

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI BENDA DAN
SIFATNYA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAM
GAMES TOURNAMENT*) PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 401 PANYABUNGAN
TAHUN AJARAN 2024/2025**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (SP.d) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

LAILA SAPITRI

NIM: 21160034

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2025**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI BENDA DAN
SIFATNYA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAM
GAMES TOURNAMENT*) PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 401 PANYABUNGAN
TAHUN AJARAN 2024/2025**



SKRIPSI

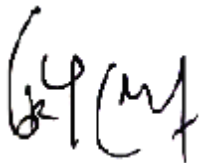
Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (SP.d) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

LAILA SAPITRI

NIM: 21160034

Pembimbing I



Rahmi Seri Hanida, M.Pd

NIP. 199108082019032012

Pembimbing II



Resdilla Pratiwi, M.Hum

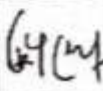
NIP. 199110062019032009

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2025**

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Benda dan Sifatnya Melalui Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 401 Panyabungan Tahun Ajaran 2024/2025" a.n. Laila Sapitri, NIM. 21160034, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, pada tanggal 17 Oktober 2025.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya

NO	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanggal Persetujuan	Tanda Tangan
1	Junita Irawati, M.A NIP. 196506151998032001	Ketua Sidang/Penguji I	23/10/2025	
2	Ayu Meita Puteri Siregar, M.Pd NIP. 199105252019082001	Sekretaris/Penguji II	24/10/2025	
3	Rahmi Seri Hanida, M.Pd NIP. 199108082019032012	Penguji III	27/10/2025	
4	Resdilla Pratiwi, M.Hum NIP. 199110062019032001	Penguji IV	27/10/2025	

Panyabungan, Oktober 2025

Mengetahui

Ketua STAIN Mandailing Natal



Prof. Dr. H. Saqir Mulya Harahap, M.Ag
NIP. 19721112200312002

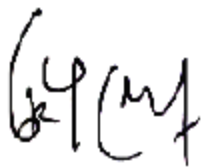
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Laila Sapitri, NIM. 21160034 dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Benda dan Sifatnya Melalui Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 401 Panyabungan Tahun Ajaran 2024/2025”** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke Sidang Munaqasyah

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sepenuhnya

Panyabungan, Oktober 2025

Pembimbing I



Rahmi Seri Hanida, M.Pd
199108082019032012

Pembimbing II



Resdilla Pratiwi, M.Hum
199110062019032009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama :Laila Sapitri

Nim :21160034

Tempat/Tgl. Lahir :Panyabungan 1, 27 Desember 2000

Pekerjaan :Mahasiswi

Alamat :Jln. Bakti Abri, Kec. Panyabungan Kota, Kab. Mandailing
Natal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul “**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Benda dan Sifatnya Melalui Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Siswa Kelas IV SD Negeri 401 Panyabungan**” adalah benar karya asli saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sepenuhnya.

Panyabungan, Oktober 2025

Yang membuat Pernyataan



Laila Sapitri

Nim: 21160034

ABSTRAK

Laila Sapitri NIM: 21160034. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Benda dan Sifatnya Melalui Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada Siswa Kelas IV SD Negeri 401 Panyabungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada materi benda dan sifatnya di kelas IV SD Negeri 401 Panyabungan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata siswa adalah 63. Setelah penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 73 pada siklus I, dan meningkat lebih lanjut menjadi 85 pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi benda dan sifatnya. Dengan demikian, model ini dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang menarik dan bermakna dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Kata kunci: Model pembelajaran, TGT (*Team Games Tournament*), Hasil Belajar.

ABSTRACT

Laila Sapitri | Student ID: 21160034 Enhancing Students' Learning Outcomes on the Topic of Objects and Their Properties Through the TGT (Team Games Tournament) Learning Model in Grade IV at SD Negeri 401 Panyabungan

This study aims to examine the improvement of students' learning outcomes through the implementation of the TGT (Team Games Tournament) learning model on the topic of objects and their properties in Grade IV at SD Negeri 401 Panyabungan. The method employed is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. Each cycle consisted of the planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study were 30 fourth-grade students. The results showed an increase in students' learning outcomes in each cycle. In the pre-cycle stage, the students' average score was 63. After implementing the TGT learning model, the average score increased to 73 in the first cycle and further improved to 85 in the second cycle. This improvement indicates that the TGT (Team Games Tournament) learning model is effective in enhancing students' learning outcomes on the topic of objects and their properties. Therefore, this model can serve as an engaging and meaningful alternative teaching strategy in primary school education.

