

SKRIPSI



**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* DENGAN
BERBANTUAN MEDIA *DART BOARD* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR IPAS SISWA SD MATERI GAYA**

Oleh

AZZA LAILA SALSA BILA

202033145

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2024

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

1. Motto

Belajarliah bersyukur dari hal-hal yang baik di hidupmu dan belajarliah menjadi kuat dari hal-hal yang buruk di hidupmu. (BJ. Habibie)

2. Persembahan

Skripsi ini dipersembahkan untuk.

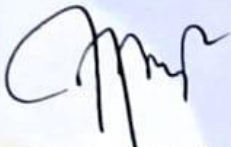
- 1) Ibu saya Ibu Siti Atminah, kedua kakak saya Nana Maria Ulfa dan Nurul Hikmah, yang selalu mendo'akan dan memberi dukungan serta semangat dan kasih sayang.
- 2) Alm. Bapak saya Bpk. Moh Besar yang telah menjadi motivator saya hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- 3) Dosen pembimbing Bapak Dr. Khamdun, M.Pd. dan Bapak M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or., yang selalu membimbing dan memberi masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 4) Suami saya Mujib Rohman yang selalu memberikan dukungan, semangat dan bantuan dalam skripsi ini.
- 5) Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- 6) Keluarga besar kelas C PGSD angkatan 2020 serta teman-teman seperjuangan.
- 7) Tempat saya menimba ilmu Universitas Muria Kudus.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skrripsi dengan judul “Penerapan Model *Team Games Tournament* dengan Berbantuan Media *Dart Board* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Siswa SD Materi Gaya” oleh Azza Laila Salsa Bila NIM 202033145 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk di uji.

Kudus,

Pembimbing I



Dr. Khamdun, M.Pd.

NIDN. 0612047001

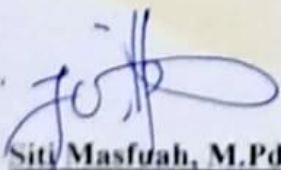
Pembimbing II



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

NIDN. 0604059102

Mengetahui Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Siti Masfuah, M.Pd.

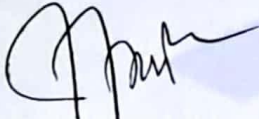
NIDN. 0615129001

PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh Azza Laila Salsa Bila NIM 202033145 ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus,

Tim Penguji



Dr. Khamdun, M.Pd.

(Ketua)

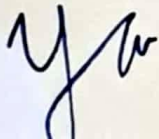
NIDN. 0612047001



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

(Sekretaris)

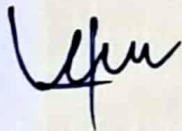
NIDN. 0604059102



Dr. Yuni Ratnasari, M.Pd.

(Anggota)

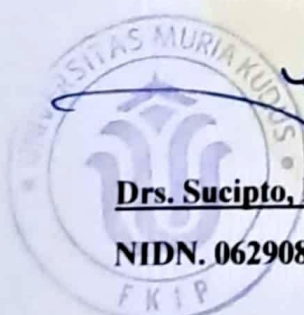
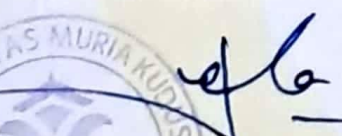
NIDN. 0603068401



F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd.

(Anggota)

NIDN. 0006108503



Drs. Sucipto, M.Pd.

NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Berbantuan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV”

Skripsi ini dapat tersusun dan terselesaikan atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak- pihak berikut ini:

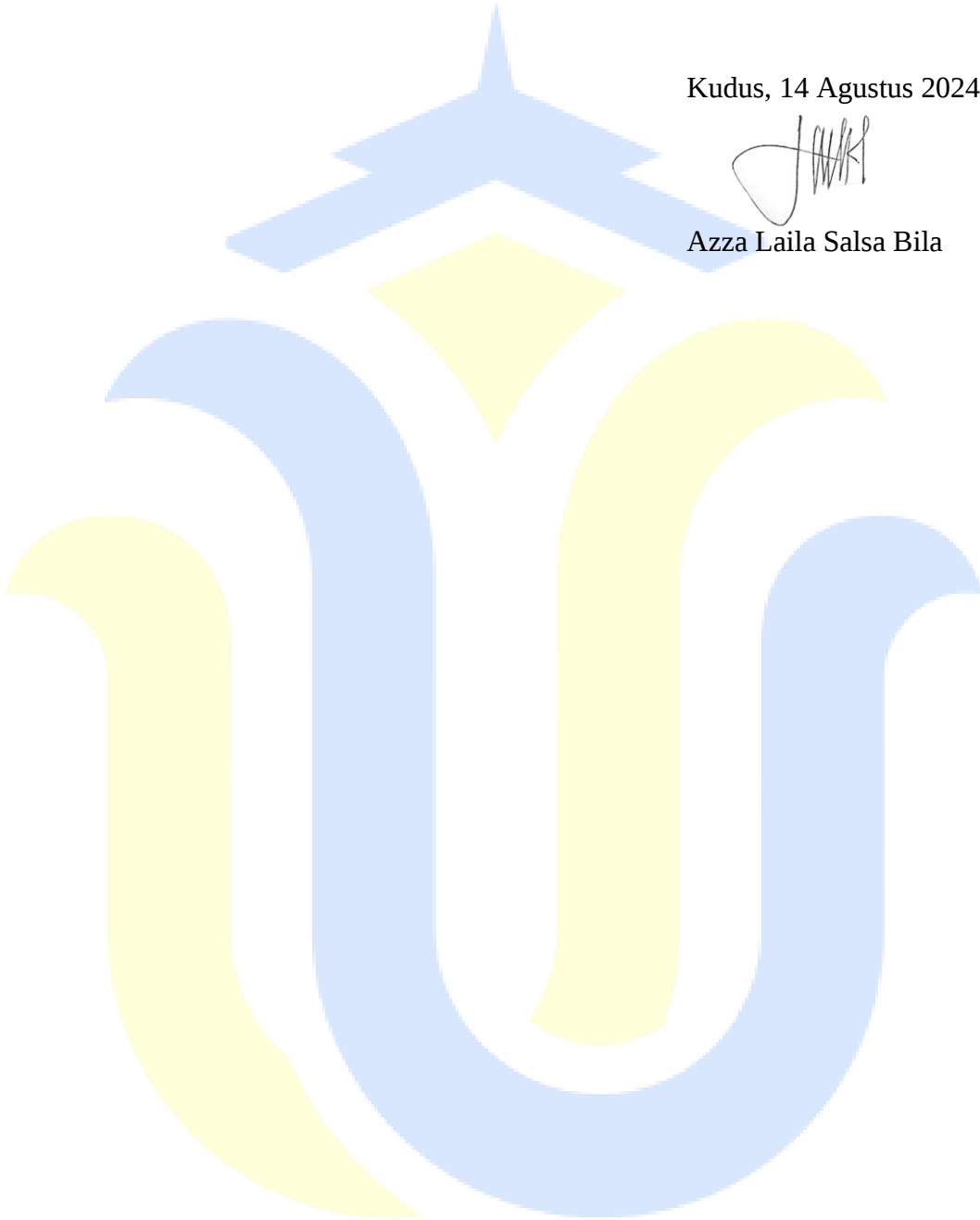
1. Drs. Sucipto, M.Pd., Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian dan menyetujui pengesahan skripsi.
2. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan persetujuan untuk melaksanakan ujian skripsi.
3. Dr. Khamdun, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing, memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Subandi, S.Pd.SD, kepala sekolah SD 1 Kirig yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
6. Salimah, S.Pd., guru kelas IV SD 1 Kirig yang telah membantu dan bersedia bekerjasama dengan peneliti.
7. Seluruh siswa kelas IV SD 1 Kirig yang telah membantu dalam kelancaran proses pembelajaran.
8. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan contoh yang baik.
9. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Peneliti tidak dapat membalas kebaikan semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini, peneliti hanya bisa mendo'kan semoga Allah SWT

memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu peneliti, dan semoga karya ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan para pembaca.

