

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPA
KELAS V SD 01 KALIPANCUR
KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

ULFATUN KHASANAH
NIM 2319157

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPA
KELAS V SD 01 KALIPANCUR
KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

ULFATUN KHASANAH
NIM 2319157

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ulfatun Khasanah
NIM : 2319157
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Judul : **PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DALAM MENINGKATAKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD 01 KALIPANCUR KABUPATEN PEKALONGAN**

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil dari karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima saksi akademis dan dicabut gelarnya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 11 Maret 2024

Yang Menyatakan



ULFATUN KHASANAH
NIM. 2319167

PUTRI RAHADIAN DYAH. K., M.Pd
RT. 04 RW. 05 SAMBONG
BATANG

NOTA PEMBIMBING

Kepada
Yth. Dekan FTIK UIN K.H
Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi PGMI
di-
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Ulfatun Khasanah
NIM : 2319157
Judul : PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES*
***TOURNAMENT* DALAM MENINGKATAKAN**
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPA KELAS
V SD 01 KALIPANCUR KABUPATEN
PEKALONGAN

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara dapat segera dimunaqasahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 14 Maret 2024

Pembimbing,



PUTRI RAHADIAN DYAH.K., M.Pd
NIP. 198905192019032010



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan Km 5 Rowolaku Kajen Kabupaten Pekalongan
Website: fik.uingusdur.ac.id | Email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi Saudara/i:

Nama : **ULFATUN KHASANAH**
NIM : **2319157**
Judul : **PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DALAM MENINGKATAKAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH PESERTA DIDIK MATA
PELAJARAN IPA KELAS V SD 01 KALIPANCUR
KABUPATEN PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Kamis, tanggal 21 Maret 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dewan Penguji

Penguji I

Dr. Fathasuf Fadli, M. S. I
NIP. 198609182015031005

Penguji II

Hafizah Ghany Hayudinna, M. Pd.
NIP. 199004122023212051

Pekalongan, 25 Maret 2024

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Moh. Singeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 19530801198200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987.

Transliterasi digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut:

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan Bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab di lambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lagi dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf Latin:

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	ż	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
سین	Syin	Sy	esdan ye
س	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia yang terdiri dari vokal tunggal dan vokal rangkap.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
◌َ	Fathah	A	A
◌ِ	Kasrah	I	I
◌ُ	Dhammah	U	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
يَا..	Fathah dan ya	Ai	a dan i
وَا..	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَتَبَ : *kataba*

زُكِرَ : *zūkira*

يَذُوبُ : *yazhabu*

3. *Ta'marbutah*

Transliterasi untuk *ta'marbutah* ada dua:

a. *Ta'marbutah* hidup

Ta'marbutah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah “t”.

b. *Ta'marbutah* mati

Ta'marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah “h”.

Kalau pada kata terakhir dengan *ta'marbutah* diikuti oleh kata yang menggunkan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *ta'marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha(h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ - *raudah al-afāl*

- *raudatulafāl*

طَاحَةٌ

- *talhah*

4. Syaddah

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tasydid, dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

رَبَّنَا - *rabbanā*

نَزَّلَ - *nazzala*

الْبِرِّ - *al-birr*

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu *U* namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah dan kata sandang yang diikuti huruf qamariyah.

a. Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

b. Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan sesuai aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

c. Baik diikuti huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

الرَّجُلُ - *ar-rajulu*
الشَّمْسُ - *as-syamsu*
الْجَلَالُ - *al-jalālu*

6. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, isi dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

الْأَنْوَاءُ - *an-nau'p*
إِنَّ - *inna*
سَيِّئٌ - *syai'un*

7. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupun harf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata

lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka transliterasi ini, penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ *Wa auf al-kaila wa-almizān*
Wa auf al-kaila wal mizān
إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلِ *Ibrāhīm al-Khalīl*
Ibrāhīmūl-Khalīl

8. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: Huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital hanya untuk Allah bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau tulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak digunakan.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ *Wa mā Muhammadun illā rasl*
وَلَقَدْ رَأَاهُ بِالْأَفْقِ الْمُبِينِ *Walaqadra 'āhubil-ufuq al-mubīn*
Walaqadra 'āhubil-ufuqil-mubīn

9. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman Tajwid.

PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa shalawat serta salam peneliti panjatkan kepada Rasulullah SAW yang penulis nantikan syafaatnya di dunia dan di akhirat nanti.

Dengan dukungan serta doa yang telah memberikan semangat yang tiada hentinya kepada peneliti, maka dengan ini peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tua saya, Bapak Walgito dan Ibu Umamah yang selalu memberikan dukungan, doa, perhatian serta kasih sayang yang luar biasa. Serta yang menjadi penyemangat saya untuk menyelesaikan bangku perkuliahan ini.
2. Adik saya tercinta Fadhilatul Utami yang selalu membantu dalam berbagai hal untuk kelancaran proses perkuliahan saya.
3. Kakak saya Etik, Desi dan Okta, yang selalu memberikan motivasi serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Tunangan saya (Mas Sogol) yang selalu setia mendengar keluh kesah selama proses kuliah sampai selesai skripsi.
5. Seluruh keluarga yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta dukungan baik moril maupun materil dalam menuntut ilmu.
6. Almamater tercinta, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), FTIK Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
7. Ibu Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga serta pikirannya untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
8. SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong, yang telah bersedia untuk menjadi tempat penelitian dan membantu segala proses penelitian.
9. Sahabat-sahabat baik saya di lingkungan rumah Purmawati maupun di lingkungan kuliah (Fauziah, Ana, Ani dan Ifada, Anita) yang

- selalu memberikan bantuan, dukungan serta motivasi kepada peneliti untuk secepatnya menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Prodi PGMI angkatan 2019.
 11. Terimakasih kepada diri saya sendiri yang sudah berjuang dan bertahan selama ini dalam menyelesaikan skripsi ini.
 12. Seluruh pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



MOTO

“Siapapun bisa jadi apapun, kecuali jadi Tuhan”



ABSTRAK

Khasanah, Ulfatun. 2024. **Penerapan Model *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Kelas V SD 01 Kalipancur Kabupaten Pekalongan**. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M.Pd

Kata Kunci : Mode Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Kemampuan Pemecahan Masalah

