negara, pendidikan yang kuat juga merangsang inovasi dan perkembangan teknologi, menjadikan negara sebagai pusat penelitian dan kemajuan. Pendidikan juga berperan penting dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan memberikan akses ke pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan. Lebih dari itu, pendidikan membentuk warga negara yang memiliki kesadaran, kritis, dan partisipatif, memperkuat dasar demokrasi dan toleransi. Dengan meningkatkan kualitas tenaga kerja, pendidikan juga berperan dalam peningkatan produktivitas ekonomi. Oleh karena itu, investasi dalam pendidikan yang efektif dan inklusif menjadi esensial bagi setiap negara untuk mencapai kemajuan berkelanjutan.

Interaksi antara guru dengan siswa yang disebut proses pembelajaran. Pada saat ini, proses pembelajaran sering kali terjadi hanya interaksi satu arah, siswa hanya sekedar mendengarkan penyampaian dari guru tanpa adanya timbal balik pertanyaan. Akibatnya tidak adanya aktivitas yang terjadi saat pembelajaran yang berlangsung. Sehingga materi pembelajaran tidak tersampaikan dan siswa sibuk sendiri dengan aktivitasnya masing-masing seperti mengobrol dengan kawan sebangkunya. Hal itu dikarenakan siswa tidak tertarik dengan pembelajaran karena terasa membosankan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari segala disiplin ilmu sosial dalam kehidupan. Febriani (2021:63) menyatakan “IPS adalah pelajaran ilmu sosial yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar

maupun pada pendidikan tinggi dan tidak menekankan pada aspek keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing”. Sedangkan Yuanta (2020:95-96) menyatakan “pendidikan IPS di SD merupakan perwujudan terdisiplinan dari berbagai ilmu sosial, yang didasari bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tatanegara, dan sejarah sehingga pendidikan IPS bukanlah mata pelajaran dengan disiplin ilmu tunggal melainkan gabungan dari berbagai disiplin ilmu”.

Pembelajaran IPS ditujukan untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang dapat memadukan berbagai macam disiplin ilmu sosial yang di gali dari segala aspek kehidupan sehari-hari. Dengan demikian masyarakat dan lingkungannya, selain menjadi sumber IPS sekaligus menjadi rujukan dalam pembelajaran. Pembelajaran IPS dapat tersampaikan dengan baik apabila tujuan pembelajaran yang jelas, maka guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada Selasa, 31 Oktober 2023 di kelas VIA SDN 54 Anak Air dengan jumlah 25 orang siswa. Selama observasi peneliti melihat masih kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung, pada saat guru memberikan pertanyaan hanya 6 orang (24%) siswa yang berani untuk menjawab pertanyaan, dan saat guru mengajak diskusi siswa hanya 8 orang (32%) siswa yang aktif dalam berdiskusi. Hal ini di akibatkan kurangnya perhatian siswa pada saat guru menjelaskan pembelajaran. Dan kurangnya semangat siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan guru

lebih dominan menggunakan metode ceramah yang berpengaruh pada aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VIA SDN 54 Anak Air yaitu ibu Lindawati, diperoleh informasi bahwa metode atau model pembelajaran yang digunakan guru menyesuaikan materi pembelajaran. Saat pembelajaran guru biasanya menggunakan metode konvensional, seperti metode ceramah yang menjelaskan materi dan penugasan.

Permasalahan tersebut tentunya berdampak pada hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari rendahnya Penilaian Harian (PH) pembelajaran IPS pada KD 3.3 menganalisis posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama dibidang ekonomi, politik, social, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkup ASEAN. Siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM ditetapkan adalah 75 dan dari 25 orang siswa terdapat 19 orang (76%) siswa yang belum mencapai KKM, sementara yang sudah mencapai KKM sebanyak 6 orang (24%) siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa, salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Shoimin (2016:203) menyatakan “Pembelajaran model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*”. Menurut Budiarti (2022:3)

Teams Games Tournament adalah pembelajaran kooperatif dengan kelompok-kelompok kecil dan turnamen akademiknya, menggunakan kuis-kuis serta sistem skor untuk kemajuan individu peserta didik, sehingga siswa dapat berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Rusman (dalam Prasetya 2023:74) mengemukakan bahwa siswa dengan kemampuan, genre dan suku maupun ras yang berbeda dikelompokkan dengan beranggotakan lima hingga enam orang dalam suatu tipe pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada model TGT siswa memainkan permainan dengan anggota kelompok dan kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok masing-masing. Permainan di rancang oleh guru dalam bentuk pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pada *Teams Games Tournament* siswa di bagi menjadi beberapa kelompok-kelompok kecil dengan anggota terdiri empat sampai lima siswa yang di bagi secara acak, agar semangat siswa dapat terus meningkat sampai akhir kegiatan pembelajaran di buatkan *tournament* atau kompetisi antar kelompok.

Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Meningkatkan Aktivitas Siswa kelas VI pada Pembelajaran IPS dengan Model *Teams Games Tournament* di SDN 54 Anak Air Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru dominan menerapkan metode ceramah dan penugasan dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik masih kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar dilihat dari rendahnya aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi.
3. Rendahnya hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran IPS dimana 76% siswa belum mencapai KKM.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini terfokus pada Peningkatan Aktivitas Siswa pada pembelajaran IPS kelas VI dalam aktivitas oral yaitu menjawab pertanyaan, diskusi, dan menyimpulkan pada Pembelajaran IPS dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN 54 Anak Air Padang.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana meningkatkan aktivitas siswa kelas VI dalam berdiskusi pada pembelajaran IPS di SDN 54 Anak Air Padang?
2. Bagaimana meningkatkan aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan pada pembelajaran IPS di SDN 54 Anak Air Padang?

3. Bagaimana meningkatkan aktivitas siswa dalam menyimpulkan pada pembelajaran IPS di SDN 54 Anak Air Padang?

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VI pada pembelajaran IPS SDN 54 Anak Air Padang yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VI dalam berdiskusi pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* di SDN 54 Anak Air Padang.
2. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam menjawab pertanyaan pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* di SDN 54 Anak Air Padang.
3. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam menyimpulkan pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* di SDN 54 Anak Air Padang.

F. Manfaat Penelitian

Melalui model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini, Peneliti berharap dapat memberikan manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi pembaca, dapat memberikan pengetahuan dan informasi dalam pengembangan penelitian selanjutnya
- b. Bagi peneliti lain, untuk menambah pengetahuan dan sebagai rujukan dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPS dan menerapkannya pada siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktik

- a. Bagi siswa, dapat memberikan semangat dan membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas belajar sehingga pembelajaran lebih interaktif.
- b. Bagi guru, dapat sebagai pemahaman baru dalam pembelajaran secara jelas dan alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, dapat menyumbangkan hal yang positif terhadap kemajuan sekolah yang tercerminkan pada tingkat kemampuan potensial guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model-model pembelajaran.

3. Manfaat Akademik

- a. Dari segi manfaat akademik, penelitian ini untuk pengembangan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Sebagai salah satu persyaratan penyelesaian studi S1.