

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PERMAINAN KARTU BERPASANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MI KELAS IV

SKRIPSI

OLEH

NUR INDAH RAHMAWATI

NIM : 20862321052



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PERMAINAN KARTU BERPASANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MI KELAS IV

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Raden Rahmat Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

OLEH

NUR INDAH RAHMAWATI

NIM : 20862321052

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU KEISLAMAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN PERMAINAN KARTU BERPASANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MI KELAS IV

SKRIPSI

Oleh

NUR INDAH RAHMAWATI

NIM : 20862321053

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 18- mei - 2024

Dosen Pembimbing



Melani Albar, M.PdI

NIDN. 0728128701



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang Dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada hari : Senin
Tanggal : 27-mei-2024

Ketua,



Melani Albar, M.Pd
NIDN.0728128701

Sekretaris



Rofiqoh Firdausi, M.Pd
NIDN. 0718079203

Penguji Utama,



Nanik Ulfa, M.Pd
NIDN.2105018602

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Keislaman



Dr. Saifuddin, S.Ag, M.Pd
NIDN. 2103017601

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Nanik Ulfa, M.Pd
NIDN.2105018602

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Indah Rahmwati
NIM : 20862321053
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas/Program : Fakultas Ilmu Keislaman
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Team Games
Tournament (TGT) Dengan Kartu Berpasangan
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 27. Mei - 2024.

Yang membuat pernyataan



Nur Indah Rahmwati

20862321053

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Rahmawati, Nur Indah. 2024, “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan Permainan Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Dosen Pembimbing : Melani Albar, M.Pd.I

Kata Kunci : *Team Games Tournament (TGT)*, Hasil Belajar, IPAS.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Ragam Bentang Alam dan Profesi Masyarakat pada siswa kelas IV di MI Mitahul Ulum Tajinan. Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut, antara lain : 1) Kurangnya inovasi dalam menyampaikan pembelajaran. 2) Minimnya antusias siswa dalam proses belajar mengajar. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dengan permainan kartu berpasangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi ragam bentang alam dan profesi masyarakat kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Tajinan. Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan Kualitatif Interaktif dengan model PTK *Kemmis dan Mc Taggart*. Peneliti melakukan penelitian dengan dua siklus, melalui langkah-langkah sebagai berikut : 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan, peneliti memperoleh hasil sebagai berikut : Pada saat pre test siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 58,3 %. Pada siklus I siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 62,83 %, dengan presentase ketuntasan belajar 41,66 %. Pada siklus II siswa mendapatkan nilai rata-rata 78,3 % dengan presentase ketuntasan sebesar 87,5%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* tersebut dapat dikatakan “BERHASIL”

ABSTRACT

Rahmawati, Nur Indah. 2024, "*Application of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model with Paired Card Games to Improve Learning Outcomes for Class IV Madrasah Ibtidaiyah Students.*" Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Sciences, Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor: Melani Albar, M.Pd.I

Keywords: Team Games Tournament (TGT), Learning Results, IPAS

This research was motivated by the low learning outcomes of students in the science and sciences subject, Various Natural Landscapes and Community Professions, for class IV students at MI Mitahul Ulum Tajinan. Several factors influence learning outcomes, including: 1) Lack of innovation in delivering learning. 2) Lack of student enthusiasm in the teaching and learning process. So, to overcome this problem, researchers used the Team Games Tournament (TGT) learning model to improve student learning outcomes in science subjects.

This research aims to describe whether the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model with paired card games can improve student learning outcomes in science and science subjects covering various landscapes and community professions in class IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Tajinan. The research carried out was Classroom Action Research (PTK) with an Interactive Qualitative approach using the Kemmis and Mc Taggart PTK model. Researchers conducted research in two cycles, through the following steps: 1) Planning, 2) Implementation of Actions, 3) Observation, 4) Reflection.

Based on the results of the actions taken, the researchers obtained the following results: During the pre-test, students got an average score of 58.3%. In cycle I, students got an average score of 62.83%, with a learning completion percentage of 41.66%. In cycle II students got an average score of 78.3% with a completion percentage of 87.5%. It can be concluded that the use of the Team Games Tournament (TGT) learning model can be said to be "SUCCESSFUL"

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji bagi Allah SWT yang telah Dzat yang hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Mi Kelas IV”. Shalawat dan salam kepada Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Penulis menyadari bahwa keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengalaman, banyaknya hambatan dan kesulitan ssenantiasa penulis temui dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu saya ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak H. Imron Rosadi, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Bapak Dr,Saifuddin, S.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ibu Nanik Ulfa, M.Pd selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Bapak Melani Albar, M.PdI selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan dan saran dalam penulisan skripsi ini.

5. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
6. Kepada Ibu Kepala Madrasah Lailatul Rohmah, S.PdI beserta staff pengajar Mi Miftahul Ulum Gunungsari Tajinan yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada cinta pertama Ayahku Abd Ghofur dan Pintu surgaku Ibu Muasus Khoirot, adik saya Nur Rohmah Kharisma Fitri, terimakasih atas Do'a, limpahan kasih sayang dan cinta yang tulus, serta dukungan dan motivasi yang dinerikan sampai di titik ini.
8. Kepada keluarga besar saya yang sudah mendoakan dan mensupport saya sampai saat ini.
9. Untuk teman dekat saya Ira,Wafda,Vikron ali chosin, dan fadila . Terimakasih atas support,motivasi dan do'a yang telah diberikan.
10. Untuk semua teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2020 yang selalu memberikan motivasi dan pengalaman berharga yang tak terlupakan.

Semoga segala bentuk bantuan dari Bapak/Ibu/Saudara mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga peneliti mengharapkan kritik dan saran demi kebaikan karya selanjutnya. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Aamiin yarabbal alamiin..

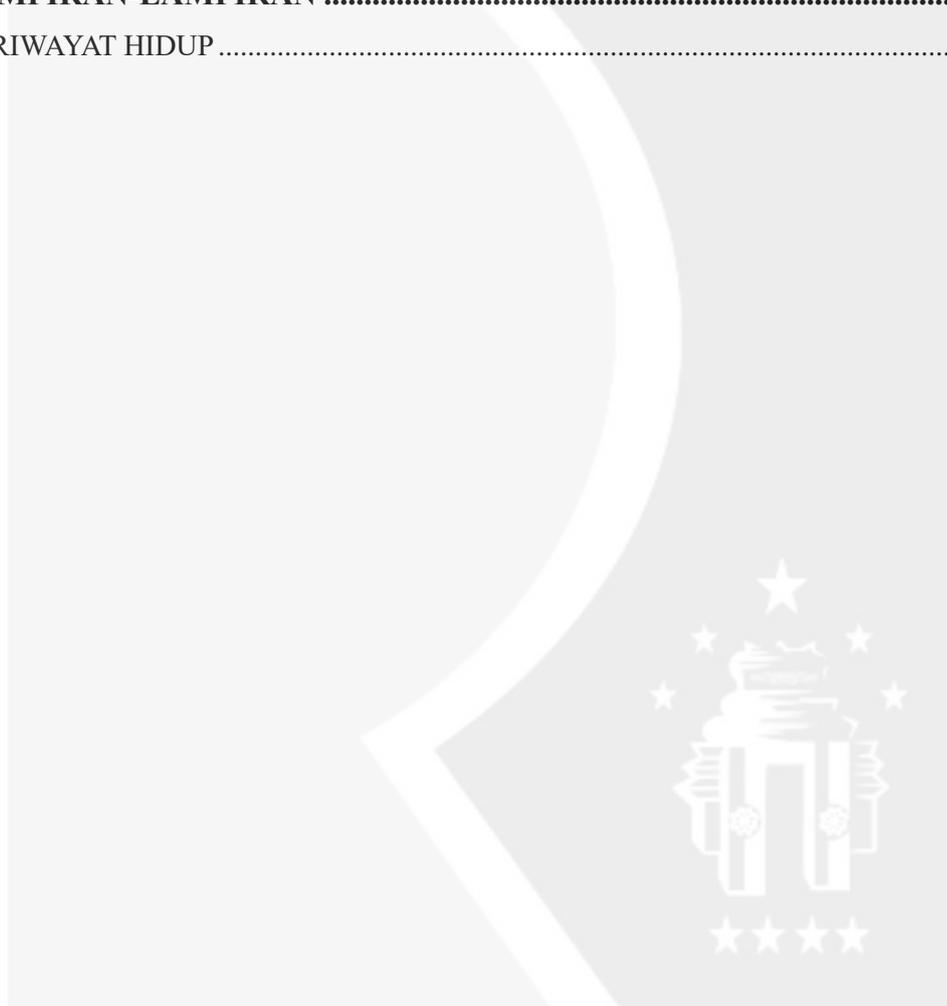
Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Kegunaan Penelitian	7
1.6 Hipotesis Tindakan	8
1.7 Devinisi Operasional.....	9
1.8 Sistematika Penulisan	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
2.1 Model Pembelajaran	11
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran	11
2.1.2 Jenis-Jenis Model Pembelajaran.....	11
2.1.3 Ciri-Ciri Model Pembelajaran Model pembelajaran.....	13
2.2 Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>)	14
2.2.1 Pengertian <i>Team Games Tournament</i>	14
2.2.2 Karakteristik Model <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	14
2.2.3 Tujuan Model <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	14
2.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	15