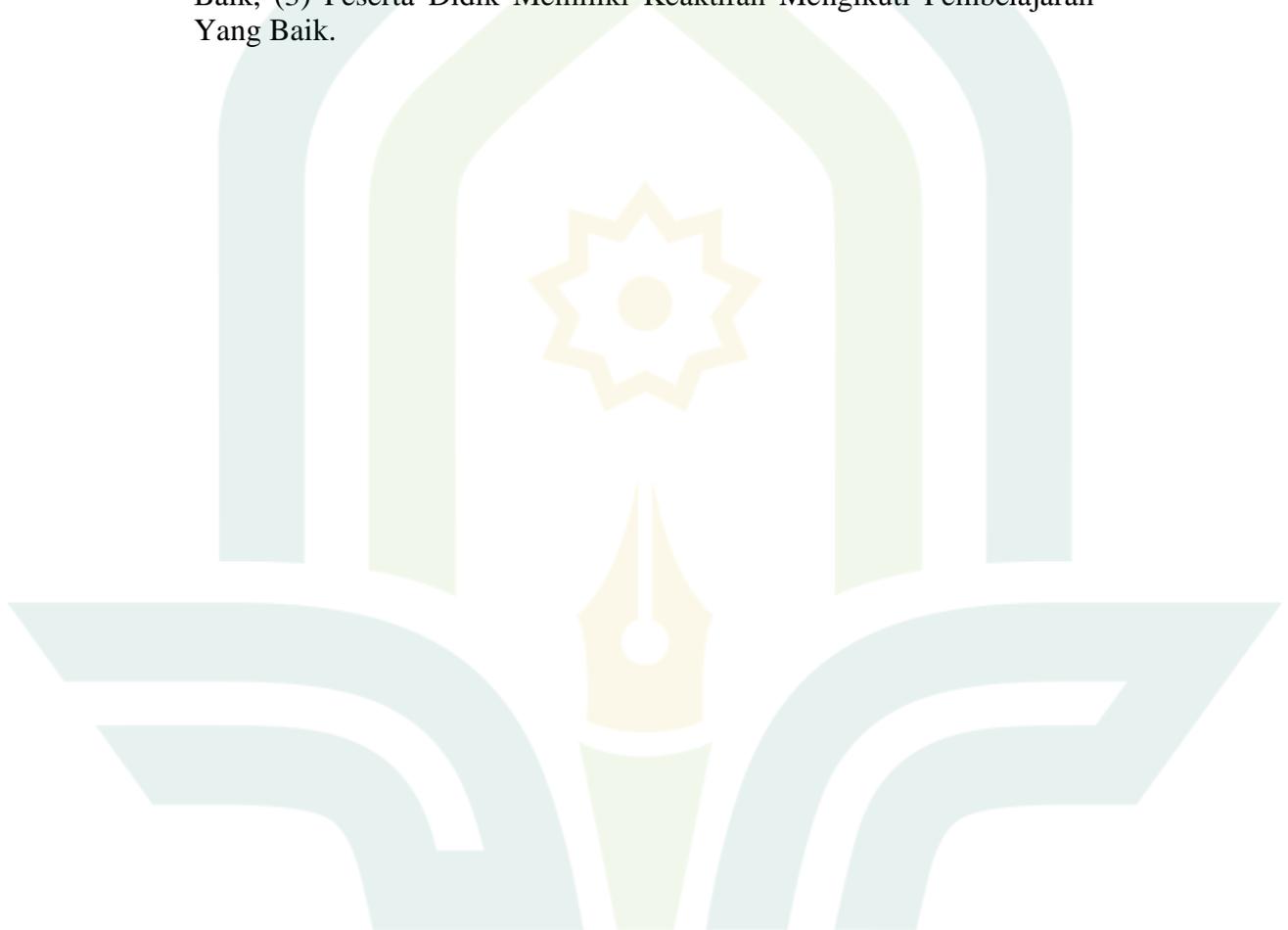
Pembelajaran IPA secara bermakna mampu meningkatkan sikap aktif peserta didik dalam penguasaan konsep dan mampu menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari, dalam hal ini guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Guru harus mampu menyajikan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung, menciptakan suasana yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis serta dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Namun pada praktiknya, banyak peserta didik yang menganggap belajar adalah hal yang membosankan dan berat untuk dilakukan. Untuk mengatasi hal ini guru dapat menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu contoh model pembelajaran yang tepat, dimana materi pembelajaran akan diulas secara berkali-kali namun dengan cara yang berbeda.

Adapun tujuan dari penelitian ini (1) Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (2) Untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran IPA (3) Untuk mendeskripsikan kendala dan pendukung penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran IPA.

Jenis penelitian ini menggunakan *Mixed Method* atau metode penelitian kombinasi. Namun akan lebih condong kearah kualitatif, dan kuantitatif sebagai penyempurna data. Teknik pengumpulan data penelitian kualitatif menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan penelitian kuantitatif menggunakan teknik eksperimen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan untuk langkah-

lanhkahnya yaitu : a) *Class Presentation* b) *Teams* c) *Games* d) *Tournament* e) *Score Accumulation and Rewards* f) *Daily Assessment*. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik mengalami peningkatan berdasarkan nilai rata-rata serta skor tiap indikator soal yang diberikan kepada peserta didik. Adapun kendala dalam penerapan *Teams Games Tournament* yaitu diantaranya : (1) Membutuhkan Waktu Yang Lama Dalam Proses Penerapan Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (2) Peserta Didik Berkemampuan Akademik Lebih Mendominasi. Sedangkan untuk pendukung diantaranya : (1) Pengetahuan Peserta Didik Yang Tinggi Akan Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah (2) Kerjasama Peserta Didik Yang Baik, (3) Peserta Didik Memiliki Keaktifan Mengikuti Pembelajaran Yang Baik.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. atas limpahan rahmat, karunia serta hidayah-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. yang syafaatnya dinantikan baik di dunia maupun akhirat. *Aamiin*.

