

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul: **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament dengan Permainan Tapula Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV SDN 33 Kota Selatan Pada Materi Energi dan Perubahannya**

Oleh

Husin Husain

441 418 048

Pembimbing I



Dr. Akram La Kilo, M.Si
NIP.19770411 200312 1 001

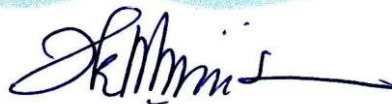
Pembimbing II



Julhim. S. Tangio, S.Pd, M.Pd
NIP. 19750828 200812 2 003

Mengetahui,

† Ketua Jurusan Kimia



Wiwin. R. Kunusa, S.Pd, M.Si
NIP. 19701108 200112 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

**Skripsi yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams
Game Tournament dengan Permainan Tapula Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Siswa Kelas IV SDN 33 Kota Selatan
Pada Materi Energi dan Perubahannya
Oleh**

**Husin Husain
NIM. 441 418 048**

Telah dipertahankan di depan dewan Penguji

Hari/Tanggal : Jum'at, 27 Januari 2019

Waktu : 08.30 - 09.30 WITA

Penguji:

1. **Dr. Masrid Pikoli, M.Pd**
NIP.19790107 200501 1 002
2. **Erni Mohamad, S.Pd, M.Si**
NIP. 19690812 200501 2 002
3. **Deasy. N. Botutihe, S.Pd, M.Pd**
NIP. 19841219 201404 2 001
4. **Dr. Akram La Kilo, M.Si**
NIP.199770411 200312 1 001
5. **Julhim Tangio, S.Pd, M.Pd**
NIP. 19750828 200812 2 003

Mengetahui,

Dean Fakultas Matematika dan IPA



Prof. Dr. Astin Lukum, M.Si
Nip. 1963303227 198803 2 002

ABSTRAK

Husin Husain 2019. “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dengan permainan tapula untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 33 Kota Selatan pada materi energi dan perubahannya”. Pembimbing I: Dr. Akram La Kilo, M.Si dan Pembimbing II: Julhim S. Tangio, S.Pd, M.Pd.

Penelitian tindakan kelas ini didasari rendahnya aktivitas dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi energy dan perubahannya yang berakibat terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dengan permainan tapula. Adapun subjek yang dikenakan tindakan adalah siswa kelas IV SDN 33 Kota Selatan tahun pembelajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa 34 orang. Proses penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan beberapa perubahan terhadap kekurangan yang ditemukan dalam dua siklus. Siklus pertama merupakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dengan permainan tapula, sedangkan pada siklus kedua merupakan tindakan perbaikan dari kelemahan siklus pertama berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN No.33 Kota Selatan Kota Gorontalo, dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan menggunakan permainan Tapula ini dapat meningkatkan aspek kognitif siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I dengan jumlah 34 siswa terdapat 20 siswa atau 58,82% yang memenuhi standar ketuntasan dengan mendapat nilai 75 ke atas dengan daya serap klasikal yaitu 50,62%, sedangkan pada siklus II terdapat 31 siswa yang memenuhi standar ketuntasan belajar atau mencapai 91,17% dengan nilai daya serap klasikal adalah 82,59%

Kata kunci : Penelitian tindakan kelas, *Teams Game Tournament(TGT)*, Tapula, energi dan perubahannya

ABSTRACT

Husain, Husin 2019. *“The Implementation of Teams Game Tournament Cooperative Learning Model with Tapula Game in Increasing the Fourth-Grade Students’ Learning Outcomes in the Topic of Energy and Its Changes (A Study Conducted in SD 33 State Elementary School in Kota Selatan)”* Principal Supervisor: Dr. Akram La Kilo, M.Si. Co-supervisor: Julhim S. Tangio, S.Pd, M.Pd.

This classroom action research is grounded by low activities and learning motivations of the students in learning energy and its changes; this problem ultimately affects their low learning outcomes. One of the solutions to address this problem is by applying the Teams Game Tournament cooperative learning model with the *Tapula* game. Therefore, as many as 34 students in the fourth grade of SD 33 state elementary school in Kota Selatan in the academic year 2019/2020 involved as the research subject. This research was conducted in two cycles with some changes towards the weaknesses found in both cycles. The first cycle was the implementation of the Teams Game Tournament model with the aforementioned game; the second cycle, in contrast, was the improvement of the cycle I weaknesses based on the results of observation and evaluation. The result reveals that the Teams Game Tournament model with the *Tapula* game is able to improve students’ cognitive aspect, proven by the increase in learning outcomes. Out of 34 students, there were 20 of them (58.82%) met the mastery standard by scoring 75 and above with the classical absorption of 50.62% in cycle I. In addition, in cycle II, 31 students (91.17%) fulfilled the mastery standard by reaching the classical absorption of 82.59%.

Keywords: Classroom action research, Teams Game Tournament (TGT), *Tapula*, energy and its changes