2.2.5 Langkah-Langkah Penggunaan Model TGT	16
2.3 Aspek yang akan diperbaiki.....	17
2.3.1 Definisi Hasil Belajar	17
2.3.2 Faktor-Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	18
2.3.3 Indikator Hasil Belajar.....	19
2.4. Ruang Lingkup	20
2.4.1 Pengertian IPAS	20
2.4.2 Tujuan Pembelajaran IPAS	21
2.5 Penetian Terkait	22
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN	26
3.1 Desain Penelitian.....	26
3.1.1 Jenis dan Metode Penelitian	26
3.1.2 Jenis dan Model Penelitian Tindakan Kelas	26
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	28
3.3 Subjek Tindakan.....	29
3.3.1 Kelas Sasaran Tindakan.....	29
3.3.2 Mata Pelajaran/ Tema dan Materi	29
3.3.3 Variabel intervensi	30
3.3.4 Variabel Sasaran Tindakan.....	30
3.3.5 Personalia Tindakan.....	30
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	31
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	33
3.5 Indikator Kinerja Tindakan	35
3.6 Prosedur Tindakan	36
BAB IV	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Hasil Penelitian.....	38
4.2 Deskripsi Data.....	39
4.3 Pra Siklus	39
4.4 Siklus 1	41
4.6 Hasil Analisis Hipotesis Tindakan	57
4.7 Pembahasan Hasil Penelitian	61

BAB V	63
PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	68
RIWAYAT HIDUP	114



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Identifikasi Masalah	6
Tabel 2.1 Penelitian Terkait ..	24
Tabel 3.1 Personalia Tindakan	31
Tabel 4.1 Kriteria Tingkat keberhasilan Siswa dalam %	40
Tabel 4.2 Kriteria Tingkat keberhasilan Siswa dalam %	49
Tabel 4.3 Kriteria Tingkat keberhasilan Siswa dalam %	57
Tabel 4.4 Hasil Analisis Penilaian Pra Siklus	58
Tabel 4.5 Hasil Analisis Belajar Siswa Siklus I	59
Tabel 4.6 Hasil Analisis Penilaian Siklus II	59



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Kemmis dan Mc Taggart.27

Gambar 4.19 Nilai Rata-Rata Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II60



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Belajar merupakan pengalaman seumur hidup, perjalanan tanpa akhir untuk menciptakan pemahaman personal diri dan harus melibatkan kemampuan untuk terus menerus, meningkatkan hasil belajar.

Pendidikan dalam proses belajar mengajar bisa berjalan tergantung pada pengajaran guru, karena guru merupakan sutradara dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru dan siswa mempunyai peran masing-masing. Siswa sebagai subjek dalam belajar, siswa harus berperan aktif guna mendapatkan ilmu untuk diterapkan di lingkungan masyarakat. Sedangkan seorang guru adalah subjek pengajar, guru harus mampu membantu siswa dalam mencapai perkembangan secara optimal baik berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.² Untuk mencapai perkembangan tersebut, maka seorang guru mengembangkan kreatifitas dalam mengajar yang dibutuhkan siswa.

¹ Hasbullah, *Dasar- Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hlm.4.

