

SKRIPSI



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(*TGT*) BERBANTUAN MEDIA *ETHNO-PUZZLE* TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP IPA PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI CLERING 01 JEPARA**

Oleh

DEVI AYUK NURWULAN

NIM 201833033

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

2023



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(*TGT*) BERBANTUAN MEDIA *ETHNO-PUZZLE* TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP IPA PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI CLERING 01 JEPARA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Oleh

DEVI AYUK NURWULAN

NIM 201833033

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

2023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Belajarlah mengucap syukur dari hal-hal baik dihidupmu. Belajarlah menjadi kuat dari hal-hal buruk di hidupmu.”

(BJ.Habibie)

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah saya haturkan kepada Allah SWT yang selalu mencurahkan Rahmat dan Karunianya sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai. Karya ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, jalan kemudahan, serta petunjuk-Nya
2. Kedua orangtuaku (Bapak wagimin dan Alm.Ibu Dwi Setyowati) sebagai tanda bakti, peneliti mempersembahkan kepada Bapak dan Ibu yang selama ini telah memberikan keikhlasan do'a dan support yang tulus.
3. Kakakku tersayang Agung Prasetyo serta saudara-saudaraku yang telah menyemangati dan selalu memberikan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Dosen pembimbing I Ibu Sekar Dwi Ardiyanti, M. Pd dan dosen pembimbing II Dr. Nur Fajrie, M.Pd, serta bapak/ibu dosen program studi PGSD UMK yang telah memberikan bimbingan, ilmu dan arahan sehingga hasil karya ini terselesaikan dengan semestinya.
5. Sahabatku dan teman - temanku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya yang telah rela menjadi pendengar yang baik atas keluh-kesah dan overthinking selama skripsian.
6. Teman-teman seperjuangan PGSD UMK 2018 yang saling menguatkan satu sama lain untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Almamater tercinta Universitas Muria Kudus.

PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, hidayahNya, kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA *ETHNO-PUZZLE* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI CLERING 01 JEPARA”. Selesainya skripsi ini tak lepas oleh bimbingan, dukungan serta motivasi dari keluarga dekat maupun sahabat-sahabat yang telah membantu secara materi dan tenaganya untuk penulis menyelesaikan skripsi ini. Tak hanya itu, penulis pun ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.S.i Rektor Universitas Muria Kudus yang selalu memberikan kesempatan dan pelayanan kepada penulis.
2. Dr. Slamet Utomo, M. Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, S.Pd., M. Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan untuk melaksanakan seminar skripsi.
4. Dosen pembimbing I Ibu Sekar Dwi Ardiyanti, M. Pd dan dosen pembimbing II Dr. Nur Fajrie, M.Pd yang telah dengan tulus dan ikhlas dalam memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis demi kebaikan dan terselesaikannya skripsi ini.
5. Dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.
6. Bapak dan Ibu guru SD Negeri Clering 01 Jepara, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
7. Bapak dan Ibu terhormat yang telah tulus ikhlas memberikan kasih sayang dan motivasi, serta telah membesarkan, membimbing dan membiayai penulis dalam menyelesaikan studi hingga ke jenjang perguruan tinggi.
8. Teman-teman seperjuangan khususnya rekan-rekan PGSD UMK 2018 yang

tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, terima kasih yang tiada tara penulis ucapkan.

9. Sahabat dan teman-temanku semua yang ada di Universitas Muria Kudus dan yang berada di kampus luar, terimakasih karna sudah mengawal dan menemani penulis dari awal hingga akhir. Semoga tulisan sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis khususnya, dan bagi semua pihak pada umumnya.

Penelitian ini jauh dari kata sempurna, maka kiranya pembaca untuk memberikan masukan dan saran yang sifatnya membangun, agar peneliti bisa lebih mengevaluasi lebih lanjut.



Kudus, 6 Februari 2023

Devi Ayuk Nurwulan
NIM. 201833033

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ethno-Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri Clering 01 Jepara* oleh Devi Ayuk Nurwulan NIM 201833033 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk diuji.

Kudus, 25 Februari 2023

Pembimbing I



Sekar Dwi Ardianti, M.Pd.

NIDN. 0623119001

Pembimbing II



Dr. Nur Fairie, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0619097803

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Siti Masfuah, M.Pd.

