



**PENINGKATAN MINAT DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPAS BERBANTUAN
*MEDIA GOOGLE SITES***

Oleh

NABILLA PUTRI RIZKY KINANTHI

NIM 202033137

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

TAHUN 2024



**PENINGKATAN MINAT DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV
BERBANTUAN MEDIA *GOOGLE SITES***

SKRIPSI

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

Oleh

NABILLA PUTRI RIZKY KINANTHI

NIM 202033137

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

TAHUN 2024

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Orang lain gak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tau hanya bagian *success stories*-nya. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Percayalah bahwa disetiap kesulitan pasti ada haha hihinya, semoga hal baik selalu menyertai perjuanganmu”

(Nabilla Putri Rizky Kinanthi)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan ini kecuali lembar persembahan. Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan perlindungan selama penelitian sampai terselesainya skripsi ini, kesuksesan ini saya persembahkan untuk orang yang sangat berarti dihidup saya.

1. Kedua orang tua terhormat (Bapak Nasirin dan Ibu Sri Wijayanti) yang telah mendidik penulis sejak kecil dengan penuh kasih sayang serta memotivasi penulis dan selalu melangitkan doa-doa terbaik untuk penulis dalam segala hal.
2. Kakak-kakak tersayang (Adhi Eka Riyanto dan Tegar Titis Aji Baratha) yang selalu mendukung dan memberikan semangat untuk menjadi yang terbaik.
3. Sahabat seperjuangan (MS) dari program studi PGSD yang selalu membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Keluarga besar SD 1 Ternadi yang telah memberikan kesempatan, waktu dan informasi yang sangat berharga dalam rangka penyusunan skripsi ini.
5. Diri saya sendiri, Nabilla Putri Rizky Kinanthi karena telah mampu berusaha dan berjuang sejauh ini. Saya percaya bahwa setiap langkah kecil yang saya ambil, setiap upaya yang saya lakukan, dan setiap pengorbanan yang saya berikan telah membawa saya menuju pencapaian yang saya raih hari ini. Skripsi ini adalah bukti dari perjuangan dan kerja keras saya sendiri, dan saya bersyukur atas semua yang telah saya lakukan.
6. Ibu Sekar Dwi Ardianti M.Pd dan Ibu F.Shoufika Hilyana S.Si, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
7. Almamater tercinta Universitas Muria Kudus.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Dampak Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Siswa SD 1 Ternadi* oleh Mohamad Sobirin (202033082) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 21 Februari 2024

Pembimbing I



Dr. Erik Aditia Ismava, S.Pd., M.A.

NIDN. 0623038604

Pembimbing II



Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0619128801

Mengetahui,

Ka. Progam studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Siti Masfiah, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Mohamad Sobirin (202033082), ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 29 Februari 2024 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 2 April 2024

Tim Penguji



Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.

NIDN: 0623038604



Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0619128801



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

NIDN. 615037901



Denni Agung Santoso, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0611098602

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.