Skripsi berjudul “**Penerapan Model *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Kelas V SD 01 Kalipancur Kabupaten Pekalongan**”, diajukan sebagai salah satu syarat meraih gelar sarjana (S1) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid. Adapun dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, secara khusus pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

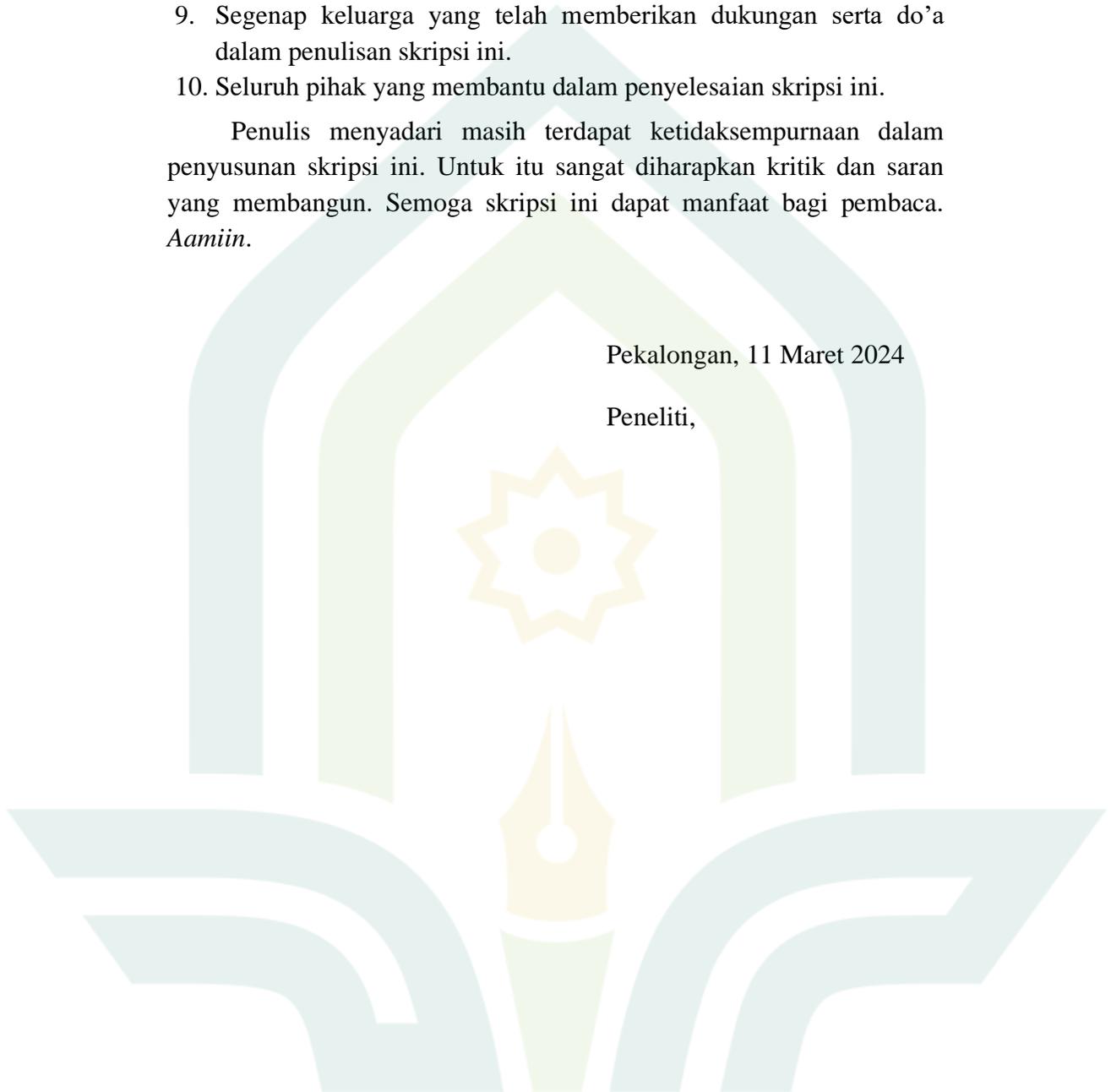
1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik.
5. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan banyak ilmu serta motivasi selama belajar di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
6. Bapak Surajak, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 01 Kalipancur yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Bapak Yheri Setioko, S. Pd. SD selaku guru kelas VA SD Negeri 01 Kalipancur sekaligus responden dalam penelitian ini.

8. Bapak Romi Prasetya, S.A.P selaku tenaga administrasi SD Negeri 01 Kalipancur yang telah memberi banyak informasi.
9. Segenap keluarga yang telah memberikan dukungan serta do'a dalam penulisan skripsi ini.
10. Seluruh pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari masih terdapat ketidaksempurnaan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu sangat diharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat manfaat bagi pembaca.
Aamiin.

Pekalongan, 11 Maret 2024

Peneliti,



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	v
PERSEMBAHAN	x
MOTO	xii
ABSTRAK	xiii
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR BAGAN	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	5
C. TUJUAN PENELITIAN	5
D. KEGUNAAN PENELITIAN	6
E. SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. DESKRIPSI TEORI	10
1. Teori Belajar.....	10
2. Model Pembelajaran Kooperatif	15
3. Teams Games Tournament (TGT).....	18

4. Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	24
5. Kemampuan Pemecahan Masalah	29
B. KAJIAN PUSTAKA	34
C. KERANGKA BERFIKIR	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. JENIS DAN PENDEKATAN.....	41
B. WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN.....	43
C. POPULASI, SAMPEL, DAN TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL	44
D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	45
E. INSTRUMEN DAN TEKNIK PENGOLAHAN DATA.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. PROFIL DAN GAMBARAN UMUM SD NEGERI KALIPANCUR.....	01
B. HASIL PENELITIAN	60
C. PEMBAHASAN	74
BAB V PENUTUP	92
A. KESIMPULAN.....	92
B. SARAN.....	94

