

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN IPA MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
PADA SISWA KELAS V SDN SUNGAI LAKUM 2**

SKRIPSI

Oleh :
WITI HIDAYAH
NIM 20.111021.08.006



**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA KALIMANTAN SELATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BANJARMASIN
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	:	Witi Hidayah
NIM	:	2011102108006
Tempat/Tanggal Lahir	:	Semarang, 28 Oktober 2001
Jurusan/Program Studi	:	S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahawa skripsi saya berjudul:

Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada Siswa Kelas V SDN Sungai Lakum 2

Beserta seluruh isinya merupakan karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian, seluruhnya atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung resiko atau sanksi apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dari karya tulis atau adanya tuntutan dari pihak lain terhadap karya tulis ini.

Banjarmasin, 11 Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan,

Witi Hidayah
NIM 20.111021.08.006

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Nama : Witi Hidayah
NIM : 2011102108006
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA
Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games
Tournament* pada Siswa Kelas V SDN Sungai Lakum
2

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan pada tanggal 13 Agustus 2024.

Dewan Penguji

Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd (Penguji I)
NIDN. 1125129101

Ayu Anindia Hizriani, M.Pd (Penguji II)
NIDN. 1114099801

Nor Lila Sari, (Penguji III)
M.Pd
NIDN.
11112069301

Mengetahui,

Dosen FKIP
Universitas NU Kalimantan
Selatan

Koordinator Program Studi PGSD
Universitas NU Kalimantan
Selatan

Isnaniah, M.Pd
NIK. 150012021

Marlina, M.Pd
NIDN. 1121059101

ABSTRAK

Hidayah, Witi. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA Menggunakan *Model Kooperatif Tipe Teams Games Turnament* pada Siswa Kelas V SDN Sungai Lakum 2. Skripsi Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan. Pembimbing (I) Siti Rahmah, M.Pd, Pembimbing (II) Marlina, M.Pd.

Kata-kata kunci: Hasil Muatan IPA, *Teams Games Tournament*.

Permasalahan yang dihadapi di SDN Sungai Lakum 2 adalah hasil belajar siswa pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V kurang optimal karena pembelajaran di kelas masih menggunakan pembelajaran langsung, siswa lebih banyak menggunakan pendengarannya dibandingkan dengan indra penglihatannya sehingga apa yang telah mereka pelajari tersebut akan cenderung dilupakan, aktivitas dalam proses pembelajaran kurang melibatkan keaktifan siswa. Oleh sebab itu, perlu dilakukan inovasi pembelajaran menggunakan model Model Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat kali pertemuan. Setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. *Setting* penelitian di SDN Sungai Lakum 2, siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan observasi. Indikator keberhasilan yaitu apabila hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan individu yaitu ≥ 70 dengan ketuntasan klasikal minimal $\geq 66\%$. Aktivitas guru dan siswa minimal berkriteria baik/aktif.

Hasil penelitian yang diperoleh pada aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu pada Siklus I (pertemuan I) yaitu 14, Siklus I (pertemuan II) yaitu 17 dan pada Siklus II (pertemuan III) yaitu 19, Siklus II (pertemuan IV) yaitu 22. Persentase aktivitas klasikal siswa pada Siklus I (pertemuan I) mencapai 38%, Siklus I (pertemuan II) mencapai 47,6% dan pada Siklus II (pertemuan III) mencapai 71,4%, Siklus II (pertemuan IV) mencapai 85,7%. Ketuntasan hasil belajar siswa Siklus I mencapai 38% dan meningkat pada Siklus IV yaitu mencapai 85,7%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan temuan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Kelas V SDN Sungai Lakum 2 pada tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan temuan hasil penelitian ini dapat diharapkan kepada guru agar menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* sebagai salah satu alternatif dalam upaya memudahkan proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

ABSTRACT

Hidayah, Witi. 2024. Improving Science Content Learning Outcomes Using a *Teams Games Tournament* Type Cooperative Model for Class V Students at SDN Sungai Lakum 2. Thesis for the Bachelor's Degree Program in Elementary School Teacher Education. Faculty of Teacher Training and Education. Nahdlatul Ulama University, South Kalimantan. Supervisor (I) Siti Rahmah, M.Pd, Supervisor (II) Marlina, M.Pd.

Key words: IPA Content Results, *Teams Games Tournament*.

The problem faced at SDN Sungai Lakum 2 is that student learning outcomes in Class V Natural Science content are less than optimal because learning in class still uses direct learning, students use their hearing more than their sense of sight so that what they have learned will tend to be forgotten. activities in the learning process do not involve student activity. Therefore, it is necessary to innovate learning using the *Teams Games Tournament* Type Cooperative Model.

This research uses a qualitative and quantitative research approach with the type of Classroom Action Research. The research was carried out in two cycles with four meetings. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The research setting was at SDN Sungai Lakum 2, with 21 fifth grade students consisting of 8 male students and 13 female students. Data collection was carried out using tests and observations. The indicator of success is if the student's learning outcomes meet individual completeness, namely ≥ 70 with a minimum of $\geq 66\%$ classical completeness. Teacher and student activities have at least good/active criteria.

The research results obtained on teacher activities in learning activities were in Cycle I (meeting I) which was 14, Cycle I (meeting II) which was 17 and in Cycle II (meeting III) which was 19, Cycle II (meeting IV) which was 22. Percentage Classical student activity in Cycle I (meeting I) reached 38%, Cycle I (meeting II) reached 47.6% and in Cycle II (meeting III) reached 71.4%, Cycle II (meeting IV) reached 85.7% . Completeness of student learning outcomes in Cycle I reached 38% and increased in Cycle IV, reaching 85.7%. This shows that the previously determined success indicators have been achieved.

Based on these findings, it can be concluded that using the Cooperative *Teams Games Tournament* model can improve the learning outcomes of natural science content in class V students at SDN Sungai Lakum 2 in the 2023/2024 academic year. Based on the findings of this research, it can be hoped that teachers will use the Cooperative *Teams Games Tournament* type model as an alternative in an effort to facilitate the learning process so that student learning outcomes will increase.