



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KENDARI**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jln. Sultan Qaimuddin No.17 Telp/Fax. 0401-319710  
E-Mail. Stain kdi@yahoo.co.id Website. WWW// http.stainkendari.sc.id

---

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Hasil penelitian yang berjudul **“Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Kelas Va MIN II Konawe Selatan”**, Atas nama : NURDIANTI dengan NIM : 12010104006 mahasiswi program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kendari telah diperiksa oleh pembimbing sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Kendari, 31 Agustus 2016

Pembimbing,

Dr. Hj. Nurseha Gazak, M.S.i  
Nip. 195202061985032001

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1</b> Nilai UAS Kelas Va MIN II Konawe Selatan.....	4
<b>Tabel 2</b> Jumlah siswa kelas Va MIN II Konawe Selatan .....	28
<b>Tabel 3</b> Daftar nama-nama siswa kelas Va MIN II Konawe Selatan .....	29
<b>Tabel 4</b> Hasil belajar siswa sebelum tindakan .....	31
<b>Tabel 5</b> Peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas Va MIN konawe Selatan sebelum tindakan dan Siklus I .....	38
<b>Tabel 6</b> Peningkatan hasil belajar siswa sebelum tindakan, siklus I dan Siklus II kelas Va MIN II Konawe Selatan .....	45
<b>Tabel 7</b> Data hasil belajar siswa sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II	

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran 1.</b> Nama siswa kelas Va MIN II Konawe selatan .....	1
<b>Lampiran 2.</b> Data Hasil Ulangan Semester (UAS) Siswa Kelas Va MIN II Konawe selatan tahun Ajaran 2015/2016 .....	3
<b>Lampiran 3.</b> Silabus Pembelajaran IPS Kelas Va MIN II Konawe Selatan.....	5
<b>Lampiran 4.</b> RPP Siklus I Pertemuan I .....	7
<b>Lampiran 5.</b> Materi Pelajaran RPP Siklus I Pertemuan I .....	13
<b>Lampiran 6.</b> LKS RPP Siklus I Pertemuan I .....	18
<b>Lampiran 7.</b> Kunci Jawaban LKS RPP Siklus I Peetemuan I .....	19
<b>Lampiran 8.</b> Soal Permainan RPP Siklus I Pertemuan I .....	20
<b>Lampiran 9.</b> Soal Tournament Akademik RPP Siklus I Pertemuan I .....	22
<b>Lampiran 10.</b> Jawaban Soal Tournament RPP Siklu I Pertemuan I .....	23
<b>Lampiran 11.</b> Penyekoran Individu Siswa dalam Tournament Akademik RPP Siklus I Peetemuan I .....	24
<b>Lampiran 12.</b> Penyekoran Kelompok Setelah Tournament RPP Siklus I Pertemuan I .....	28
<b>Lampiran 13.</b> Hasil Observasi Aktivitas Guru .....	31
<b>Lampiran 14.</b> Hasil Observasi Aktivitas Siswa .....	35
<b>Lampiran 15.</b> RPP Siklus I Pertemuan I .....	37
<b>Lampiran 16.</b> Materi Pelajaran RPP Siklus I Pertemuan II .....	40
<b>Lampiran 17.</b> LKS RPP Siklus I Pertemuan II .....	43

<b>Lampiran 19.</b> Soal Permainan RPP Siklus I Pertemuan II .....	45
<b>Lampiran 20.</b> Soal Tournament RPP Siklus I Pertemuan II .....	47
<b>Lampiran 21.</b> Pembagian Kelompok Siswa dalam Pelaksanaan <i>Team Games Tournament (TGT)</i> .....	49
<b>Lampiran 22</b> Pembagian kelompok dalam pelaksanaan tournament siklus I .....	52
<b>Lampiran 23</b> Penyekoran Individu siswa dalam tournament akademik RPP Siklus I pertemuan I .....	54
<b>Lampiran 24</b> Penyekoran kelompok setelah tornament RPP Siklus I pertemuan II .....	58
<b>Lampiran 25</b> Hasil observasi aktivitas guru RPP Siklus I Pertemuan II .....	61
<b>Lampiran 26</b> Hasil observasi aktivitas siswa RPP Siklus I Pertemuan II .....	64
<b>Lampiran 27</b> RPP Siklus II Pertemuan I .....	65
<b>Lampiran 28</b> Materi RPP Siklus II pertemuan I .....	68
<b>Lampiran 29</b> LKS .....	70
<b>Lampiran 30</b> Games RPP Siklus II pertemuan II .....	71
<b>Lampiran 31</b> Soal Tournament .....	72
<b>Lampiran 32</b> penyekoran individu siswa dalam tournament RPP Siklus II pertemuan II .....	73
<b>Lampiran 33</b> Peyekoran kelompok setelah Tournament .....	77
<b>Lampiran 34</b> Hasil observasi aktivitas siswa RPP Siklus II	

