

SKRIPSI



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS 5 TEMA 8 SUBTEMA 1**

Oleh :

SHOFIYYAH FITHRI 'AN'AINI

201933223

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

2023



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS 5 TEMA 8 SUBTEMA 1**

SKRIPSI

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

Oleh :

SHOFIYYAH FITHRI 'AN'AINI

201933223

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

2023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Hidup adalah sebuah perjuangan, perjuangan menuju kemenangan. Kemenangan diraih dari seseorang yang mau berjuang. Perjuangan diperoleh dari usaha dan kerja keras. Kejarlah cita-citamu setinggi tingginya karena usaha tidak akan mengkhianati setiap prosesmu."

(Shofiyyah FA)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

Pertama, untuk ayah saya Ahmad Ronzi dan Siti Halimah yang senantiasa memberikan doa dan limpahan kasih sayang yang tak ternilai serta selalu memberikan dukungan dan motivasi.


Kedua, untuk angkatan 2019 yang telah berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan skripsinya.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

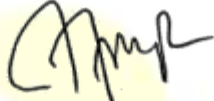
Skripsi dengan judul " Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan *Media Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 8 Subtema 1" oleh Shofiyah Fithri 'An'Aini NIM.201933223 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk diuji.

Kudus, 14 Agustus 2023

Pembimbing I



Siti Masfiah S.Pd., M.Pd
NIDN. 0615129001

Pembimbing II


Dr. Khamdan M.Pd
NIDN. 0612047001

Mengetahui,

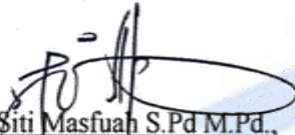
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Siti Masfiah S.Pd., M.Pd
NIDN. 0615129001

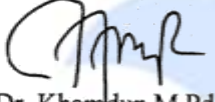
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Shofiyah Fithri 'An'Aini NIM 201933223 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

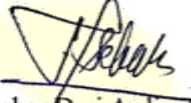
Kudus, September 2023
Tim Penguji


Siti Masfiah S.Pd M.Pd.
NIDN. 0615129001


Ketua


Dr. Khamdun M.Pd.
NIDN. 0612047001

Anggota


Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0623119001


Anggota


F. Shoufika Hilyana S.Si., M.Pd.
NIDN. 0006108503

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dekan

Dra. Suepto, M.Pd. Kons.
NIDN. 062908602

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan segala berkah dan nikmat serta kemudahan dan kelancaran kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 PADA TEMA 8 SUBTEMA 1."

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan strata satu (S1) jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Universitas Muria Kudus. Selama proses penyusunan skripsi ini tidak sedikit hambatan, tantangan, dan kesulitan yang telah peneliti hadapi, tetapi peneliti bersyukur dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh perjuangan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan seperti apa yang diharapkan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan, kritik maupun saran yang membangun diharapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Dalam pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti ucapkan terimakasih kepada :

1. Prof Dr. Ir. Darsono, M.Si, Selaku Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan belajar dan menjadi mahasiswa Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd Kons.Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, S.Pd, M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus dan Dosen Pembimbing 1 yang dengan sabar membimbing, memberikan informasi banyak, memberikan masukan, memberikan saran serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan pembuatan skripsi.
4. Dr. Khamdun, S.Pd, M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing 2 yang dengan sabar membimbing, memberikan arahan serta masukan kepada peneliti dalam penyusunan pembauatan skripsi.

5. Seluruh Dosen dan Staff Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah senantiasa membimbing, memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman.
6. Susanto S.Pd SD Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Tenggeles yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD tersebut.
7. Hermawan Agung Prasetya S.Pd M.Pd Selaku Guru Kelas V SD Negeri 3 Tenggeles yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD tersebut.
8. Dewan Guru, Karyawan dan Siswa Kelas V SD Negeri 3 Tenggeles yang telah membantu dalam pelaksanaan observasi dan penelitian.
9. Ayah dan Ibu saya yang senantiasa mendo'akan, memberikan semangat kepada anakmu dengan tulus.
10. Sahabat saya Puspita Ayu Idhayana yang selalu menemani, memberikan saran maupun kritikan.
11. Teman-teman mahasiswa PGSD Universitas Muria Kudus Angkatan 2019 atas semangat yang telah diberikan
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu kelancaran dan keberhasilan peneliti.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat meningkatkan mutu pendidikan dan bermanfaat bagi semua pihak.

