

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V-D DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTU MEDIA KREATIF PADA PEMBELAJARAN
IPAS DI SDN 36 GUNUNG SARIK**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

LUCKY ARDIAN PUTRA
NPM 2010013411001



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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Lucky Ardian Putra
NPM : 20100134111001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Belajar Siswa Kelas V-D
Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
Berbantu Media Kreatif Pada Pembelajaran IPAS Di SDN
36 Gunung Sarik

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd

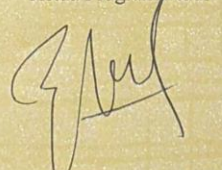
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi






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

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Kamis tanggal Dua Puluh bulan Juni tahun Dua Ribu Dua Puluh Empat bagi :

Nama Mahasiswa : Lucky Ardian Putra
NPM : 2010013411001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Belajar Siswa Kelas V-D
Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
Berbantu Media Kreatif Pada Pembelajaran IPAS Di SDN
36 Gunung Sarik

Nama	Tanda Tangan
1. Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd.	
2. Dr.Hendrizar, S. IP., M.Pd.	
3. Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd.	

Mengetahui,



Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

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

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V-D DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA KREATIF PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SDN 36 GUNUNG SARIK

Lucky Ardian Putra¹, Heri Effendi¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta
Email: luckyardian630@gmail.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh kurangnya hasil belajar pembelajaran IPAS siswa kelas V-D. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPAS siswa kelas V-D. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang tahapannya perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang mana masing-masing siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V-D yang berjumlah 26 siswa. Model dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media kreatif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi guru, lembar observasi afektif siswa, lembar tes akhir di setiap akhir siklus. Berdasarkan tes hasil belajar ranah kognitif siswa dari 36% pada siklus I meningkat menjadi 84% pada siklus II, lembar observasi afektif dalam tanggung jawab dari 84,30% pada siklus I meningkat menjadi 90% pada siklus II. Berdasarkan dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa dengan model *Teams Games Tournament* berbantu media kreatif dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPAS siswa dan disarankan guru agar dapat memilih model yang relevan salah satunya dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media kreatif.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model *Teams Games Tournament*, Pembelajaran IPAS

KATA PENGANTAR

Syukur allhamdulillah peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selanjutnya, shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah merubah alam manusia, dari alam yang tidak berilmu pengetahuan sampai kepada alam yang berilmu pengetahuan, sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V-D dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media Kreatif pada Pembelajaran IPAS di SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang”, diajukan sabagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada program S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan (FKIP) Universitas Bung Hatta. Skripsi ini penulis selesaikan yang tidak terlepas dari bantuan sebagai secara moril maupun secara materil dari beberapa pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

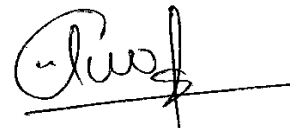
1. Bapak Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd. selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd. selaku penguji 1 dan Ibu Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd. selaku penguji 2 yang telah memberikan kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
4. Dekan dan Wakil Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta yang telah memperjuangkan dan mengorbankan segenap pikiran, tenaga dan waktu demi kelangsungan pendidikan penelitian.
6. Ibu Fatimah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah, yang telah mengizinkan peneliti

untuk melakukan penelitian di SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang.

7. Ibu Fik Julia Reski, S.Pd. selaku guru kelas V-D SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang, yang telah bersedia menjadi *observer*.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, Bapak Jarman dan Ibu Nanik Suwarti dan juga Nenek, beserta keluarga dan kerabat dekat yang senantiasa selalu memberikan dukungan dalam bentuk apapun sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Kepada para sahabat dekat maupun teman yang selalu memberikan dukungannya juga selalu menawarkan bantuan hingga sampai kepada saat sekarang ini.

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk bapak, ibu dan rekan-rekan berikan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amiiin ya rab`bal alaminnn. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta khususnya semua pihak pada umumnya.

Padang, 20 Juli 2024



Lucky Ardian Putra

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
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.....	7
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Belajar dan Pembelajaran	8
a. Pengertian Belajar	8
b. Pengertian Pembelajaran.....	8
2. Pembelajaran IPAS	9
a. Pengertian IPAS	9
b. Karakteristik Pembelajaran IPAS	10
c. Tujuan IPAS.....	11
3. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	12
a. Pengertian Model Pembelajaran TGT.....	12
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT.....	13
c. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran TGT.....	16
4. Media Kreatif.....	19
5. Hakikat Hasil Belajar.....	20
B. Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Konseptual	24
D. AHipotesis Tindakan.....	26

BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	28
1. Lokasi Penelitian	28
2. Subjek Penelitian	28
3. Waktu Penelitian	28
C. Prosedur Penelitian.....	28
1. Perencanaan Tindakan.....	30
2. Pelaksanaan Tindakan	30
3. Observasi Tindakan	32
4. Refleksi Tindakan.....	32
D. Jenis dan Sumber Data	33
E. Indikator Keberhasilan	33
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Teknik Pengumpulan Data.....	35
H. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil Penelitian	39
1. Deskripsi Data	40
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	40
a) Siklus I.....	40
1) Perencanaan	40
2) Pelaksanaan Tindakan.....	41
3) Pengamatan (Observasi)	60
4) Refleksi	63
b) Siklus II.....	64
1) Perencanaan	64
2) Pelaksanaan Tindakan.....	65
3) Pengamatan (Observasi)	84
4) Refleksi	87
B. Pembahasan.....	87
BAB V PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran.....	92
DAFTAR RUJUKAN	94
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR GAMBAR