NIDN. 0629086302

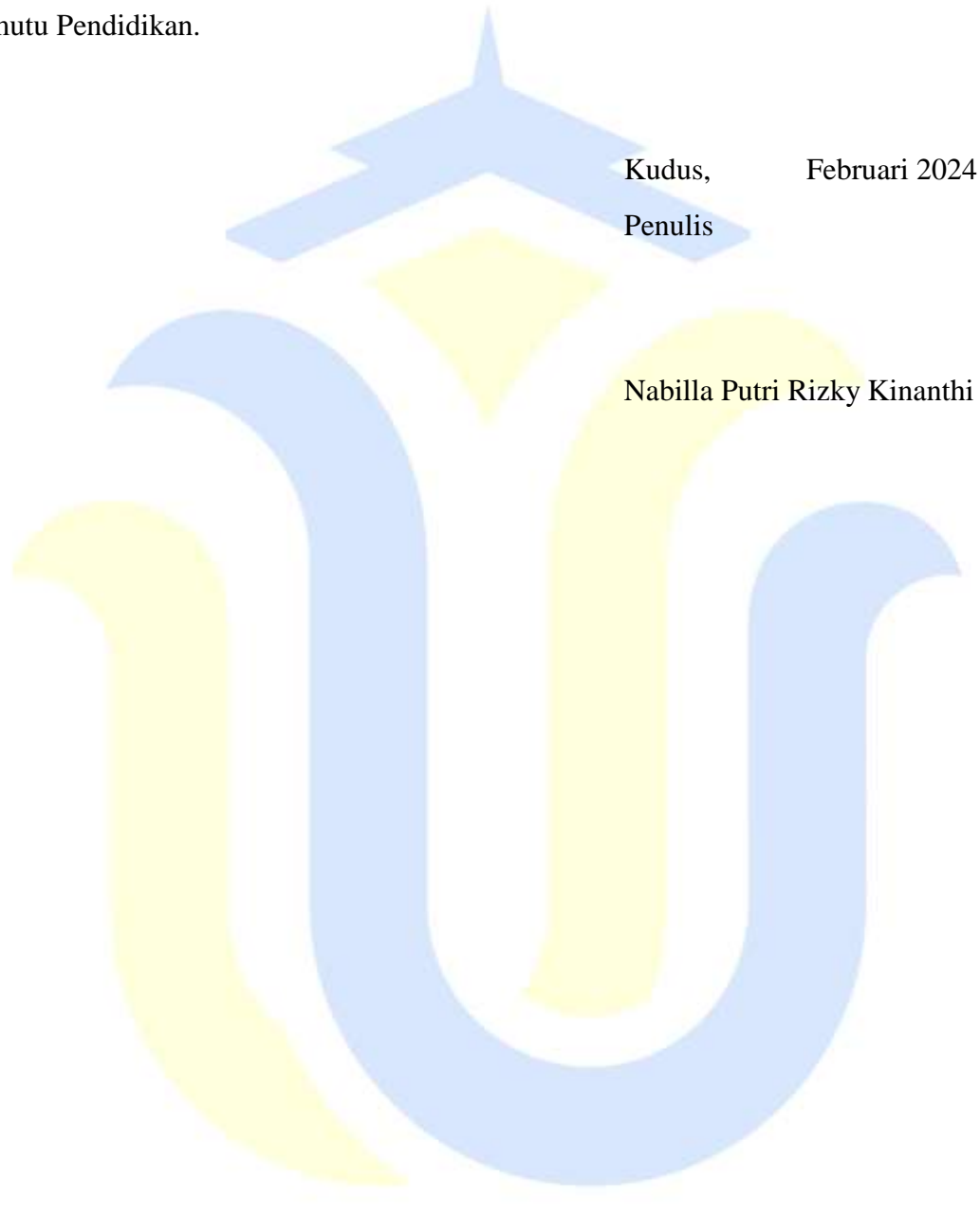
KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis bersyukur kepada Allah SWT, atas taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Peningkatan Minat dan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Berbantuan Media *Google Sites*” Tahun Pelajaran 2023/2024. Sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar guna memperoleh gelar sarjana S. Pd.

Dalam upaya penyelesaian penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karenanya penulis menghaturkan terima kasih kepada

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., selaku Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian dan dorongan untuk memberi kesempatan penulis menjadi mahasiswa UMK sampai selesai.
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
4. Sekar Dwi Ardianti M.Pd., dan F.Shoufika Hilyana S.Si, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing I dan II, yang telah banyak memberi arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penulisan skripsi.
5. M.Ihsom S.Pd.SD., selaku kepala SD 1 Ternadi Dawe Kudus dan Noorhadi S.Pd., selaku wali kelas IV yang telah banyak membantu selama di sekolah.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT. Demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun. Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca serta dapat meningkatkan mutu Pendidikan.



Kudus, Februari 2024
Penulis

Nabilla Putri Rizky Kinanthi

ABSTRAK

Kinanthi, Rizky Putri Nabilla. 2023. *Peningkatan Minat Dan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Berbantuan Media Google Sites*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pemimbing (1) Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd. (2) F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd.

Kata Kunci: Minat Belajar, IPAS, *Teams Games Tournament*

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas IV SD 1 Ternadi, hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran IPAS yaitu Minat Belajar Siswa masih dapat dikatakan belum cukup baik. Hal ini disebabkan antusias siswa dalam belajar rendah, ketika siswa memasuki ruangan kelas dan dimulai dengan belajar IPAS siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari kelas. Selain itu dalam pelaksanaan pembelajarannya belum menggunakan metode yang menarik dan bervariasi sehingga menyebabkan keaktifan belajar siswa menjadi rendah. Rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan minat belajar yang rendah bagi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS BAB 5 Fase B “Cerita Tentang Daerahku” dengan menerapkan model pembelajaran TGT yang didukung oleh media Google Sites. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Lokasi penelitian ini adalah di SD 1 Ternadi, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus. Subjek penelitian adalah 16 siswa kelas IV SD 1 Ternadi semester 2 tahun pelajaran 2023/2024, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada minat dan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas siswa pada siklus I mencapai presentase rata-rata 76,25%, meningkat pada siklus II menjadi 83%. Sedangkan minat belajar siswa juga mengalami peningkatan, dengan presentase rata-rata siklus I sebesar 79,95%, meningkat pada siklus II menjadi 89,48%.

