

SKRIPSI



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA
PERMAINAN LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS V TEMA 8
SUB TEMA 1 SD NEGERI PRAWOTO 02**

Oleh
LILIK FARIKHAH
201933154

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2023**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA
PERMAINAN LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS V
TEMA 8 SUB TEM 1 SD NEGERI PRAWOTO 02**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Salah Satu Prasyarat
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

**LILIK FARIKHAH
201933154**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2023**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya yang demikian sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu. (Q.S. Al Baqarah:45)
2. Setetes keringat orang tuaku seribu langkahku untuk maju.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil'alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT atas izin dan ridho-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan ini akan kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Bapak Busro, seseorang yang biasa saya sebut bapak dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Alhamdulillah kini saya berhasil berada pada tahap ini, menyelesaikan skripsi ini bagaimana sesuai harapannya. Terimakasih sudah berjuang menjadi tulang punggung keluarga dan mengantarkan saya sampai berada di tempat ini serta bisa diposisi ini.
2. Ibu Niayati, seseorang yang biasa saya sebut ibu yaitu perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat. Terimakasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan putri bungsunya dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan saya serta telah melangitkan doa-doa baik demi studi penulis. Saya persembahkan skripsi sederhana ini untukmu.
3. Kakak saya tercinta Ahmad Sonhaji, Mega Puspitaningsih, Ahmad Muhibbin dan Siti Zuliyati yang telah memberikan doa dan semangat sepanjang hari sehingga sekarang ini peneliti mengukir cita-cita yang tidak lain untuk membanggakan mereka beserta keluarga.
4. Nenek saya Wartini yang selalu memberi dukungan, doa tulusnya serta nasihat yang tak henti-hentinya diberikan kepada peneliti.
5. Buat sahabat-sahabat terbaik yang paling spesial, yang selalu mendampingi dan selalu memberikan semangat dan motivasi disaat suka maupun duka, Mirza, Motik, Rindiani, Afida, Vaelia, Dwi Indah, Ningrum, Fatimah dan Uzlifatun.
6. Buat teman-teman seperjuanganku saya ucapkan terimakasih.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Kelas V Tema 8 Sub Tema 1 SD Negeri Prawoto 02* oleh Lilik Farikhah (201933154) program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Agustus 2023

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd
NIDN.0615037901

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



Siti Mastuah, S.Pd., M.Pd
NIDN.0613129001

PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Lilik Farihhah (201933154) ini telah dipertahankan di depan Tim penguji pada tanggal 22 Juli 2023 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Setrata 1 Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 25 Juli 2023
Tim Penguji



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

Ketua



Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd
NIDN.0615037901

Sekretaris



Ika Ari Pratiwi, M.Pd
NIDN.0607018801

Anggota




Ahmad Bakhruddin, S.Pd. I., M.Pd
NIDN.0607028801

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan




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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Kelas V Tema 8 Sub Tema 1 SD Negeri Prawoto 02”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat penyelesaian studi jenjang Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Penyusunan Skripsi ini, saya menyadari bahwa ada banyak sekali pihak yang memberi dukungan, bimbingan, motivasi dan bantuan yang lainnya. Maka dari itu, saya ucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang membantu sebagai berikut:

1. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Meuria Kudus.
2. Ibu Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dsara Universitas Muria Kudus.
3. Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd dan Dr. Wawan Shokib Rondhli, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan ilmu dan arahan.
4. Ibu Musriyah, S.Pd. SD selaku kepala SD Negeri Prawoto 02 yang telah memberikan izin penelitian.
5. Bapak Shirotol Mustaqim, S.Pd selaku guru kelas V SD Negeri Prawoto 02 yang telah memberikan izin dan membantu pada kegiatan penelitian.
6. Seluruh siswa kelas V SD Negeri Prawoto 02 yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian.
7. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan membantu dalam menyusun skripsi ini.

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua orang yang membaca dan semoga semua pihak yang telah membantu dan mendukung

Kudus, 15 Juli 2023

Penyusun

Lilik Farikhah

ABSTRACT

Farikhah, Lilik .2023. The Effect of TGT Learning Model assisted by Ludo Game Media on Learning Outcomes of Class V Theme 8 Sub Theme 1 SD Negeri Prawoto 02, Thesis Proposal. Primary teacher education. Muria Kudus University, Supervisor (1) Imaniar Purbasari, M.Pd. (2) Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd..

Keywords: *TGT Learning Model, Ludo Game Media, PPkn and IPS Learning Outcomes.*

The background in this study explains that at SD Negeri Prawoto 02 teachers carry out teaching and learning activities using a lecture system (Teacher Center Learning) while also using Problem Based Learning and discussion models. The learning media used is a projector. This study aims to determine whether there is an influence on student learning outcomes using the TGT learning model with the help of ludo game media in PPKn class V SD Negeri Prawoto 02.

The TGT learning model is a group learning model, in this model there are games in the form of tournaments and awards for the group that gets the most scores. Ludo game is a type of game that gives players a turn to fight fast to get to the finish line.

