

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *KOOPERATIF* TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN
IPAS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV MI AL FATAH CIKADU
KECAMATAN WATUKUMPUL KABUPATEN PEMALANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *KOOPERATIF* TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT PADA MATA PELAJARAN
IPAS TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV MI AL FATAH CIKADU
KECAMATAN WATUKUMPUL KABUPATEN PEMALANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : Iqna Atiqotul Hasanah

NIM : 2321180

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul **“Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mi Al Fatah Cikadu Kecamatan Watukumpul Kabupaten Pemalang”** ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 01 November 2025

Yang membuat pernyataan,



Iqna Atiqotul Hasanah
NIM. 2321180

NOTA PEMBIMBING

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di Pekalongan

Assalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi dan naskah skripsi saudara:

Nama : Iqna Atiqotul Hasanah
NIM : 2321180
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mi Al Fatah Cikadu Kecamatan Watukumpul Kabupaten Pemalang

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqosah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Pekalongan, 31 November 2025

Pembimbing,

Zuhair Abdullah, M.Pd.
NIP. 198902012018011002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161

Website: tik.uingusdur.ac.id email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara :

Nama : IQNA ATIQOTUL HASANAH

NIM : 2321180

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAM GAME TOURNAMEN PADA MATA
PELAJARAN IPAS TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR SISWWA KELAS IV MI AL
FATAH CIKADU KECAMATAN
WATUKUMPUL KABUPATEN PEMALANG.

Telah diujikan pada hari Jum'at 07 November 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

Mohammad Syaifuddin, M.Pd.

NIP. 19870306201931004

Akhmad Aulfa Syukron, M.Pd.

NIP. 199411202020121013

Pekalongan, 10 November 2025

Mengesahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



H. Muhlisin, M.Ag.

NIP. 19700706 199803 1 001

MOTO

“ Semua jatuh bangun mu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaan mu sebagai manusia”

(Baskara Putra – Hindia)



PERSEMBAHAN

Dengan rasa cinta dan tanda terima kasih, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Superhero dan pintu surgaku, Ayahanda Mahfudz Sururi dan Ibunda Fajriyah.
Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih sayang yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga saya mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Hidup lebih lama lagi ya.
2. Bapak Zuhair Abdullah, M. Pd, dosen pembimbing yang senantiasa memberikan saran, bimbingan dan pengarahan selama proses pembuatan dari awal hingga akhir penyelesaian skripsi ini dengan penuh kesabaran serta selalu memberikan semangat dan motivasi agar bertanggungjawab segera menyelesaikan skripsi.
3. Kakak dan kelima adik saya, terima kasih sudah selalu memberikan dukungan, semangat dan doa. Terima kasih telah menjadi panutan dan penguat penulis.
4. Seluruh informan dan pihak yang terlibat dalam penelitian, khususnya Kepala Madrasah, Wali Kelas dan siswa kelas IV MI Al-Fatah Cikadu yang telah memberikan waktu, tenaga dan kepercayaan.
5. Kepada diri saya sendiri Iqna Atiqotul Hasanah. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha merayakan dirimu sendiri di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi, ini merupakan pencapaian yang patut di

apresiasi untuk diri kita sendiri. Berbahagialah selalu di manapun berada. Kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

6. Motor *Beat* punya babe kesayangan saya, yang setia menemani setiap perjalanan dari awal masuk perkuliahan sampai saat ini. Tak peduli panas, hujan, dan medan sesulit apapun. Terima kasih telah menjadi bagian kecil namun berarti dalam setiap langkah perjalanan.
7. Kepada seseorang yang pernah bersama saya dan tidak bisa saya sebut namanya. Terima kasih untuk patah hati yang diberikan saat proses penyusunan skripsi ini. Ternyata perginya Anda dari kehidupan saya memberikan cukup banyak motivasi untuk terus maju dan berproses menjadi pribadi yang mengerti apa itu pengalaman, pendewasaan, sabar dan menerima arti kehidupan sebagai bentuk proses penempatan menghadapi dinamika hidup. Terima kasih telah menjadi bagian menyenangkan dari proses pendewasaan ini. Pada akhirnya *No closure is a closure* perasaan dia itu punya dia, dan perasaan kita ke dia pun bukan tanggung jawab dia, tapi ninggalin tiba-tiba tetap tega sih namanya. Kalo harus jujur ya saya maunya kamu lah yang benar saja.

