

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III DENGAN MODEL  
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA  
PEMBELAJARAN BERMUATAN IPA DI SDN 26 BUKIT PUTUS  
DALAM (LAGAN) KABUPATEN PESISIR SELATAN**

**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**INDAH RAMA FIDIA**  
**NPM. 2010013411062**



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

**PADANG**

**2024**

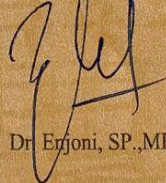
**UNIVERSITAS BUNG HATTA**

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Indah Rama Fidia  
NPM : 2010013411062  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dengan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Bermuatan IPA DI SDN 26 Bukit Putus Dalam (Lagan) Kabupaten Pesisir Selatan.

Disetujui untuk diujikan oleh:

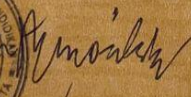
Pembimbing



Dr. Enjoni, SP., MP

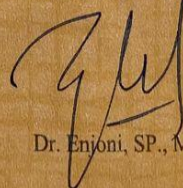
Mengetahui

Dekan



Yetty Morelent, M. Hum

Ketua Program Studi



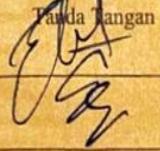
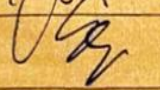
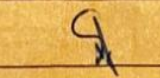
Dr. Enjoni, SP., MP

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Selasa tanggal Dua Puluh  
Tujuh bulan Februari tahun Dua Ribu Dua Puluh Empat bagi:

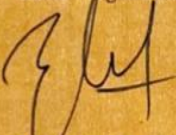
Nama : Indah Rama Fidia  
NPM : 2010013411062  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dengan Model  
Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada  
Pembelajaran Bermuatan IPA Di SDN 26 Bukit Putus  
Dalam (Lagan) Kabupaten Pesisir Selatan.

### Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Enjoni, SP., MP (Ketua)	1. 
2. Prof. Dr. Erman Har, M.Si ( Anggota)	2. 
3. Siska Angreni, M.Pd (Anggota)	3. 

### Mengetahui

Dekan  
  
Dr. Yetty Morelent, M. Hum

Ketua Program Studi  
  
Dr. Enjoni, SP., MP

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Rama Fidia  
NPM : 2010013411062  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dengan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Bermuatan IPA DI SDN 26 Bukit Putus Dalam (Lagan) Kabupaten Pesisir Selatan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dengan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Bermuatan IPA DI SDN 26 Bukit Putus Dalam (Lagan) Kabupaten Pesisir Selatan” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau 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, Maret 2024

Saya yang menyatakan



Indah Rama Fidia

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III DENGAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN BERMUATAN IPA DI SDN 26 BUKIT PUTUS DALAM (LAGAN) KABUPATEN PESISIR SELATAN**

**Indah Rama Fidia<sup>1</sup> , Enjoni<sup>1</sup>**

**<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Bung Hatta**

**Email: [indahrama.fidia@gmail.com](mailto:indahrama.fidia@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran IPA di SDN 26 Bukit Putus Dalam (Lagan) Kabupaten Pesisir Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas III SDN 26 Bukit Putus Dalam (Lagan) Kabupaten Pesisir selatan. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus, satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 26 Bukit Putus Dalam yang berjumlah 20 orang, 13 laki-laki dan 8 perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi kegiatan guru dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian diperoleh persentase kegiatan guru pada siklus I adalah 72,5% (cukup) dan meningkat pada siklus II menjadi 87,5% (sangat baik), sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I adalah 64,5% (cukup) dan meningkat pada siklus II menjadi 85,25% (sangat baik). Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 26 Bukit Putus Dalam (Lagan) kabupaten Pesisir Selatan. Peneliti menyarankan agar guru dapat menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

---

**Kata Kunci : Hasil Belajar, IPA, *Teams Games Tournament***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT., yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dengan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Bermuatan IPA DI SDN 26 Bukit Putus Dalam (Lagan) Kabupaten Pesisir Selatan”. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Bung Hatta, Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Enjoni, SP., MP. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan pada penulis, sehingga skripsi ini selesai pada waktu yang telah ditentukan.
2. Bapak Prof. Dr. Erman Har, M. Si. dan Ibu Siska Angreni, M. Pd., selaku dosen penguji skripsi yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
3. Bapak/ Ibu Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

