



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DENGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SD**

Skripsi

Disusun Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

NAFTALIA QUDSIYYAH

NIM 202033131

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2024



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD**

SKRIPSI

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

Oleh

NAFTALIA QUDSIYYAH

NIM 202033131

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

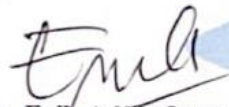
2024

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Naftalia Qudsiyyah NIM 20203331331 Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus 19 Agustus 2024

Pembimbing I



Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.
NIDN. 0623038604

Pembimbing II



Dr. Khamdun, M.Pd.
NIDN. 0612047001

Mengetahui,
Ka. Prodi PGSD FKIP UMK



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

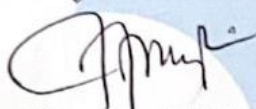
PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Naftalia Qudsiyyah (NIM. 202033131) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

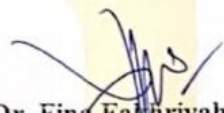
Kudus, 3 September 2024
Tim Penguji


Dr. Eriq Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.
NIDN. 0623038604

(Ketua)


Dr. Khamdun, M.Pd.
NIDN. 0612047001

(Anggota)


Dr. Fina Fakhriyah, M.Pd.
NIDN. 0616098701

(Anggota)


Fatikhatun Najikhah, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0609029301

(Anggota)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Berbuatbaiklah, sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik.

(Q.S. Al-Baqarah:195)

Sesungguhnya rahmat Allah sangat dekat dengan orang-orang yang berbuat baik.

(Q.S. Al-A'raf:56)

Man Jadda Wajada, siapa yang bersungguh-sungguh maka ia akan berhasil.

(Pepatah Arab)

PERSEMBAHAN

Puji Syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kepada Ibu Kholifah dan Bapak Mustanjam (alm) yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan yang besar dalam memberikan semangat mengerjakan skripsi.
2. Kepada Kakak saya Ossi dan Rouf serta adik Raffi dan keponakan saya Mecca yang selalu memberikan semangat dan membantu dalam segala hal.
3. Bapak Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. dan Bapak Dr. Khamdun, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Almamater Universitas Muria Kudus.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muria Kudus.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak terkait. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si. Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan belajar dan menjadi mahasiswa Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan fasilitas yang menunjang dalam perkuliahan.
3. Siti Masfuah, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
4. Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan keluangan waktu dalam membimbing dengan kesabaran, memberikan arahan, serta saran dalam penyusunan skripsi.
5. Dr. Khamdun, M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan keluangan waktu dalam membimbing dengan kesabaran, memberikan arahan, serta saran dalam penyusunan skripsi.
6. Elly Puji Suprptiningtyas, S.Pd. Plt. Kepala Sekolah SDN 2 Gamong yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian tindakan kelas sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
7. Idaroyani, S.Pd.SD. Guru Kelas V SDN 2 Gamong yang telah membantu serta memberikan arahan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

8. Bapak dan Ibu Guru SDN 2 Gamong yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Siswa siswi kelas V SDN 2 Gamong yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
10. Orang tua, kakak, dan adik saya yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini, semoga semua kebaikan pihak-pihak tersebut mendapat balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis selanjutnya dan pembaca untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Kudus, 19 Agustus 2024

Naftalia Qudsiyyah
NIM. 202033131

ABSTRAK

Qudsiyyah, Naftalia. 2024. ***Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD.*** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. (2) Dr. Khamdun, M.Pd.

Kata kunci: *Teams Games Tournament (TGT)*, hasil belajar, media ular tangga

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan menggunakan media ular tangga pada mata pelajaran IPAS Bab 2 “Harmoni Dalam Ekosistem” kelas V SDN 2 Gamong Kaliwungu Kudus.

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah metode pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas siswa dalam sebuah kelompok untuk dapat bekerja sama tanpa memandang perbedaan. Hasil belajar siswa adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Keterampilan mengajar guru adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh guru dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas V SDN 2 Gamong dengan subjek penelitian 10 orang dan guru kelas V yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus dilakukan selama dua pertemuan melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Variabel bebas penelitian ini yaitu model *Teams Games Tournament (TGT)* dan media ular tangga. Variabel terikat penelitian ini yaitu hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil observasi terhadap keterampilan mengajar guru pada penelitian ini siklus 1 memperoleh rata-rata sebesar 72,5 dan pada siklus 2 sebesar 96,5. Hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus 1 yang berhasil tuntas mencapai rata-rata sebesar 78 dengan kategori baik dan pada siklus 2 mengalami peningkatan hingga siswa yang berhasil tuntas mencapai rata-rata sebesar 85,8 dengan kategori baik. Hasil belajar siswa pada ranah afektif di siklus 1 memperoleh rata-rata sebesar 68,5 dan pada siklus 2 sebesar 82,5. Hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik di siklus 1 memperoleh rata-rata sebesar 59,2 dan pada siklus 2 sebesar 76.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa di sekolah tersebut. Siswa juga menjadi lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keterampilan mengajar guru.