DAFTAR PUSTAKA

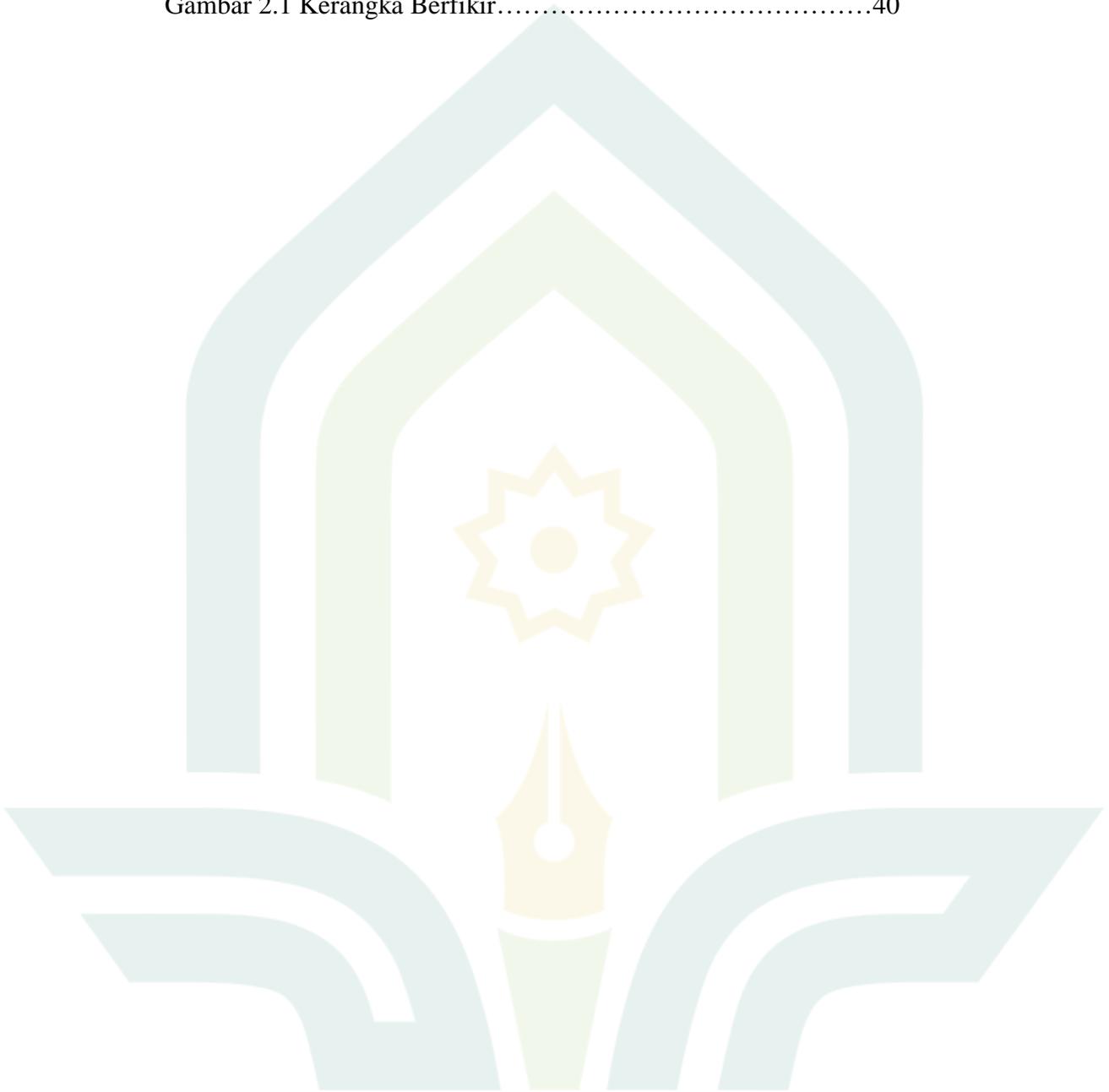
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pre-Test Dan Post-Test Group Design	43
Tabel 3.2 Distribusi Populasi Penelitian.....	44
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Pelaksanaan Pembelajaran..	48
Tabel 3.4 Skor Tes.....	50
Tabel 3.5 Skor Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah.....	52
Tabel 4.1 Profil SD Negeri 01 Kalipancur	53
Tabel 4.2 Keadaan Ruang Pokok Dan Penunjang SD Negeri 01 Kalipancur.....	59
Tabel 4.3 Keadaan Pendidik & Tenaga Kependidikan SD Negeri 01 Kalipancur.....	60
Tabel 4.4 Keadaan Peserta Didik SD Negeri 01 Kalipancur.....	60
Tabel 4.5 Pembagian Kelompok <i>Teams Games Tournament</i> Kelas V A	64
Tabel 4.6 Jumlah Skor Pre-Test Dalam Satu Kelas.....	70
Tabl 4.7 Jumlah Skor Post-Test Dalam Satu Kelas	70
Tabel 4.8 Pembagian Kelompok <i>Teams Games Tournament</i> Kelas V A	78
Tabel 4.9 Rekap Nilai.....	84

DAFTAR BAGAN

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....40



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
- Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 3. Pedoman Observasi
- Lampiran 4. Validasi Instrumen Observasi Oleh Dosen Ahli
- Lampiran 5. Hasil Observasi
- Lampiran 6. Pedoman Wawancara
- Lampiran 7. Validasi Instrumen Wawancara Oleh Dosen Ahli
- Lampiran 8. Hasil Wawancara
- Lampiran 9. Modul Ajar
- Lampiran 10. Pre-Test / Post-Test
- Lampiran 11. Skoring
- Lampiran 12. Soal Games
- Lampiran 13. Dokumentasi
- Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Ilmu Pengetahuan Alam termasuk kelompok ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang aktual dalam bentuk fakta, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab-akibatnya¹. Adapun cabang ilmu yang merupakan rumpun IPA antara lain Biologi, Fisika, Astronomi, dan Geologi. Kedudukan IPA dalam ilmu pengetahuan ada dua, yaitu IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses yaitu karya ilmiah².

Agama memandang IPA sebagai bagian yang integral atau tidak dapat dipisahkan, bahkan banyak ayat dalam Al-Qur'an yang menjelaskan tentang fenomena yang berkaitan dengan IPA. Salah satu ayat yang menjelaskan tentang IPA adalah

وَلَمْ يَرَ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا وَجَعَلْنَا
مِنَ الْمَاءِ كُلَّ شَيْءٍ حَيٍّ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ

Artinya : *“Dan apakah orang-orang kafir tidak mengetahui bahwa langit dan bumi keduanya dahulunya menyatu, kemudian Kami pisahkan antara keduanya; dan Kami jadikan segala sesuatu yang hidup berasal dari air; maka mengapa mereka tidak beriman”* (QS. Al-Anbiyaa:30)

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah telah menunjukkan kekuasaan-Nya, yaitu bumi dan langit yang dahulu menyatu menjadi terpisah atas kuasa-Nya. Dan Allah menjadikan air

¹ Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyowati. *Metodologi Pembelajaran IPA*. (Jakarta : PT Bumi Aksara. 2014) hal. 22

² Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyowati. *Metodologi Pembelajaran IPA*. (Jakarta : PT Bumi Aksara. 2014) hal. 22

sebagai sumber kehidupan di bumi. Namun masih banyak manusia yang tetap tidak beriman, padahal kuasa Allah atas bumi dan langit beserta isinya telah sangat jelas³. Ayat tersebut memerintahkan agar manusia untuk selalu beriman dan belajar akan kejadian alam yang ada untuk memperkuat imannya.