ABSTRAK

Hasanah. Iqna Atiqotul. 2025. Efektivitas Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Al Fatah Cikadu Kecamatan Watukumpul Kabupaten Pemalang. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing : Zuhair Abdullah, M.Pd.

Kata kunci: Pembelajaran kooperatif, *Team Game Tournamen* (TGT), Hasil Belajar

Proses pembelajaran di sekolah memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sosial, dan kerjasama antar siswa. Namun dalam praktiknya masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga siswa menjadi pasif dan hasil belajar belum optimal. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menuntut siswa untuk aktif, berpikir ilmiah, serta mampu bekerja sama dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan pembelajaran *kooperatif learning* tipe TGT dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Rumusan masalah penelitian ini terbagi menjadi tiga, pertama bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS. Kedua, bagaimana perolehan awal (*pretest*) dan perolehan akhir (*posttest*) hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPAS dan yang ketiga, bagaimana efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al Fatah Cikadu. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS, perolehan awal (*pretest*) dan perolehan akhir (*posttest*) hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al Fatah Cikadu .

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi* (eksperimen) dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif menggunakan Uji Gain, analisis inferensial menggunakan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS Statistics 16.

Hasil penelitian ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttest*. Namun secara pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa siswa sangat aktif selama proses berlangsung aktivitas tersebut terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti permainan edukatif, kerjasama kelompok yang baik.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektivitas Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mi Al Fatah Cikadu Kecamatan Watukumpul Kabupaten Pemalang”.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw. Yang telah membawa risalah Islam sehingga dapat menjadi bekal hidup kita lebih baik di dunia dan akhirat.

Suatu kebanggaan tersendiri jika suatu tugas dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Bagi penulis, penyusunan skripsi merupakan tugas yang tidak ringan. Penulis sadar banyak hambatan proses penyusunan skripsi ini. Akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan, tentunya karena beberapa pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun ini.

Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

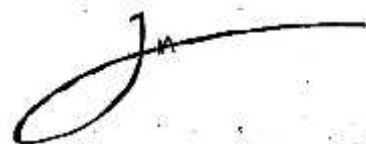
1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mutakim, M.Ag., selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd., selaku Ketua Program Studi pendidikan Guru Madrasah Intidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

4. Ibu Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi pendidikan Guru Madrasah Intidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Bapak Aris priyanto, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Akademik, dan Bapak Zuhair Abdullah, M.Pd., yang dengan penuh dedikasi telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam memberikan bimbingan serta arahan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kepala Madrasah MI Al-Fatah Cikadu, Ibu Siti Darojah, S.Pd.I beserta jajaranya, khususnya Guru Kelas IV Ibu Siti Khasanah, S.Pd dan Ibu Mely Aftiyani, S.Pd., dan juga siswa kelas IV yang telah berkontribusi dalam penelitian ini, memberikan izin, kesempatan, serta berbagai dukungan kepada penulis dalam pelaksanaan penelitian ini.

Penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermmanfaat bagi pembaca maupun pihak lainnya. Di sisi lain, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu masukkan serta kritik yang membangun untuk perbaikan skripsi ini sangat penulis harapkan.

Pekalongan, 31 Oktober 2025

Yang Menyatakan,



Iqna Atiqotul Hasanah
NIM. 2321180

DAFTAR ISI

COVER	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Deskripsi Teoritik.....	8
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	23
2.3 Kerangka Berpikir	26
2.4 Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Desain Penelitian.....	29
3.2 Populasi dan Sampel	30
3.3 Variabel Penelitian	31
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	33
3.5 Teknik Analisis Data.....	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil Penelitian	44
4.2 Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP.....	62
5.1 Simpulan.....	62
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian one-Group Pretest-Posttest Design	29
Tabel 3.2.	Jumlah Peserta Didik Kelas IV MI Al-Fatah Cikadu Tahun pelajaran 2025/2026	31
Tabel 3.3.	kriteria penilaian tingkat reliabilitas	38
Tabel 3.4	klasifikasi taraf kesukaran	39
Tabel 3.5	Klasifikasi Gain Ternormalisasi	40
Tabel 4.1	Daftar Guru di MI Al-fatah Cikadu	45
Tabel 4.2	Daftar Jumlah Peserta Didik	46
Tabel 4.3	Uji Validitas Test	49
Tabel 4.5	Uji Realibilitas	50
Tabel 4.6	Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen	52
Tabel 4.8.	Hasil N-Gain Score	53
Tabel 4.9.	Klasifikasi N-Gain	54
Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas Data (Shapiro-Wilk Test)	56
Tabel 4.11	Uji Homogenitas nilai test	56
Tabel 4.12	Uji Paired Sample Test	57



