

SKRIPSI



**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BERBANTUAN MEDIA *PEMPROF* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 4 KELAS IV
SD 5 LAU**

**Oleh
PRISMA ADI PUTRA
NIM 201633152**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2019



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Gantungkan cita-citamu setinggi langit. Bermimpilah setinggi langit. Jika engkau jatuh engkau akan jatuh di antara bintang-bintang (Ir. Soekarno).

PERSEMBAHAN

Penelitian ini peneliti persembahkan kepada pihak-pihak di bawah ini:

1. Kedua orang tua yaitu Bapak Tulabi dan Ibu Munipah yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan dukungan.
2. Kepada seluruh saudara yang ikut mendukung dan mendoakan.
3. Kepada Ana Khalimatul Muna yang senantiasa memberikan semangat dan doa.
4. Kepada dosen Pembimbing I Bapak Erik Aditia Ismaya, S. Pd., M.A. dan bapak Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan.
5. Seluruh teman-teman kelas C PGSD UMK.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

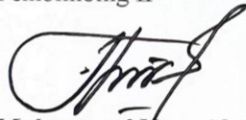
Skripsi oleh Prisma Adi Putra (NIM 201633152) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 28 Desember 2019
Pembimbing I



Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.
NIDN 0623038604

Pembimbing II



Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0605048701

Mengetahui,
Ka. ProgdI PGSD




Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0619128801

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

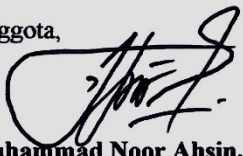
Skripsi oleh Prisma Adi Putra (NIM: 201633152) ini telah diseminarkan di depan Tim Penguji pada tanggal 4 Januari 2020 sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Kudus, 4 Januari 2020
Tim Penguji
Ketua,



Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.
NIDN 0623038604

Anggota,



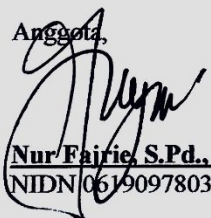
Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0605048701

Anggota,



Dr. Irfaj Fathurohman, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0718098502

Anggota,



Nur Fairic, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0619097803

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN 0019126201

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Media *Pemprof* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 4 Kelas IV SD 5 Lau” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Skripsi ini dapat disusun atas bantuan, bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak yang terlibat. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah terlibat yaitu:

1. Dr. Suparno, SH., MS. selaku rektor Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan dan semangat.
4. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. selaku dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan dukungan dalam penyusunan proposal skripsi.
5. Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan dukungan dalam penyusunan proposal skripsi.
6. Mulyono, S.Pd. SD. selaku kepala sekolah SD 5 Lau yang telah memberikan izin untuk melakukan observasi pra siklus dalam penelitian ini.
7. Subiyanto, S.Pd. selaku guru kelas IV SD 5 Lau yang telah memberikan izin dan membantu peneliti dalam melakukan kegiatan observasi pra siklus dalam penelitian ini.
8. Siswa kelas IV SD 5 Lau yang telah ikut berpartisipasi.

Atas semua bantuan yang telah diberikan, peneliti mengucapkan terima kasih. Dan terakhir peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca yang sifatnya membangun sangat dibutuhkan oleh peneliti.

Kudus, 28 Desember 2019
Peneliti

Prisma Adi Putra
NIM 201633152

ABSTRACT

Putra, Prisma Adi. 2019. *Implementation of Local Wisdom Based Team Game Tournament Assisted by Pemprof Media to Improve Fourth Graders of Lau 5 Primary School Learning Outcome* Primary School Teacher Education. Teacher Training and Education Faculty. Universitas Muria Kudus. Advisors (1) Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. (2) Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.
Keywords: Learning Outcome, *Team Game Tournament*, Various Occupations, Local Wisdom, Game Media

This research aims to improve teacher's skill in learning and students' learning outcome, covering cognitive and psychomotor aspects of IV graders of Lau 5 Primary School by implementing *Team Game Tournament* assisted by *Pemprof* media.

Team Game Tournament is a cooperative learning model which involves students' activities in using game and academic tournaments to achieve certain learning. Learning outcome is result obtained by learners whom conduct learning activities on 3 aspects: cognition, affection, and psychomotor. To improve learning outcome, the used *Team Game Tournament* learning model was assisted by *Pemprof (Educative Games with Various Occupations)*. *Pemprof* is educative learning medium to explore and invite students in playing and learning by answering the given questions on question cards. The difficulties on the cards consisted of C1, C2, C3, C4, C5, and C6 levels based on Bloom Taxonomy.

