



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN PERMAINAN
JEJAK KAKI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN
MENULIS KELAS I SD 2 DEMAN**

SKRIPSI

Disusun untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

LISA PUTRI WIHANA

NIM 202033015

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

2024



**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN PERMAINAN
JEJAK KAKI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN
MENULIS KELAS I SD 2 DEMAN**

SKRIPSI

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

**Oleh
LISA PUTRI WIHANA
NIM. 202033015**

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

2024

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jangan biarkan kesulitanmu menguasai, percayalah bahwa ini malam yang gelap dan hari yang cerah akan datang. Karena sesungguhnya dengan kesulitan akan ada kemudahan.” (Qs. AL-Insyirah:5)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.” (Boy Chandra)

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada.

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda tercinta Alm. Sugihono, seseorang yang bisa saya sebut bapak yang paling saya rindukan dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Alhamdulillah kini penulis sudah berada ditahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Terimakasih untuk semua yang engkau berikan. Perhatian, kasih sayang dan cinta paling besar untuk anak gadis bungsumu ini. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menempatkan bapak ditempat yang paling mulia disisi Allah SWT. Aamiin Allahumma Aamiin.
2. Teruntuk wanita cantikku Ibunda Rusiati, wanita hebat yang sudah membesarkan dan mendidik anak-anaknya hingga mendapatkan gelar sarjana. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi. Terimakasih sudah berjuang untuk kehidupan saya, terimakasih untuk semua doa dan dukungan ibu saya berada dititik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi. Ibu harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya. *I love you more more more.*

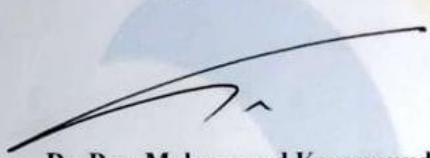
3. Kedua kakak tercinta saya Arinda Rosalina dan Leni Dwi Hapsari yang senantiasa memberikan dukungan dan bantuan dikala saya merasa kesulitan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
4. Teman-teman seperjuangan PGSD UMK 2020 yang saling menguatkan satu sama lain, selalu menyemangati, membantu, serta memberikan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir dijenjang strata satu ini.
5. Sahabat seperjuangan saya Yunia Filiyanda yang senantiasa sabar dan selalu ada disaat penulis membutuhkan bantuan atau kesulitan, saling mendukung, memberi semangat, sehingga bisa menyelesaikan skripsi bersama-sama.
6. Almamater tercinta Universitas Muria Kudus.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Jejak Kaki Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Kelas I SD 2 Demaan” oleh Lisa Putri Wihana NIM 202033015 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 25 Juni 2024

Pembimbing I



Dr. Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd.

NIDN. 0607016201

Pembimbing II



M. Syafruddin Kurvanto, S.Si., M.Or.

NIDN. 0604059102

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Siti Masfu'ah, S.Pd., M.Pd.

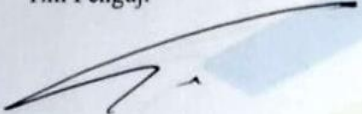
NIDN. 0615129001

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi oleh Lisa Putri Wihana NIM 202033015 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 23 Juli 2024 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

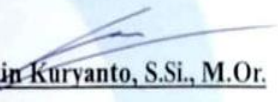
Kudus, Agustus 2024

Tim Penguji


Dr. Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd.

(Ketua)

NIDN. 0607016201


M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

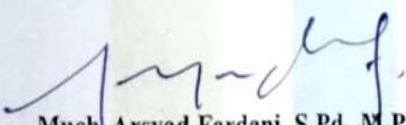
(Anggota)

NIDN. 0604059102


Lintang Kironoratri, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0614129101


Much. Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0614069001

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,


Drs. Sucipto, M. Pd., Kons.

NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Jejak Kaki Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Kelas I SD 2 Demaan”. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Pada penyusunan skripsi ini tidak lepas mendapatkan bantuan, dukungan, dan motivasi dari seluruh pihak, maka dari itu diucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu. Saya akan menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada.

