

**SKRIPSI**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES  
TOURNAMENT*) BERBANTU MEDIA MONOPOLI DALAM  
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

**Oleh  
MEGA PANDU PRATIWI  
NIM 201933060**

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

**2023**

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya.

(Ali bin Abi Thalib)

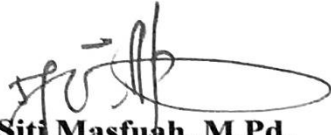
### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada ayah, ibu, dan adik kecilku, terima kasih untuk dukungan dan ketulusan doa kalian yang sangat berarti dalam proses penulisan skripsi.


**PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI**

Skripsi oleh Mega Pandu Pratiwi (NIM. 201933060) telah diseminarkan di depan Tim Penguji pada tanggal 31 Agustus 2023 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 11 September 2023  
Tim Penguji

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

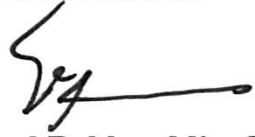
Ketua

  
**Diana Ermawati, M.Pd.**  
NIDN. 0627039105

Anggota

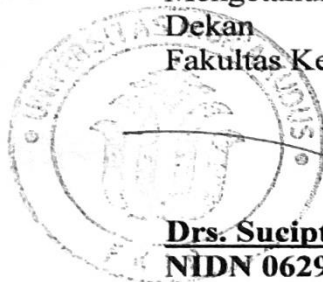
  
**Deka Setiawan, S. Pd., M.Pd.**  
NIDN. 0617088403

Anggota

  
**Ahmad Bakhrudin, S.Pd.I., M.Pd.**  
NIDN. 0607028801

Anggota

Mengetahui  
Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantu Media Monopoli Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD” oleh Mega Pandu Pratiwi (NIM 201933060) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk diseminarkan.

Kudus, 30 Agustus 2023

Pembimbing I



**Siti Masfuah, M.Pd.**  
**NIDN. 0615129001**

Pembimbing II



**Diana Ermawati, M.Pd.**  
**NIDN. 0627039105**

Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd.**  
**NIDN. 0615129001**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantu Media Monopoli untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD”.

Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini banyak mendapat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan hati yang paling tulus, penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Drs. Sucipto, M.Pd. Deakan FKIP Universitas Muria Kudus.
3. Ibu Siti Masfuah, S.P.d., M.Pd. Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus dosen pembimbing 1.
4. Ibu Diana Ermawati, S.Pd., M.Pd. dosen pembimbing 2.
5. Seluruh dosen dan staf yang telah banyak memberi bimbingan, arahan, dan pengetahuan.

Kudus, Agustus 2023

Peneliti

## ABSTRACT

Pratiwi, Mega P. 2023. *Application of the TGT (Teams Games Tournament) Learning Model Assisted by Monopoly Media in Increasing The Interest And Learning Outcomes Of 4<sup>th</sup> Grade Elementary School Students.* Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Muria Kudus University. Advisor (i) Siti Masfuah , M.Pd. (ii) Diana Ermawati, M.Pd.

**Keyword:** *learning interest, learning outcomes, TGT (Teams Games Tournament) learning model, monopoly media.*

*This research is motivated by the low interest in learning of students. This can happen because of the use of less innovative learning models during the learning process. The existence of this study aims to determine the differences and increase in learning interest, learning activities, and learning outcomes of students using the TGT (Teams Games Tournament) learning model assisted by monopoly media.*

*The TGT (Teams Games Tournament) learning model is designed to teach students responsibility, healthy competition, and relaxation in participating in learning activities. Monopoly media including educational games made of paper or banners that can be folded.*

*The method used in this research is PTK (Classroom Action Research) and lasts for two cycles, each cycle consisting of four stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects of this research were fourth grade students at SD Negeri Wonorejo 1 for the academic year 2023/2024, which consisted of 21 students. the independent variable is the TGT (Teams Games Tournament) learning model, while the dependent variable is the learning interest and learning outcomes of students. Research instrument . using non-test techniques, namely observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data obtained were then analyzed quantitatively and qualitatively.*

*The results of data analysis show that there was an increase in the application of the TGT (Teams Games Tournament) model assisted by monopoly media in (1) the average learning interest of students in cycle I was 81.5% and it increased in cycle II, namely 85,3%, (2) the result learning in the cognitive domain in cycle I was 67% and increased in cycle II, namely 90%, whereas learning outcomes in the psychomotor domain in cycle I was 67,5% while in cycle II it increased by 81,7%*

*Based on the research that has been carried out, the researcher concludes that by applying the TGT (Teams Games Tournament) learning model assisted by monopoly media can increase students interest and learning outcomes.*

## ABSTRAK

Pratiwi, Mega P. 2023. **Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantu Media Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD**. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Pembimbing (i) Siti Masfuah, M.Pd. (ii) Diana Ermawati, M.Pd.