Bagan	Halaman
1. Skema Kerangka Konseptual	25
2. Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas	29



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kriteria Keberhasilan Aktivitas Guru	37
2. Kualifikasi Analisis Data Observasi Guru	37
3. Pembagian Kelompok Pertemuan I Siklus I	44
4. Pembagian Kelompok Pertemuan II Siklus I.....	53
5. Data Aktvitas Guru Siklus I.....	61
6. Data Hasil Afektif Siswa Siklus I.....	61
7. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	62
8. Pembagian Kelompok Pertemuan I Siklus II.....	68
9. Pembagian Kelompok Pertemuan II Siklus II	77
10. Data Aktivitas Guru Siklus II	85
11. Data Hasil Afektif Siswa Siklus II	86
12. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	87
13. Presentase Aktivitas Guru Siklus I dan II	89
14. Presentase Rata-rata Afektif Siswa Siklus I dan II	89
15. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siklus I dan II	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) IPAS Siswa Kelas V-D Semester I Tahun Ajaran 2023/2024	198
II. Modul Ajar Siklus I	100
III. Modul Ajar Siklus II.....	110
IV. Lembar Observasi Aktvitas Guru Pertemuan I Siklus I	120
V. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus I.....	128
VI. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus II.....	136
VII. Lembar Observasi Aktvitas Siswa Pertemuan II Siklus II	142
VIII. Lembar Observasi Penilaian Afektif Siswa Pertemuan I Siklus I.....	148
IX. Lembar Observasi Penilaian Afektif Siswa Pertemuan II Siklus I.....	151
X. Lembar Observasi Penilaian Afektif Siswa Pertemuan I Siklus II.....	154
XI. Lembar Observasi Penilaian Afektif Siswa Pertemuan II Siklus II	157
XII. Lembar Tes Siklus I.....	160
XIII. Lembar Tes Siklus II	163
XIV. Lembar Hasil Tes Siklus I	167
XV. Lembar Hasil Tes Siklus II.....	170
XVI. Hasil Tes Akhir Siklus I	173
XVII. Hasil Tes Akhir Siklus II.....	174
XVIII. Dokumentasi	175
XIX. Surat-surat Penelitian.....	178

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan adalah suatu hal yang erat hubungannya dengan kehidupan setiap manusia karena pendidikan dapat menjadikan manusia produktif dan mandiri. Undang-Undang Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan 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, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Berdasarkan UU tersebut diketahui bahwa pendidikan menjadi salah satu tolak ukur dari mutu suatu bangsa. Semakin berkualitas pendidikan sebuah negara maka akan berimbas kepada semakin berkualitasnya juga sumber daya manusia yang dicetak dari pendidikan. Peran pendidikan sendiri adalah dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, mewujudkan kesejahteraan universal serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Yusuf (2015:1) menyatakan bahwa “pendidikan adalah tindakan sadar individu untuk memperluas kepribadian dan bakatnya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual melalui proses pembelajaran”. Wulandari, dkk, (2018:1) juga mengemukakan bahwa “pendidikan adalah upaya untuk merangsang dan memanfaatkan potensi individu melalui berbagai metode pembelajaran yang tersedia di semua tingkatan pendidikan, mulai dari dasar, menengah, hingga perguruan tinggi”.

Menurut Kemendikbud (2022) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Lingkungan belajar yang ideal melibatkan banyak faktor, seperti keahlian guru dalam merancang pembelajaran, menggunakan media yang sesuai, dan menerapkan model pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan siswa. Ini memudahkan siswa memahami materi dan terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, minat belajar siswa juga sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Karena inti dari belajar adalah mengubah perilaku, partisipasi aktif dalam pembelajaran menjadi krusial, proses pembelajaran tidak sepenuhnya terjadi jika minat belajar siswa kurang. Menurut Irawati, dkk, (2021:45) “hasil belajar adalah ukuran prestasi siswa dalam memahami materi pelajaran sekolah, diungkapkan dalam bentuk nilai yang didapat dari evaluasi terhadap berbagai materi pelajaran khusus. Hasil belajar merupakan hasil penilaian terhadap siswa setelah proses pembelajaran, mencakup evaluasi terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa serta perubahan dalam perilaku mereka”.

Berdasarkan dari hasil observasi, yang berlangsung pada tanggal 23 November 25 November 2023, dan berdasarkan pengalaman peneliti juga pernah melaksanakan kegiatan PLP di SDN 36 Gunung Sarik, Kecamatan Kuranji, Kota Padang dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang. Ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran, antara lain pada saat proses pembelajaran, saat guru

menyampaikan materi di depan kelas, siswa lebih banyak menjadi pendengar guru. Beberapa siswa tidak menghargai guru, sehingga dapat peneliti lihat sikap yang ditunjukkan siswa dalam pembelajaran IPAS kurang baik. Ketika guru menjelaskan materi juga cenderung monoton dan tidak menggunakan media yang menarik, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran.

Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas V-D yaitu Ibu Fik Julia Reski, S.Pd di SDN 36 Gunung Sarik, menyatakan bahwa guru kesulitan menyampaikan materi pembelajaran IPAS. Wali kelas V-D menjelaskan bahwa dalam proses belajar lebih sering menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media yang bisa menarik perhatian siswa. Hal ini dapat menimbulkan rasa kebosanan pada siswa karena hanya sebagai pendengar guru. Dampaknya hasil belajar PTS Semester 1 banyak siswa yang tidak tuntas pada pembelajaran IPAS tahun ajaran 2023/2024 di SDN 36 Gunung Sarik, Kota Padang. Sementara itu Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan pada pembelajaran IPAS adalah 80. Dari 26 siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 9 siswa atau 34,6%, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 17 siswa atau 65,4%. Padahal suatu pembelajaran dikatakan tuntas apabila telah mencapai 60% dari siswa yang telah mencapai batas KKTP yaitu 80.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru, peneliti menemukan permasalahan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional sehingga peserta didik cenderung pasif dengan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Berhubungan dengan masalah yang telah diuraikan di atas, maka salah satu solusinya dapat dilakukan dengan menggunakan

model pembelajaran kooperatif. Prasetya (2023:8) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan upaya siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, anggota kelompok meliputi empat hingga lima siswa yang dibentuk menurut aspek heterogenitas”. Menurut Siagian (2013:4), salah satu model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa adalah metode kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*, yang mengorganisir siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar dengan 4 hingga 6 anggota yang memiliki perbedaan dalam kemampuan, jenis kelamin, suku, atau ras. Dalam penelitian ini peneliti juga menyertakan alat bantu pembelajaran yaitu media kreatif. Menurut Dauly (2017:111), media kreatif merupakan sarana yang digunakan untuk menyimpan serta menyampaikan informasi atau data dengan potensi untuk menghasilkan ide-ide baru dan pendekatan yang berbeda dari sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V-D dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media Kreatif pada Pembelajaran IPAS di SDN 36 Gunung Sarik”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Proses pembelajaran cenderung masih berfokus pada guru. Karena guru hanya menggunakan metode yang ceramah yang monoton selama pelajaran dan juga guru kebanyakan menyuruh siswa mencatat. Hanya guru yang aktif dan

semangat selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan siswa lebih cenderung pasif dan kurang berperan dalam proses pembelajaran.

2. Model pembelajaran yang dibawakan oleh guru dalam mengajar IPAS cenderung masih bersifat konvensional.
3. Pendekatan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih monoton sehingga kurang menarik perhatian siswa dan hasil pembelajaran siswa menjadi kurang memuaskan.
4. Belum ditemukan/dilihat penggunaan dari media kreatif.
5. Hasil belajar siswa masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan serta kemampuan yang terbatas, maka peneliti batasi pada peningkatan hasil belajar siswa pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media kreatif di kelas V-D SDN 36 Gunung Sarik yang nampak pada hasil ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan tingkat pemahaman (C2), dan efektif tingkat tanggung jawab (A2).

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif aspek pengetahuan (C1) dan aspek pemahaman (C2) siswa kelas V-D pada pembelajaran Pendidikan IPAS melalui model *Teams Games Tournament* berbantu media kreatif di SDN 36 Gunung Sarik?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar afektif aspek tanggung jawab (A2) siswa kelas V-D pada pembelajaran IPAS melalui model *Teams Games Tournament* berbantu media kreatif di SDN 36 Gunung Sarik?

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk mencapai sasaran pemecahan masalah yang diinginkan pada rumusan masalah di atas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran IPAS siswa kelas V-D SDN 36 Gunung Sarik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media kreatif.

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan peneliti adalah:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan tingkat pemahaman (C2) siswa kelas V-D pada pembelajaran IPAS melalui model *Teams Games Tournament* berbantu media kreatif di SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa ranah afektif tingkat tanggung jawab (A2) siswa kelas V-D pada pembelajaran IPAS melalui model *Teams Games Tournament* berbantu media kreatif di SDN 36 Gunung Sarik Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat dan memberikan kontribusi teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kajian sekaligus memperkaya referensi dan analisis untuk meningkatkan pembelajaran IPAS melalui model *Teams Games Tournament*.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagi guru untuk memperluas keterampilan, wawasan dan dapat dijadikan pedoman dalam penerapan model *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran IPAS, serta mampu menggunakannya dalam rangka memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
- b. Bagi siswa SD, dapat membantu siswa untuk meningkatkan aktivitas dalam belajar sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan hasil yang baik.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai umpan balik dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran di SD.

3. Manfaat Akademik

Untuk menambah wawasan peneliti dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran di kemudian hari dan sebagai landasan untuk melaksanakan penelitian berikutnya serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pendidikan.