

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *Team
Games Tournament* KELAS V SDN 06 KAMPUNG
LAPAI KOTA PADANG**

SKRIPSI

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



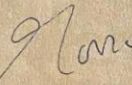
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Zico Herlambang
NPM : 2010013411297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang.

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Rona Taula Sari, S.Si., M.Pd

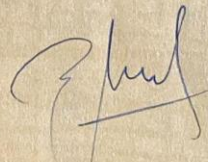
Mengetahui.

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

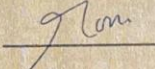
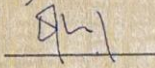



Dr. Enjoni, S.P., M.P

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Kosong Enam** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi :

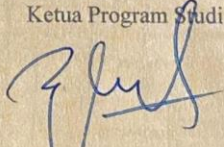
Nama Mahasiswa : Zico Herlambang
NPM : 2010013411297
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang

Nama	Tanda Tangan
1. Rona Taula Sari, S.Si., M.Pd :	
2. Dra. Gusmaweti, M.Si :	
3. Siska Angreni, S.Pd, M.Pd :	

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

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

SURAT PERNYATAAN

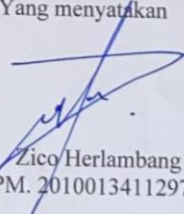
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zico Herlambang
NPM : 2010013411297
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang” adalah karya sendiri. Karya tulis ini murni gagasan penilaian dan rumusan saya sendiri dan arahan tim pembimbing.

Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis oleh orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan nama pengarang dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Padang, Agustus 2024
Yang menyatakan


Zico Herlambang
NPM. 2010013411297

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *Team
Games Tournament* KELAS V SDN 06 KAMPUNG
LAPAI KOTA PADANG**

Zico Herlambang¹, Rona Taula Sari¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: zcho.herlambang2510@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran TGT di kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dilakukan dalam dua siklus dimana satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan dilanjutkan dengan tes di akhir siklus. Terdapat empat tahapan yang harus dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi guru, lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, dimana aktivitas guru siklus I dengan persentase 64,28% dengan kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 80,35% dengan kategori baik. Serta peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II dimana rata-rata aktivitas siswa pada siklus I adalah 68,97% dengan kategori baik, sementara rata-rata aktivitas siswa di siklus II adalah 87,64% dengan kategori sangat baik. Hasil belajar peserta didik dimana, terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II sebesar 19% dan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II sebesar 25% dengan menggunakan model TGT. Dapat disimpulkan penggunaan model TGT dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Aktivitas, Hasil Belajar, IPA, TGT

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul skripsi “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang”.

Selanjutnya salawat beserta salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap, tingkah laku dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Rona Taula Sari, S.Si., M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini
2. Ibu Dra. Gusmaweti, M.Si selaku penguji I dan Ibu Siska Angreni, S.Pd, M.Pd, selaku penguji 2.
3. Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta dan sekretaris Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.
4. Dekan FKIP Universitas Bung Hatta dan Wakil Dekan FKIP Universitas Bung Hatta
5. Ibu Ermawati, S.Pd, MM. selaku Kepala Sekolah SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang

6. Ibu Eliwarni, S.Pd. selaku guru kelas V B SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang dan selaku observer
7. Teristimewa kedua orang tua dan kakak serta adik yang selalu memberikan support dan doa, nasehat, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup peneliti, peneliti berharap dapat menjadi anak dan saudara yang dapat dibanggakan.
8. Kepada seseorang dengan NIM 23300577 yang memberikan semangat dan motivasi kepada penulis serta membantu penulis dalam mengerjakan skripsi.
9. Kepada sahabat dan teman-teman yang telah membantu serta memberikan semangat kepada penulis dalam mengerjakan skripsi

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan menjadi amal shaleh dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin ya rabbal'amin. Semoga skripsi ini bias bermanfaat bagi Program Studi FKIP Universitas Bung Hatta khususnya semua pihak pada umumnya.