Kudus, Juli 2023

Peneliti

ABSTRACT

'An'Aini, Shofiyyah Fithri. 2023. The Effect of Media Puzzle-Assisted Teams Game Tournament Learning Model on Student Learning Outcomes in Grade 5 Theme 8 Sub-theme 1. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muria Kudus. Advisor (1) Siti Masfu'ah S.Pd., M.Pd. (2) Dr. Khamdun S.Pd., M.Pd.

Keywords: Teams Game Tournament (TGT); Puzzles; Learning outcomes

This research is motivated by a lack of understanding of students in receiving learning material and a lack of understanding of students from a reading, this is because students' reading literacy is still low. Thematic Learning contains attitudes that must be developed by students. These attitudes will increase student learning outcomes in a lesson. Whether or not the use of the Puzzle media-assisted Teams Game Tournament learning model is affected is marked by an increase or decrease in learning outcomes. The problem in this study is how is the use of the Teams Game Tournament model assisted by puzzle media in improving student learning outcomes. The purpose of this study was to measure the effectiveness of using the Teams Game Tournament model assisted by puzzle media to increase student learning outcomes.

Teams Game Tournament is a model that involves thematic games and tournaments which will give scores to groups that answer quickly and are declared correct. Acquisition of the highest score will be the first winner with a reward. The steps for the Teams Game Tournament learning model are (1) Class Presentation, (2) Team, (3) Game, (4) Tournament, and (5) Team Recognition.

This research is a quantitative pre-experimental design study conducted in class V SD 3 Tenggeles with a total of 17 students as research subjects. The dependent variable in this study is student learning outcomes, while the independent variable is the Teams Game Tournament learning model assisted by Puzzle media. Data collection techniques include observation techniques, interview techniques and documentation. Data analysis used was the normality test, t test (t-test), and N-Gain analysis.

The results of the study showed that there was a significant difference between the pretest and posttest scores on student learning outcomes which were shown using the paired sample t-test and it was known that the sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted, so it can be concluded that there is a significant difference between the pretest and posttest scores.

In this research, teachers should be able to apply the team game tournament learning model assisted by puzzle media in order to improve student learning outcomes.

ABSTRAK

'An'Aini, Shofiyah Fithri. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Tema 8 Subtema 1*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Siti Masfu'ah S.Pd., M.Pd. (2) Dr. Khamdun S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *Teams Game Tournament (TGT)*; Puzzle; Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran dan kurangnya pemahaman siswa dari suatu bacaan, hal ini dikarenakan literasi membaca siswa masih rendah. Pembelajaran Tematik memuat sikap yang harus dikembangkan oleh siswa. Sikap-sikap tersebut akan membuat meningkatnya hasil belajar siswa pada suatu pembelajaran. Berpengaruh atau tidaknya penggunaan model pembelajaran Teams Game Tournament berbantuan media Puzzle ditandai dengan peningkatan atau penurunan hasil belajar. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Penggunaan Model Teams Game Tournament berbantuan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengukur keefektifan penggunaan model Teams Game Tournament berbantuan media puzzle terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Teams Game Tournament merupakan model yang melibatkan permainan serta tournament yang teritesmatis yang akan memberikan skor bagi kelompok yang menjawab dengan cepat serta dinyatakan benar. Perolehan skor terbanyak yang akan menjadi juara 1 dengan mendapat reward. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Teams Game Tournament* (1) *Class Presentation*, (2) *Team*, (3) *Game*, (4) *Tournament*, dan (5) *Team Recognition*.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *Pre Eksperimental Design* yang dilaksanakan di kelas V SD 3 Tenggeles dengan subjek penelitian sejumlah 17 siswa. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa, sedangkan variabel bebasnya adalah model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media *Puzzle*. Teknik pengumpulan data meliputi teknik observasi, teknik wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji t (*t-test*), dan analisis N-Gain.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada hasil belajar siswa yang ditunjukkan menggunakan uji *paired sample t-test* diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Penelitian ini guru hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran *teams game tournament* berbantuan media *puzzle* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

