

**SKRIPSI**



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
PPKn DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS*  
*GAMES TOURNAMENTS* BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN  
*QUARTET CARDS* KELAS V SD 5 KLUMPIT**

**Oleh**

**LUTFI AZIZATUN NISAAK**

**NIM 201933338**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2023**



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
PPKn DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS  
GAMES TOURNAMENTS* BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN  
*QUARTET CARDS* KELAS V SD 5 KLUMPIT**

**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**Lutfi Azizatul Nisaak  
201933338**

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

**2023**

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

Allah menaruhmu ditempat yang sekarang bukan karena kebetulan, tapi Allah telah menentukan jalan terbaik untuk mu. Allah sedang melatih mu untuk menjadi kuat dan hebat, manusia yang hebat tidak dihasilkan melalui kemudahan, kesenangan, dan kenyamanan. Tetapi mereka dibentuk dengan kesukakaran, tantangan dan air mata.

(Halimah Alaydrus)

### **PERSEMBAHAN**

Puji syukur atas rahmat Allah SWT sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada pihak-pihak berikut ini.

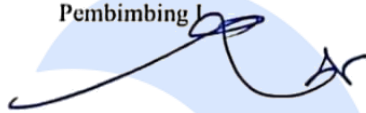
1. Kepada orang tua saya (Bapak Muhammad Sholeh dan Ibu Jumi) yang senantiasa memberikan semangat, dukungan dan selalu mendo'akan peneliti.
2. Kakak saya (Fathkul Kamal, Lukman Adi Prasetyo dan Aris Erawati) serta ketiga keponakan saya tercinta (Muhammad Alfatih Imansyah, Asifa Malika Prasetya dan Naira Alesha Anindita) selalu memberikan semangat kepada peneliti.
3. Teman saya Luluk Roudhotul Jannah yang telah meluangkan waktu serta memberikan arahan dan bersedia untuk bertukar pikiran.
4. Serta teman baik saya Ica, Linda, Hanna, Zulalai, Minggu, Mirza, Maya, Dila, Ummi dan seluruh teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Media Pembelajaran *Quartet Cards* Kelas V SD 5 Klumpit** oleh **Lutfi Azizaton Nisaak (201933338)** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Kudus, 27 Juli 2023

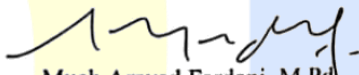
Pembimbing I



Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd

NIDN. 0615037901

Pembimbing II



Much Arsyad Fardani, M.Pd

NIDN. 0614069001

Mengetahui

Ka. Prodi PGSD



Siti Masfuan, S.Pd., M.Pd.


NIDN. 0615129001

## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Lutfi Azizaton Nisaak (NIM 201933338) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

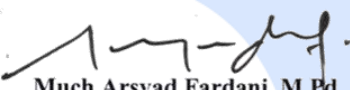
Kudus, Agustus 2023

Tim Penguji

  
**Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd**


NIDN. 0615037901

Ketua/anggota

  
**Much Arsyad Fardani, M.Pd.**


NIDN. 0614069001

Anggota

  
**Ika Ari Pratiwi, S. Pd., M.Pd.**

NIDN. 0607018801

Anggota

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


NIDN. 0617088403

Anggota

Mengetahui

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

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

NIDN. 0629086302



## PRAKATA

Assamualikum warohmatullahi wabarokatuh

Allhamdulillah atas segala puji syukur bagi Allah SWT Tuhan semesta alam dengan senantiasa rahmat memberikan rahmat, ridho dan taufiknya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir kuliah skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Media Pembelajaran Quaret Cards Kelas V SD 5 Klumpit” Skripsi ini disusun guna memperoleh gelas Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

Adapun terselesaikannya skripsi ini tentu banyak bantuan, dukungan, dan motivasi tinggi, masukkan serta bimbingan oleh banyak pihak kepada peneliti.

Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Siti Masfuah, S.Pd, M.Pd. selaku Kaprodi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universtias Muria Kudus.
3. Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah berbesar hati meluangkan waktu dan membimbing, memberikan saran serta masukan yang membangun kepada peneliti.
4. Much Arsyad Fardani, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah berbesar hati meluangkan waktu dan membimbing, memberikan saran serta masukan yang membangun kepada peneliti.
5. Kepada seluruh dosen dan staff program Studi PGSD FKIP UMK yang senantiasa membimbing, melayani dan memberikan bekal ilmu kepada peneliti.
6. Siti Zumaroh, S.Ag. selaku Kepala Sekolah SD 5 Klumpit atas kesempatannya dan izin untuk melakukan penelitian skripsi.