NIDN. 0615129001


PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PEMBIMBING


Skripsi dengan judul “*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA ETHNO-PUZZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA PADA SISWA KELAS V SDN CLERING 01 JEPARA*” oleh Devi Ayuk Nurwulan NIM 201833033 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 28 Februari 2023 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 28 Februari 2023

Tim Penguji


Sekar Dwi Ardianti, M. Pd Ketua
NIDN. 0623119001


Dr. Nur Fairie, S. Pd., M. Pd Anggota
NIDN. 0619097803

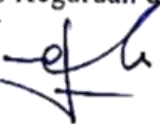

Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M. A Anggota
NIDN. 0623038604


Fina Fakhriyah, M. Pd Anggota
NIDN. 0616098701

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Drs. Sucipto, M. Pd., Kons
NIDN. 0629086302

ABSTRAK

Ayuk Nurwulan, Devi. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Ethno-Puzzle* Terhadap Pemahaman Konsep Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD NEGERI Clering 01 Jepara. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Sekar Dwi Ardianti, M.Pd. (2) Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M. Pd

Kata Kunci: *Pemahaman Konsep, Teams Games Tournaments, Media Ethno-Puzzle*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya pemahaman konsep IPA, sehingga peneliti melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang berbantu dengan media *Ethno-Puzzle*. Tujuan penelitian ini adalah (1) Menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Ethno-Puzzle* pemahaman konsep IPA pada siswa kelas V SD NEGERI Clering 01 Jepara; (2) Menganalisis peningkatan pemahaman konsep IPA siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Ethno-Puzzle*.

Pemahaman konsep IPA adalah cara seseorang memahami suatu konsep IPA yang telah didapat melalui serangkaian kejadian atau peristiwa yang dilihat maupun didengar yang tersimpan dalam pikiran dan yang nantinya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, agar siswa lebih memahami, yaitu dengan cara menjelaskan, mengkategorikan/mengklasifikasikan, membandingkan, dan menghitung analisis pemahaman konsep IPA. *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk dalam kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda. Media *Ethno-Puzzle* merupakan perpaduan antara pembelajaran yang bermakna memungkinkan siswa belajar sambil melakukan atau "*learning by doing*".

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif eksperimen yaitu *one group pretest-posttest design*. Desain ini merupakan pengembangan dari *pre-experimental* dengan pengumpulan data yang diperoleh dari Observasi, Tes Pemahaman Konsep dan Dokumentasi. Tempat penelitian ini akan dilakukan pada kelas V SD Clering. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa dengan menggunakan teknik sampling jenuh.

Hasil penelitian ini menunjukkan skor dari uji *paired sample statistic t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* yaitu 54 sedangkan nilai rata-rata *posttest* 81,10 serta skor uji hipotesis *Paired Sampel T-Test* dengan nilai *Stg.(2-tailed)* yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga *Teams Game Tournament* (TGT) berbantu media *Ethno-Puzzle* berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas V SD NEGERI Clering 01 Jepara. Sedangkan dari uji N-gain mendapat nilai rata-rata 0,58 yang artinya kriteria peningkatan pemahaman konsep IPA siswa setelah diberikan perlakuan mendapat peningkatan dengan kriteria sedang dan persentase nilai N-Gain mendapatkan 58% yang menunjukkan penafsiran keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Ethno-Puzzle* dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa dapat dikategorikan cukup efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Ethno-Puzzle* pemahaman konsep IPA, dan (2) adanya peningkatan pemahaman konsep IPA siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Ethno-Puzzle*.

ABSTRAK

Ayuk Nurwulan, Devi. 2022. The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Ethno-Puzzle Media on Understanding Science Learning Concepts in Fifth Grade Students of SD NEGERI Clering 01 Jepara. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Sekar Dwi Ardianti, M.Pd. (2) Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M. Pd

Keywords: *Concept Understanding, Teams Games Tournaments*

This research was motivated by a low understanding of the concept of science, so researchers conducted research using a cooperative learning model of the Teams Games Tournament type which was assisted with Ethno-Puzzle media. The aims of this study were (1) to analyze the effect of applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Ethno-Puzzle media in understanding science concepts in fifth grade students at SD NEGERI Clering 01 Jepara; (2) Analyzing the increase in students' understanding of science concepts before and after using the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Ethno-Puzzle media.

Understanding the concept of science is a way for someone to understand a science concept that has been obtained through a series of events or events that are seen or heard that are stored in the mind and which can later be applied in everyday life, so that students understand better, namely by explaining, categorizing/classifying, compare, and calculate the analysis of understanding the concept of science. Teams Games Tournaments (TGT) is a learning model that involves students in learning activities by forming groups with different abilities. Ethno-Puzzle media is a combination of meaningful learning that allows students to learn while doing or "learning by doing".

This study used a quantitative experimental research design, namely the one group pretest-posttest design. This design is a pre-experimental development with data collection obtained from observation, concept understanding tests and documentation. The place of this research will be conducted in class V SD Clering. The sample in this study was 20 students using saturated sampling technique.

