

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS III A MELALUI
MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DI SDN 01 AMPANG KOTA PADANG**

SKRIPSI

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



Oleh

Ultia Maharani

NPM. 2210013411065

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2026**

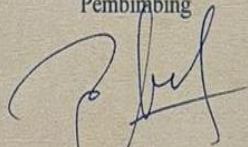
UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Ultia Maharani
NPM : 2210013411065
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III A Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN 01 Ampang Kota Padang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



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

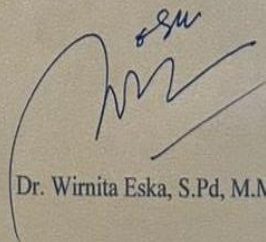
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



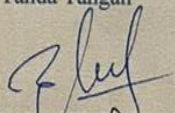
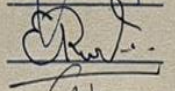
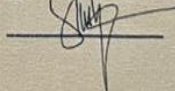
Dr. Wirnita Eska, S.Pd, M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Selasa** Tanggal **Dua Puluh Empat Bulan Februari** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam**, bagi:

Nama Mahasiswa : Ultia Maharani
NPM : 2210013411065
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III A Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN 01 Ampang Kota Padang

Tim Penguji:

No. Nama		Tanda Tangan
1. Dr. Enjoni, S.P., M.P.	Pembimbing :	
2. Dr. Erwinsyah Satria, S.T., M.Si., M. Pd.	Penguji 1 :	
3. Siska Angreni, S.Pd., M.Pd.	Penguji 2 :	

Mengetahui,



Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Wimita Eská, S.Pd, M.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS III A MELALUI
MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DI SDN 01 AMPANG KOTA PADANG**

Ultia Maharani¹, Enjoni²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Biologi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail: ultiamaharani2724@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) di kelas III SDN 01 Ampang Kota Padang. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan dan satu kali tes akhir siklus. Instrument penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian dapat diketahui bahwa persentase aktivitas guru dari 70% pada siklus I meningkat menjadi 90% pada siklus II. Pada hasil belajar siswa diperoleh persentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 48% dengan rata-rata hasil belajar 64,6 meningkat menjadi 88% dengan rata-rata hasil belajar 85,4 pada siklus II. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A SDN 01 Ampang Kota Padang. Saran dalam penelitian ini kepada peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam terkait menggunakan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar.

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	9
A. Kajian Teoretis	9
1. Pendidikan	9
a. Pengertian Pendidikan.....	9
b. Tujuan Pendidikan	11
2. Pembelajaran IPA di SD	13
a. Pengertian Pembelajaran	13
b. Pengertian Pembelajaran IPA	15
c. Tujuan Pembelajaran IPA di SD	16
3. Model Pembelajaran Kooperatif	18
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	18
b. Jenis-jenis Model Pembelajaran Kooperatif	19
4. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	20
a. Pengertian Model TGT.....	20

b. Langkah-Langkah Pembelajaran TGT.....	22
c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran TGT	25
5. Hasil Belajar.....	27
a. Pengertian Hasil Belajar.....	27
b. Fungsi Hasil Belajar	29
c. Jenis-jenis Hasil Belajar	30
d. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	31
B. Penelitian Relevan	34
C. Kerangka Konseptual.....	38
D. Hipotesis Tindakan	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. <i>Setting</i> Penelitian	42
1. Lokasi Penelitian	42
2. Subjek Penelitian.....	42
3. Waktu Penelitian.....	42
C. Prosedur Penelitian	42
D. Indikator Keberhasilan	45
E. Instrumen Penilaian	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Deskripsi Data.....	50
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	51
1) Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	51
2) Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II.....	69
B. Pembahasan.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran	96

DAFTAR RUJUKAN..... 98
LAMPIRAN 101



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter, kecerdasan, dan keterampilan sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagaimana tercantum 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 siswa 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 memiliki peran penting sebagai fasilitator pembelajaran yang membimbing siswa melalui kurikulum sebagai panduan. Proses belajar mengajar memerlukan partisipasi langsung dari siswa agar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian siswa dapat berpartisipasi langsung, yang pada gilirannya akan menumbuhkan minat dan mengoptimalkan pengembangan bakatnya.

Pendidikan Dasar, sebagai tahap paling awal, memiliki fungsi penting dalam meletakkan fondasi kecerdasan, pengetahuan, akhlak mulia, dan keterampilan. Tujuannya adalah membekali siswa agar mampu hidup mandiri dan siap melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran di tingkat dasar haruslah bermakna dan kontekstual, sehingga konsep-konsep dasar dapat dengan mudah dipahami dan diterapkan siswa 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 didalam maupun diluar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi salah satu bidang studi esensial yang terintegrasi dalam kurikulum, khususnya dalam pendekatan tematik Kurikulum Merdeka. Pembelajaran IPA dirancang sebagai sarana bagi siswa untuk menjelajahi dan memahami fenomena diri sendiri serta lingkungan sekitar, sekaligus melatih kemampuan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari. Pendekatan pengajaran IPA sangat mengutamakan pemberian pengalaman konkret dan aktivitas langsung. Tujuannya untuk membekali peserta didik dengan kapasitas pengembangan diri dan menumbuhkan penalaran saintifik mereka terhadap alam. Dengan demikian, proses belajar IPA di Sekolah Dasar pada dasarnya merupakan sebuah jalinan interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya yang diorientasikan untuk mencapai sasaran pendidikan yang telah ditetapkan. Khususnya pada materi denah rumahku, pembelajaran IPA tidak hanya melibatkan konsep ruang dan arah, tetapi juga kemampuan interpretasi simbol dan skala yang sangat relevan dengan pemahaman lingkungan sekitar siswa.