7. Supandi, S.Pd selaku guru kelas V SD 5 Klumpit yang telah memberikan waktu dan kesempatan serta membantu dalam melakukan penelitian.
8. Kepada kedua orang tua saya Bapak Muhammad Sholeh dan Ibu Jumi yang sangat tulus menyayangi dan memberikan dukungan penuh sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian sampai Sarjana.
9. Kepada teman-teman tercinta dan seperjuangan Linda, Hanna, Maya, Mirza, Minggu, Zuli, Dilla, dan Ica yang selalu mendukung dalam menyelesaikan tugas akhir.

Kudus, 27 Juli 2023

Peneliti

Lutfi Azizaton Nisaak



## ABSTRAK

Nisaak, Lutfi Azizaton, 2023. **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Media Pembelajaran *Quartet Cards* Kelas V SD 5 Klumpit.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd. (2) Much Arsyad Fardani, M.Pd.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, TGT, Kartu Kuartet

Proses pembelajaran yang berpusat pada guru atau menggunakan metode ceramah dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan fakta yang ada pada SD 5 Klumpit. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn masih rendah, dari 25 siswa yang tuntas hanya 11 siswa (44%), sedangkan 14 siswa (56%) belum tuntas. Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana hasil belajar, aktivitas siswa, keterampilan guru menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan media pembelajaran kartu kuartet pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar, aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT dan menggunakan media pembelajaran kartu kuartet.

Teams Games Tournament merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan kemampuan yang berbeda untuk bertanding sehingga siswa dengan skor tertinggi akan menjadi pemenang. Sedangkan kartu kuartet merupakan sebuah kartu permainan yang didalamnya berisi keterangan dari gambar tersebut. Kartu kuartet terdapat 4 kartu yang sama. Didalam satu set kartu terdiri dari 32 lembar kartu. Yang dapat dimainkan oleh 2-6 orang.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SD 5 Klumpit Kabupaten Kudus. Subjek penelitian 25 siswa dengan 11 siswa laki-laki 14 siswa perempuan dan guru kelas yang mengampu. Penelitian ini terdapat dua siklus masing-masing siklus terjadi dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan media pembelajaran kartu kuartet. Hal ini dapat dilihat melalui peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Pada siklus I pada mata pelajaran PPKn memperoleh hasil ketuntasan klasikal 72% jadi 88% pada siklus II sedangkan mata pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh hasil ketuntasan klasikal pada siklus I 72% jadi 76% pada siklus II.

Kesimpulan dalam penelitian ini ialah penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan media pembelajaran kartu kuartet dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia.

## ABSTRACT

Nisaak, Lutfi Azizatun, 2023. **Improving Student Learning Outcomes in Civics Subjects Using the Teams Games Tournament Learning Model Based on Quartet Cards Learning Media Class V SD 5 Klumpit.** Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd. (2) Much Arsyad Fardani, M.Pd.

**Keywords:** *Learning Outcomes, TGT, Quartet Card*

The learning process with teacher-centered learning or using the lecture method can cause low student learning outcomes. This can be proven by the facts that exist in SD 5 Klumpit. Student learning outcomes in Civics subjects were still low, out of 25 students who completed only 11 students (44%), while 14 students (56%) had not completed. The problem in this research is how learning outcomes, student activities, teacher skills use the Teams Games Tournament (TGT) learning model using quartet card learning media in Civics and Indonesian subjects. The purpose of this research is to improve learning outcomes, student activity and teacher skills in learning using the TGT learning model and using quartet card learning media.

Teams Games Tournament is a cooperative learning model in which students are divided into several groups with different abilities to compete so that the student with the highest score will be the winner. While the quartet card is a game card which contains a description of the image. A quartet consists of 4 of the same card. In a set of cards there are 32 cards. Which can be played by 2-6 people.