The results of this study show that the score of the paired sample statistical t-test shows that there is a difference in the pretest average value of 54 while the posttest average value is 81.10 and the Paired Sample T-Test hypothesis test score with Stg.(2-tailed)) namely $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted so that the Teams Game Tournament (TGT) assisted by Ethno-Puzzle media influences the understanding of science concepts in fifth grade students at SD NEGERI Clering 01 Jepara. Meanwhile, from the N-gain test, the average value was 0.58, which means that the criteria for increasing students' understanding of science concepts after being given treatment received an increase with moderate criteria and the percentage of N-Gain scores was 58%, which shows the interpretation of the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model.) assisted by Ethno-Puzzle media in increasing students' understanding of science concepts can be categorized as quite effective.

Based on the results of the study it can be concluded that (1) there is an effect of applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Ethno-Puzzle media in understanding the concept of science in class V students at SD NEGERI Clering 01 Jepara, and (2) there is an increase in students' understanding of science concepts before and after using the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Ethno-Puzzle media.

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
LOGO.....	ii
SKRIPSI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	v
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	vii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PEMBIMBING	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.2 Tujuan Penelitian.....	6
1.3 Manfaat Penelitian.....	6
1.3.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.3.2 Manfaat Teoritis.....	7
1.4 Ruang Lingkup	7
1.5 Definisi operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	10

2.1 Deskripsi Konseptual	10
2.1.1 Konsep Belajar IPA.....	10
2.1.2 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	17
2.1.3 Media <i>Ethno-Puzzle</i>	22
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	30
2.3 Kerangka Berpikir	32
2.4 Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
3.2 Rancangan Penelitian	36
3.3 Populasi dan Sampel	37
3.4 Pengumpulan Data	38
3.4.1 Observasi	38
3.4.2 Tes Pemahaman Konsep IPA.....	38
3.4.3 Dokumentasi.....	38
3.5 Instrumen Penelitian.....	39
3.6 Teknik Analisis Data	39
3.6.1 Uji validitas	40
3.6.2 Uji Normalitas Data	40
3.6.3 Analisis Perbedaan Hasil Pemahaman Konsep IPA Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media <i>Ethno-Puzzle</i>	41
3.6.4 Analisis Peningkatan Hasil Pemahaman Konsep IPA.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Deskripsi Latar Penelitian	44
4.1.1 Profil SD Negeri Clering 01 Jebara	44

4.1.2 Data Siswa, Materi Pembelajaran, dan Kompetensi Dasar.....	45
4.2 Data Hasil Penelitian	47
4.2.1 Data Penilaian Tes Pemahaman Konsep IPA	47
4.2.2 Hasil Uji Normalitas Data	47
4.2.3 Hasil Analisis Pengaruh Penerapan Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan Media <i>Ethno-Puzzle</i> Pemahaman Konsep IPA	49
4.2.4 Hasil Analisis Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan Media <i>Ethno-Puzzle</i>	50
4.3 Pembahasan.....	50
4.3.1 Pengaruh Penerapan Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan Media <i>Ethno-Puzzle</i> Pemahaman Konsep IPA	50
4.3.2 Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Siswa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan Media <i>Ethno-Puzzle</i>	53
BZB V PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	63
PERNYATAAN.....	203
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	204

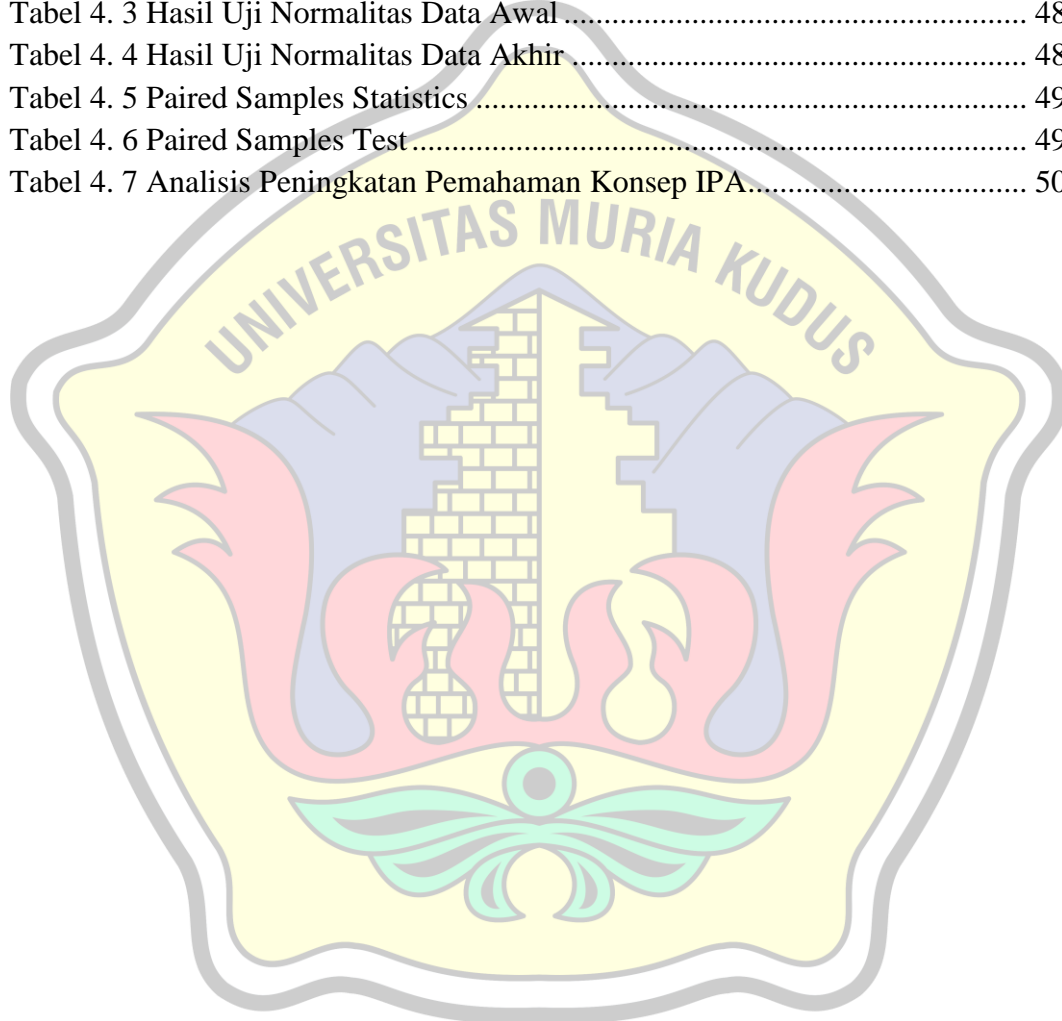
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3. 1 Desain penelitian one group pretest-posttest design	36