**Kata Kunci:** Minat Belajar, Hasil Belajar, Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), Media Monopoli.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat terjadi karena penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif pada saat proses pembelajaran. Adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan minat belajar serta hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media monopoli.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dirancang untuk mengajarkan peserta didik tanggung jawab, bersaing sehat, dan rileks dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Media monopoli termasuk permainan yang edukatif terbuat dari kertas atau banner yang dapat dilipat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dan berlangsung selama dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 21 peserta didik. Variabel bebas adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), sedangkan variabel terikat adalah minat dan hasil belajar peserta didik. Instrumen penelitian menggunakan teknik tes yaitu soal evaluasi dan teknik non tes, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media monopoli pada (1) rata-rata minat belajar peserta didik pada siklus I 81,5% dan meningkat pada siklus II yaitu 85,3%, (2) hasil belajar ranah kognitif pada siklus I 67% dan meningkat pada siklus II yaitu 90%, sedangkan hasil belajar ranah psikomotorik pada siklus I adalah 67,5% sedangkan pada siklus II meningkat yaitu 81.7%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media monopoli dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR ISI

MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	i
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	7
1.6 Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1 Konsep Penelitian Tindakan.....	10
2.2 Konsep Tindakan yang Dilakukan .....	10
2.2.1 Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament).....	10
2.2.2 Media Pembelajaran.....	15
2.2.3 Minat Belajar Peserta Didik .....	18
2.2.4 Hasil Belajar Peserta Didik.....	21
2.2.5 IPAS .....	24
2.2.6 Elemen IPAS .....	25
2.2.7 Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantu Media Monopoli.....	27
2.3 Kajian Penelitian Relevan .....	28



2.4	Kerangka Berpikir .....	31
1.4	Hipotesis Tindakan.....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>35</b>
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
3.1.1	Tempat Penelitian.....	35
3.1.2	Waktu Penelitian .....	35
3.2	Rencana Penelitian Tindakan Kelas .....	35
3.2.1	Tahap Perencanaan.....	36
3.2.2	Tahap Pelaksanaan Tindakan.....	37
3.2.3	Tahap Pengamatan .....	46
3.2.4	Tahap Refleksi .....	46
3.3	Subjek Penelitian.....	46
3.4	Data dan Sumber Data.....	47
3.4.1	Data .....	47
3.4.2	Sumber Data.....	47
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	48
3.5.1	Teknik Tes.....	48
3.5.2	Teknik Nontes .....	49
3.5.3	Instrumen Pengumpulan Data.....	50
3.6	Validitas Data .....	54
3.7	Teknik Analisis Data .....	55
3.7.1	Kuantitatif .....	55
3.7.2	Kualitatif .....	57
3.8	Indikator Keberhasilan .....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>59</b>
4.1	Deskripsi Skripsi dan Pembahasan Prasiklus.....	59
4.2	Deskripsi dan Pembahasan Hasil Tindakan Tiap Siklus dan Pembahasan 60	
4.2.1	Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I .....	60
4.2.2	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II .....	78
4.3	Pembahasan .....	94

4.3.1	Minat Belajar Peserta Didik dengan Menerapkan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantu Media Monopoli .....	94
4.3.2	Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menerapkan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantu Media Monopoli .....	97
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....		99
5.1	Simpulan .....	99
5.2	Saran .....	100
DAFTAR PUSTAKA .....		101
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....		215