ABSTRACT

Kinanthi, Rizky Putri Nabilla. 2023. Application of the Teams Game Tournament (TGT) Learning Model to Class IV Students' Learning Interests in Science and Technology Learning Through Digital Media Google Sites. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd. (2) F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd.

Keywords: *Interest in Learning, IPAS, Teams Games Tournament*

Based on the problems that occurred in class IV SD 1 Ternadi, the thing that is an obstacle in IPAS learning, namely Student's Interest in Learning, can still be said to be not good enough. This is because the enthusiasm of students in learning is low, when students enter the classroom and start learning IPAS, students are less enthusiastic to follow the learning, so students tend to be inactive and do not feel part of the class. In addition, in the implementation of learning, they have not used interesting and varied methods, causing the student's learning activity to be low. The low activity of students in the learning process causes a low interest in learning for students.

This research aims to increase the interest and learning activities of fourth grade students in the subject of IPAS CHAPTER 5 Phase B "Stories About My Region" by applying the TGT learning model supported by Google Sites media. This research uses the Classroom Action Research method (PTK) using the Teams Games Tournament (TGT) learning model which is conducted in two cycles, where each cycle consists of 2 meetings.

The location of this research is in SD 1 Ternadi, Dawe District, Kudus Regency. The research subjects are 16 fourth grade students of Ternadi Elementary School 1 in the 2nd semester of the 2023/2024 academic year, consisting of 5 male students and 11 female students. Data was collected through interviews, observations, tests, and documentation. Data analysis was done using quantitative and qualitative descriptive approaches.

The results of the research show an increase in students' interest and learning activities. Based on the observation results, student activity in cycle I reached an average percentage of 76.25%, increasing in cycle II to 83%. Meanwhile, students' interest in learning also experienced an increase, with an average percentage of cycle I of 79.95%, increasing in cycle II to 89.48%.

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSEMBAHAN	v
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan.....	4
1.4. Ruang Lingkup	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1. Manfaat Teoretis.....	5
1.5.2. Manfaat Praktis.....	5
1.6. Definisi Operasional.....	6
1.6.1. Teams Games Tournament (TGT)	6
1.6.2. Media Digital Google Sites	7
1.6.3. Minat Belajar Siswa	8
1.6.4. Aktivitas Belajar Siswa	8
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Kajian Pustaka	10
2.1.1. Belajar.....	10

2.1.2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	12
2.1.3. Minat Belajar Siswa	19
2.1.4. Aktivitas Belajar Siswa	24
2.1.6. Pemahaman Konsep IPAS	29
2.1.7. Indikator Pemahaman Konsep IPAS	30
2.1.8. Media Digital Google Sites Dalam Pembelajaran	31
2.2. Kajian Penelitian Relevan	35
2.3. Kerangka Berpikir	38
2.4. Hipotesis Tindakan	40
BAB III	41
METODE PENELITIAN	41
3.1. Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	41
3.1.1. Setting Penelitian	41
3.1.2. Karakteristik Subyek Penelitian	41
3.2. Variabel Penelitian	42
3.2.1. Variabel Bebas (Variable Independen)	42
3.2.2. Variabel Terikat (Variable Dependent)	43
3.3. Rancangan Penelitian	43
3.3.1. Pelaksanaan Siklus I	46
3.3.2. Pelaksanaan Siklus II	51
3.4. Teknik Pengumpulan Data	55
3.4.1. Wawancara	55
3.4.2. Observasi	56
3.4.3. Dokumentasi	57
3.5. Instrumen Penelitian	57
3.5.1. Lembar Pedoman Wawancara	57
3.5.2. Lembar Observasi	59
3.6. Validitas dan Reliabilitas	60
3.6.1. Validitas	60
3.6.2. Reliabilitas	62
3.7. Analisis Data	63
3.8. Indikator Keberhasilan	68
BAB IV	69
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69

