

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI
KOPERASI DI KELAS IV MI THORIQUL ULUM
PACET- MOJOKERTO**

SKRIPSI

Oleh :

LULUK MAULIDIYAH

2015.170.0126019

Pembimbing : Agung Purwono, M.Pd NIDN : 2114038902



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM
MOJOKERTO**

2019

ABSTRAK

Maulidiyah Luluk.2019 “Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS Materi koperasi di kelas IV MI Thoriqul Ulum Sajen Pacet Mojokerto”.Skripsi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Pesantren KH. Abdul Chalim Pembimbing : Agung Purwono M.Pd

Kata kunci : TGT,buku ajar dan penelitian

Penelitian ini dilatar belakangi dari observasi di kelas yaitu mengenai kurangnya pemahaman siswa kelas IV MI Thoriqul Ulum tahun pelajaran 2018-2019 pada pelajaran IPS materi koperasi. Hal ini didukung dari masih banyaknya siswa yang mencapai nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Dari 22 siswa yang terdapat 11 siswa yang belum tuntas. Data hasil belajar menunjukkan bahwa nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi 72 dengan presentase ketuntasan mencapai 54%.

Rumusan masalah penelitian ini berupa bagaimana cara meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Team Game Turnament* (TGT). Tujuannya yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran tipe *Team Game Turnament* (TGT) dan untuk meningkatkan hasil belajar dengan model tersebut. Kegiatan dilaksanakan dengan dua siklus, dengan memperoleh data aktivitas siswa, performansi guru , dan juga hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin yang diaman terdapat empat tahap yaitu perencanaan (*planing*), aksi atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Teknik pengambilan data yang digunakan berupa tes, observasi dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar dan observasi untuk memperbaiki pembelajaran dengan model pembelajaran tipe *Team Game Turnament* (TGT).

Hasil yang diperoleh pada siklus I yaitu presentase performansi guru mencapai 75 % dalam kategori sedang. Pada siklus II yaitu presentase performansi guru yang mencapai 92 % dalam kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan presentase sebesar 17%. Hasil belajar pada siklus I yaitu presentase siswa yang memenuhi nilai KKM mencapai 58% dalam kategori cukup. Pada siklus II, hasil belajar siswa mencapai 83% yaitu dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan terhadap hasil belajar siswa pada siklus II dengan presentase kenaikan hasil belajar siswa sebesar 25%. maka dapat disimpulkan (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada Pelajaran IPS materi koperasi.

Thesis Abstract

Maulidiyah Luluk. 2019 "Using Teams Games Tournament (TGT) Learning Model to improve Social Studies learning outcomes of Cooperative Material in Class IV MI Thoriqul Ulum Sajen Pacet Mojokerto". Thesis of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Tarbiyah Faculty, Pesantren Institute KH. Abdul Chalim, Advisor: 1 Agung Purwono, M.Pd

Keywords: TGT, textbooks and research

This research is motivated by observations in the class that is about the lack of understanding of fourth grade MI Thoriqul Ulum students in the 2018-2019 academic year in the social studies subject matter of cooperatives. This is supported by the large number of students who achieve grades below the minimum completeness criteria (KKM), which is 70. Of the 22 students there are 11 students who have not yet completed. Learning outcomes data show that the lowest value is 50 and the highest value is 72 with a percentage of reaching 54%.

The formulation of the problem of the research is in the form of how to improve learning outcomes by using a learning model for team game tournament (TGT). The goal is to find out and describe the use of learning models for team game tournament (TGT) and to improve learning outcomes with that model. The activity was carried out with two cycles, with data obtained on student activity, teacher performance, and also student learning outcomes.

This research is a classroom action research model with the Kurt Lewis model where there are four stages, namely planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques used in the form of tests, observations, and documentation. The test is used to measure learning outcomes and observations to improve learning with the learning model of the team game tournament (TGT).

The results obtained in the first cycle are the percentage of teacher performance reaching 75% in the medium category. In the second cycle, the percentage of teacher performance which reached 92%, in the high category. This can be seen that there is a percentage increase of 17%. Learning outcomes in the first cycle namely the percentage of students who fulfil the KKM value reached 58% in the category enough. In the second cycle, student learning outcomes reached 83%, in the high category. This shows an increase in student learning outcomes in the second cycle with a percentage increase in learning outcomes by 25%.

Based on the explanation above, it can be concluded that the learning model of team game tournament (TGT) can improve the learning outcomes of grade IV MI Thoriqul Ulum Sajen Pacet students subject matter in cooperatives.