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Materi Siklus .....	37
Tabel 3. 2 Materi Siklus 1 .....	37
Tabel 3. 3 Materi Siklus II.....	42
Tabel 3. 4 Indikator Pertanyaan Wawancara Guru Prasiklus .....	51
Tabel 3. 5 Indikator Pertanyaan Wawancara Peserta Didik Prasiklus .....	51
Tabel 3. 6 Indikator Pertanyaan Wawancara Guru Pasca Siklus .....	51
Tabel 3. 7 Indikator Pertanyaan Wawancara Peserta Didik Pasca Siklus.....	51
Tabel 3. 8 Pedoman Observasi Minat Belajar Peserta Didik .....	52
Tabel 3. 9 Indikator Pedoman Observasi Ranah Keterampilan .....	52
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Peserta Didik .....	53
Tabel 3. 11 Hasil Penilaian Validasi .....	54
Tabel 3. 12 Kategori Minat Belajar Peserta Didik .....	55
Tabel 3. 13 Kategori Minat Belajar Peserta Didik .....	56
Tabel 3. 14 Kriteria Ketuntasan Minimal .....	56
Tabel 3. 15 Persentase Ketuntasan Klasikal .....	57
Tabel 3. 16 Kriteria Penilaian Observasi Keterampilan Peserta Didik .....	57
Tabel 4. 1 Hasil Prasiklus Minat Belajar Peserta Didik.....	59
Tabel 4. 2 Hasil Ketuntasan Belajar Prasiklus .....	60
Tabel 4. 3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I dan II.....	60
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus I .....	71
Tabel 4. 5 Rata-rata tiap Indikator Siklus I.....	72
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.....	73
Tabel 4. 7 Presentase Tingkat Keberhasilan Peserta Didik Siklus I .....	73
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Keterampilan Belajar Peserta Didik Siklus I .....	74
Tabel 4. 9 Presentase Rata-rata Keterampilan Peserta Didik Siklus I .....	74
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus II .....	88
Tabel 4. 11 Rata-rata tiap Indikator Siklus II.....	89
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II .....	89
Tabel 4. 13 Presentase Tingkat Keberhasilan Peserta Didik Siklus II.....	90

Tabel 4. 14 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Keterampilan Belajar Peserta Didik Siklus II.....	90
Tabel 4. 15 Presentase Rata-rata Keterampilan Peserta Didik Siklus II.....	91



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir tentang Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Monopoli .....	33
Gambar 3. 1 Model Kemmis dan MC Taggart .....	36
Gambar 4. 1 Guru Menyajikan Kelas .....	62
Gambar 4. 2 Kegiatan Peserta Didik.....	62
Gambar 4. 3 Guru Membagi Kelompok .....	63
Gambar 4. 4 Peserta Didik Mengerjakan LKPD.....	63
Gambar 4. 5 Pengarahan Oleh Guru Sebelum Permainan .....	64
Gambar 4. 6 Menjalankan Permainan Monopoli .....	64
Gambar 4. 7 Kegiatan Tournament.....	65
Gambar 4. 8 Penyerahan Penghargaan.....	65
Gambar 4. 9 Guru Menyajikan Kelas .....	66
Gambar 4. 10 Peserta Didik Mengerjakan LKPD.....	67
Gambar 4. 11 Presentase Kelompok .....	68
Gambar 4. 12 Menentukan Pemain Pertama.....	68
Gambar 4. 13 Menjalankan Permainan Monopoli .....	69
Gambar 4. 14 Pelaksanaan Tournament.....	69
Gambar 4. 15 Penyerahan Penghargaan.....	70
Gambar 4. 16 Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus I.....	70
Gambar 4. 17 Hasil Angket Minat Belajar Siklus I .....	76
Gambar 4. 18 Hasil Tes Evaluasi Siklus I.....	77
Gambar 4. 19 Presentase Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I.....	78
Gambar 4. 20 Guru Menyajikan Kelas .....	80
Gambar 4. 21 Peserta Didik Mengerjakan LKPD.....	80
Gambar 4. 22 Presentase Hasil Diskusi .....	81
Gambar 4. 23 Menjalankan Permainan Monopoli .....	81
Gambar 4. 24 Pelaksanaan Tournament.....	82
Gambar 4. 25 Penyerahan Penghargaan.....	82
Gambar 4. 26 Penyajian Kelas .....	83

Gambar 4. 27 Peserta Didik Mengerjakan LKPD.....	84
Gambar 4. 28 Presentasi Hasil Diskusi Kelompok .....	85
Gambar 4. 29 Menjalankan Permainan Monopoli .....	85
Gambar 4. 30 Kegiatan Tournament.....	86
Gambar 4. 31 Penyerahan Penghargaan.....	86
Gambar 4. 32 Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus II .....	87
Gambar 4. 33 Hasil Angket Minat Belajar Siklus II.....	92
Gambar 4. 34 Hasil Tes Evaluasi Siklus II .....	93
Gambar 4. 35 Presentase Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II.....	94