ABSTRACT

Qudsiyyah, Naftalia. 2024. ***Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD.*** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. (2) Dr. Khamdun, M.Pd.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT)*, learning outcomes, snake and ladder media

This research aims to improve teaching skills of teachers and learning outcomes of students through the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model using the snake and ladder game as a medium in the subject of IPAS, chapter 2 “Harmoni Dalam Ekosistem” for fifth grade students at SDN 2 Gamong Kaliwungu Kudus.

The *Teams Games Tournament (TGT)* learning model is a teaching method that involves all student activities in a group to be able to work together regardless of differences. Student learning outcomes are the results given to students in the form of an assessment of students knowledge, attitudes and skills after following the learning process at school. Teacher teaching skills are skills that teachers must have in learning activities so that learning objectivities can be achieved.

This classroom action research was carried out in class V at SDN 2 Gamong with 10 research subjects and class V teachers in two cycles. Each cycle is carried out over two meetings through four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The independent variables of this research are the *Teams Games Tournament (TGT)* model and snakes and ladders media. The dependent variable of this research is student learning outcomes. Data collection techniques include interviews, observation, tests and documentation. Data analysis was carried out using qualitative and quantitative data analysis techniques.

The results of observations on teachers' teaching skills in cycle 1 of this research obtained an average of 72.5 and in cycle 2 it was 96.5. The cognitive domain student learning outcomes in cycle 1 who successfully completed reached an average of 78 in the good category and in cycle 2 experienced an increase until students who successfully completed reached an average of 85.8 in the good category. Student learning outcomes in the affective domain in cycle 1 obtained an average of 68.5 and in cycle 2 it was 82.5. Student learning outcomes in the psychomotor domain in cycle 1 obtained an average of 59.2 and in cycle 2 it was 76.

Based on the results of research using the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model, it is suitable for the characteristics of students at the school. Students also find it easier to understand the material by using the snakes and ladders learning media. Therefore, it can be concluded that by implementing the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model using snakes and ladders media, it can improve student learning outcomes and teacher teaching skills.

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LOGO.....	ii
JUDUL.....	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.....	9
2.1. Konsep Model Tindakan yang Dilakukan	9
2.2. Kajian Penelitian Relevan	33
2.3. Kerangka Berpikir	37
2.4. Hipotesis Tindakan.....	38
BAB III.....	39
3.1 Konsep Penelitian Tindakan.....	39
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	40
3.2.1. Tempat Penelitian.....	40
3.2.2. Waktu Penelitian	40
3.3 Rancangan Penelitian	41
3.3.1. Perencanaan.....	42
3.3.2. Pelaksanaan Tindakan	42
3.3.3. Observasi.....	42

3.3.4.	Analisis dan Refleksi.....	43
3.4.	Subjek Penelitian	46
3.5.	Data dan Sumber Data.....	46
3.5.1.	Data	46
3.5.2.	Sumber Data.....	47
3.6.	Teknik Pengumpulan Data	47
3.6.1.	Wawancara	47
3.6.2.	Observasi	48
3.6.3.	Tes	48
3.6.4.	Dokumentasi.....	48
3.7.	Validasi Data	49
3.8.	Teknik Analisis Data	49
3.8.1.	Analisis Data Kualitatif	49
3.8.2.	Analisis Data Kuantitatif.....	51
3.9.	Indikator Keberhasilan	53
BAB IV		55
4.1	Deskripsi dan Pembahasan Prasiklus	55
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian Tiap Siklus	57
4.2.1	Deskripsi Penelitian Siklus 1	57
4.2.2	Deskripsi Penelitian Siklus 2	72
4.3	Pembahasan	87
4.3.1	Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan Media Ular Tangga.....	87
4.3.2	Keterampilan Mengajar Guru	88
4.3.3	Hasil Belajar Siswa	92
BAB V		104
5.1	Simpulan	104
5.2	Saran	105
DAFTAR PUSTAKA		106
LAMPIRAN		112
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		231