This Classroom Action Research consisted of 2 cycles with 4 steps in each, started from planning, acting, observing, and reflecting. The subjects were fourth graders of Lau 5 Primary School, consisting of 16 students with 8 male and 8 female students. The independent variable was *Team Game Tournament* learning model assisted by *Pemprof*. Meanwhile, the dependent variable was the students' learning outcomes on theme 4 - various occupations with Social Study and Indonesian language contents.

The findings showed that there were improvements on learning outcome and the teacher's teaching skill. The learning outcome on Social Study cognitive aspect in cycle I obtained average score 76.25 with classical accomplishment 75%. Meanwhile, the Indonesian language obtained average score 73.12 with classical accomplishment 56.25%. In cycle II, the learning outcome on Social Study cognitive aspect in obtained average score 77.5 with classical accomplishment 81.25%. Meanwhile, the Indonesian language obtained average score 84.06 with classical accomplishment 81.25%. The learning outcome on psychomotor aspect in cycle I obtained percentage 70.57%. It improved in cycle II in to 80.08.75%. The teacher's teaching skill in cycle I obtained percentage 76%. It improved in cycle II in to 85.50%.

Based on the findings of *Team Game Tournament* model implementation assisted by *Pemprof*, It could improve the learning outcome of IV graders of Lau 5 Primary School on theme 4 - various occupations.

ABSTRAK

Putra, Prisma Adi. 2019. *Penerapan Model Team Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Media Pemprom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 4 Kelas IV SD 5 Lau.* Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. (2) Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Team Games Tournament*, Berbagai Pekerjaan, Kearifan Lokal, Media Permainan.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan) dan aspek psikomotorik (keterampilan) siswa kelas IV SD 5 Lau dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Pemprom*.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang pelaksanaannya melibatkan aktivitas siswa dengan menggunakan unsur permainan dan turnamen akademik di dalamnya untuk mencapai pembelajaran tertentu. Hasil belajar adalah hasil yang didapatkan peserta didik setelah melakukan aktivitas belajar yang mencakup 3 ranah yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Untuk meningkatkan hasil belajar pada penelitian ini digunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Pemprom* (*Permainan Edukasi Macam-macam Profesi*). Media *Pemprom* adalah media permainan edukasi jelajah yang mengajak siswa untuk bermain dan belajar dengan menjawab soal-soal yang terdapat pada kartu soal. Kesulitan pada kartu soal ini terdiri dari 6 level yaitu level C1, C2, C3, C4, C5, dan C6 yang didasarkan pada taksonomi Bloom.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 5 Lau yang berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Pemprom* dan untuk variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa kelas IV SD 5 Lau tema 4 Berbagai Pekerjaan muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar dan keterampilan mengajar guru. Hasil belajar ranah pengetahuan muatan IPS pada siklus I memperoleh rata-rata 76,25 dengan ketuntasan klasikal 75% dan muatan Bahasa Indonesia dengan rata-rata 73,12 dengan ketuntasan klasikal 56,25%. Pada siklus II meningkat untuk muatan IPS memperoleh rata-rata 77,5 dengan ketuntasan klasikal 81,25% dan muatan Bahasa Indonesia dengan rata-rata 84,06 dengan ketuntasan klasikal 81,25%. Hasil belajar ranah keterampilan siklus I memperoleh persentase 70,57% meningkat pada siklus II menjadi 80,08%. Keterampilan mengajar guru pada siklus I memperoleh persentase 76% dan pada siklus II meningkat menjadi 85,50%.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan menerapkan model *Team Games Tournament* berbantuan media *Pemprom* dapat meningkatkan hasil belajar kelas IV SD 5 Lau pada tema 4 Berbagai Pekerjaan.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI.....	v
PRAKARTA.....	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	9
A. Konsep Penelitian Tindakan.....	9
B. Konsep Model Tindakan yang Dilakukan	11
C. Kajian Penelitian Relevan.....	30
D. Kerangka Berpikir	33
E. Hasil Hipotesis Tindakan	34
BAB III METEDOLOGI PENELITIAN	35
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
B. Rancangan Penelitian	35
C. Subjek Penelitian.....	45
D. Data dan Sumber Data.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47