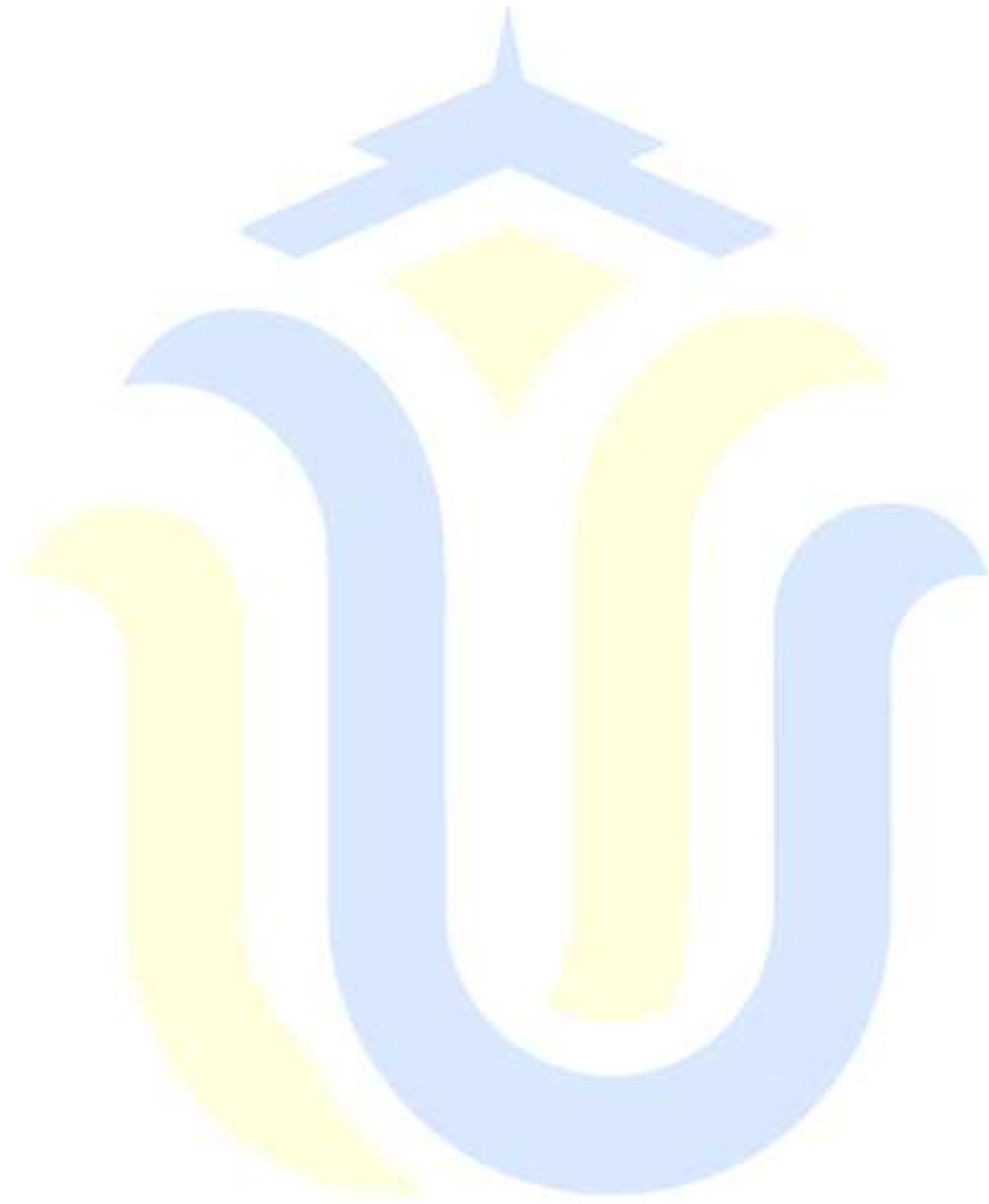
DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
LOGO.....	ii
SKRIPSI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6 Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	11
2.1.3 Media <i>Puzzle</i>	16
2.1.4 Hasil Belajar	18
2.1.5 Hakikat IPA di Sekolah Dasar.....	22
2.2 Penelitian yang Relevan.....	27
2.3 Kerangka Berfikir.....	29
2.4 Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2. Rancangan Penelitian.....	32

3.3.	Populasi dan Sampel	33
3.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.5.	Instrumen penelitian.....	35
3.5.1.	Instrumen tes	36
3.5.2.	Instrumen nontes	36
3.6.	Validitas isi.....	38
3.7.	Teknik Analisis Data.....	41
3.7.1.	Uji Prasyarat	42
3.7.2.	Uji Hipotesis.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		46
4.1.	Hasil Penelitian	46
4.1.1	Analisis Data Tahap Awal (<i>Pretest</i>) dan Tahap Akhir (<i>Posttest</i>)	46
4.1.2	Uji Normalitas	49
4.1.3	Uji Peningkatan N-gain	52
4.2.	Pembahasan.....	57
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		62
5.1.	Simpulan	62
5.2.	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN.....		67
KETERANGAN SELESAI BIMBINGAN SKRIPSI		202