Kudus, 14 Agustus 2024



Azza Laila Salsa Bila



ABSTRAK

Salsabila, Laila Azza. 2024. *Penerapan Model Team Games Tournament dengan Berbantuan Media Dart Board Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Siswa SD Materi Gaya. Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus*. Dosen pembimbing (1) Dr. Khamdun, M.Pd. (2) M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

Kata Kunci: *Team Games Tournament, Dart Board, Keaktifan Belajar*

Hasil observasi pada siswa kelas IV SD 1 Kirig ditemukan masalah keaktifan belajar IPA yang masih rendah. Hal ini disebabkan kurang adanya optimalisasi penggunaan model pembelajaran inovatif sehingga berdampak pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar rendah. Tujuan penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan media *Dart Board* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD 1 Kirig.

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu tipe model pembelajaran inovatif yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah dapat memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam mengerjakan tugas dan mempelajari materi pelajaran

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk menganalisis dan menggambarkan suatu kondisi dari setiap data yang terkumpul, berupa observasi terhadap permasalahan yang ada di lapangan. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru kelas dan 18 siswa kelas IV. Sedangkan objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *dart board* dan kualitas belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklus ada dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengumpulan data observasi, wawancara dan tes. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Hasil dari analisis data menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Dart Board* dapat meningkatkan keterampilan guru mengajar dan keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase guru mengajar pada siklus I (78%) dan meningkat pada siklus II (86%). Persentase keaktifan siswa pada siklus I (75%) dan meningkat pada siklus II (95%).

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *Dart Board* dapat meningkatkan keterampilan guru mengajar dan keaktifan belajar IPAS siswa kelas IV SD 1 Kirig.

ABSTRACT

Salsabila, Laila Azza. 2024. **Implementation of the Team Games Tournament Model with the Assistance of Dart Board Media to Increase Elementary School Students' Social Science Learning Activeness on Style Material. Primary School Teacher Education and Education Sciences at Muria Kudus University.** Supervisor (1) Dr. Khamdun, M.Pd. (2) M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

Keywords: Team Games Tournament, Dart Board, Learning Activity

The results of observations on fourth grade students at SD 1 Kirig found the problem of active science learning which was still low. This is due to the lack of optimization of the use of innovative learning models, which has an impact on teacher skills, student activity and low learning outcomes. The aim of this research is to apply the TGT (Team Games Tournament) learning model using Dart Board media to improve teacher skills, student activities and science learning outcomes for class IV students at SD 1 Kirig.

The TGT (Team Games Tournament) learning model is a type of innovative learning model that divides students into study groups with members of 5-6 people who have different abilities, gender, race or ethnicity. With this heterogeneous group, it can motivate students to learn actively in the learning process and provide opportunities for students to work together in doing assignments and studying subject matter.

This research uses a classroom action research method which aims to analyze and describe a condition from each data collected, in the form of observations of problems in the field. The subjects in this research were 1 class teacher and 18 class IV students. Meanwhile, the object of this research is the application of the team games tournament learning model with the help of dart board media and the quality of student learning. This research was conducted in two cycles, each cycle having two meetings. The data collection techniques used are observation data collection, interviews and tests. The data analysis used in this research is quantitative data analysis and qualitative data analysis.

The results of data analysis show that the application of the Team Games Tournament learning model assisted by Dart Board media can improve teachers' teaching skills and students' active learning. This can be seen from the percentage of teachers teaching in cycle I (78%) and increasing in cycle II (86%). The percentage of student activity in cycle I (75%) and increased in cycle II (95%).