This research approach is a quantitative approach with a Pre-Experimental research design with the form of One Group Pretest-Posttest research. The population of this research is the fifth grade students of SD Negeri Prawoto 02. The sampling technique used is saturated sampling technique, by making the population as a sample, namely 24 students. The research instrument used was the learning achievement test (Pretest and Posttest). While the data collection techniques in this study used test techniques, interviews, observation, and documentation. Data analysis used is normality test, homogeneity test, hypothesis 1 test (Paired Sample T-Test), hypothesis 2 test (N-Gain)

The results of research on hypothesis 1 test show that the results of the Paired Sample T-Test at a significance level of 5% obtained a significant value (2-tailed) $< \alpha$ ($0.000 < 0.05$), so it can be concluded that there is an influence on student learning outcomes after being given treatment with the TGT learning model assisted by ludo game media on the learning outcomes of class V theme 8 sub-theme 1 SD Negeri Prawoto 02. In hypothesis testing 2 shows that the results of the N-Gain test there is a significant difference in students who are taught with the assisted TGT learning model ludo game media at a significant level of 0.05.

ABSTRAK

Fariqhah, Lilik .2023. **Pengaruh Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Kelas V Tema 8 Sub Tema 1 SD Negeri Prawoto 02**, Proposal Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muria Kudus, Pembimbing (1) Imaniar Purbasari, M.Pd. (2) Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd.

Kata Kunci : Model Pembelajaran TGT, Media Permainan Ludo, Hasil Belajar PPKn dan IPS.

Latar belakang pada penelitian ini menjelaskan bahwa di SD Negeri Prawoto 02 guru melaksanakan kegiatan belajar-mengajar menggunakan sistem ceramah (*Teacher Center Learning*) selain itu juga menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dan diskusi. Media pembelajaran yang digunakan itu proyektor. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan berbantuan media permainan ludo pada pelajaran PPKn kelas V SD Negeri Prawoto 02.

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran secara berkelompok, didalam model ini ada permainan yang berupa tournament, dan penghargaan untuk kelompok yang mendapatkan skor terbanyak. Permainan ludo adalah salah satu jenis permainan yang memberi giliran kepada pemain untuk bertarung adu cepat agar sampai ke garis finish.

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental* dengan bentuk penelitian *One Group Pretest-Posttest* Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Prawoto 02. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh, dengan menjadikan populasi sebagai sampel yaitu 24 peserta didik. Instrument penelitian yang digunakan yaitu tes hasil belajar (*Pretest* dan *Posttest*). Sedangkan teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis 1 (*Paired Sample T-Test*), uji hipotesis 2 (*N-Gain*)

Hasil penelitian pada uji hipotesis 1 ini menunjukkan bahwa hasil uji *Paired Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai signifikan (2-tailed) $< \alpha$ ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ludo terhadap hasil belajar kelas V tema 8 subtema 1 SD Negeri Prawoto 02. Pada uji hipotesis 2 menunjukkan bahwa hasil uji *N-Gain* terdapat perbedaan setelah peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ludo pada taraf signifikan 0,05.

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI.....	vi
ABSTRACT.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1Manfaat Teoritis.....	6
1.5 Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Deskripsi Konseptual	9
2.2 Penelitian Relevan.....	26
2.3 Kerangka Berpikir.....	30
2.4 Hipotesis.....	32