Urgensi mempelajari alam semesta menjadi alasan utama diterapkannya pembelajaran IPA. Menurut Rahma dalam jurnal berjudul Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Peserta didik Kelas III SDN Buluh 3 Socah yang ditulis oleh Cherly Ana Safira dan kawan-kawan, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik baik itu dalam jenjang sekolah dasar sampai jenjang sekolah menengah atas, karena IPA memiliki kaitan secara langsung dengan lingkungan sekitar di kehidupan sehari-hari⁴. Pembelajaran IPA memiliki tujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep IPA, yang berkaitan dengan fenomena-fenomena alam, dapat mengimplementasikan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari serta dapat mengembangkan kemampuan dan sikap ilmiahnya di kehidupan sehari-hari⁵.

Pembelajaran IPA secara bermakna mampu meningkatkan sikap aktif peserta didik dalam penguasaan konsep dan mampu menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari, dalam hal ini guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yang dilakukan⁶. Guru harus mampu menyajikan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung. Hal tersebut diatur dalam UUD RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

³ Nadiyah Tharayarah. *Buku Pintar Sains Dalam Al-Quran Mengerti Mukjizat Ilmiah Firman Allah*. (Jakarta: Zaman. 2014) hal. 151

⁴ Cherly Ana Safira, Agung Setiawan, Tyasmianti Citrawati. “Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Peserta didik Kelas III SDN Buluh 3 Socah”. 2020. hal 389

⁵ Cherly Ana Safira, Agung Setiawan, Tyasmianti Citrawati. “Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Peserta didik Kelas III SDN Buluh 3 Socah”. 2020. 389

⁶ Nahdi, D. S., Yonanda, Agustin, N. F. “Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Materi Pembelajaran IPA”. (*Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 4 No. 2. 2018) hal 16.

Bab XII Pasal 40 ayat 2, bahwasanya pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis⁷. Namun, pada kenyataannya ketika proses pembelajaran berlangsung banyak pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional dimana guru menjadi pusat pembelajaran dan peserta didik hanya sekedar memperhatikan dan pembelajaran berlangsung secara pasif⁸.

Selain pasifnya peserta didik, problematika yang sering terjadi ketika pembelajaran IPA yaitu kurangnya motivasi belajar⁹. Peserta didik merasa pembelajaran IPA hanya sebatas teori saja, tidak ada kaitan manfaat dalam hidupnya. Padahal sejatinya materi-materi pembelajaran IPA memiliki kaitan erat dengan kehidupan, dan belajar IPA adalah salah satu praktik beribadah kepada Tuhan sang pencipta alam. Kurangnya motivasi belajar dan kurangnya aktivitas dalam pembelajaran sangat berpengaruh dengan sulitnya peserta didik saat menerima materi. Oleh sebab itu guru dituntut untuk lebih kreatif mencari alternatif pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.

Kreatifitas seorang guru dalam pembelajaran IPA sangat dibutuhkan guna meminimalisir adanya ketidak aktifan proses pembelajaran serta meminimalisir kesulitan memahami materi pembelajaran. dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpartisipasi dalam interaksi kelompok satu sama lain sehingga peserta didik lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit ketika mereka bekerjasama dengan teman-

⁷ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab XII Pasal 45 ayat 1&2.

⁸ Noni Triowathi, Astuti Wijayanti. "Implementasi Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar IPA". (*Jurnal Pijar Mipa. Vol 13 No 2*). hal 111

⁹ Cherly Ana Safira, Agung Setiawan, Tyasmianti Citrawati. "*Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Peserta didik Kelas III SDN Buluh 3 Socah*". 2020. Hal 392

temannya¹⁰. Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang cocok untuk diterapkan dipembelajaran IPA adalah *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen akademik berupa kuis dan sistem penilaian, *Teams Games Tournament* mendorong adanya interaksi tutor sebaya dimana semua peserta didik berkedudukan sama tanpa memandang status, memberikan peluang peserta didik belajar dengan lebih tenang, meningkatkan rasa tanggung jawab, kerjasama dan kompetisi yang sehat dan dedikasi untuk belajar¹¹. Dalam *Teams Games Tournament* peserta didik pada satu kelas ditempatkan dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 5-6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda, antar kelompok saling bersaing untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru, kemudian akan mendapat skor dari masalah yang berhasil diselesaikan. Pada akhir kegiatan kelompok yang mendapat skor paling banyak akan mendapat penghargaan atau hadiah atas hasil kerjanya secara kelompok¹².

Model pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* sebagai upaya menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran IPA diterapkan oleh peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan. Menurut wali kelas bahwa awalnya peserta didik hanya memahami sesuai konsep yang diajarkan namun masih bingung ketika menemui permasalahan baru walaupun masih dalam satu konsep, setelah diterapkan *Teams Games Tournament* di kelas V SD Negeri 01 Kalipancur terdapat peningkatan kemampuan peserta didik dalam

¹⁰ Dermawan Harefa. "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Peserta didik". (*Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal. Vol 8 No 1. 2022*) hal. 4

¹¹ Andi Sulistio, Nik Haryanti. *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. (Purbalingga: Eureka Media Aksara.2022) hal. 13

¹² Dian Kusuma Wardani, Ahmad Burhanudin. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI MAPK Mata Pelajaran Ushul Fiqih Di MAN 4 Jombang". (*Journal Of Education And Management Studies. Vol 4 No 3. 2021*) hal. 30

memecahkan masalah pembelajaran IPA. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* sangat bermanfaat untuk perkembangan psikologis peserta didik dalam proses belajar. Adapun faktor psikologis yang dimaksud antara lain kecerdasan peserta didik, motivasi belajar dan sikap peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompoknya agar semua peserta didik dapat aktif didalam kelas. Karena keaktifan peserta didik dalam kelas akan membuat peserta didik lebih paham akan pembelajaran yang diterangkan oleh guru didepan kelas. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti terdorong melaksanakan penelitian berjudul **“Penerapan Model *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Kelas V SD 01 Kalipancur Kabupaten Pekalongan”**.

B. RUMUSAN MASALAH

Supaya peneliti terarah dan sesuai dengan tujuan, oleh karena itu peneliti merumuskan dari permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan?
2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran IPA untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan?
3. Apasaja kendala dan pendukung penerapan *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran IPA untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penyusunan proposal skripsi ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.

2. Untuk mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran IPA untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.
3. Untuk mendeskripsikan kendala dan pendukung penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran IPA untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.