Padang, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat IPA	9
2. Aktivitas Belajar	11
a. Pengertian Aktivitas Belajar	11
b. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar	12
c. Pengertian Aktivitas Lisan (<i>Oral</i>).....	13
3. Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>)	14
a. Pengertian Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games</i> <i>Tournament</i>).....	14
b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games</i> <i>Tournament</i>).....	15
c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (<i>Team</i> <i>Games Tournament</i>)	17
4. Hasil Belajar	18
a. Pengertian Hasil Belajar	18

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
c. Jenis-jenis Hasil Belajar	20
B. Penelitian yang Relevan.....	21
C. Kerangka Konseptual.....	23
D. Hipotesis Tindakan	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	25
B. Setting Penelitian.....	25
1. Lokasi Penelitian	25
2. Subjek Penelitian	25
3. Waktu Penelitian	26
C. Prosedur Penelitian	26
1. Perencanaan Tindakan	28
2. Pelaksanaan Tindakan	28
3. Observasi Tindakan	29
4. Refleksi Tindakan.....	29
D. Indikator Keberhasilan	30
E. Instrumen Penelitian	30
F. Teknik Pengumpulan Data	31
G. Teknik Analisis Data	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	35
1. Deskripsi Data	35
2. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran.....	36
a. Siklus I.....	36
1) Perencanaan	36
2) Pelaksanaan	36
3) Pengamatan.....	52
4) Refleksi.....	55
b. Siklus II	56
1) Perencanaan	56

2) Pelaksanaan	56
3) Pengamatan.....	71
4) Refleksi.....	73
B. Pembahasan	74
1. Aktivitas Belajar Siswa	75
2. Hasil Belajar Siswa.....	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	82



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dan menentukan tingkat kemajuan suatu bangsa. Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti “Pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Pendidikan merupakan sesuatu yang dapat dilakukan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang berguna untuk merubah pola pikir seseorang untuk menjadi lebih baik. Ilmu pengetahuan tersebut diperoleh pada saat proses belajar dari seorang pendidik atau guru kepada anak didik atau siswanya.

Belajar adalah salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan, dengan belajar maka kualitas pendidikan dapat meningkat. Faizah (2017) mengemukakan bahwa belajar suatu aktivitas sadar yang dilakukan oleh individu melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu, Festiawan (2020) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar merupakan salah satu proses perubahan

sikap dan perilaku seseorang dalam bentuk meningkatkan kualitas dari segi perilaku, pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Rusman (2019:21) berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Sedangkan Festiawan (2020) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasikan dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses perolehan ilmu dan pengetahuan menggunakan berbagai sumber.

Untuk memperoleh pembelajaran yang berkualitas, perlu ditingkatkan proses belajar siswa, sehingga memberi dampak pada hasil belajar siswa. Setianingsih, dkk (2020) berpendapat bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa terhadap mata pelajaran setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan nilai. Sedangkan menurut Lase (2022) "Hasil belajar adalah patokan untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi yang disampaikan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan terhadap hasil belajar siswa, maka di perlukan variasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Proses pembelajaran yang diterapkan

oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya model pembelajaran TGT.

Kurangnya variasi dalam penerapan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat membuat siswa menjadi kurang aktif saat pembelajaran serta membuat siswa menjadi bosan. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, serta rendahnya aktivitas siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan di saat proses pembelajaran. Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang sudah peneliti lakukan di SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang pada tanggal 7 November sampai dengan tanggal 11 November 2023 terkhususnya pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang. Proses pembelajaran yang berlangsung masih cenderung monoton sehingga membuat siswa kurang aktif saat proses pembelajaran, akibatnya aktivitas siswa menjadi rendah. Siswa tidak mampu mengeluarkan pendapat, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dari guru maupun teman, berdiskusi dengan kelompok, memperhatikan guru saat menerangkan pembelajaran.