This classroom action research was carried out in class V SD 5 Klumpit, Kudus Regency. The research subjects were 25 students with 11 male students, 14 female students and the class teacher who supported them. This study consisted of two cycles, each cycle having two meetings. Data collection techniques in this study include interviews, observation, tests and documentation. The data analysis used is quantitative and qualitative data analysis.

The results showed that there was an increase in learning outcomes for Civics and Indonesian subjects using the Teams Games Tournament (TGT) learning model and quartet card learning media. This can be seen through the increase in learning outcomes in each cycle. In cycle I, PPKn subjects obtained classical completeness results of 72% to 88% in cycle II while Indonesian subjects obtained classical completeness results in cycle I of 72% to 76% in cycle II.

The conclusion in this study is that the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model using quartet card learning media can improve student learning outcomes in Civics and Indonesian subjects.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN LOGO .....	ii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Peneletian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.6 Definisi Operasional .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kajian Teori .....	12
2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	32
2.3 Kerangka Berpikir.....	34
2.4 Hipotesis Tindakan .....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	38
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
3.2 Rancangan Penelitian.....	39
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	47
3.4 Data dan Sumber Data .....	47
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.6 Validasi Data.....	51

3.7	Teknik Analisis Data.....	52
3.8	Indikator Keberhasilan.....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>59</b>
4.1	Deskripsi dan Pembahasan Pra Tindakan .....	59
4.2	Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	64
4.2.1	Siklus I Pertemuan I.....	64
4.2.2	Siklus I Pertemuan ke-2 .....	69
4.2.3	Tahap Observasi Siklus I .....	74
4.2.4	Tahap Refleksi Siklus I .....	79
4.3	Pelaksanaan Siklus II.....	81
4.3.1	Siklus II Pertemuan I .....	81
4.3.2	Siklus II Pertemuan ke II .....	85
4.3.3	Tahap Observasi Siklus II .....	90
4.4	Progres Hasil Penelitian .....	95
4.4.1	Keterampilan Guru dalam Mengelola Kelas .....	96
4.4.2	Aktivitas Belajar Siswa .....	97
4.4.3	Hasil Belajar Siswa.....	98
4.5	Pembahasan .....	102
4.5.1	Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran .....	102
4.5.2	Aktivitas Belajar Siswa .....	108
4.5.3	Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	112
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>114</b>
5.1	Simpulan .....	114
5.2	Saran .....	115
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>117</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>123</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>		<b>242</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Sebelumnya .....	33
Tabel 2	Kriteria Validitas Instrumen.....	52
Tabel 3	Kriteria Penskoran Keterampilan Mengajar Guru .....	57
Tabel 4	Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa .....	57
Tabel 5	data pra siklus PTS siswa mata pelajaran PPKn .....	60
Tabel 6	Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia.....	61
Tabel 7	Presentase Hasil Belajar Prasiklus .....	62
Tabel 8	Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	73
Tabel 9	Hasil Observasi Keterampilan Mengelola Kelas Siklus I.....	75
Tabel 10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	77
Tabel 11	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	78
Tabel 12	Hasil Belajar Siswa Aspek Pengetahuan Siklus II .....	88
Tabel 13	Kriteria Hasil Evaluasi Siklus II.....	89
Tabel 14	Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II .....	91
Tabel 15	Hasil Observasi Aktivitas Siswa SIKlus II Pertemuan 1 .....	93
Tabel 16	Hasil Observasi Aktivitas Siswa SIKlus II Pertemuan 2 .....	94
Tabel 17	Progres Hasil Observasi Keterampilan Guru Setiap Siklus .....	96
Tabel 18	Progres Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa dari Siklus I dan II .....	97
Tabel 19	Progres Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia mulai dari Prasiklus, Siklus I dan II.....	99
Tabel 20	Progres Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia mulai dari Prasiklus, Siklus I dan II.....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Guru melakukan apersepsi pembelajaran sebelumnya dan menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran. ....	65
Gambar 2	Guru menjelaskan cara bermain kartu kuartet.....	66
Gambar 3	Siswa bermain kartu kuartet dengan kelompok masing-masing .....	66
Gambar 4	Guru memberi pengarahan pada kelompok .....	67
Gambar 5	Melakukan Kuis Tanya Jawab .....	67
Gambar 6	Guru memberikan penghargaan pada siswa.....	68
Gambar 7	Siswa mengerjakan soal secara individu .....	68
Gambar 8	Siswa dan guru membahas soal secara bersama-sama.....	69
Gambar 9	Guru menjelaskan materi pada siswa .....	70
Gambar 10	Siswa Bermain kartu kuartet dengan kelompoknya.....	70
Gambar 11	Tournament Kuis Tanya Jawab Antar Kelompok.....	71
Gambar 12	Guru memberikan penghargaan pada siswa.....	71
Gambar 13	Siswa mengerjakan soal evaluasi .....	72
Gambar 14	Guru Membagi Siswa Menjadi Kelompok.....	82
Gambar 15	Siswa Bermain Kartu Kuartet Sesuai dengan Kelompok.....	82
Gambar 16	Guru Membimbing Siswa Saat mengalami Kesulitan .....	83
Gambar 17	Tournament dengan setiap kelompok .....	83
Gambar 18	Pemberian Hadiah Pada Siswa .....	84
Gambar 19	Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi .....	84
Gambar 20	<i>Kegiatan Apersepsi</i> .....	85
Gambar 21	Guru Menjelaskan Materi.....	85
Gambar 22	Siswa Bermain Kartu Kuartet Sesuai Dengan kelompok.....	86
Gambar 23	Tournament atau pertandingan setiap kelompok .....	86
Gambar 24	Penghargaan Untuk Siswa Yang Menang .....	87
Gambar 25	Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi .....	87
Gambar 26	Diagram Progres Keterampilan Guru dari Siklus I dan II.....	97
Gambar 27	Diagram Progres Aktivitas Siswa Siklus I dan II.....	98