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sintak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Rusman, (2014) ...	21
Tabel 3. 1 Data Populasi Penelitian	37
Tabel 3. 2 Kriteria N-Gain Skor	43
Tabel 3. 3 Kriteria N-Gain Persen	43
Tabel 4. 1 Daftar Siswa pada tahun 2022/2023	45
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Tes Kemampuan Pemahaman Konsep IPA	47
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Data Awal	48
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Data Akhir	48
Tabel 4. 5 Paired Samples Statistics	49
Tabel 4. 6 Paired Samples Test	49
Tabel 4. 7 Analisis Peningkatan Pemahaman Konsep IPA	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	64
Lampiran 2 Indikator Observasi Siswa pra Penelitian.....	65
Lampiran 3 Hasil Observasi Siswa pra Penelitian	67
Lampiran 4 Silabus Pembelajaran.....	69
Lampiran 5 RPP Pertemuan ke-1	73
Lampiran 6 RPP Pertemuan ke -2.....	87
Lampiran 7 RPP Pertemuan ke-3	103
Lampiran 8 Kisi-kisi Uji Coba Instrumen.....	119
Lampiran 9 Soal Uji Coba Instrumen	121
Lampiran 10 Kunci Jawaban Soal Instrumen	125
Lampiran 11 Pedoman Penskoran Soal Uji Coba Instrumen.....	129
Lampiran 12 Hasil Uji Coba Instrumen	134
Lampiran 13 Hasil Validasi Instrumen Soal Uji Coba.....	136
Lampiran 14 Kisi-kisi Instrumen Pretest	147
Lampiran 15 Soal Instrumen Pretest	149
Lampiran 16 Kunci Jawaban Instrumen Pretest.....	153
Lampiran 17 Pedoman Penskoran Soal Pretest.....	156
Lampiran 18 Kisi-kisi Instrumen Posttest.....	161
Lampiran 19 Soal Instrumen Posttest	163
Lampiran 20 Kunci Jawaban Instrumen Posttest	167
Lampiran 21 Pedoman Penskoran Soal Posttest	170
Lampiran 22 Hasil Nilai Pretest Siswa	175
Lampiran 23 Hasil Nilai Posttest Siswa.....	176
Lampiran 24 Deskripsi Hasil Penelitian Menggunakan SPSS.....	177
Lampiran 25 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk	178
Lampiran 26 Hasil Uji-T.....	179
Lampiran 27 Hasil Uji N-Gain.....	180
Lampiran 28 Sampel Hasil Pretest Siswa	181
Lampiran 29 Sampel Hasil Posttest Siswa.....	186
Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian.....	191
Lampiran 31 Surat Penetapan Pembimbing Skripsi	193
Lampiran 32 Surat Izin Penelitian.....	194
Lampiran 33 surat keterangan telah melaksanakan penelitian.....	195
Lampiran 34 LOA	196
Lampiran 35 Surat Selesai Bimbingan Skripsi	197
Lampiran 36 Surat Permohonan Ujian Skripsi	198
Lampiran 37 Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing I.....	199
Lampiran 38 Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing II.....	201