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam lingkup pendidikan terdapat proses belajar mengajar yang dapat berpengaruh kepada sikap dan kemampuan intelektual anak. Dalam cakupan ini salah satu mata pelajaran yang dapat membantu anak mengembangkan sikap ilmiah adalah pembelajaran IPAS. Suryosubroto, (2012:29) menyatakan bahwa kemampuan mengelola proses belajar mengajar adalah kesanggupan atau kecakapan para guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, sebagai upaya mempelajari sesuatu berdasarkan perencanaan sampai dengan tahap evaluasi dan tindak lanjut hingga tercapai tujuan pembelajaran.

Para guru sering kali menyampaikan materi hanya dengan ceramah, sehingga pembelajaran IPAS cenderung membosankan dan kurang menarik minat para siswa yang pada akhirnya hasil belajar siswa pun kurang memuaskan. dalam hal ini suasana belajar di kelas merupakan modal penting untuk mewujudkan kualitas pembelajaran yang baik. Oleh karena itu diperlukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif demi meningkatkan kemampuan kognitif siswa, yang mana hal ini menjadi indikator penting dalam mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran. Untuk mengatasinya dibutuhkan manajemen kelas yang baik, kemudian menggunakan model pembelajaran yang inovatif untuk merangsang

motivasi belajar siswa. Dengan kualitas pembelajaran yang sangat baik maka peningkatan pendidikan juga akan meningkat (Bunayar, 2021).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Ibu Siti Khasanah S.Pd. awal pada tanggal 19 Februari 2025 beliau mengatakan bahwa proses pembelajaran IPAS di MI AL Fatah Cikadu masih menggunakan model ceramah dan cenderung berjalan satu arah. Selama pembelajaran berlangsung sering dijumpai adanya siswa yang kurang aktif, mudah bosan selama pembelajaran, kurang memberi respon terhadap pertanyaan yang diberikan guru, dan siswa kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat. Juga ditunjukkan hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hal ini sesuai dengan dokumen yang ada di sekolah untuk mata pelajaran IPA, 7 orang siswa yang lulus KKM dan 21 orang siswa yang tidak lulus KKM. Hasil evaluasi diperoleh rata-rata masih rendah. Sebenarnya guru telah berusaha menciptakan pembelajaran yang aktif, diantaranya; mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), menggunakan media yang ada di sekolah, dan menggunakan metode tanya jawab. Namun hasilnya belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Pembelajaran masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan.

Model pembelajaran yang biasa diterapkan guru dalam pembelajaran teori dalam kelas adalah pembelajaran konvensional (*teacher centered*), yaitu model pembelajaran yang hanya memberikan materi pada siswa sehingga siswa tidak dilibatkan terlalu banyak dalam pembelajaran.

Fakta tersebut menunjukkan bahwa masih ada sebagian siswa yang kurang memahami konsep yang ada pada pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS saat ini semestinya sudah mengalami pergeseran menuju ke pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Untuk memperbaiki proses pembelajaran tersebut, maka terdapat beberapa model pembelajaran yang inovatif dan progresif. Salah satunya model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *kooperatif learning tipe team game tournament*. Dalam hal ini, peneliti mengkaji menggunakan model *Kooperatif Learning tipe Team Game Tournament*. Model *Kooperatif Learning* adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman, 2010). Beberapa hasil penelitian membuktikan penggunaan model pembelajaran ini dapat mengembangkan hubungan antar kelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan kepercayaan diri (Slavin, 2005:5).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Irviana (2016) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa” hasil belajar IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada model ceramah bervariasi. Dan Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Ariani, Darsono, dan Mugiadi dalam judul skripsi