Pertemuan I .....	80
<b>Lampiran 35</b> Hasil observasi aktivitas siswa RPP Siklus II .....	83
<b>Lampiran 36</b> RPP Siklus II Pertemuan II .....	84
<b>Lampiran 37</b> materi RPP Siklus II Pertemuan II .....	87
<b>Lampiran 38</b> LKS .....	89
<b>Lampiran 39</b> Soal Games .....	90
<b>Lampiran 40</b> Soal Tournament .....	92
<b>Lampiran 41</b> Penyekoran individu siwa dalam Tournament .....	93
<b>Lampiran 42</b> Penyekoran kelompok setelah tournemnet RPP Siklus II pertemuan II .....	96
<b>Lampiran 43</b> Hasil aktivitas Guru RPP II siklus II Pertemuan II .....	99
<b>Lampiran 44</b> Hasil observasi aktivitas siswa RPP Siklus II Pertemuan II .....	102
<b>Lampiran 45</b> Pembagian kelompok siklus II .....	103
<b>Lampiran 46</b> Aturan main tournamnet akademik .....	105
<b>Lampiran 47</b> Soal evaluasi siklus I .....	106
<b>Lampiran 48</b> Soal evaluasi siklus II .....	111
<b>Lampiran 49</b> Kunci jawaban siklus II .....	116

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>ABTSRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Hipotesis Tindakan I/II .....	5
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	6
H. Defenisi Operasional .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Defenisi Konsep Hasil Belajar .....	9
B. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	10
1. Faktor yang Berasal dari Luar Diri Siswa.....	10
2. Faktor yang Berasal dari dalam Diri Siswa.....	10
C. Defenisi Mata Pelajaran IPS.....	12
1. Defenisi Mata Pelajaran IPS.....	11
2. Tujuan Pembelajaran IPS di SD/MI.....	13
3. Ruang Lingkup IPS .....	14
D. Model Pembelajaran .....	14
1. Model Pembelajaran Teams Games Tournament.....	15
2. Langkah-Langkah Pembelajaran TGT .....	16
3. Kelemahan dan kekurangan TGT.....	17
E. Penelitian Relevan .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	20
B. Waktu dan Tempat Peneliti .....	20
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	20
D. Prosedur Penelitian .....	21
E. Desain Penelitian .....	24
F. Teknik Pengumpulan Data.....	25
G. Teknik Analisis Data.....	26
H. Indikator Kinerja .....	26
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	29

B. Data Hasil Penelitian .....	32
C. Hasil Belajar Siswa IPS .....	44
D. Pembahasan .....	54
E. Keterbatasan Penelitian .....	55
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	57
B. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>61</b>

## ABSTRAK

### **Nurdianti “*Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Kelas Va MIN II Konawe Selatan*” (di Bimbing oleh Dr. Hj. Nurseha Gazali, M.S.i)**

---

Penelitian ini Berjudul Upaya Peningkatan Hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) kelas Va MIN Konawe Selatan. Masalah utama yang ingin dibahas dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas Va MIN II Konawe Selatan ?. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Prosedur penelitian tindakan kelas ini diatur dengan jumlah siklus yang relatif, yaitu di sesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan. Pelaksana penelitian ini adalah peneliti, sedangkan A.Nurhaerani S.Pd.I guru IPS kelas Va MIN II Konawe Selatan sebagai Observer.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Subyek penelitian adalah kelas Va MIN II Konawe Selatan yang terdiri dari 21 siswa. Langkah awal dalam TGT adalah pengelompokan siswa secara heterogen yang beranggotakan 4-5 siswa. nama-nama *teams* adalah power rangers, batman, superman, pembela kebenaran, dan spiderman. Setiap *teams* akan belajar dan menyelesaikan soal LKS serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. penelitian ini di laksanakan dua siklus. setiap siklus terdiri dari dua kali pelaksanaan *games*. Nama *gamesnya* adalah *games* “aku” dan “mencari pasangan”. *Games* aku adalah soal jawaban yang di gantikan dengan kata aku, sedangkan *games* mencari pasangan yaitu menghubungkan anak panah dengan jawaban soal *games*. Selanjutnya pelaksanaan *tournament* yang bertujuan untuk mengevaluasi materi pelajaran hari itu. *tournament* di laksanakan dua kali setiap siklusnya. Kelompok *tournament* terdiri dari 4 kelompok yaitu bulan, bintang, matahari dan bumi (kelompok tinggi, sedang, sedang dan rendah). Prosedur pelaksanaannya adalah diawali dengan perwakilan kelompok mencabut lot. siswa yang mendapatkan no tertinggi akan memulai permainan dan permainan diputar searah jarum jam sampai semua anggota kelompok mendapatkan giliran membaca dan menantang jawaban lawan. Setiap siswa yang benar menjawab soal *tournament* akan mendapatkan skor individu yang akan di jumlahkan dalam skor kelompok dan kelompok yang menang akanmendapat penghargaan berupa bintang kemenangan, buku tulis serta polpen.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas Va MIN II Konawe Selatan. Siklus I Sebanyak 14 siswa tuntas hasil belajarnya yaitu memperoleh nilai  $\geq 65$ . sedangkan Sebanyak 7 siswa tidak tuntas hasil belajarnya karena memperoleh nilai  $\leq 65$ . Rata-rata hasil belajar meningkat dari 57,5 menjadi 76,05. Ketuntasan belajar pada siklus 1 mencapai 73,68%. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian nilai rata-rata pada setiap siklusnya. Hasil belajar mengalami peningkatan pada siklus II. Sebanyak 17 siswa mencapai ketuntasan belajar yang telah ditentukan dengan perolehan nilai  $\geq 65$ . Persentase peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 89,47%. Rata-rata nilai hasil belajar juga mengalami peningkatan dari 76,05% pada siklus I menjadi 80,52% pada siklus II. Ketuntasan belajar siklus I dan siklus II memperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 15,79%.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
لحمَد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين  
سيدنا محمد و على آله وأصحابه أجمعين أما بعد

