

## ABSTRAK

**Farida Nur Mala Sari,** 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDI Darussalam Sukolilo Surabaya.* Skripsi, program studi pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, pembimbing 1: Nurul Kamariyah, S.Kep.,Ns.,M.Kes. Pembimbing 2: Mohammad Taufiq, S.Si.,M.Pd.

Hasil belajar siswa kelas V di SDI Darussalam Sukolilo Surabaya tahun pelajaran 2017/2018 pada mata pelajaran IPA materi siklus air masih rendah. Hal ini disebabkan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Salah satu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Sehingga peneliti ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siswa kelas V di SDI Darussalam Sukolilo Surabaya.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan model eksperimen dalam bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDI Darussalam Sukolilo Surabaya dalam dua pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan *pretest* dan *posttest*. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas, uji reabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal. Analisis data menggunakan korelasi product moment dan regresi sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDI Darussalam Sukolilo Surabaya dengan nilai rata-rata sebesar 80,75 dan nilai signifikan sebesar 0,560. Nilai signifikan lebih besar dibandingkan dengan nilai nilai *r*-tabel  $N=20$  adalah 0,425. Jadi dapat disimpulkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDI Darussalam Sukolilo Surabaya. Saran yang bisa diberikan adalah perlunya adanya penelitian yang lebih lanjut pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar pada aspek efektif dan psikomotor.

**Kata Kunci:** model pembelajaran *Teams Games Tournament*, hasil belajar.