“Pengaruh *Tipel Team Game Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Tahun 2016 ” Hasil analisis uji hipotesis diperoleh bahwa nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,021. Dapat dinyatakan bahwa $0,021 < 0,05$ maka artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima atau ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan model pembelajaran yang diterapkan di SDN 1 Tambah Dadi Lampung Timur. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh lebih baik terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas maka peneliti mengajukan skripsi dengan judul “Efektivitas Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Game Tournament* Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI AL Fatah Cikadu Kecamatan Watukumpul Kabupaten Pemalang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah-masalah yaitu;

1. Hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah
2. Penerapan model pembelajaran kurang bervariasi
3. Metode pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai identifikasi masalah di atas, maka terdapat batasan masalah agar tidak terlalu jauh pembahasannya, maka pembahasan di batasi pada peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi

tentang BAB 1 Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi pada SUBAB Bagian Tubuh Tumbuhan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan diatas maka peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang sejauh mana efektivitas model pembelajaran TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MI Al Fatah Cikadu. Maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPAS?
3. Bagaimana perbandingan berdasarkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS
2. Untuk mengetahui perolehan awal (*pretest*) dan perolehan akhir (*posttest*) hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPAS
3. Untuk menganalisis perbandingan berdasarkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam kawasan pengembangan perpustakaan sebagai sumber belajar dan informasi yang dapat memberikan pelayanan prima kepada pemustaka serta pemanfaatan dan pengembangan media informasi di perpustakaan dalam memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran terutama penyelesaian karya tulis ilmiah.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

a. Sekolah

Dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT), sekolah dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan berfokus pada keterlibatan aktif siswa, yang pada akhirnya akan meningkatkan mutu pendidikan dan citra sekolah di masyarakat sebagai sekolah yang terakreditasi baik sehingga masyarakat simpati sebagai lembaga pendidikan yang dipercaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Guru

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi guru untuk memperkaya wawasan mereka tentang metode pembelajaran yang efektif, terutama model pembelajaran kooperatif. Dengan menerapkan TGT, guru akan semakin terlatih dalam mengelola kelas, merancang kegiatan yang interaktif, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

c. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan ketrampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji. Dengan menyelesaikan penelitian ini, penulis tidak hanya mencapai tujuan akademik, tetapi juga memperoleh pengalaman berharga yang dapat digunakan untuk perkembangan karier di masa depan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disimpulkan:

1. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS dilakukan melalui lima tahapan utama model kooperatif TGT, yaitu: Penyajian Kelas (*Class Presentation*), Belajar dalam Kelompok (*Teams*), Permainan (*Games*), Pertandingan/Lomba (*Tournament*), dan Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*). Model ini berfokus pada pengembangan kerja sama antar siswa dan persaingan sehat melalui kegiatan turnamen akademik. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif, sehingga diharapkan dapat mengurangi dominasi guru dan meningkatkan keterlibatan serta penguasaan konsep IPAS siswa.

2. Perolehan awal (*pretest*) dan perolehan akhir (*posttest*) hasil belajar siswa

Perolehan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan adanya peningkatan yang positif. Rata-rata hasil belajar awal 76,26 (*pretest*) dan setelah perlakuan model TGT rata-rata hasil belajar akhir (*posttest*) meningkat menjadi 77,46, yang menunjukkan peningkatan skor sebesar 1,2

Berdasarkan perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain), peningkatan hasil belajar berada pada rata-rata 0.57, yang dikategorikan sebagai peningkatan "sedang".

3. Efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada meningkatkan hasil belajar siswa

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) tidak menunjukkan efektivitas yang signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al Fatah Cikadu pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dari hasil uji-t untuk perbandingan skor *posttest* yang menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.379. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05, maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan secara statistik antara hasil belajar kelas eksperimen (TGT).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan, berikut ini disajikan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak:

1. Bagi Guru dan Tenaga Pendidik

Guru-guru di sekolah dasar, khususnya pengajar mata pelajaran IPAS, disarankan untuk mempertimbangkan penerapan model pembelajaran *Kooperatif Learning Type Team Games Tournament* dalam praktik pembelajaran mereka. Beberapa rekomendasi praktis yang dapat dilakukan adalah:

- a. Memahami secara mendalam struktur dan mekanisme model TGT sebelum mengimplementasikannya di kelas. Guru perlu memahami tiga komponen utama TGT penyajian materi, kerja kelompok, dan turnamen serta cara mengintegrasikannya dengan efektif dalam pembelajaran IPAS.
 - b. Merancang pengelompokan siswa yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Pengelompokan yang baik memastikan setiap anggota kelompok memiliki kontribusi berarti dan dapat belajar dari teman sebaya yang lebih mampu.
 - c. Menciptakan sistem turnamen yang adil dan transparan sehingga semua siswa merasa memiliki kesempatan yang sama untuk menang, terlepas dari tingkat kemampuan mereka. Sistem ini dapat meningkatkan motivasi dan *engagement* siswa dalam pembelajaran.
 - d. Memberikan penghargaan yang bermakna tidak hanya kepada tim pemenang, tetapi juga kepada individu yang menunjukkan peningkatan prestasi atau kontribusi positif dalam pembelajaran. Hal ini dapat membangun motivasi intrinsik dan iklim kelas yang positif.
 - e. Memantau dan mengevaluasi secara berkala implementasi model TGT untuk memastikan pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan dan melakukan penyesuaian jika diperlukan.
2. Bagi Kepala Sekolah dan Pimpinan Pendidikan
- a. Mendukung implementasi model pembelajaran inovatif seperti TGT melalui kebijakan yang kondusif. Ini dapat dilakukan dengan

mengalokasikan sumber daya yang cukup, baik berupa waktu, fasilitas, maupun dukungan profesional.

- b. Menyelenggarakan program pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru-guru mengenai berbagai model pembelajaran kooperatif, termasuk TGT. Program ini dapat mencakup *workshop*, seminar, atau sesi berbagi praktik terbaik antar guru.
- c. Menciptakan budaya pembelajaran berkelanjutan di sekolah di mana guru-guru didorong untuk terus berinovasi, bereksperimen dengan model-model pembelajaran baru, dan secara terbuka berbagi pengalaman mereka.
- d. Menyediakan fasilitas dan infrastruktur pembelajaran yang mendukung implementasi model TGT, seperti ruang kelas yang cukup luas, peralatan pembelajaran yang memadai, dan sistem manajemen pembelajaran yang mendukung kegiatan kelompok dan turnamen.

3 Bagi Peneliti dan Akademisi

- a. Melakukan penelitian dengan durasi yang lebih panjang untuk mengamati efek jangka panjang dari model TGT terhadap hasil belajar siswa. Penelitian longitudinal akan memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang keberlanjutan dampak pembelajaran.
- b. Meningkatkan ukuran sampel penelitian untuk meningkatkan kekuatan statistik (*statistical power*) dan meningkatkan kemungkinan mendeteksi perbedaan yang sesungguhnya antar kelompok jika ada.

- c. Mengintegrasikan variabel-variabel tambahan seperti motivasi belajar, gaya belajar siswa, keterampilan sosial, atau iklim kelas dalam analisis. Variabel-variabel ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang mekanisme di balik efektivitas model TGT.
- d. Menerapkan kontrol variabel yang lebih ketat terhadap faktor-faktor eksternal yang mungkin mempengaruhi hasil pembelajaran, seperti kualitas pengajar, materi pembelajaran, atau lingkungan pembelajaran. Kontrol yang lebih baik akan meningkatkan validitas internal penelitian.
- e. Meneliti penerapan model TGT pada berbagai mata pelajaran lain dan tingkat pendidikan yang berbeda untuk melihat generalisabilitas temuan. Penelitian lintas konteks akan memberikan bukti yang lebih solid tentang efektivitas universal atau kontekstual dari model ini.
- f. Melakukan penelitian kualitatif atau mixed-methods yang mengeksplorasi persepsi siswa dan guru terhadap model TGT, tantangan implementasi, dan faktor-faktor yang memfasilitasi keberhasilan. Pendekatan ini dapat memberikan pemahaman yang lebih kaya tentang "mengapa" di balik hasil penelitian kuantitatif.

4 Bagi Siswa dan Orang Tua

- a. Mendukung dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan model kooperatif seperti TGT. Siswa perlu memahami bahwa pembelajaran tidak hanya tentang kompetisi individual, tetapi juga tentang kolaborasi dan saling mendukung.