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si. Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd, Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan untuk melaksanakan ujian skripsi.
4. Dr. Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan saran selama penyusunan skripsi.
5. Moh. Syaffruddin Kuryanto, S.Si., M.Or. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan saran selama penyusunan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Penguji yang telah membimbing, memberikan saran, pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
8. Orang tua yang sudah memberikan semangat, dukungan penuh, motivasi, fasilitas, serta doa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan lancar.

9. Kepala Sekolah, Guru, dan peserta didik SD 2 Demaan yang telah memberikan izin sebagai lokasi penelitian.
10. Sahabat saya yang selalu memberikan semangat doa dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi.
11. Teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2020.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sampaikan satu per satu.

Peneliti ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak diharapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Kudus, 24 Juni 2024

Peneliti

Lisa Putri Wihana

ABSTRACT

Wihana, Lisa Putri. 2024. *Effectiveness Of Using The Teams Games Tournament Learning Model Assisted By Footprint Game On Improving Writing Skills Of Grade I Sd 2 Demaan*. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Drs Mohammad Kanzunnudin, M.Pd. (2) M. Syafruddin Kuryanto, S.Sc., M.Or.

Keywords: Teams Games Tournament, Footprint Games, Simple Writing Skills.

This research aims to determine effectiveness of using the Teams Games Tournament learning model assisted by the Footprints Game on improving the simple writing skills of class 1 students at SD 2 Demaan and to find out how much improvement in simple writing skills using the Teams Games Tournament learning model assisted by the Footprints Game for class 1 students at SD 2 Demaan.

The Teams Games Tournament learning model assisted by the Footprints Game is a learning model and media that has a special structure designed to influence student interaction and aims to improve students' simple writing skills. In this study, researchers conducted an experiment to improve students' simple writing skills using the Teams Games Tournament learning model assisted by the Footprints Game.

The approach to this research is a quantitative approach with a quantitative experimental research design, namely using a one-group pretest-posttest design. The population in this study was class 1 students, totaling 26 students and the sampling technique used saturated sampling. With the same sample size as the population, namely 26 respondents. The data collection techniques for this research include tests, observation, interview, questionnaires and documentation. The data analysis techniques used in this research are the T-test and the N-Gain Test.

Based on the results that have been processed, the following data were obtained: 1) there is effectiveness of the Teams Games Tournament learning model assisted by the Footprints Game on improving the simple writing skills of class 1 students at SD 2 Demaan. Using the T-test, it was found that the t value was -15,629 with a significance value. (sig.) of 0.000. This shows that the sig value. (2-tailed) proportional to $0.00 < 0.05$; 2) there was an increase in simple writing skills after using the Teams Games Tournament learning model assisted by the Footprints Game for class I SD 2 Demaan students using the N-Gain test. Students obtained an average score of 0.5958 or 59%, which was included in the medium category.

The conclusion of this research is that there is an effectiveness of the Teams Games Tournament learning model assisted by the Footprints Game on simple writing skills and improvement in writing skills in the medium category after using Teams Games Tournament learning assisted by the Footprints Game. The suggestions in this research are that schools hope to continue innovative learning models and media to improve students' writing skills.

ABSTRAK

Wihana, Lisa Putri. 2024. “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Jejak Kaki Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Kelas I SD 2 Demaan”. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Drs Mohammad Kanzunnudin, M.Pd. (2) M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Permainan Jejak Kaki, Keterampilan Menulis Sederhana.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan Jejak Kaki terhadap peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa kelas 1 SD 2 Demaan dan mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan menulis sederhana menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Permainan Jejak Kaki siswa kelas I SD 2 Demaan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Permainan Jejak Kaki adalah model dan media pembelajaran yang memiliki struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi interaksi siswa dan bertujuan untuk peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa. Pada penelitian ini peneliti melakukan eksperimen untuk meningkatkan keterampilan menulis sederhana siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan Jejak Kaki.

Pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kuantitatif eksperimen yaitu menggunakan *one-grup pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas I yang berjumlah 26 siswa dan teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*. Dengan jumlah sampel sama dengan populasinya yaitu 26 responden. Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa tes, observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji T-test dan Uji N-Gain.

Berdasarkan hasil yang telah diolah, diperoleh data sebagai berikut: 1) terdapat efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Permainan Jejak Kaki terhadap peningkatan keterampilan menulis sederhana siswa kelas 1 SD 2 Demaan dengan menggunakan uji *T-test* ditemukan nilai *t* sebesar -15.629 dengan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebanding dengan $0,00 < 0,05$; 2) terdapat peningkatan keterampilan menulis sederhana setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Permainan Jejak Kaki siswa kelas I SD 2 Demaan menggunakan uji N-Gain siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5958 atau 59% termasuk dalam kategori sedang.

Kesimpulan pada penelitian ini adalah terdapat efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Permainan Jejak Kaki terhadap keterampilan menulis sederhana dan peningkatan keterampilan menulis dalam kategori sedang setelah menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Permainan Jejak Kaki. Saran dalam penelitian ini diharapkan sekolah melanjutkan model dan media pembelajaran yang inovatif untuk dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL SKRIPSI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	vi
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRACT	x
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	2
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoretis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.6 Definisi Operasional.....	7
1.6.1 Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	7
1.6.2 Permainan Jejak Kaki	7
1.6.3 Keterampilan Menulis Sederhana.....	7
1.6.4 Muatan Bahasa Indonesia Bab 7 Aku Ingin.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Deskripsi Konseptual	9
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	9
2.1.2 Permainan Jejak Kaki	16
2.1.3 Keterampilan Menulis.....	20
2.1.4 Materi Merangkai Huruf menjadi Suku Kata dan Kata.....	30

2.1.5 Implementasi <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Permainan Jejak Kaki terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Sederhana Materi Menulis Huruf menjadi Suku Kata dan Kata.....	32
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	40
2.3 Kerangka Berpikir	47
2.4 Hipotesis Penelitian.....	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	50
3.1.1 Tempat Penelitian.....	50
3.1.2 Waktu Penelitian	50
3.2 Variabel Penelitian.....	50
3.2.1 Variabel Bebas (X).....	50
3.2.2 Variabel Terikat (Y)	51
3.3 Metode dan Desain Penelitian.....	51
3.3.1 Metode Penelitian	51
3.3.2 Desain Penelitian	51
3.4 Populasi dan Sampel	52
3.4.1 Populasi.....	52
3.4.2 Sampel	52
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.5.1 Teknik Tes	53
3.5.2 Observasi	53
3.5.3 Wawancara	54
3.5.4 Dokumentasi	54
3.6 Instrument Penelitian.....	54
3.6.1 Soal Tes (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>).....	55
3.6.2 Lembar Observasi	55
3.6.3 Lembar Wawancara	56
3.7 Uji Instrument.....	56
3.7.1 Uji Validitas Isi	56
3.8 Uji Prasyarat	57
3.8.1 Uji Normalitas.....	57
3.9 Uji Hipotesis Penelitian.....	58
3.9.1 Uji Paired Sampel T-Test Keterampilan Menulis	58
3.9.2 N-Gain Keterampilan Menulis.....	59

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Deskripsi Data	61
4.2 Hasil Penelitian.....	62
4.2.1 Hasil Uji Normalitas Data.....	65
4.2.2 Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Permainan Jejak Kaki Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa Kelas I SD 2 Demaan	66
4.2.3 Peningkatan Keterampilan Menulis Sederhana Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Permainan Jejak Kaki Siswa Kelas I SD 2 Demaan	68
4.3 Pembahasan	70
4.3.1 Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Permainan Jejak Kaki Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Sederhana Siswa Kelas I SD 2 Demaan	70
4.3.2 Peningkatan Keterampilan Menulis Sederhana Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Permainan Jejak Kaki Siswa Kelas I SD 2 Demaan	72
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	77
5.1 Simpulan.....	77
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	85