4.1.	Deskripsi dan Pembahasan Pratindakan.....	69
4.2.	Deskripsi dan Pembahasan Hasil Tindakan Tiap Siklus dan Pembahasan	70
4.2.1.	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I.....	70
4.2.2.	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II.....	89
4.3.	Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus	108
4.3.1.	Analisis Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	108
4.3.2.	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	114
BAB V	122
SIMPULAN DAN SARAN	122
5.1.	Kesimpulan.....	122
5.2.	Saran	122
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	131

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 CP, TP dan ATP	29
Tabel 3. 1 Aspek Wawancara dengan Guru Sebelum Penelitian.....	58
Tabel 3. 2 Aspek Wawancara dengan Siswa Sebelum Penelitian	58
Tabel 3. 3 Aspek Wawancara dengan Guru Setelah Penelitian	59
Tabel 3. 4 Aspek Wawancara dengan Siswa Setelah Penelitian.....	59
Tabel 3. 5 Aspek Aktivitas Siswa	60
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	62
Tabel 3. 7 Klasifikasi Minat Belajar	66
Tabel 4. 1 Minat Belajar Siswa Siklus I.....	84
Tabel 4. 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	86
Tabel 4. 3 Minat Belajar Siklus II.....	103
Tabel 4. 4 Hasil Minat Siswa	104
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	105
Tabel 4. 6 Perbandingan Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	108
Tabel 4. 7 Hasil Perbandingan Minat Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II	109
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	115

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir	39
Bagan 3. 1 Model PTK menurut Kemmis dan MC Taggart (Sumber : Arikunto, 2016)	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	132
Lampiran 2 Daftar Nama Inisial Siswa kelas IV SD 1 Ternadi	134
Lampiran 3 Lembar Wawancara Guru.....	135
Lampiran 4 Lembar Wawancara Siswa Kelas IV SD 1 Ternadi	137
Lampiran 5 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa.....	138
Lampiran 6 Lembar Angket Minat Belajar Siswa	139
Lampiran 7 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	141
Lampiran 8 Rubrik Penskoran Penilaian Aktivitas Siswa	144
Lampiran 9 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).....	147
Lampiran 10 Modul Ajar Siklus I.....	149
Lampiran 11 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus 1	162
Lampiran 12 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	163
Lampiran 13 Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Siswa.....	164
Lampiran 14 Rubrik Penskoran Penilaian Aktivitas Siswa	166
Lampiran 15 Modul Ajar Siklus II.....	169
Lampiran 16 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II.....	183
Lampiran 17 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	184
Lampiran 18 Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Siswa.....	185
Lampiran 19 Rubrik Penskoran Penilaian Aktivitas Siswa	186
Lampiran 20 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa	189
Lampiran 21 Lembar Angket Minat Belajar Siswa	190
Lampiran 22 Olah Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa	192
Lampiran 23 Olah Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa	194
Lampiran 24 Olah Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I.....	195
Lampiran 25 Olah Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa	197
Lampiran 26 Lembar Angket Minat Belajar Siswa	199
Lampiran 27 Lembar Angket Minat Belajar Siswa	201
Lampiran 28 Jawaban LKPD Siklus I Pertemuan I	203
Lampiran 29 Jawaban LKPD Siklus I Pertemuan II.....	204

Lampiran 30 Jawaban LKPD Siklus II Pertemuan I..... 205
Lampiran 31 Jawaban LKPD Siklus II Pertemuan II..... 206



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Media Ajar Google Sites	33
Gambar 4. 1 Guru Menyampaikan Materi (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)	72
Gambar 4. 2 Guru Menjelaskan Aturan Bermain	74
Gambar 4. 3 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024).....	76
Gambar 4. 4 Guru Menjelaskan Materi (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)	78
Gambar 4. 5 Guru Membagikan Laptop Sebagai Media Pembelajaran (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)	79
Gambar 4. 6 Guru Menjelaskan Aturan Bermain (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024).....	81
Gambar 4. 7 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024).....	82
Gambar 4. 8 Guru Menjelaskan Materi (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024)	91
Gambar 4. 9 Guru Membagi Kelompok Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024.....	92
Gambar 4. 10 Guru Menjelaskan Aturan Bermain (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024).....	93
Gambar 4. 11 Siswa Mempersentasikan Hasil Diskusi (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024).....	95
Gambar 4. 12 Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024).....	97
Gambar 4. 13 Guru Menyampaikan Aturan Bermain (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024).....	100
Gambar 4. 14 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi (Sumber: Dokumentasi Peneliti, Januari 2024).....	102
Gambar 4. 15 Diagram Hasil Peningkatan Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	104
Gambar 4. 16 Diagram hasil peningkatan minat belajar siswa siklus 1 dan Siklus II	106