² Nana Sudjana. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo. 2009. Hal.28

Bentuk kreatifitas yang bisa digunakan guru adalah model pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para guru dalam melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar.³ Dengan demikian adanya model pembelajaran ini agar kegiatan belajar mengajar di dalam kelas tersusun secara sistematis guna membantu siswa untuk menghindari kebosanan dan menjadi terlibat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang diciptakan guru untuk menumbuhkan serta mengembangkan wawasan, kreativitas, dan pola pikir siswa tentang suatu ilmu pengetahuan, dan juga sebagai proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada lingkungan belajar.⁴ Beberapa manfaat dari pembelajaran adalah membentuk karakter siswa, melatih kemampuan berfikir dan meningkatkan hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah MI Miftahul Ulum, peneliti mengumpulkan data yang menunjukkan bahwa tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPAS yang direncanakan masih kurang selama proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran di kelas, guru masih menggunakan metode ceramah, guru belum dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa lebih aktif

³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Rosdakarya, Bandung, 2013), 13.

⁴ Nana Sudjana. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo. 2009. Hal.28

dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada kelas IV MI Miftahul Ulum Tajinan menunjukkan bahwa kemampuan dalam menyerap materi pelajaran IPAS khususnya ragam bentang alam dan profesi masyarakat tergolong masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan masih banyak siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan yaitu 75. Dapat dilihat dari 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Diketahui bahwa terdapat 16 siswa atau 66,6 % belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), sedangkan terdapat 8 siswa atau 33,3 % yang mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Mengetahui perolehan nilai hasil ulangan pada siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Tajinan tersebut membuktikan bahwa hasil belajar IPAS khususnya materi ragam bentang alam dan profesi masyarakat masih rendah.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas IV, menyampaikan bahwa siswa sedikit kesulitan dalam mata pelajaran IPAS materi ragam bentang alam dan profesi masyarakat, karena banyak informasi dalam bab ini, terdapat berbagai materi yang sulit, kurangnya media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan penelitian terdahulu bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) sebagai alat bantu tentang kurangnya hasil belajar siswa salah satunya oleh : Raehanah dkk “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa” Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa metode observasi dan tes. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I jumlah

siswa yang tuntas sebanyak 14 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 9 orang dengan ketuntasan belajar klasikal 60,86%. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 1 orang dengan ketuntasan klasikal 95,65%. Dengan demikian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kokami dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV di MI Yusuf Abdussatar Kediri.⁵ Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar ipa.

Terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh Ika Evitasari Aris dkk dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Negeri Kebanyakan Kota Serang Banten”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada Model Pembelajaran tipe TGT terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD Negeri Kebanyakan Kota Serang Banten. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil pembelajaran menggunakan model pembelajaran dan diuji dengan menggunakan pre-test nilai rata-ratanya adalah sebesar 55,60. Nilai termasuk kedalam kategori rendah dan mayoritas hasil belajar pre-test siswa ada pada klasifikasi perlu bimbingan sebesar 83,3% Setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dan dilakukan post-test dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa berubah menjadi 83,56, dan ini termasuk kedalam klasifikasi sangat baik. Nilai tertinggi sebesar

⁵ Raehanah, Ahmad Hudari, dan Warni Djuwita. *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa*. 2018

93.00 (klasifikasi sangat baik) dan nilai terendah sebesar 67 (klasifikasi cukup). Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki pengaruh dari penggunaan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPA terhadap hasil pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri Kebanyakan Kota Serang Banten.⁶ Dalam penelitian ini penggunaan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPA untuk murid kelas IV terbukti efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni luh Sri Armidi Dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI”. Berdasarkan hasil penelitian rata-rata hasil belajar siswa siklus I sebesar 68,91 dengan persentase ketuntasan klasikal 70,27% sedangkan rata-rata hasil belajar siswa siklus II sebesar 74,05 dengan persentase ketuntasan klasikal 86,48%.⁷ Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran TGT pada siswa kelas VI SD secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Berdasarkan Temuan Peneliti menunjukkan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran TGT *Team Games Tournament* sangat berhasil meningkatkan hasil belajar siswa yang merupakan alasan kuat untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan penerapan model pembelajaran TGT *Team Games Tournament*, karena model pembelajaran TGT *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang berbentuk game atau permainan sehingga memungkinkan

⁶ Ika Evitasari Aris, Uvia Nursehah dan Vina Solehah. *Penggunaan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Negeri Kebanyakan Kota Serang Banten*. Vol 3 No 02 Thn 2022 Hal 83 - 97