It can be concluded that the application of the Team Games Tournament learning model assisted by Dart Board media can improve teachers' teaching skills and activeness in learning science and science for class IV students at SD 1 Kirig.

DAFTAR ISI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup.....	8
F. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN.....	11
A. Konsep Penelitian Tindakan	11
B. Konsep dan Model Tindakan	11
1. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	11
2. Media <i>Dart Board</i>	15
3. Keaktifan Belajar	18
4. Keterampilan Mengajar Guru	22
5. Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar	25
6. Gaya disekitar Kita.....	26
C. Penelitian Relevan	30
D. Kerangka Berpikir.....	34
E. Hipotesis Tindakan	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	38

A. Tempat Dan Waktu Penelitian	38
B. Karakteristik Subjek Penelitian.....	39
C. Rancangan Penelitian.....	39
1. Pelaksanaan Siklus 1.....	41
2. Pelaksanaan Siklus 2.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data.....	49
1. Data Kuantitatif.....	49
2. Tes.....	49
3. Data Kualitatif.....	50
E. Sumber Data.....	51
1. Sumber Data.....	51
2. Sumber Data Sekunder	52
F. Metode Pengumpulan Data.....	52
1. Teknik Tes	52
2. Teknik Non Tes.....	53
G. Pedoman Observasi.....	54
H. Pedoman Wawancara.....	55
I. Teknik Analisis Data.....	57
1. Analisis Data Kuantitatif.....	57
2. Analisis Data Kualitatif.....	62
J. Indikator Keberhasilan.....	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Hasil Penelitian	66
1. Kondisi Awal Pra Siklus.....	66
2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	67
3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	83
B. PEMBAHASAN	100
1. Keterampilan Mengajar Guru Dalam Menerapkan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Berbantuan Media <i>Dart Board</i>	100

2. Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Dengan Berbantuan Media <i>Dart Board</i>	104
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	107
A. SIMPULAN	107
B. SARAN	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	
LAMPIRAN 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	114
LAMPIRAN 2. Daftar Nama Siswa Kelas IV	115
LAMPIRAN 3. Kisi-Kisi Wawancara Guru Kelas IV	116
LAMPIRAN 4. Hasil Wawancara Guru Kelas IV Pra Siklus	117
LAMPIRAN 5. Hasil Wawancara Guru Kelas IV Pasca Penelitian	119
LAMPIRAN 6. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa	120
LAMPIRAN 7. Lembar Angket Minat Belajar Siswa	122
LAMPIRAN 8. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterampilan Guru Mengajar	124
LAMPIRAN 9. Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Mengajar Pra Siklus 125	
LAMPIRAN 10. Hasil Observasi Keaktifan Siswa Pra Siklus.....	128
LAMPIRAN 11. Lembar Validasi Media	130
LAMPIRAN 12. Lembar Validasi Kuisioner	134
LAMPIRAN 13. Lembar Validasi Modul Ajar Siklus I Pertemuan I.....	138
LAMPIRAN 14. Lembar Validasi Modul Ajar Siklus I Pertemuan II	142
LAMPIRAN 15. Soal <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	146
LAMPIRAN 16. Lembar Soal Tes.....	148
LAMPIRAN 17. Kunci Jawaban Soal Tes.....	152
LAMPIRAN 18. Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	153
LAMPIRAN 19. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	155
LAMPIRAN 20. Modul Ajar Siklus I Pertemuan I & II.....	156
LAMPIRAN 21. Kartu Soal Siklus I	166