5. Ibu Nurilas, S.Pd., selaku kepala sekolah SDN 26 Bukit Putus Dalam Kecamatan Linggo Sari Baganti Kabupaten Pesisir Selatan, bersedia memberi izin peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Ibu Emi Parida, S.Pd., Sd., selaku guru kelas III SDN 26 Bukit Putus Dalam, yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di kelas III.
7. Teristimewa untuk keluarga peneliti yaitu Bapak Rayendra dan Ibu Nur Ema, S.Pd., serta adik kandung Rifandra yang selalu mendo`akan dan memberikan dukungan yang tidak terhingga.
8. Terspesial Sahabat, teman begadang peneliti Nur Annisa, S.Pd yang telah membersamai peneliti dari semester satu sampai berjuang bersama mengerjakan skripsi. Terima kasih telah menjadi pendengar dan tempat untuk berkeluh kesah.
9. Teman seperjuangan peneliti Ayu, Upe, Devi, Agnes, Hana, Taya atas canda tawa yang membahagiakan, saling bantu dan rasa nyaman memiliki keluarga baru di perantauan.
10. Terima kasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi, hal ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.
11. Terakhir, terima kasih kepada semua pihak terkait yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu.

Akhir kata, peneliti mendo`akan semoga amal kebaikan pihak-pihak tersebut mendapat balasan yang setimpa dari Allah SWT.

Padang, Maret 2024

Peneliti





## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
<u>DAFTAR ISI</u> .....	viii
<u>DAFTAR TABEL</u> .....	x
<u>DAFTAR BAGAN</u> .....	xi
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u> .....	xi
<u>BAB I PENDAHULUAN</u> .....	13
A. <u>Latar Belakang Masalah</u> .....	13
B. <u>Identifikasi Masalah</u> .....	17
C. <u>Batasan Masalah</u> .....	18
D. <u>Rumusan dan Alternatif Pemecahan Masalah</u> .....	18
E. <u>Tujuan Penelitian</u> .....	19
F. <u>Manfaat Penelitian</u> .....	19
<u>BAB II LANDASAN TEORETIS</u> .....	Error! Bookmark not defined.
A. <u>Kajian Teori</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. <u>Tinjauan tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)</u> .....	9
2. <u>Tinjauan tentang Model Pembelajaran Kooperatif</u> .....	15
3. <u>Tinjauan tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i></u> .....	17
4. <u>Tinjauan tentang Hasil Belajar</u> .....	24
B. <u>Penelitian yang Relevan</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. <u>Kerangka Konseptual</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. <u>Hipotesis Tindakan</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>BAB III METODE PENELITIAN</u> .....	Error! Bookmark not defined.
A. <u>Jenis Penelitian</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. <u>Setting Penelitian</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

1. <a href="#">Tempat Penelitian</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. <a href="#">Subjek Penelitian</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. <a href="#">Waktu Penelitian</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. <a href="#">Prosedur Penelitian</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<a href="#">Planning (Perencanaan)</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<a href="#">Acting (Pelaksanaan)</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<a href="#">Observation (Pengamatan)</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<a href="#">Reflecting (Refleksi)</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. <a href="#">Indikator Keberhasilan</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. <a href="#">Instrumen Penelitian</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Lembar Observasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Lembar Tes .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. <a href="#">Dokumentasi</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<a href="#">F. Teknik Pengumpulan Data</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<a href="#">G. Teknik Analisis Data</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b><a href="#">BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</a></b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>defined.</b>	
A. <a href="#">Hasil Penelitian</a> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>defined.</b>	
2. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>defined.</b>	
B. Pembahasan .....	82
1. Kegiatan Guru.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Hasil Belajar Siswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b><a href="#">DAFTAR PUSTAKA</a></b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b><a href="#">LAMPIRAN</a></b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

[Tabel 1.1 Hasil Penilaian Tengah Semester Siswa Kelas III SDN 26 Bukit Putus Dalam \(Lagan\) Pesisir Selatan Tahun Ajaran 2023/2024.....](#)16

[Tabel 2.1 Ruang Lingkup Materi IPA di SD Kurikulum 2013](#)**Error! Bookmark**

**not defined.**

[Tabel 4.1 Pembagian Kelompok Belajar .....](#)**Error! Bookmark not defined.**

[Tabel 4.2 Persentase Kegiatan Guru dalam Pembelajaran IPA Melalui Model Kooperatif Tipe \*Teams Games Tournament\* \(TGT\) pada Siklus I.....](#)**Error! Bookmark not defined.**

[Tabel 4.3 Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....](#) **Error!**

**Bookmark not defined.**

[Tabel 4.4 Persentase Kegiatan Guru dalam Pembelajaran IPA melalui Model Kooperatif Tipe \*Teams Games Tournament\* \(TGT\) pada Siklus II.....](#)**Error! Bookmark not defined.**

[Tabel 4.5 Ketuntasan dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa pada Siklus II .....](#) **Error!**