⁷ Ni Luh Si Armidi. Penerapan Model Pembelajaran TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI. Vol 6 No 2, Tahun Terbit 2022, pp. 214-220

membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.⁸ Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini tidak hanya membuat siswa berkemampuan akademik tinggi yang lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga dapat ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya.⁹ Sebagai media pembelajarannya peneliti menggunakan media kartu berpasangan. Kartu berpasangan merupakan suatu teknik pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kartu sebagai media pembelajaran untuk berinteraksi bersama kelompoknya (pasangannya) agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Kartu Berpasangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mi Kelas IV”

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah dilakukan penelitian pra-tindakan kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Tajinan Pada Mata Pelajaran IPAS materi ragam bentang alam maka ditemukan indetifikasi masalah yang telah di paparkan pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Identifikasi Masalah

No	Aspek	Masalah
1	Guru	<ul style="list-style-type: none"> Perlu adanya inovasi dalam menggunakan model pembelajaran.

⁸ Nurhayati, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA*. Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 9118 - 9126

⁹ Ni Komang Ida Riana, *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika*.jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan.Vol.4(3)

		<ul style="list-style-type: none"> • Metode yang digunakan masih konvensional yaitu metode ceramah
2	Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Rata-rata nilai kurang dari KKM • Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini yaitu : Apakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan kartu berpasangan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan kartu Berpasangan Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah”.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam perkembangan pendidikan dan proses pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung. Diantara manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Ditinjau dari manfaat teoritis, penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), untuk membantu ilmu

pengetahuan berupa tahapan-tahapan untuk kepentingan siswa. Selain itu berfungsi sebagai referensi dan sumber untuk riset lebih lanjut.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Memberikan kemudahan bagi siswa dalam menguasai materi ragam bentang alam dan profesi masyarakat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS melalui pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT).

b. Bagi Guru

Meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun model dan membuat media pembelajaran baru yang menarik dan menyenangkan khususnya pada mata pelajaran IPAS yaitu dengan *Team Games Tournament* (TGT) dan media Kartu berpasangan.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan pemikiran positif dalam kegiatan pembelajaran karena hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran.

1.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan. Maka hipotesis tindakan yang diusulkan adalah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan permainan kartu berpasangan dapat meningkatkan

hasil belajar IPAS tentang ragam bentang alam pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Tajinan.

1.7 Definisi Operasional

Definisi masalah judul pada penelitian ini dimaksudkan untuk menjelaskan yang muncul pada permasalahan ini :

1.7.1 Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin yang berbeda, untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas.

1.7.2 Kartu Berpasangan

Metode kartu berpasangan merupakan suatu teknik pembelajaran dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang menggunakan kartu sebagai media pembelajaran untuk berinteraksi dengan kelompoknya¹⁰. Metode ini mirip dengan metode *Index Card Match*.

1.7.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu kompetensi yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran tertentu.¹¹ Berdasarkan pengertian tersebut bahwa Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang

¹⁰ Saifuddin mahmud. *Strategi Belajar Mengajar*. Aceh: Syiah Kuala University Press. 2017. Hal.146.

¹¹ Sudjana,nana dan Ahmad,Rivai. *Media Pengajaran* (Bandung : Sinar Baru Algensindo,2011),7

diperoleh setelah mengikuti proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini hasil belajar yang di maksud yaitu aspek kognitif (pengetahuan) siswa.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang : 1) latar belakang masalah,2) identifikasi masalah,3) rumusan masalah, 4) tujuan penelitian, 5) kegunaan penelitian, 6) hipotesis tindakan, 7) definisi opeasional dan 8) sitematika penulisan.

BAB II : KAJIAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang : 1) metode pembelajaran, 2) media pembelajaran,3) aspek yang akan diperbaiki, 4) ruang lingkup dan 5) penelitian terkait..

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang : 1) desain penelitian,2) lokasi dan waktu penelitian, 3) subyek tindakan meliputi : kelas sasaran tindakan,mata pelajaran,varibel intervensi,varibel sasaran tindakan,personalia tindakan, teknik dan instrumen pengumpulan data, indikator kinerja tindakan, dan prosedur tindakan.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang : 1) deskripsi hasil penelitian per siklus dan 3) pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang : 1) kesimpulan dan 2) saran-saran