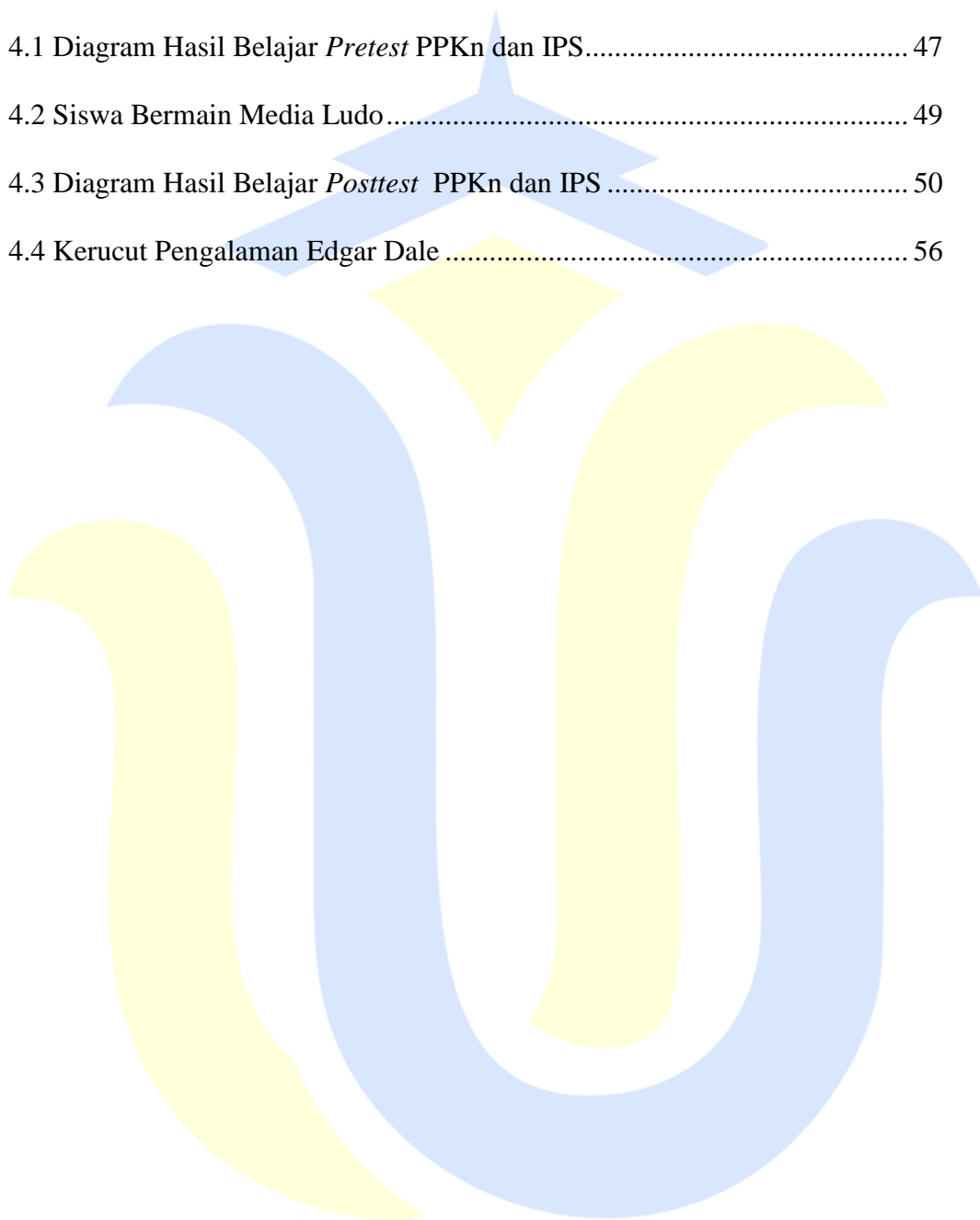
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.2 Rancangan Penelitian	33
3.3 Populasi dan Sampel	35
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.5 Instrument Penelitian	37
3.6 Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Deskripsi Data.....	44
4.2 Uji Hipotesis	49
4.2.3 Pembahasan.....	53
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1 Simpulan	59
5.2 Saran.....	59
LAMPIRAN.....	66
PERNYATAAN.....	170
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	172

DAFTAR TABEL

2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan	28
3.1 <i>One Grup Pretest Posttest Design</i>	39
3.2 Kategori Interpretasi Skor Kevalidan.....	38
3.3 Penilaian Perangkat Pembelajaran	38
3.4 Penilaian Lembar Soal Pilihan Ganda	39
3.5 Penilaian Lembar Soal Pilihan Ganda	39
3.6 Penilaian Instrumen Media Pembelajaran.....	40
3.7 Penilaian Instrumen Media Pembelajaran.....	40
4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	46
4.2 Perhitungan Hasil <i>Pretest</i> PPKn dan IPS.....	47
4.3 Perhitungan Hasil <i>Posttest</i> PPKn dan IPS	50
4.4 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest Posttest</i>	51
4.5 Hasil Homogenitas Data <i>Pretest Posttest</i>	52
4.6 Hasil Uji Paired T-Test Hasil Belajar Tema 8 Sub Tema 1	53
4.7 Hasil Uji N-Gain Hasil Belajar Tema 8 Sub Tema 1	54

DAFTAR GAMBAR

2.1 Papan Permainan Ludo	20
2.2 Kerangka Berpikir	31
4.1 Diagram Hasil Belajar <i>Pretest</i> PPKn dan IPS	47
4.2 Siswa Bermain Media Ludo	49
4.3 Diagram Hasil Belajar <i>Posttest</i> PPKn dan IPS	50
4.4 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Wawancara Guru	68
Lampiran 2 Lembar Wawancara Guru.....	69
Lampiran 3 Kisi-kisi Wawancara Siswa.....	72
Lampiran 4 Lembar Wawancara Siswa	73
Lampiran 5 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i>	79
Lampiran 6 Soal <i>Pretest</i>	82
Lampiran 7 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran	83
Lampiran 8 silabus	86
Lampiran 9 RPP Ke-1	90
Lampiran 10 RPP Ke-2	116
Lampiran 11 RPP Ke-3	130
Lampiran 12 Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i>	135
Lampiran 13 Soal <i>Posttest</i>	138
Lampiran 14 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran	141
Lampiran 15 Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran.....	142
Lampiran 16 Lembar Validasi Media Pembelajaran	153
Lampiran 17 Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas V.....	159
Lampiran 18 Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas V.....	160
Lampiran 19 Uji Normalitas <i>Pretest Posttest</i>	161
Lampiran 20 Uji Homogenitas <i>Pretest Posttest</i>	162
Lampiran 21 Uji Paired T-Test	163
Lampiran 22 Uji N-Gain	165
Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian.....	166
Lampiran 24 Surat Pernyataan	170
Lampiran 25 Surat Keterangan Selesai Bimbingan	171
Lampiran 26 Surat Permohonan Ujian Skripsi	172