- b. Memanfaatkan kesempatan yang disediakan dalam pembelajaran kooperatif untuk mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan pemecahan masalah yang penting untuk kesuksesan akademis dan kehidupan sosial.
- c. Memberikan umpan balik konstruktif kepada guru tentang pengalaman belajar dengan model TGT, sehingga guru dapat terus melakukan perbaikan dan penyesuaian untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, & Purwanto. (2020). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8(2), 145–156.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (3rd ed.). Bumi Aksara.
- Benyamin. (1979). *Taxonomy of Educational Pbjective*.
- Bunayar. (2021). Mengelola Kelas dengan Strategi Pembelajaran The Power Of Two Di SDN 1 Sumber Rejeki Mataram. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Cohen, J. (1992). A power primer. *Psychological Bulletin*, 112(1), 155–159.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Dimiyati, M. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. RINEKA CIPTA.
- Edward Harefa, Achmad Ruslan Afendi, & D. (2023). *Teori belajar dan pembelajaran* (S. & Efitra, Eds.). PT. Senopedia Publishing Indonesia.
- Gayatri, Y. (2009). Kooperatif Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Jural Didaktis*, 8, 59–67.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25* (Edisi ke-9). Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished paper*. Retrieved from <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Handayani, S., & Sugiman. (2019). Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 135–147.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri. *JURASIK*, 2, 23–29.

- Heryana, A. (2021). Hipotesis Dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Penelitian*, 1.
- Huda, M. (2012). *Cooperatif learning*. Pustaka Pelajar.
- Irviana, I. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sd. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(1), 56. <https://doi.org/10.26858/est.v2i1.2041>
- Johnson. (2010). *Colaborative learning: Strategi pembelajaran untuk sukses bersama*. Nusa Media.
- Joyce, B., & Weil, M. (2000). *Models of teaching* (6th ed.). Allyn & Bacon.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Standar isi kurikulum merdeka*. Jakarta.
- Kisworo, K., & Kuswardono. (2020). Implementasi Team Game Tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 3(1), 89–104.
- Mulyati, E., & Guntarsih. (2018). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgg. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 26–32. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/download/709/714>
- Nurhayani, A. H. (2019). Pengaruh Penerapan Model Setting Pembelajaran Interaktif Pembelajaran Kooperatif dengan Perhatian Minat dan Kemampuan terhadap Hasil Belajar Awal Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 2 Pangkajene. *Matematika Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/https://doi.org/10.33477/mp.v7i2.1151>
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory* (2nd ed.). McGraw-Hill.
- Ponidi, Novi Ayu Kristiana Dewi, & Trisnawati, D. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (S. A. & M. Muslihudin, Eds.). <http://www.penerbitadab.id>
- Pratama, R. A. (2021). Pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 267–282.
- Rizki Fadilah, K. A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Lesson Terhadap Belajar Siswa Pada Materi Kalor Dikelas VII Semester II MTsN Panyabungan. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika*, 2.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*.

- Santoso, S. (2020). *Panduan lengkap SPSS versi 25* (Edisi ke-1). PT Elex Media Komputindo.
- Saputra, N. (2012). *Metodologi penelitian kuantitatif* (1st ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Siregar, E., & H. N. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning teori, riset dan praktik*. (N. Yusron, Ed.). Penerbit Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (3rd ed.). Allyn & Bacon.
- Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2006). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)* (P. Pelajar, Ed.).
- Suprijono, A. (2019). *Cooperative learning: Teori & aplikasi PAIKEM* (Edisi revisi). Pustaka Pelajar.
- Suryosubroto. (2005). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Rineka Cipta.
- Susilo. (2022). Konsep Desain Pembelajaran Ips Untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal. *FMIPA UNNES (blog)*.
- Tanujaya, C. (2017). Perencanaan Standar Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein. 2.
- Triana, N. (2017). Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Kooperatif tipe Teams Assisted Individualization (Tai) Terhadap Pemahaman. *Universitas Cokroaminoto Palopo*.
- Trianziani, S. (2020). View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk. 4(November), 274–282.

Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi program pembelajaran: Panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Pustaka Pelajar.

Widoyoko, E. P. (2020). *Evaluasi program pembelajaran: Panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Pustaka Pelajar.

Wildan, & Yanuar Khairul. (2018). KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TYPE TEAM GAME TOURNAMENT PADA MATA PEMBELAJARAN IPA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 04 TLAGASANA. *Universitas PGRI SEMARANG*.

Zubaedah, S. (2012). *Multimedia Dalam Pembelajaran*.