Puji syukur alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT dengan limpahan rahmat dan hidayahnya yang memberikan kesehatan dan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan judul ” Upaya Peningkatan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* kelas Va MIN II Konawe Selatan”.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat-sahabatnya dan para pengikut beliau yang dengan ikhlas memeluk agama Allah SWT dan mempertahankannya sampai akhir hayatnya.

Peneliti menyadari meskipun segala upaya telah peneliti lakukan dalam penyusunan skripsi ini pastilah masih ada kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu segala komentar yang berupa kritik dan saran dari semua pihak yang bertujuan demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti terima dengan senang hati. Peneliti juga menaruh hormat kepada semua pihak khususnya kepada Ibu pelita hidup saya yang selalu mengasihi dan menyayangi dengan kasih tak terbatas dari buaian hingga mengerti akan arti sebuah ilmu, juga rasa hormat kepada semua pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini.

1. Rektor IAIN Kendari (Bapak Dr. H. Nur Alim, M. Pd) yang banyak mengembangkan IAIN menuju perguruan tinggi yang berkualitas khususnya di Sulawesi Tenggara.

2. Dekan FTIK (Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan) Ibu Dr. Hj. St. Kuraedah M.Ag yang telah berusaha mengembangkan jurusan ini sehingga peneliti dapat ikut serta menuntut ilmu.
3. Ketua jurusan Pendidikan Madrasah (Ibu Ir. Hj. Ety Nur Inah, M. Si) yang mengembangkan jurusan ini dengan baik
4. Ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Ibu St. Aisyah Mu'min, S.Ag, M.Pd yang telah berusaha sebaik mungkin memberikan sumbangsi pemikiran, sehingga prodi ini dapat bersaing dengan prodi-prodi lain yang telah lama berdiri semenjak berdirinya kampus ini.
5. Dosen pembimbing saya Ibu Dr. Hj. Nurseha Gazali, M.S.i yang penuh keikhlasan mengorbankan waktu, memberikan bimbingan dan saran kepada peneliti demi perbaikan skripsi
6. Kepada pihak sekolah MIN II konawe Selatan yang telah memberikan izin penelitian dan membantu memberikan data sekolah
7. Kepada wali kelas Va MIN II Konawe Selatan Ibu A. Nurhaerani S.Pd.I yang telah banyak membantu memberikan perbaikan dalam pelaksanaan PTK.

Demikian kata pengantar ini peneliti sampaikan semoga semua pihak yang ikut membantu penyelesaian skripsi ini, Allah limpahkan rahmatnya, Amin.

Kendari, 26 September 2015  
Peneliti

Nurdianti  
12010104006



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KENDARI**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jln. Sultan Qaimuddin No.17 Telp/Fax. 0401-319710  
E-Mail. Stain kdi@yahoo.co.id Website. WWW.// http.stainkendari.sc.id

**PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Kelas Va MIN II Konawe Selatan” yang disusun oleh saudari Nurdianti, NIM 12010104006, Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kendari telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah pada hari Senin 22 Agustus 2016, dan dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan Islam, dengan beberapa perbaikan.

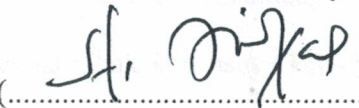
Kendari, 16 Syawal 1437 H  
21 Juli 2016 M

**Dewan Penguji**

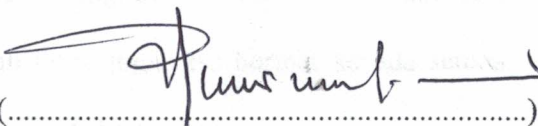
Ketua: Dr. Hj. Nurseha Gazali, M.S.i

()

Anggota: St. Aisyah Mu'min M.Pd

()

Syahrul Marham S.Pd.I, M.Pd

()

Diketahui Oleh  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN Kendari

  
**Dr. Hj. St. Kuraedah, M.Ag**  
NIP. 196312231991022003