Keywords: *Learning model, TGT (Team Games Tournament), Learning outcomes.*

Motto Hidup

*Di tengah segala keraguan, Allah berbisik: lanjut saja, Aku bersamamu."
Dikuatkan dengan firman-Nya, "Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada
kemudahan." (QS. Al-Insyirah: 5)*

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, yang telah memberikan limpahan nikmat yang tak terhitung jumlahnya, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Karya sederhana ini saya persembahkan dengan segenap cinta, doa dan hormat kepada:

1. Allah SWT Dzat Maha Segalanya, tempat menggantungkan segala harapan dan doa. Semoga setiap langkah dalam proses ini menjadi amal jariyah yang diridhai Allah SWT dan bermanfaat bagi sesame
2. Teristimewa Kedua orangtua tercinta penulis, Ayahanda Mhd. Taon Nasution dan Ibunda Torkisnah atas segala kasih sayang serta limpahan perhatian dan do'a yang begitu ikhlas untuk keselamatan dan keberhasilan penulis beserta dukungan baik moral maupun material yang tiada hentinya kepada penulis. Terima kasih telah menjadi penyemangat, penopang semangat, dan pelita di setiap langkah dalam menyelesaikan pendidikan penulis untuk meraih mimpi dan menjadi seorang sarjana. Penulis menyadari besarnya pengorbanan yang telah Ayah dan Ibu curahkan demi mewujudkan impian dan pendidikan penulis. Setiap tetes keringat dan do'a yang dipanjatkan tidak akan pernah terbalas oleh penulis. Dalam setiap keberhasilan, selalu ada doa kalian yang tersembunyi di baliknya. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan pengorbanan kalian dengan kebahagiaan dunia dan akhirat.
3. Yang tersayang kepada Abanganda dan kakanda Saipul Anwar, S.Pd, Khairul Anwar Nasution, Juni Hasanah, S.Pd, Sahril Anwar, serta adik-adik penulis terkasih Rizki Al-Barkah, Siti Khodijah, Rizki Anwari, Kakak sepupu penulis Kakanda Yusnaini Rangkuti, A.Md.Ft, kakak ipar penulis Kakanda Ikhlasiah Hasibuan, S.Keb, serta keponakan tersayang Aulia Ramadhani dan Fatimah Az-Zahra yang selalu memberikan semangat beserta dukungan baik moral dan material yang tiada hentinya kepada penulis sampai pada titik ini.
4. Kampus tercinta, STAIN MADINA dan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
5. Dosen dan Pembimbing yang luar biasa. Terimakasih atas ilmu, bimbingan, kesabaran dan perhatian yang telah diberikan selama masa perkuliahan

hingga penyusunan skripsi ini. Terutama kepada dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan dan koreksi demi penyempurnaan karya ini.

6. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada seluruh keluarga Yayasan Hasan Al-Banna Aron's yang sudah seperti keluarga sendiri. Terima kasih atas masukan dan semangat yang tak pernah habis. Bantuan kalian, baik berupa dukungan moral maupun pengertian saat penulis harus membagi waktu antara pekerjaan dan skripsi yang sangat berarti. Terutama kepada Ustadzah Hapipah Nasution, S.Pd terima kasih atas kepercayaan dan fleksibilitas yang diberikan, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga hubungan kekeluargaan ini terus terjalin dengan erat.
7. Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada guru-guru penulis dari jenjang sekolah dasar hingga sampai ke tahap perkuliahan sehingga penulis berada sampai di tahap ini.
8. Teman seperjuangan penulis Maisaroh, Anni Kholilah, serta teman-teman PGMI satu angkatan yang tak mungkin penulis sebutkan satu-persatu. Semoga kita semua berhasil meraih cita-cita yang kita perjuangkan bersama.
9. Rekan-rekan mahasiswa PGMI A dan B angkatan 2021 yang terkhusus untuk PGMI-B. Kebersamaan selama ini menjadi motivasi dan inspirasi yang tak ternilai. Semoga kita semua selalu diberikan keberhasilan dalam menapaki jalan ilmu dan pengabdian.
10. Sahabat penulis sedari sekolah Musthafawiyah, Laila Sari yang telah memberikan nasehat dan semangat.
11. Serta semua pihak yang terkait yang tidak dapat disebut satu-persatu, yang ikut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. .
12. Terakhir kepada diri penulis Laila Sapitri terimakasih atas ketekunan, kesabaran dan semangat pantang menyerah selama menjalani proses ini. Semoga perjuangan ini menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik dan penuh berkah.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin, Puji syukur kehadiran Allah Tuhan semesta alam. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Benda Dan Sifatnya Melalui Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 401 Panyabungan Tahun Ajaran 2024/2025”**. Shalawat dan salam semoga senantiasa Allah SWT limpahkan/curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, nabi terakhir sebagai rahmat dan kasih sayang bagi alam semesta dan nabi yang telah membawa umat manusia untuk menggapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang membantu proses penyelesaian skripsi ini:

1. Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya yang tak terhingga, serta kekuatan yang diberikan dalam menyelesaikan perjalanan ini.
2. Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
3. Ibu Rahmi Seri Hanida, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang sekaligus sebagai pembimbing akademik.
4. Ibu Rahmi Seri Hanida, M.Pd dan Miss Resdilla Pratiwi, M.Hum selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahnya dalam membimbing penulisan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen beserta seluruh jajaran Akademika Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
6. Kepada seluruh pihak SD Negeri 401 Panyabungan yang telah memberikan kepada penulis waktu untuk melakukan penelitian, terutama kepada Bapak Zulfahmi, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan Ibu Siti Aisyah Tanjung, S.Pd selaku guru kelas IV yang telah membimbing dan memberi masukan kepada penulis serta seluruh siswa yang ikut membantu dalam melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna baik dari segi isi maupun penyajian karena dari keterbatasan

kemampuan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dimasa akan datang. Penulis mohon maaf atas kesalahan dan kekurangan dalam penulisan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Panyabungan, Oktober 2025



Laila Sapitri
NIM. 21160034

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Kegunaan Peneliti	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori Area dan Pengajuan Fokus yang Diteliti	7
1. Pengertian Pembelajaran	7
2. Pengertian Belajar	7
3. Pengertian Model Pembelajaran.....	8
4. Pengertian Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>).....	10
5. Karakteristik Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>)...	12
6. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>)	15
7. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>)	17
8. Pengertian Hasil Belajar	20
9. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	21
10. Ranah Penilaian Hasil Belajar	23
11. Materi Ajar.....	25
B. Hasil Penelitian yang Relevan	31
C. Hipotesis Tindakan	34

BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
B. Metode Penelitian dan Rancangan Penelitian	35
C. Subjek Penelitian.....	36
D. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	37
E. Tahapan Intervensi Tindakan	37
F. Hasil Intervensi Tindakan Yang Diharapkan.....	39
G. Data dan Sumber Data	40
H. Instrumen Pengumpulan Data	40
I. Teknik Pengumpulan Data.....	42
J. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan.....	43
K. Analisis Data dan Interpretasi Data.....	49
L. Pengembangan Perencanaan Tindakan	51
BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, DAN PEMBAHASAN	53
A. Deskripsi Data	53
1. Derkripsi Tempat Penelitian.....	53
2. Visi dan Misi SD Negeri 401 Panyabungan.....	53
3. Kondisi SD Negeri 401 Panyabungan.....	54
B. Analisis Data	55
1. Siklus I.....	58
2. Siklus II	66
C. Pembahasan.....	76
BAB V KESIMPULAN.....	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil penelitian terdahulu	28
Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	38
Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Tes.....	38
Tabel 4. Kriteria Uji Validitas.....	41
Tabel 5. Uji Reliabilitas	42
Tabel 6. Kriteria Penafsiran Tingkat Kesukaran Soal.....	43
Tabel 7. Tingkat Kesukaran Soal	43
Tabel 8. Indeks Daya Beda Soal	45
Tabel 9. Data guru SD Negeri 401 Panyabungan.	50
Tabel 10. Data jumlah peserta didik SD Negeri Pidoli Dolok.....	50
Tabel 11. Keadaan sarana dan prasarana SD Negeri 401 Panyabungan.....	51
Tabel 12. Hasil belajar nilai siswa prasiklus.....	52
Tabel 13. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	58
Tabel 14. Lembar Observasi Aktivitas Belajar siswa Siklus I.....	59
Tabel 15. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I	60
Tabel 16. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	67
Tabel 17. Lembar Observasi Aktivitas Belajar siswa Siklus II	68
Tabel 18. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II	69
Tabel 19. Tingkatan Hasil Belajar pra siklus, siklus I, siklus II	75
Tabel 20. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Benda Padat.....	23
Gambar 2. Benda Cair.....	24
Gambar 3. Benda Gas	25
Gambar 4. Membeku.....	26
Gambar 5. Mencair.....	26
Gambar 6. Menyublim	27
Gambar 7. Menguap.....	27
Gambar 8. Mengembun	28
Gambar 9. Siklus PTK menurut Kurt Lewin	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian	89
Lampiran 3 Modul Ajar	90
Lampiran 4 Lembar Observasi Siswa Siklus I.....	96
Lampiran 5 Lembar Observasi Siswa Siklus II	97
Lampiran 6 Lembar Observasi Guru Terhadap Peneliti Siklus I	98
Lampiran 7 Lembar Observasi Guru Terhadap Peneliti Siklus II	99
Lampiran 8 Rancangan Kisi-Kisi Soal Instrumen Pilihan Ganda.....	100
Lampiran 9 Uji Validitas Soal.....	101
Lampiran 10 Soal Pilihan Ganda	103
Lampiran 11 Uji validitas	111
Lampiran 12 Uji Reliability	123
Lampiran 13 Uji Tingkat Kesukaran Soal	123
Lampiran 14 Uji Daya Beda Soal	125
Lampiran 15 Dokumentasi	127
Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup.....	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar siswa terhadap materi benda dan sifatnya masih tergolong rendah diakibatkan oleh kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari data dokumen nilai harian, di mana hanya 10 siswa (35%) yang berhasil mencapai nilai 80. Sedangkan, 20 siswa (65%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mencapai nilai 65. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Jika dibandingkan dengan pencapaian siswa pada materi sebelumnya, seperti “sumber energi” atau “perubahan wujud benda”, nilai yang diperoleh pada materi “benda dan sifatnya” cenderung lebih rendah. Pada materi sebelumnya, sebagian besar siswa mampu mencapai atau bahkan melampaui KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan pada materi “benda dan sifatnya” belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami materi "benda dan sifatnya", diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu model pembelajaran yang menarik untuk dipertimbangkan adalah TGT (*Team Games Tournament*). Model ini dikenal melibatkan unsur permainan dan kerja sama dalam kelompok, yang tampaknya sejalan dengan dunia anak-anak yang penuh semangat dan suka berinteraksi. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk mengkaji lebih lanjut penggunaan model TGT dalam pembelajaran, khususnya apakah pendekatan ini dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Dalam mewujudkan tujuan pembelajaran berdasarkan pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional seorang guru harus memperhatikan dengan seksama berbagai faktor agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, sehingga potensi yang ada dapat dimaksimalkan untuk mendukung pencapaian tujuan. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai

dengan mata pelajaran yang akan diajarkan merupakan komponen penting yang harus diperhatikan oleh guru. Dalam merancang kegiatan pembelajaran, guru harus memahami karakteristik siswa, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kompetensi yang harus dikuasai siswa, materi ajar yang akan disajikan, cara yang digunakan, bagaimana mengemas materi, dan penghargaan. Siswa akan mempelajari berbagai ilmu pengetahuan yang terbagi dalam berbagai mata pelajaran antara lain: pendidikan agama islam, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, bahasa Indonesia, matematika, ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), seni dan budaya, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan serta berbagai bidang keilmuan lainnya.

Dalam berbagai banyaknya mata pelajaran di sekolah dasar peneliti hanya fokus pada satu disiplin ilmu saja, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam secara faktual, berupa kenyataan maupun kejadian. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan pengembangan kurikulum dari pembelajaran IPA yang Dipadukan dengan IPS pada kurikulum merdeka. Pembelajaran IPAS saat ini juga merupakan pembelajaran yang mengarah ke pembelajaran sains dan sosial. (Palupi and Husamah, 2023).