D. KEGUNAAN PENELITIAN

Dalam kegunaan penelitian semoga bisa bermanfaat secara teoritis ataupun praktis, manfaatnya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Semoga dapat menyampaikan informasi tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* selain itu mampu menerapkan model pembelajaran tersebut untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah IPA.
- b. Diharapkan dapat menambah wawasan baru, menambah ilmu pengetahuan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik
Diharapkan bisa memotivasi peserta didik dalam meningkatkan belajar di sekolah.
- b. Bagi Guru
Dalam penelitian ini dapat digunakan guru untuk memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan sesuai proses pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah
Dapat menginformasikan kepada lembaga sekolah bahwa upaya memperbaiki proses mengajar itu sangat penting dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.
- d. Bagi Pendidikan

Diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik, pendidikan serta kualitas pendidikan di lembaga tersebut

E. SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI

Untuk memberikan pandangan mengenai sistematika penulisan skripsi, maka peneliti mengemukakan sistematika penulisan skripsi tersebut dengan dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya:

Pada bagian utama skripsi ini memuat Halaman Judul, Surat Pernyataan Keaslian Skripsi, Nota Pembimbing, Pengesahan, Persembahan, Motto, Abstrak, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Bagan, Daftar Gambar, Daftar Lampiran.

BAB I Pendahuluan, pada pendahuluan meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II Landasan teori, pada landasan teori berisi 3 sub bab yaitu deskripsi teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berfikir. Sub bab pertama yaitu: deskripsi teori yang dibagi menjadi 5 bahasan yaitu yang pertama tentang teori belajar, yang terdiri dari dua bahasan yaitu pengertian teori belajar dan jenis-jenis teori belajar. Bahasan kedua yaitu model pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdiri dari 4 bahasan yakni pengertian model pembelajaran kooperatif, sifat-sifat model pembelajaran kooperatif, unsur-unsur model pembelajaran kooperatif, dan tujuan model pembelajaran kooperatif. Bahasan ketiga tentang *Teams Games Tournament* (TGT) yang didalamnya terdiri dari 3 bahasan yaitu pengertian *Teams Games Tournament* (TGT), langkah-langkah *Teams Games Tournament* (TGT) dan Kelebihan kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Bahasan keempat tentang hakikat pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yang terdiri dari 3 bahasan yaitu pengertian IPA, unsur utama hakikat IPA dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Yang

kelima yaitu tentang kemampuan pemecahan masalah yang terdiri dari 3 bahasan yaitu pengertian kemampuan pemecahan masalah, factor kemampuan pemecahan masalah, dan indikator peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Sub bab kedua yaitu penelitian yang relevan. Sub bab yang ketiga yaitu kerangka berfikir.

BAB III Metode penelitian. Pada metode penelitian berisi 4 sub bab, Sub bab pertama yaitu jenis dan pendekatan, berisi dua pembahasan yaitu yang pertama jenis penelitian, yang kedua pendekatan penelitian. Sub bab kedua waktu dan tempat penelitian. Sub bab ketiga populasi, sampel dan tehnik pengambilan sampel yang berisi dua pembahasan yaitu populasi dan sampel tehnik pengambilan sampel. Sub bab keempat teknik pengumpulan data. Sub bab keenam teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian dan analisis hasil penelitian. ini terdiri dari 2 sub bab. Sub bab pertama mengenai hasil penelitian berisi 4 pembahasan. Pembahasan pertama tentang gambaran SD Negeri 01 Kalipancur, Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan yang terdiri dari 7 bagian yaitu: profil SD Negeri 01 Kalipancur, Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan, letak geografis SD Negeri 01 Kalipancur, Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan, sejarah berdirinya SD Negeri 01 Kalipancur, Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan, visi misi dan tujuan SD Negeri 01 Kalipancur, Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan, struktur organisasi di SD Negeri 01 Kalipancur, Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan, keadaan pendidik di SD Negeri 01 Kalipancur, Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan. pembahasan kedua tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan. Pembahasan ke tiga tentang kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan. pembahasan keempat membahas tentang kendala dan pendukung penerapan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran IPA untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.

Sub Bab ke dua tentang analisis hasil penelitian terbagi menjadi 3 pembahasan. Pembahasan yang pertama tentang hasil penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan. Kemudian untuk sub bab kedua didalamnya membahas tentang hasil analisis kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan. Sub bab yang ketiga membahas tentang hasil analisis kendala dan pendukung penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran IPA untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.

BAB V Penutup, yang didalamnya terdiri dari 2 bagian yaitu kesimpulan dan saran.

Terdapat pula daftar pustaka, surat ijin penelitian, daftar riwayat hidup, lampiran-lampiran.

Kehadiran tutor sebaya selama diskusi, serta kecenderungan peserta didik untuk mendengarkan saat menjawab pertanyaan, menjadi faktor penting dalam meningkatkan pemahaman. Jika ada yang tidak memahami penjelasan dari guru, mereka memiliki opsi untuk bertanya kepada teman sekelompok atau menyimak jawaban dari yang lain. Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman peserta didik tidak hanya tergantung pada penjelasan dari guru, tetapi juga dapat diperoleh melalui diskusi dengan teman sebaya dan menyimak jawaban dari mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik tidak hanya fokus pada penjelasan materi dari guru, tetapi juga menghargai kontribusi dan pemahaman dari teman sekelas.

2) Kerjasama Peserta Didik Yang Lebih Baik

Berkelompok memberikan kesenangan bagi anak-anak karena mereka dapat berinteraksi dan membina hubungan yang akrab, terutama dalam kelompok yang memiliki keberagaman. Dalam kerja sama kelompok, kolaborasi diperlukan baik dalam mendiskusikan pemahaman materi maupun dalam menjawab pertanyaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi *Teams Games Tournament* mendorong peserta didik untuk bekerja sama, yang pada gilirannya meningkatkan rasa kebersamaan di antara mereka.

I Wayan Mustika dalam jurnalnya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika” menjelaskan bahwa ketergantungan meningkatkan sesama peserta didik saling memberikan motivasi untuk meraih hasil belajar yang optimal. Adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antar peserta didik, dan evaluasi proses kelompok.

Penerapan model pembelajaran ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk menemukan ide dan mengorganisasikan ide dengan lebih bebas dan tanpa beban bersama peserta didik lainnya sehingga aktivitas belajar menjadi aktivitas yang menyenangkan⁹⁵.