**Bookmark not defined.**

[Tabel 4.6 Persentase Kegiatan Guru dan Hasil Belajar Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran melalui Model Kooperatif Tipe \*Teams Games Tournament\* \(TGT\).....](#)**Error! Bookmark not defined.**

[Tabel 4.7 Persentase Kegiatan Guru pada Siklus I dan Siklus II](#)**Error! Bookmark**

**not defined.**

[Tabel 4.8 Persentase Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II.....](#)**Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR BAGAN

[Bagan 2.2 Kerangka Konseptual](#).....**Error! Bookmark not defined.**

[Bagan 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis & MC Taggart](#)

.....**Error! Bookmark not defined.**





## DAFTAR LAMPIRAN

[Lampiran I Daftar nilai IPA Siswa Kelas III Tahun Ajaran 2023/2024](#) ..... **Error!**

**Bookmark not defined.**

[Lampiran II Rencana Pelaksanaan Pembelajaran \(RPP\) siklus I](#) **Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran III Materi Ajar Siklus I](#) ..... **Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran IV Media Pembelajaran Siklus I](#) ..... **Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran V Lembar Latihan Kelompok Siklus I](#) .. **Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran VI Kisi-kisi Soal Siklus I](#) ..... **Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran VII Lembar Tes Akhir Siklus I](#) ..... **Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran VIII Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I](#) .. **Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran IX Rencana Pelaksanaan Pembelajaran \(RPP\) Siklus II](#) ..... **Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran X Materi Ajar Siklus II](#) ..... **Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran XI Media Pembelajaran Siklus II](#) ..... **Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran XII Lembar Latihan Kelompok Belajar Siklus II](#) **Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran XIII Kisi-kisi Soal Siklus II](#).....**Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran XIV Lembar Soal Tes Akhir Siklus II](#)...**Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran XV Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II](#).. **Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran XVI Daftar Hadir Siswa Siklus I dan Siklus II](#) ... **Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran XVII Data Siswa Mengerjakan latihan](#)..**Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran XVIII Nilai Hasil Tes Akhir Siklus I dan II](#) ..... **Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran XIX Dokumentasi Penelitian](#).....**Error! Bookmark not defined.**

[Lampiran XX Surat-surat Izin Penelitian](#).....**Error! Bookmark not defined.**



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam membentuk kepribadian manusia dan mempunyai peran penting dalam mempersiapkan kehidupan yang lebih baik kedepannya. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam proses pendidikan guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran, memberikan informasi kepada siswa dengan menggunakan kurikulum sebagai pedoman pembelajaran. Proses belajar mengajar memerlukan partisipasi langsung dari siswa agar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian siswa dapat tertarik mengikuti proses pembelajaran dan mengembangkan bakatnya.

Pendidikan dibagi menjadi pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan tahap paling awal dan paling

mendasar dalam proses pendidikan yang harus diajarkan kepada peserta didik. Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar bagi kecerdasan, pengetahuan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup mandiri dan pendidikan lebih lanjut. Oleh karena itu, proses pendidikan dasar menekankan pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep dasar untuk digunakan dalam pendidikan di tahapan selanjutnya. IPA merupakan salah satu materi yang harus diberikan pada jenjang pendidikan dasar, mempunyai korelasi yang kuat dengan lingkungan dan alam, serta erat kaitannya dengan kehidupan siswa baik di dalam maupun di luar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa dalam rangkaian pelajaran tematik kurikulum sekolah dasar 2013. IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk lebih mengenal diri sendiri dan alam sekitar serta mampu menerapkannya dalam kehidupan. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dan pemahaman ilmiah siswa terhadap lingkungan alam. Jadi proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan interaksi siswa dengan lingkungan sekitarnya yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Untuk mencapai hal tersebut, suasana belajar yang kondusif sangat diperlukan. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, diperlukan kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih media dan



model pembelajaran yang tepat untuk penyampaian materi. Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi yang disajikan selama proses pembelajaran. Apabila terjadi perubahan tingkah laku pada diri seseorang maka dapat dikatakan orang tersebut berhasil dalam belajar. Menurut Sudjana (2019: 2), Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung yang peneliti lakukan di kelas III SDN 26 Bukit Putus Dalam, ditemukan beberapa permasalahan yaitu: (1) guru belum sepenuhnya menekankan siswa pada pengalaman langsung yaitu menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan siswa, sehingga tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan rendah, (2) dalam proses pembelajaran guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran, sehingga pemahaman siswa menjadi rendah, (3) dalam diskusi kelompok guru belum sepenuhnya membimbing siswa sehingga banyak siswa yang berbicara dan mengganggu teman, (4) antusias siswa kurang dalam mengerjakan tugas kelompok karena kurangnya kerja sama antar anggota kelompok dalam berdiskusi, (5) dalam proses pembagian kelompok siswa suka memilih-milih teman.