Gambar 28 Diagram Progres Hasil Belajar Siswa Muatan PPKn Prasiklus,  
Siklus I dan II .....101

Gambar 29 Diagram Progres Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran  
Bahasa Indonesia Prasiklus, Siklus I dan II .....101



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	124
Lampiran 2 Daftar Inisial Siswa .....	125
Lampiran 3 Daftar Nilai PTS PPKn Kelas V SD 5 Klumpit .....	126
Lampiran 4 Nilai Ulangan Bahasa Indonesia Kelas V SD 5 Klumpit .....	127
Lampiran 5 Lembar Wawancara dengan Guru Kelas V .....	128
Lampiran 6 Hasil Obesrvasi Wawancara Siswa Kelas V SD 5 Klumpit .....	131
Lampiran 7 RPP Siklus I Pertemuan I .....	134
Lampiran 8 Lembor Obesrvasi Keterampilan Guru Siklus I Peretemuan 1 .....	139
Lampiran 9 Lembar Obsevasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	142
Lampiran 10 RPP Siklus I Pertemuan 2.....	146
Lampiran 11 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus 1.....	151
Lampiran 12 Soal Lembar Evaluasi Siklus I Pertemuan 2 .....	155
Lampiran 13 Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 2 .....	160
Lampiran 14 Hasil Lembar Evaluasi Siklus I .....	162
Lampiran 15 Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I Pertemaun 2 .....	171
Lampiran 16 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2 .....	174
Lampiran 17 RPP Siklus II Pertemuan 1 .....	179
Lampiran 18 Kunci Jawaban dan Penskoran Siklus II Pertemuan 1 .....	184
Lampiran 19 lembar Obsevasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1.....	185
Lampiran 20 Lembar Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1 .....	188
Lampiran 21 RPP Siklus II Pertemuan 2 .....	192
Lampiran 22 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II Pertemuan 2.....	197
Lampiran 23 Soal Evaluasi Siklus II Pertemuan 2.....	200
Lampiran 24 Kunci Jawaban dan Penskoran Siklus II Pertemuan 2 .....	204
Lampiran 25 Hasil Soal Evaluasi Siswa Siklus II.....	206
Lampiran 26 Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2 .....	214
Lampiran 27 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	217
Lampiran 28 Lembar Validasi RPP .....	221
Lampiran 29 Lembar Validasi Soal Evaluasi.....	226



Lampiran 30 Lembar Validasi Observasi Keterampilan Guru .....	230
Lampiran 31 Lembar Validasi Aktivitas Siswa .....	234
Lampiran 32 Lembar Validasi Kelayakan Media Pembelajaran .....	238