LAMPIRAN 22.	Kartu Soal Siklus II	167
LAMPIRAN 23.	Lembar Validasi Modul Ajar Siklus II Pertemuan I	168
LAMPIRAN 24.	Lembar Validasi Modul Ajar Siklus II Pertemuan II	172
LAMPIRAN 25.	Modul Ajar Siklus II Pertemuan I & II	176
LAMPIRAN 26.	LKPD Siklus I Pertemuan I	188
LAMPIRAN 27.	LKPD Siklus I Pertemuan II	189
LAMPIRAN 28.	LKPD Siklus II Pertemuan I	190
LAMPIRAN 29.	LKPD Siklus II Pertemuan II	191
LAMPIRAN 30.	Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I	192
LAMPIRAN 31.	Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	198
LAMPIRAN 32.	Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II	204
LAMPIRAN 33.	Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II	208
LAMPIRAN 34.	Dokumentasi Pembelajaran	212
LAMPIRAN 35.	Permohonan Ujian Skripsi	214
LAMPIRAN 36.	Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	215
LAMPIRAN 37.	Sk Penetapan Pembimbing Skripsi	216
LAMPIRAN 38.	Dokumen LoA	217
RIWAYAT HIDUP		218

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Relevan.....	33
Tabel 3.1	Indikator Keterampilan Guru Mengajar.....	55
Tabel 3.2	Kriteria Ketuntasan Belajar Muatan IPA	59
Tabel 3.3	Rentang Skor Ketuntasan Belajar	59
Tabel 3.4	Pedoman Penskoran Keterampilan Pembelajaran Guru	60
Tabel 3.5	Persentase Kriteria Penilaian Keterampilan Guru Mengajar	61
Tabel 3.6	Kriteria Penilaian Aspek Keterampilan Muatan IPA.....	62
Tabel 3.7	Kriteria Penilaian Aspek Keterampilan Muatan IPA.....	65
Tabel 4.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	67
Tabel 4.2	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Mengajar dan Keaktifan Siswa Siklus I	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Model PTK	40
Gambar 4.1	Kegiatan Apersepsi Guru dan Siswa	69
Gambar 4.2	Pengerjaan Pre-test siswa Kelas IV	70
Gambar 4.3	Siswa Mengamati Media <i>Dart Board</i>	70
Gambar 4.4	Siswa Melemparkan Anak Panah pada Media <i>Dart Board</i>	71
Gambar 4.5	Siswa Mengambil Kartu Soal	71
Gambar 4.6	Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi Kelompok.....	72
Gambar 4.7	Kegiatan Apersepsi Tanya Jawab.....	73
Gambar 4.8	Memainkan Media <i>Dart Board</i>	74
Gambar 4.9	Mengerjakan Soal	75
Gambar 4.10	Diagram Keterampilan Guru Siklus I.....	77
Gambar 4.11	Diagram Observasi Keaktifan Siswa Siklus I	80
Gambar 4.12	Diagram Kuisisioner Keaktifan Siswa Siklus I.....	80
Gambar 4.13	Apersepsi Menyanyikan Lagu.....	85
Gambar 4.14	Penjelasan Materi dan Tanya Jawab Siswa Guru.....	86
Gambar 4.15	Memainkan Media <i>Dart Board</i>	87
Gambar 4.16	Siswa Mengerjakan LKPD	87
Gambar 4.17	Kegiatan Apersepsi Siswa	88
Gambar 4.18	Pembelajaran Menggunakan Media <i>Dart Board</i>	89
Gambar 4.19	Siswa Mengerjakan Kartu Soal	90
Gambar 4.20	Guru Mengumumkan Kelompok yang Mendapat Point	90
Gambar 4.21	Kelompok 1 Membacakan Hasil Kerja	90
Gambar 4.22	Tanya Jawab dengan Siswa.....	91
Gambar 4.23	Siswa Menyimpulkan Materi	92
Gambar 4.24	Diagram Keterampilan Guru Siklus I dan II	93
Gambar 4.25	Diagram Observasi Keaktifan Siswa Siklus I dan II	96
Gambar 4.26	Diagram Kuisisioner Keaktifan Siswa Siklus I dan II	97