F. Validasi Data.....	50
G. Teknik Analisis Data	51
H. Indikator Keberhasilan.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Deskripsi Penelitian dan Pembahasan Prasiklus	57
B. Hasil Penelitian Tindakan Kelas	60
1. Hasil Penelitian Siklus I.....	60
2. Hasil Penelitian Siklus II.....	84
3. Peningkatan Hasil Tindakan antar Siklus	103
C. Pembahasan Hasil antar Siklus	110
1. Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru dengan Menerapkan <i>Team Games Tournament</i> Berbantuan Media <i>Pemprof</i>	110
2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan <i>Team</i> <i>Games Tournament</i> Berbantuan Media <i>Pemprof</i>	112
BAB V PENUTUP	119
A. Simpulan	119
B. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	123

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan dengan Penelitian Peneliti.....	32
3.1 Aspek Pedoman Wawancara Guru dan Siswa.....	48
3.2 Aspek Observasi Guru	49
3.3 Aspek Observasi Keterampilan Siswa	49
3.4 Kriteria Penilaian Soal	51
3.6 KKM Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Kelas IV SD 5 Lau	52
3.7 Pedoman Penskoran Ranah Pengetahuan Muatan IPS	53
3.8 Pedoman Penskoran Ranah Pengetahuan Muatan Bahasa Indonesia	53
3.9 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam Persen (%).....	53
3.10 Pedoman Penskoran Keterampilan Mengajar Guru.....	54
3.11 Pedoman Persentase Keterampilan Mengajar Guru	54
3.12 Pedoman Penskoran Ranah Keterampilan Siswa	55
3.13 Pedoman Persentase Ranah Keterampilan Siswa	55
4.1 Hasil Ketuntasan Belajar Prasiklus Muatan IPS Kelas IV SD 5 Lau	58
4.2 Hasil Ketuntasan Belajar Prasiklus Muatan BI Kelas IV SD 5 Lau.....	58
4.3 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	77
4.4 Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan Siklus I Muatan IPS.....	78
4.5 Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan Siklus I Muatan BI	78
4.6 Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan Siklus I.....	81
4.7 Hasil Observasi keterampilan Mengajar Guru Siklus II	97
4.8 Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan Siklus II Muatan IPS	98
4.9 Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan Siklus II Muatan BI	99
4.10 Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan Siklus II	101
4.11 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru.....	104
4.12 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Muatan IPS.....	105
4.13 Peningkatan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Muatan BI	107
4.14 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Media Permainan Macam-macam Profesi (<i>Pemprof</i>)	20
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan PTK Model Refleksi Awal (Saur Tampubolon) ..	35
Gambar 4.1 Diagram Kettuntasan Hasil Belajar Prasiklus	61
Gambar 4.2 Guru mengkondisikan kelas dan berdoa bersama siswa.....	62
Gambar 4.3 Siswa yang bermain sendiri pada kegiatan awal pembelajaran	63
Gambar 4.4 Guru memberikan penjelasan kepada siswa terkait model	64
Gambar 4.5 Siswa terlihat masih tidak memperhatikan guru	64
Gambar 4.6 Guru membagi kelompok.....	65
Gambar 4.7 Siswa mengerjakan LKS bersama kelompoknya	66
Gambar 4.8 Siswa memainkan media <i>Pemprof</i>	67
Gambar 4.9 Siswa saling bersaing dalam memainkan permainan	68
Gambar 4.10 Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa	69
Gambar 4.11 Guru membuka Pembelajaran	70
Gambar 4.12 Guru memberi penjelasan kepada siswa	71
Gambar 4.13 Siswa berbicara dengan teman sebangku ketika guru menjelaskan ..	71
Gambar 4.14 Siswa bermain saat kegiatan kelompok	72
Gambar 4.15 Siswa berkelompok sesuai kelompoknya.....	72
Gambar 4.16 Siswa bermain sendiri.....	73
Gambar 4.17 Siswa memainkan media <i>Pemprof</i>	73
Gambar 4.18 Siswa mengganggu kelompok lain	74
Gambar 4.19 Guru memberikan penghargaan kepada masing-masing kelompok ..	75
Gambar 4.20 Siswa mengerjakan soal evaluasi	76
Gambar 4.21 Diagram Persentase Keterampilan Guru Mengajar Siklus I	77
Gambar 4.22 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus I	80
Gambar 4.23 Diagram Persentase Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siklus I	82
Gambar 4.24 Guru memulai pembelajaran dengan berdoa.....	86
Gambar 4.25 Guru menjelaskan model pembelajaran dan aturan permainan.....	87
Gambar 4.26 Siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru	87

