

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS IX-2
SMP NEGERI 2 TELAGA KABUPATEN GORONTALO**

SKRIPSI

Oleh

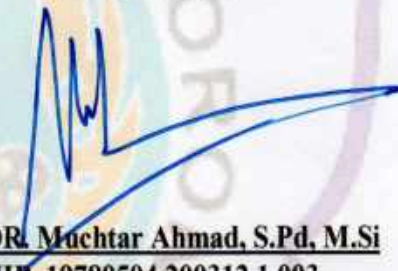
**ASTUTI SULEMAN
NIM : 911416081**

Telah Diperiksa dan Disetujui Untuk Diuji

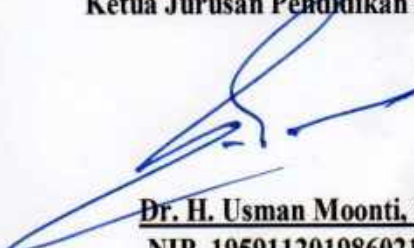
Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. Ir. Syarwani Canon, M.Si
NIP. 19650724 200003 1 001


DR. Mughtar Ahmad, S.Pd, M.Si
NIP. 19780504 200312 1 003

**Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi**


Dr. H. Usman Moonti, M.Si
NIP. 195911201986021001

LEMBAR PENGESAHAN

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS IX-2
SMP NEGERI 2 TELAGA KABUPATEN GORONTALO

SKRIPSI

Oleh:

ASTUTI SULEMAN
NIM : 911416081

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Hari/Tanggal : Sabtu, 16 Mei 2020

Waktu : 10.00 Wita s/d Selesai

Penguji :

1. Dra. Irina Popoi, M.Pd
NIP. 196002281998032001

1.

2. Radia Hafid, S.Pd, M.Si
NIP. 197104252005022002

2.

3. Prof. Dr. Ir. Syarwani Canon, M.Si
NIP. 196507242000031001

3.

4. Dr. Muchtar Ahmad, S.Pd, M.Si
NIP. 197805042003121003

4.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Gorontalo



Dr. Muhammad Amir Arham, M.E
NIP. 197207252006041002

ABSTRAK

Astuti Suleman Nim 911416081. Skripsi “**Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament** Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas IX2 SMP Negeri 2 Telaga Kabupaten Gorontalo”. Program Studi S-1 Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo, dengan pembimbing I Bapak **Prof. Dr. Ir. Syarwani Canon, M.Si** dan pembimbing II Bapak **Dr. Muchtar Ahmad, S.Pd, M.Si**.

Tujuan penelitian ini adalah “untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas IX-2 SMP Negeri 2 Telaga Kabupaten Gorontalo” subjek penelitian ini adalah siswa yang diberikan tindakan sebanyak 24 siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus dan masing-masing terdiri dari (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan evaluasi, (4) analisis dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktifitas guru dan siswa dan tes untuk mengukur hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana pada observasi awal terdapat presentase 45,83% yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal, pada siklus I meningkat menjadi 66,67% dan pada siklus II meningkat lagi 87,5% sehingga terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 20,83%.

Kata Kunci : Hasil Belajar Siswa, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament

ABSTRACT

Suleman, Atuti. Student ID: 911416081. Undergraduate Thesis. **“Improving Student Learning Outcomes by Employing Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament in Integrated Social Sciences Subject (A Study Conducted at IX-2 Class of SMP 2 State Junior High School in Telaga, Gorontalo Regency)”** Department of Economic Education, Faculty of Economics, Universitas Negeri Gorontalo. Principal Supervisor: **Prof. Dr. Ir. Syarwani Canon, M.Si,** Co-supervisor: **Dr. Muchtar Ahmad, S.Pd, M.Si.**

The purpose of this study was to improve student learning outcomes by employing the cooperative learning model of Teams Games Tournament in Integrated Social Science subject at IX-2 class of SMP 2 state junior high school in Telaga, Gorontalo Regency. The study subjects were 24 students who were given action.

This classroom action research was conducted in two cycles, and each of them consisted of planning, implementation, observation and evaluation, analysis and reflection. Furthermore, in collecting data, test, teacher and student activities observation sheet were used in measuring student learning outcomes.

The results revealed that the use of the Teams Games Tournament cooperative learning model could improve student learning outcomes. It was shown from the initial observation that reached 45.83% and met the minimum mastery criteria; the percentage increased to 66.67% in the first cycle and 87.5% in the second cycle. Therefore, the total increase was 20.83%.

**Keywords: Student Learning Outcomes, Teams Games Tournament
Cooperative Learning Model**