Adapun permasalahan lainnya yaitu , (1) Proses pembelajaran didominasi oleh guru, (2) Siswa kurang terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang disampaikan guru akibatnya siswa terlihat pasif dan bosan (3) Guru lebih sering menggunakan metode ceramah atau kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan sehingga kurang menarik perhatian siswa dan siswa mudah merasa

bosan saat proses pembelajaran berlangsung, (4) Banyak siswa yang tidak serius dalam mengikuti pembelajaran, ada yang berbicara dengan teman sebangku, bermenung, sering izin ke kamar mandi, dan lain sebagainya, (5) Akibatnya hasil belajar siswa menjadi rendah, terkhususnya pada pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama guru kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang, diperoleh informasi sebagai berikut, kurangnya keterlibatan siswa saat proses pembelajaran. Selain itu, aktivitas siswa pada saat proses belajar berlangsung, siswa jarang bertanya apabila ada materi yang kurang mereka pahami serta kurang mampu mengeluarkan pendapatnya pada saat proses pembelajaran. Pada kenyataannya masih banyak siswa yang tidak aktif saat proses pembelajaran ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal didapat dilihat dari hasil belajar siswa SDN 06 Kampung Lapai dimana hasil belajar siswa masih rendah dibawah KKTP yang telah ditetapkan 75, hal ini dapat dilihat dari table di bawah ini.

Tabel 1. Data Nilai PH IPA Kelas VB SDN 06 Kampung Lapai

Kelas	KKTP	Tuntas ≥KKTP	Tidak Tuntas ≤KKTP	Jumlah Siswa
VB	75			
Jumlah		11 orang	16 orang	27 orang

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini disebabkan oleh rendahnya aktivitas siswa dalam belajar, hal ini ditunjukkan dari siswa yang menjawab pertanyaan guru maupun teman, yang bertanya kepada guru maupun teman, dan yang melaksanakan diskusi hanya 50%. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar, maka guru harus berupaya dalam proses pembelajaran dengan

menggunakan model pembelajaran, guru harus mampu mencoba dan memilih model pembelajaran yang tepat agar mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat di perlukan, untuk mengasah kemampuan tersebut bisa melalui sebuah model pembelajaran, yaitu salah satunya melalui model TGT.

Model TGT (*Team Games Tournament*) adalah suatu model pembelajaran dimana siswa dikelompokkan untuk saling bekerja sama dan belajar bersama, disamping itu juga menekankan untuk bersaing antar kelompok. Menurut Purwandari, dkk (2017) model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Selain itu Maladjim (2018) menyatakan TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana pada siklus I, 74% dengan DSK 75%, pada siklus II ketuntasan belajar peserta didik 85% dengan DSK 87%. Sejalan dengan itu Erlinda (2017) menyatakan bahwa TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana pada siklus pertama nilai rata-rata ulangan harian adalah 72,03 dan pada siklus kedua adalah 91,41. Hal ini berarti terjadi peningkatan nilai rata-rata ulangan harian sebesar 19,38 %.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat memutuskan untuk menggunakan model TGT sebagai salah satu model pembelajaran alternatif yang digunakan dalam pembelajaran IPA untuk mengatasi masalah yang ada. Peneliti yakin bahwa dengan menggunakan model ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA, dengan judul penelitian yaitu “Peningkatan

Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran yang berlangsung masih cenderung monoton
2. Pembelajaran di dominasi oleh guru
3. Siswa kurang terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang disampaikan guru akibatnya siswa terlihat pasif dan bosan
4. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah atau kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan sehingga kurang menarik perhatian siswa dan siswa mudah merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung
5. Sebagian siswa tidak serius dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung
6. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada, rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa saat pembelajaran IPA di kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang. Fokus dari masalah ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah dari penelitian ini yaitu “Apakah terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang?”

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk mencapai sasaran yang diinginkan pada rumusan masalah di atas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) kelas V SDN 06 Kampung Lapai Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik kepada semua pihak yang terkait, terutama bagi :

1. Bagi siswa, melalui model pembelajaran TGT dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru, memberikan model pembelajaran alternatif pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran TGT.
3. Bagi sekolah, memberi masukan kepada sekolah terutama guru-guru untuk dapat memilih model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPA.
4. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan langkah-langkah penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam pembelajaran IPA dan dapat diterapkan dalam pembelajaran lain di sekolah.