Pencapaian tujuan pendidikan yang optimal sangat bergantung pada terciptanya suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih metode, media, dan model pembelajaran yang tepat menjadi faktor penentu keberhasilan ini. Pemilihan model pembelajaran yang inovatif tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik tetapi juga berpotensi signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, maka diperlukan 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 kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara langsung peneliti lakukan di kelas III A SDN 01 Ampang, ditemukan beberapa permasalahan yaitu: (1) guru belum sepenuhnya mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menyebabkan proses belajar cenderung pasif dan kurang interaktif, (2) Kurangnya variasi dalam penerapan model pembelajaran, yang dilakukan oleh guru dapat membuat siswa menjadi kurang aktif saat pembelajaran serta membuat siswa menjadi bosan, (3) Dalam kegiatan belajar kelompok, bimbingan guru yang belum maksimal seringkali menyebabkan kurangnya fokus dan interaksi yang produktif di antara siswa, (4) Antusias siswa kurang dalam mengerjakan tugas kelompok karena kurangnya kerja sama antar anggota kelompok dalam berdiskusi dan kurangnya rasa tanggung jawab, (5) Proses pembagian kelompok kurang terstruktur seringkali mengakibatkan siswa cenderung memilih teman-teman tertentu saja, menghambat pemerataan interaksi dan pengalaman belajar.

Selanjutnya hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Nailul Rahmi, S.Pd selaku Guru Kelas III A SDN 01 Ampang, menunjukkan hasil Ujian Tengah Semester 1 tahun ajaran 2025/2026 siswa kelas III A meraih hasil yang kurang memuaskan. Dari 25 orang siswa, hanya 11 siswa (44%) yang tuntas, 14 siswa (56%) tidak tuntas. Dengan nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah 45. Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75.

**Tabel 1 : Penilaian Tengah Semester 1 IPA Siswa Kelas III A SDN 01
Ampang Kota Padang Tahun Ajaran 2025/2026**

Jumlah Siswa	Siswa yang tuntas (≥ 75)		Siswa yang tidak tuntas (< 75)		KKTP
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	
25	11	44%	14	56%	75

Sumber: Guru Kelas III SD Negeri 01 Ampang Kota Padang

Berdasarkan Tabel 1 serta identifikasi permasalahan diatas, jelaslah bahwa permasalahan diperlukan adanya sebuah intervensi melalui model pembelajaran yang lebih efektif. Model tersebut harus mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik, serta mendorong kolaborasi. Sudjana (2019:3) menekankan bahwa penilaian proses hasil belajar adalah upaya penting untuk mengukur efektivitas kegiatan belajar mengajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti uraikan diatas, maka salah satu strategi yang 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 saling ketergantungan positif. Permainan dan

pertandingan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada media interaktif.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti telah melakukan penelitian dengan judul “ Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III A Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di SDN 01 Ampang Kota Padang”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar IPAS siswa masih berada dibawah kriteria ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)
2. Siswa masih cenderung pasif dan kurang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
3. Bimbingan guru yang belum maksimal dalam kegiatan belajar kelompok mengakibatkan kurangnya focus, interaksi, dan kolaborasi yang produktif antar siswa.
4. Antusias siswa dalam mengerjakan tugas kelompok masih kurang, serta kurangnya kerja sama dan rasa tanggung jawab antar anggota kelompok.
5. Proses pembagian kelompok yang kurang terstruktur sering kali menyebabkan siswa memilih teman tertentu saja, sehingga menghambat pemerataan interaksi dan pengalaman belajar.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup dan permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas III A melalui Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN 01 Ampang Kota Padang.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

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

- a. Apakah penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A di SDN 01 Ampang Kota Padang?
- b. Bagaimanakah peningkatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN 01 Ampang Kota Padang?

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk mencapai sasaran yang diinginkan pada rumusan masalah yang ada di atas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif aspek melalui penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), terutama pada setiap Tindakan yang akan dilakukan.

Berdasarkan pemecahan masalah diatas, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sangat berorientasi pada pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada peningkatan hasil belajar kognitif aspek pengetahuan pada pembelajaran IPAS kelas III A. Untuk memperjelas dan memperkuat data tentang peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS tersebut, maka diadakan tes hasil belajar siswa berupa akhir siklus dalam proses pelaksanaan PTK.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat diidentifikasi tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA kelas III A SDN 01 Ampang Kota Padang.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPAS kelas III A SDN 01 Ampang Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

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

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

2. Bagi Guru, memberikan model pembelajaran alternatif pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Bagi Sekolah, memberikan kontribusi positif dalam upaya peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran disekolah, khususnya pada mata pelajaran IPAS.
4. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS dan dapat diterapkan dalam pembelajaran lain di sekolah.