Gambar 4.27 Siswa berdiskusi dengan kelompoknya	88
Gambar 4.28 Siswa memainkan media <i>Pemprof</i>	89
Gambar 4.29 Siswa bersaing dengan kelompok lainnya	90
Gambar 4.30 Siswa mendapat koin prestasi.....	90
Gambar 4.31 Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama....	91
Gambar 4.32 Guru dan siswa berdoa bersama sebelum kegiatan pembelajaran....	92
Gambar 4.33 siswa aktif dalam kegiatan tanya jawab	93
Gambar 4.34 Siswa berkelompok dengan teman sekelompoknya	93
Gambar 4.35 Siswa memainkan media <i>Pemprof</i> dengan tertib	94
Gambar 4.36 Siswa bersaning dengan kelompok lain dalam bermain <i>Pemprof</i>	95
Gambar 4.37 Guru memberikan hadiah kepada kelompok.....	95
Gambar 4.38 Siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran Siklus II.....	96
Gambar 4.39 Diagram Persentase Keretampilan Guru Mengajar Siklus II.....	97
Gambar 4.40 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus II.....	100
Gambar 4.41 Diagram Persentase Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siklus II.....	102
Gambar 4.42 Diagram Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru	104
Gambar 4.43 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPS	106
Gambar 4.44 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Muatan BI	108
Gambar 4.45 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Keterampilan	109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	123
2 Daftar Nama Siswa Kelas IV SD 5 Lau.....	124
3 Daftar Nilai Ulangan Harian IPS Kelas IV SD 5 Lau.....	125
4 Daftar Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia Kelas IV SD 5 Lau	126
5 Hasil Wawancara Prasiklus Guru Kelas IV SD 5 Lau.....	127
6 Hasil Wawancara Prasiklus Siswa Kelas IV SD 5 Lau.....	129
7 Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru.....	131
8 Silabus Siklus I Pertemuan 1.....	134
9 RPP Siklus I Pertemuan 1.....	139
10 Materi Siklus I Pertemuan 1	144
11 LKS Siklus I Pertemuan 1	147
12 Silabus Siklus I Pertemuan 2.....	152
13 RPP Siklus I Pertemuan 2.....	157
14 Materi Siklus I Pertemuan 2.....	162
15 LKS Siklus I Pertemuan 2.....	163
16 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I	166
17 Soal Evaluasi Siklus I.....	168
18 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus I	171
19 Lembar Validasi Soal Siklus I.....	175
20 Hasil Pengerjaan Soal Evaluasi Siklus I	183
21 Daftar Hadir Siklus I.....	189
22 Silabus Siklus II Pertemuan 1.....	192
23 RPP Siklus II Pertemuan 1	197
24 Materi Siklus II Pertemuan 1	202
25 LKS siklus II pertemuan 1.....	203
26 Silabus Siklus II Pertemuan 2.....	206
27 RPP Siklus II Pertemuan 2	211
28 Materi Siklus II Pertemuan 2.....	216
29 LKS Siklus II Pertemuan 2.....	219

30	Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II	221
31	Soal Evaluasi Siklus II	223
32	Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus II.....	226
33	Lembar Validasi Soal Siklus II.....	230
34	Hasil Pengerjaan Soal Evaluasi Siklus II	238
35	Daftar Hadir Siklus II.....	244
36	Indikator Penskoran Observasi Aspek Keterampilan Siswa	246
37	Lembar Observasi Aspek Keterampilan Siswa	249
38	Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru.....	257
39	Lembar Wawancara Guru Kelas IV Setelah Melakukan Penelitian	261
40	Lembar Wawancara Siswa Kelas IV Setelah Melakukan Penelitian.....	263
41	Foto Penelitian	264
42	Foto Media.....	266
43	Cara Bermain Media <i>Pemprof</i>	267
44	Berita Bimbingan Skripsi	272
45	Surat-surat.....	273