3) Peserta Didik Memiliki Keaktifan Mengikuti Pembelajaran Yang Lebih Baik

Selama penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), semua peserta didik terlihat aktif dan bersemangat, bahkan jika ada yang lebih aktif dalam perdebatan daripada menjawab soal. Mereka tetap terlibat dalam pembelajaran dan tidak terlihat mengantuk. Semua peserta didik antusias dan berusaha untuk mengangkat tangan dan berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan. Dari situ dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, bahkan jika keaktifan itu hanya terlihat dalam upaya untuk mengangkat tangan mewakili kelompok dan terlibat dalam perdebatan, bukan langsung menjawab pertanyaan.

⁹⁵ I Wayan Mustika. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika". (*Jurnal IKA Vol. 18, No. 1, Maret 2020*) hal. 67

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, penulis memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian mengenai Penerapan Model *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd 01 Kalipancur Kabupaten Pekalongan, sebagai berikut:

1. penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan yaitu : a) *Class Presentation* b) *Teams* c) *Games* d) *Tournament* e) *Score Accumulation and Rewards* f) *Daily Assessment*. Penyajian materi secara berulang dalam tiap langkah-langkah TGT akan memperdalam pengetahuan peserta didik. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang dijalankan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter, meningkatkan keterampilan sosial, dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di masa depan.
2. Kemampuan Pemecahan Masalah sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Mata Pelajaran IPA Untuk Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kabupaten Pekalongan yaitu terlihat bahwa peserta didik Kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kabupaten Pekalongan cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam. Mereka mungkin dapat memahami konsep yang dijelaskan secara langsung, tetapi ketika dihadapkan pada variasi pertanyaan yang mengharuskan mereka untuk menerapkan konsep tersebut dengan cara yang berbeda, mereka mengalami kesulitan. Selain itu, ketika mengalami kesulitan, peserta didik

cenderung menjadi pasif dalam mencari solusi atau jawaban yang tepat. Kemampuan Pemecahan Masalah sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Mata Pelajaran IPA Untuk Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kabupaten Pekalongan yaitu Dan dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan yang positif dalam partisipasi dan interaksi peserta didik di Kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kabupaten Pekalongan. Mereka menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan percaya diri dalam menghadapi materi pembelajaran. Dalam suasana kerjasama yang terbangun, peserta didik tidak lagi merasa canggung untuk bertanya dan saling membantu dalam menjawab soal. Mereka dapat saling melengkapi pengetahuan, sehingga memungkinkan mereka untuk menyelesaikan tugas dengan lebih mudah. Secara keseluruhan, penerapan TGT membawa dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat kerjasama antar sesama, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

1. kendala dan pendukung penerapan *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran IPA untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kalipancur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan yaitu untuk kendala diantaranya : a) Membutuhkan Waktu Yang Lama Dalam Proses Penerapan Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* b) Peserta Didik Berkemampuan Akademik Lebih Mendominasi. Sedangkan untuk pendukung diantaranya : a) Pengetahuan Peserta Didik Yang Tinggi Akan Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah b) Kerjasama Peserta Didik Yang Baik, c) Peserta Didik Memiliki Keaktifan Mengikuti Pembelajaran Yang Baik.

B. SARAN

Berdasarkan yang telah dipaparkan dalam kesimpulan di atas mengenai hasil penelitian lapangan, maka untuk pihak-pihak terkait disini peneliti dapat menyampaikan saran yang mungkin kelak dapat dijadikan sebagai acuan, sebagai berikut:

1. Kepala SD Negeri 01 Kalipancur Diharapkan senantiasa terus mendukung guru untuk melakukan pelatihan berkaitan dengan perencanaan model pembelajaran, dan selalu memberikan apresiasi terhadap guru yang telah melaksanakan berbagai model pembelajaran.
2. Guru Kelas Diharapkan guru mampu konsisten memperhatikan model pembelajaran yang tepat untuk peserta didiknya mencapai hasil belajar yang maksimal, dan senantiasa melaksanakan model pembelajaran yang bervariasi.
3. Peserta didik SD Negeri 01 Kalipancur diharapkan untuk selalu sadar akan tanggung jawabnya sebagai pebelajar, dan terus mengikuti pembelajaran dengan semangat, tertib, aktif dan disiplin di dalam kelas. Sehingga diharapkan dalam menuntut ilmu di sekolah juga dapat diamankan dalam kehidupan sehari-hari

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, Nina. Dkk. 2022. "Paskalia Pradanti, Yuliana. Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar?". *Jurnal Bsis. Vol 5 No. 1.*
- Aini, Nur. 2021. "Implementasi Pendekatan Pembelajaran IPA Terpadu Pada Guru Mata Pelajaran IPA MI Di Balai Diklat Keagamaan Manado". *Jurnal Transformasi. Vol 3 No. 1.*
- Amalia, Mutiara. 2017. "Analisis Pelaksanaan Praktikum Dan Permasalahannya Pada Materi Organisasi Kehidupan Di SMP (Studi Deskriptif Pelaksanaan Praktikum Se-Kecamatan Kemiling Kotamadya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017)". *Skripsi Universitas Lampung.*
- Anggraeni. Rahayu. 2017. "Analisis Profil Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Sumedang". *Jurnal Pesona Dasar. Vol 5 No. 2.*
- Arikunto, Uharsimi. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Artinta, Sindy Vega & Niswatu, Hanin. 2021. "Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran IPA SMP". *Jurnal Tadris IPA Indonesia. Vol. 1 No. 2.*
- Budiarso, Aris Sriningsih. Dkk. 2020. "Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menjelaskan Fenomena IPA Di Sekitar Lingkungan". *Webinar Pendidikan Fisika. Vol. 5 No.1.*
- Cahyani, Setyawati.. "Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA". *Jurnal PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*
- Cahyono, Dkk. 2020. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

- Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 4, No.2.
- Dahlia, Dina. 2019. Dkk. “Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*. Vol. 3 No. 3.
- Damanik, Bahrudin Effendi. Dkk. 2022. *Macam Variable Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar (Kompetensi, Fasilitas, Lingkungan Belajar)*. Indramayu: CV. Adab Abitama.
- Fadilla, Ulfa Nur. 2019. “Pembayaran Upah Karyawan Perspektif Prinsip Keadilan Dalam Ekonomi Islam”, *Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam*, IAIN Metro.
- Hanifa, Nur Isnaini & Akbar, Budhi. 2018. “Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas X IPA Pada Materi Perubahan Lingkungan Dan Faktor Yang Mempengaruhinya”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*. Vo. 2 No. 2. Jakarta.
- Harefa, Dermawan. 2022. “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. Vol 8 No 1.
- Hariyanto. 2022. *Metode Diskusi Tipe Kokok Mwningkatkan Motivasi Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia.
- Hasan, Muhammad Dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Grup.
- Hermawan , Asep. 2014. “Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Imam Al-Ghazali”, *jurnal Qathruna*, Vol. 1 No. 1.
- Husniyah, N. U. 2023. Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2022/2023. *Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*.