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	106
Lampiran 2 Daftar Nama Peserta Didik.....	107
Lampiran 3 Daftar Kelompok Kelas IV.....	108
Lampiran 4 Lembar Wawancara Guru Pra Siklus .....	109
Lampiran 5 Lembar Hasil Wawancara Peserta Didik Pra Siklus .....	111
Lampiran 6 Kisi-Kisi Observasi Minat Belajar Pra Siklus .....	114
Lampiran 7 Pedoman Observasi Minat Pra Siklus .....	115
Lampiran 8 Lembar Observasi Minat Pra Siklus.....	118
Lampiran 9 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 1 .....	121
Lampiran 10 Materi Siklus I Pertemuan 1 .....	125
Lampiran 11 LKPD Siklus I Pertemuan 1 .....	127
Lampiran 12 Pedoman Penilaian Keterampilan Proses Siklus I Pertemuan 1 ...	130
Lampiran 13 Lembar Observasi Keterampilan Proses Siklus I Pertemuan 1 ....	132
Lampiran 14 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siklus I Pertemuan 1 .....	134
Lampiran 15 Pedoman Penilaian Angket Minat Belajar Siklus I Pertemuan 1 ..	135
Lampiran 16 Lembar Angket Minat Belajar Siklus I Pertemuan 1 .....	136
Lampiran 17 Modul Ajar Siklus I Pertemuan 2.....	137
Lampiran 18 Materi Siklus I Pertemuan 2 .....	141
Lampiran 19 LKPD Siklus I Pertemuan 2 .....	144
Lampiran 20 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus I .....	147
Lampiran 21 Lembar Evaluasi Siklus I.....	148
Lampiran 22 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus I..	150
Lampiran 23 Pedoman Penilaian Keterampilan Proses Siklus I Pertemuan 2....	152
Lampiran 24 Lembar Observasi Keterampilan Proses Siklus I Pertemuan 2 ....	154
Lampiran 25 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siklus I Pertemuan 2 .....	156
Lampiran 26 Pedoman Penilaian Angket Minat Belajar Siklus I Pertemuan 2 ..	157
Lampiran 27 Lembar Angket Minat Belajar Siklus I Pertemuan 2 .....	158
Lampiran 28 Modul Ajar Siklus II Pertemuan 1.....	161

Lampiran 29 Materi Siklus II Pertemuan 1 .....	165
Lampiran 30 LKPD Siklus II Pertemuan 1 .....	167
Lampiran 31 Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Siklus II Pertemuan 1 .....	170
Lampiran 32 Lembar Observasi Keterampilan Proses Siklus II Pertemuan 1 ...	172
Lampiran 33 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siklus II Pertemuan 1 .....	174
Lampiran 34 Pedoman Penilaian Angket Minat Belajar Siklus II Pertemuan 1 .	175
Lampiran 35 Lembar Angket Minat Belajar Siklus II Pertemuan 1 .....	176
Lampiran 36 Modul Ajar Siklus II Pertemuan 2.....	178
Lampiran 37 Materi Siklus II Pertemuan 2.....	182
Lampiran 38 LKPD Siklus II Pertemuan 2 .....	185
Lampiran 39 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II .....	188
Lampiran 40 Lembar Evaluasi Siklus II .....	190
Lampiran 41 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Evaluasi Siklus II.	193
Lampiran 42 Pedoman Penilaian Keterampilan Proses Siklus II Pertemuan 2 .	195
Lampiran 43 Lembar Observasi Keterampilan Proses Siklus II Pertemuan 1 ...	197
Lampiran 44 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siklus II Pertemuan 2.....	199
Lampiran 45 Pedoman Penilaian Angket Minat Belajar Siklus II Pertemuan 2.	200
Lampiran 46 Lembar Angket Minat Belajar Siklus II Pertemuan 2 .....	201
Lampiran 47 Lembar Validasi Expert Judgment .....	203
Lampiran 48 Lembar Validasi Modul Ajar.....	209
Lampiran 49 Lembar Validasi Angket Minat Belajar.....	212