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis tentang pencapaian pembelajaran dalam rangka membantu siswa belajar dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan gambaran umum tetapi tetap memiliki tujuan tertentu. Hal ini membuat model pembelajaran berbeda dengan metode pembelajaran yang telah menerapkan langkah-langkah atau pendekatan pembelajaran yang cakupannya lebih luas lagi (Simeru et al, 2023).

Menurut Shoimin (dalam Imam Sururi dan Abdul Wahid B S) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran

siswa sebagai tutor sebaya tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Sururi and B S, 2022).

Model Pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain, model pembelajaran dapat diterapkan di sekolah dasar karena model ini mampu meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Adiputra & Heryadi bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Manfaat TGT dalam penelitian ini yaitu siswa menjadi semangat dalam belajar dikarenakan adanya games dan turnamen, siswa dapat menghargai pendapat teman dalam satu kelompoknya yang memiliki pendapat yang berbeda. siswa merasa senang dengan adanya permainan serta pertandingan antar kelompok, apalagi model pembelajaran ini diterapkan di sekolah dasar, karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan dan anak sekolah dasar masih dalam tahap senang bermain. Oleh karena itu model pembelajaran ini dapat digunakan di sekolah dasar (Adiputra and Heryadi, 2021).

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ardianisga et al, adanya peningkatan hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 103 Pekanbaru dengan penerapan model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan rangking *one*. Manfaat Penggunaan games atau permainan pada model TGT bisa menciptakan pembelajaran yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan. siswa lebih memahami materi pembelajaran (*critical thinking*) dan lebih aktif dalam belajar (Ardianisga et al, 2025).

Dan penelitian yang dilakukan oleh Ahsonia & Helmia, penerapan model TGT dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas IV A SDN Bantarkemang 03, terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Manfaat penggunaan TGT siswa lebih tertarik dalam menerima materi yang guru sampaikan, siswa tidak merasa bosan, karena

dengan alat peraga membuat siswa lebih aktif dan terlibat langsung dengan kegiatan pembelajaran (Hakikah and Adri, 2024).

Berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu dan permasalahan yang telah ada, maka peneliti tertarik mencoba meneliti mengenai “**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Benda dan Sifatnya Melalui Model Pembelajaran TGT (*Team games Tournament*) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 401 Panyabungan Tahun Ajaran 2024/2025**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik
2. Siswa masih kurang percaya diri bertanya kepada guru tentang materi pembelajaran yang belum dipahami
3. Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar masih kurang

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, guna menghindari pembiasan dalam memahami pembahasan, maka penulis perlu membatasi ruang lingkup masalah dalam hal Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Benda dan Sifatnya Melalui Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 401 Panyabungan Tahun ajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana efektivitas penerapan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi benda dan sifatnya?
2. Seberapa besarkah peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam materi benda

dan sifatnya pada siswa kelas IV SD Negeri 401 Panyabungan Tahun ajaran 2024/2025?

3. Apa saja faktor penghambat yang dapat memengaruhi proses pembelajaran pada saat menggunakan model pembelajaran TGT dalam materi benda dan sifatnya pada siswa kelas IV SD Negeri 401 Panyabungan Tahun ajaran 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini bertujuan

1. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada materi benda dan sifatnya di kelas IV SD Negeri 401 Panyabungan Tahun Ajaran 2024/2025
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa pada materi benda dan sifatnya dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada kelas IV SD Negeri 401 Panyabungan Tahun Ajaran 2024/2025
3. Untuk mengetahui faktor penghambat yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran pada saat menggunakan model pembelajaran TGT pada kelas IV SD Negeri 401 Panyabungan Tahun Ajaran 2024/2025

F. Kegunaan Peneliti

1. Bagi peneliti: memberikan manfaat berupa pengalaman atau wawasan tentang model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), terlebih halnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi benda dan sifatnya.
2. Bagi pendidik: bisa dijadikan tambahan pengetahuan yang terkait dengan model pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan lebih menyenangkan, selain itu pendidik menjadi tahu berbagai macam model pembelajaran yang bervariasi seperti halnya model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

3. Bagi peserta didik: dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan.
4. Bagi sekolah: sebagai masukan dalam menyusun program kualitas sekolah dan pendidik akan lebih maksimal dalam menggunakan model yang bervariasi salah satunya model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).