- Irham, Muhammad. Dkk. 2013 *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Karim, Daryanto. 2017. *Pembelajaran Abad Ke 21*. Jogyakarta: Gava Media.
- Karwono & Mularsih. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. (Depok: Ptrajagrafindo Persada.
- Khoerunnisa, Putri & Aqwal, Syifa Masyhuril. 2020. "Analisis Model-Model Pembelajaran". *Fondatia Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol 4
- Khuluqo, Ihsana El. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pembelajaran.
- Laa, Neli. Dkk. 2020 "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Minat Belajar Siswa.". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol. 2 No. 2.
- Moleong , Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Moleong, Lexy J.2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mulyati, Tita. 2017. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 3 No. 2.
- Mustika, I. W. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal IKA Vol. 18*.
- Nahdi, Dkk. 2018. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Materi Pembelajaran IPA". *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 4 No. 2
- Neliwati. Lesmana, Baron. 2023. "Strategi Pembelajaran Kooperatif Learning Pada Pembelajaran PAI Kurikulum 2013 Di SMP 35 Medan". *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol 6 No 4.

- Nurhadi. 2010. *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif Dan Menyenangkan*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Octavia, Shilphy A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Sleman: CV. B udi Utama.
- Prastiwi, Merry Dwi. 2018 “Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas VII SMP”. *Jurnal Pendidikan Sains Vol. 6 No 2*.
- Pratiwi, Nuning Indah. 2017. 2017. “Penggunaan Medi Video Call Dalam Teknologi Komunikasi”. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial Vol. 1 No. 2*
- Rafika,Ulfa.2021. "Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal AL-Fathonah Vol.1 No.1*
- Rahmat, Pupu Saeful. 2009. “Penelitian Kualitatif”. *Jurnal EQUILIBRIUM Vol. 5 No. 9*
- Rezeki, Tuti. 2020. “Literasi Sains Melalui Pendekatan Sainifik Pada Pembelajaran IPA SD/MI Di Abad 21”. *Jurnal Program Studi PGMI. Vol. 7 No. 2*.
- Rifa’i, Muh Husyain Dkk. 2022. *Model Pembelajaran Kreatif, Inspiratif, Dan Inovatif*. Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta.
- Roslina, Eli. “Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Zat Dan Perubahannya Melalui Model Pembelajaran Number Head Together Di SMP Negeri I Cianjur”. *Jurnal Al-Azhary Cianjur Vol 9 No 01*
- S, Nasution. 2018. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT Dalam Mata Pelajaran PKN Kelas VI SDN 097 Gunung Barani”. *Jurnal Guru Kita PGSD. Vol. 1 No. 3*.
- Safira, Cherly Ana. Dkk. 2020. Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Peserta didik Kelas III SDN Buluh 3 Socah. (Tanpa Penerbit)

- Safitri, Dian. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020". *Skripsi Institut Agama Islam Negeri Metro*.
- Saia, Gustiadi & Ferry. 2020. "Pembelajaran Memahami Struktur Teks Prosedur Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Essang". *Jurnal Bahtra. Vol 1 No 1*.
- Septyani, Devi. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Poin Mewa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Hewan SD Negeri 2 Sidokare Nganjuk". *Skripsi IAIN Kediri*.
- Shoimin, Aris. 2013. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Rona Uli. 2020. "Analisis Pemahaman Siswa Dalam Mempelajari IPA Pada Materi Siklus Air Di Kelas V SD Negeri 065015 Medantuntungan T.A 2019/202". *Skripsi Universitas Quality Medan*.
- Siri, Muhammad. Dkk. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran Inovatif*. Makasar : SIBUKU
- Solihatin, Etin 2007. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara, 2007
- Suaeb. Dkk. 2018. "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar". *Jurnal Pendidikan, Teori, Penelitian Dan Pengembangan. Vol. 3 No. 1*.
- Sugiono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono, 2014. *Statistikal untuk Penelital*, Bandung: Allfalbetal
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta,

- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama
- Sulistio, Andi & Haryanti, Nik. 2022. *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. (Purbalingga: Eureka Media Aksara).
- Suminar, Ai & Ashshidiqi, Alfian. 2020. “Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Dengan Menggunakan Media Realia Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina”. *Jurnal Jendela Bunda*. Vol. 7 No. 2
- Tharayarah, Nadiah. 2014 *Buku Pintar Sains Dalam Al-Quran Mengerti Mukjizat Ilmiah Firman Allah*. Jakarta: Zaman.
- Thobroni , Muhammad .Dkk.2013. *Belajar dan pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Triowathi, Noni & Wijayanti, Astuti. “Implementasi Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar IPA”. *Jurnal Pijar Mipa Vol 13 No. 2*
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab XII Pasal 45 ayat 1&2.
- Wahab, Rohmalia. 2016. *Psikologi belajar*. Jakarta : rajawali pers
- Wardani, Dian Kusum & Burhanudin, Ahmad. 2021. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MAPK Mata Pelajaran Ushul Fiqih Di MAN 4 Jombang”. *Journal Of Education And Management Studies*. Vol 4 No 3.
- Warsiki, Ni Made. 2018. “Implementasi Metode Eksperimen Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA”. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 2 No. 1

Warurah, Masje. 2022. *Implikasi Prior Knowledge, Persepsi Siswa Pada Kemampuan Guru Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Biologi*. Sleman: CV. Bintang Semesta Media.

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wisudawati, Asih Widi & Sulistyowati , Eka. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.



Lampiran 11. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfatun Khasanah
Tempat, Tanggal Lahir : Pekalongan, 3 Desember 1999
Agama : Islam
Alamat : Dukuh Kulu Timur RT. 02 RW. 05
Desa Kulu, Kecamatan Karanganyar,
Kode Pos 51182

B. IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Walgito
Nama Ibu : Umamah
Alamat : Dukuh Kulu Timur RT. 02 RW. 05
Desa Kulu, Kecamatan Karanganyar,
Kode Pos 51182

C. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD N 02 Kulu (Lulus tahun 2012)
2. SMP N 1 Kajen (Lulus tahun 2015)
3. SMA N 1 Kedungwuni (Lulus tahun 2018)
4. UIN K.H. Abdurrahman Wahid (Masuk tahun 2019)

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan seperlunya.

Pekalongan, 25 Maret 2024
Yang menyatakan,

Penulis