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar <i>Puzzle</i> siklus air	17
Gambar 2.2 Gambar Siklus Air.....	25
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	30



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	28
Tabel 3.1 One Grup Pretest-Posttest Desaign	33
Tabel 3.3 Format penelahaan Butir Soal Uraian.....	39
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validitas Instrumen Soal.....	39
Tabel 4.2 Validitas <i>pretest</i>	40
Tabel 4.3 Validitas <i>Posttest</i>	40
Tabel 4.4 Validitas <i>pretes kognitif</i>	40
Tabel 4.5 Validitas <i>posttest kognitif</i>	41
Tabel 4.6 Validitas pretest psikomotorik	41
Tabel 4.7 Validitas posttest psikomotorik.....	41
Tabel 4.1 Jumlah Siswa Kelas 5 SD N 3 Tenggeles	46
Tabel 4.8 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest (afektif)</i>	47
Tabel 4.9 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest (kognitif)</i>	47
Tabel 4.10 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest (Psikomotorik)</i>	48
Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest (afektif)</i>	49
Tabel 4.15 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest (kognitif)</i>	49
Tabel 4.16 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> (psikomotorik).....	50
Tabel 4.17 Hasil Pengujian Uji Paired Sample T-Test (afektif)	51
Tabel 4.18 Hasil Pengujian Uji <i>Paired Sample T-Test (Kognitif)</i>	51
Tabel 4.19 Hasil Pengujian Uji <i>Paired Sample T-Test (Psikomotorik)</i>	52
Tabel 4.20 Hasil Pengujian N-Gain (<i>afektif</i>).....	52
Tabel 4.21 Hasil Pengujian N-Gain (<i>kognitif</i>)	52
Tabel 4.22 Hasil Pengujian N-Gain (<i>Psikomotorik</i>)	53
Tabel 4.23 peningkatan perindikator aspek <i>afektif</i>	53
Tabel 4.24 Peningkatan Perindikator Aspek Kognitif	55
Tabel 4.25 peningkatan perindikator aspek afektif	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	68
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Guru	69
Lampiran 3 Nama siswa siswi kelas 5 SD 3 Tenggeles	82
Lampiran 4 Daftar Nilai Siswa Kelas 5 SD 3 Tenggeles	83
Lampiran 5 Silabus Pembelajaran.....	85
Lampiran 6 RPP	91
Lampiran 7 Lembar Kerja Siswa	96
Lampiran 8 RPP	99
Lampiran 9 lembar kerja siswa	103
Lampiran 10 RPP	106
Lampiran 11 Lembar Kerja Siswa	110
Lampiran 12 Kisi-kisi dan soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	119
Lampiran 13 Kunci Jawaban Dan Pedoman Penskoran Soal Pra Penelitian	129
Lampiran 14 Validitas Isi (<i>Expert Judgment</i>).....	137
Lampiran 15 non tes ranah afektif	151
Lampiran 16 Lembar Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	153
Lampiran 17 non tes ranah psikomotor.....	155
Lampiran 18 Lembar Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik	158
Lampiran 19 Hasil pengerjaan LKS pertemuan 1.....	160
Lampiran 20 Hasil pengerjaan LKS pertemuan 2.....	163
Lampiran 21 Hasil pengerjaan LKS pertemuan 3.....	166
Lampiran 22 Hasil pengerjaan <i>pretest</i> siswa	169
Lampiran 23 Hasil pengerjaan <i>posttest</i> siswa	176
Lampiran 24 Rubrik penilaian aspek sikap <i>pretest</i>	183
Lampiran 25 Rubrik penilaian keterampilan <i>pretest</i>	187
Lampiran 26 Hasil nilai pretest dan posttest	191
Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa kelas 5 SD N 3 Tenggeles	191
Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> aspek sikap.....	191
Lampiran 27 Hasil perhitungan SPSS.....	193

Lampiran 28 Hasil dokumentasi pembelajaran.....	198
Lampiran 30 Daftar Riwayat Hidup.....	201
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	201