Selanjutnya hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Emi Parida, S.Pd. Sd selaku guru kelas III SDN 26 Bukit Putus Dalam,

menunjukkan hasil Ujian Tengah Semester I tahun ajaran 2023/2024 siswa kelas III meraih hasil yang kurang memuaskan. Dari 20 orang siswa, hanya 7 siswa (35%) yang tuntas, 13 siswa (65%) tidak tuntas. Dengan nilai tertinggi yaitu 90 dan nilai terendah 42. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 70.

**Tabel 1.1 Hasil Penilaian Tengah Semester Siswa Kelas III SDN 26 Bukit Putus Dalam Pesisir Selatan Tahun Ajaran 2023/2024**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
III	20 Siswa	69,0	70	7 siswa 35%	13 siswa 65%

*Sumber: Guru Kelas III SD Negeri 26 Bukit Putus Dalam Pesisir Selatan*

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas, maka perlu suatu model pembelajaran untuk mendukung hasil belajar siswa dan cepat tanggap siswa terhadap materi pembelajaran. Menurut Sudjana (2019:3) Penilaian proses hasil belajar merupakan suatu upaya pemberian nilai terhadap kegiatan belajar mengajar siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan ditandai dengan skala nilai yang berupa huruf atau angka.

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti uraikan di atas, maka salah satu strategi yang dapat diterapkan guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Penggunaan model pembelajaran ini akan meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kreatif siswa dalam memecahkan masalah selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan akademik, artinya siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima orang dan bekerja sama dalam saling ketergantungan positif. Permainan dan pertandingan dalam *Teams Game Tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti telah melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III Dengan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Bermuatan IPA DI SDN 26 Bukit Putus Dalam (Lagan) Kabupaten Pesisir Selatan”.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Sebagian besar hasil belajar IPA siswa dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Guru belum sepenuhnya menekankan siswa pada pengalaman langsung yaitu menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan siswa, sehingga tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang diajarkan rendah.
3. Dalam proses pembelajaran guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran, sehingga pemahaman siswa menjadi rendah.

4. Dalam diskusi kelompok guru belum sepenuhnya membimbing siswa sehingga banyak siswa yang berbicara dan mengganggu teman.
5. Antusias siswa kurang dalam mengerjakan tugas kelompok karena kurangnya kerja sama antar anggota kelompok dalam berdiskusi.
6. Dalam proses pembagian kelompok siswa suka memilih-milih teman.

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya ruang lingkup dan permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada peningkatan hasil belajar siswa kelas III dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran bermuatan IPA di SDN 26 Bukit Putus Dalam (Lagan) Kabupaten Pesisir Selatan.

### **D. Rumusan dan Alternatif Pemecahan Masalah**

#### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada peningkatan hasil belajar siswa kelas III dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran bermuatan IPA di SDN 26 Bukit Putus Dalam (Lagan) Kabupaten Pesisir Selatan ?.

#### 2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah di atas, peneliti memberikan sebuah alternative pemecahan masalah dengan sebuah model pembelajaran yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

*Tournament* (TGT) ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa karena guru diawal pembelajaran memberikan gambaran tentang topik pembelajaran, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, kemudian guru menggali pengetahuan awal siswa dengan memberikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selanjutnya guru meminta masing-masing siswa satu persatu dari setiap kelompok maju kedepan untuk memainkan sebuah *games* dalam *tournament* untuk mengerjakan soal-soal dalam waktu 20 menit.

Setelah waktu habis, guru memberikan poin pada setiap jawaban siswa yang benar dan memberikan *reward* pada tim yang menang. Kemudian guru memberikan penguatan dengan menjelaskan hal yang ditanyakan dalam kartu *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut sesuai dengan materi pembelajaran.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah peneliti jelaskan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa Kelas III dengan model kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran bermuatan IPA di SDN 26 Bukit Putus Dalam (Lagan) Kabupaten Pesisir Selatan”.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teori penelitian ini dapat memberikan sumber referensi bagi penelitian selanjutnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan melaksanakan proses pembelajaran yang bermanfaat melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

- 1) Mampu melaksanakan model pembelajaran yang beragam dan menciptakan suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran.
- 2) Mengembangkan pengetahuan tentang model pembelajaran yang akan diterapkan pada setiap mata pelajaran.

### b. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan peneliti dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).