

SKRIPSI



**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BERBANTUAN
MEDIA *FLASHCARD* PADA TEMA KAYANYA
NEGERIKU KELAS IV SDN GERITAN**

Oleh
ARI LESTARI NURAINI
NIM 201433056

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

2018



**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BERBANTUAN
MEDIA *FLASHCARD* PADA TEMA KAYANYA
NEGERIKU KELAS IV SDN GERITAN**

SKRIPSI

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

**Oleh
Ari Lestari Nuraini
NIM 201433056**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2018**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- “Menjadi diri sendiri dan selalu bersyukur” (Ari Lestari N)
- “Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”. (Al-Insyirah:5)



5. Teman-teman PGSD angkatan 2014.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Ari Lestari Nuraini (NIM 201433056) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 10 Agustus 2018.....

Pembimbing I



Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0619128801

Pembimbing II



Siti Masfuah, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0615129001

Mengetahui

Ka. Prodi PGSD



Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0631108401

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Ari Lestari Nuraini (NIM: 201433056) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada Tanggal 25 Agustus 2018 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kudus, Agustus 2018

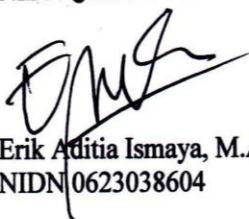
Tim Penguji



Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd, Ketua/anggota
NIDN 0619128801



Siti Masjiah, S.Pd, M.Pd, Anggota
NIDN 0615429001

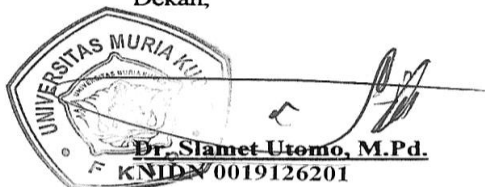


Erik Aditia Ismaya, M.A, Anggota
NIDN 0623038604



Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd, Anggota
NIDN 0623119001

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
KNIDN 0019126201

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayahnya serta inayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan semua pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* Meningkatkan Hasil Belajar Berbantuan Media *Flashcard* Pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SDN Geritan” disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Terselesainya skripsi tidak terlepas dari bantuan, dorongan dan masukan yang peneliti terima. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada.

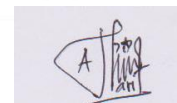
1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan fasilitas yang menunjang perkuliahan dan kesempatan belajar di program studi S1 PGSD FKIP UMK.
2. Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan pelayanan terbaiknya dalam akademik hingga terselesainya program belajar di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

3. Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd, selaku dosen Pembimbing I atas dukungan dan bimbingannya kepada peneliti dalam penyusunan skripsi.
4. Siti Masfuah, S.Pd, M. Pd, selaku dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan selalu memberi petunjuk untuk penulisan skripsi.
5. Seluruh dosen Program Studi Program Guru Sekolah Dasar yang dengan ikhlas mendidik dan memberikan pengajaran kepada peneliti hingga selesainya tugas studi.
6. Sugeng, S.Pd.SD Kepala SDN Geritan atas kesempatan dan izin yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian, Sudaryati, S.Pd sebagai kolabolorator penelitian dan siswa kelas IV SDN Geritan yang bersedia menjadi objek penelitian ini.
7. Seluruh keluarga dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan peneliti satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Semoga dalam penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pemerhati pendidikan pada umumnya, dan dapat mengembangkan inovasi pembelajaran bagi guru dan khususnya dalam pembelajaran tematik. Amin

Kudus, 30 Juli 2018

Peneliti



Ari Lestari Nuraini

ABSTRACT

Nuraini, Ari Lestari. 2018. Implementation of Teams Games Tournament Model Improved Learning Outcomes by Flashcard Media Learning on Theme of Kayanya Negeriku Class IV SDN Geritan. Elementary School Teacher Education Department of Teacher Training and Education Faculty of Muria Kudus University. Supervisor (1) Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd (2) Siti Masfuah, S.Pd, M.Pd.

This study aims to describe the implementation of Teams Games Tournament (TGT) model and to find improvement of student learning outcomes and teacher skills on the theme thematic subjects of kayanya negeriku grade students of SDN Geritan.

This classroom action research is implemented in the fourth grade students of SDN Geritan with 33 research subjects. This study conducted at two cycles, each cycle consists of four stages of planning, implementation, observation, and reflection. Techniques of collecting data using test, interviews, observation, questionnaires, and documentation. The data analyze used are quantitative and qualitative descriptive.

The result of improvement is in the completeness of the cognitive domain learning achievement in the material of my country that in cycle I 65.02% (Enough) and cycle II 73.29% (Good), supported by the increase of student activity on the first cycle 51% (Enough) increased to 63% (Good) in cycle II. In teacher skill, application of TGT model with Flashcard media aid has increased in cycle I 69,80% (Good) and increased to 96,10% cycle II. This proves that the implementation of TGT model to improve the learning outcomes of students with Flashcard media aid on the rich theme of my country grade IV SDN Geritan.

Based on the results of classroom action research conducted on the fourth grade students of SDN Geritan it can be concluded that the use of TGT model can improve the learning outcomes of cognition in the rich theme of my country are grade IV SDN Geritan. Thus suggested in the TGT model the teacher must master the material in order to be understood by the students and develop the memory to understand the material.

Keywords: Teams Games Tournament Model, Flashcard media, Learning Outcomes, Theme Kayanya Negeriku

ABSTRAK

Nuraini, Ari Lestari. 2018. Penerapan Model *Teams Games Tournament* Meningkatkan Hasil Belajar Berbantuan Media *Flashcard* pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SDN Geritan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pensisikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd (2) Siti Masfuah, S.Pd, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan menemukan peningkatan hasil belajar siswa, aktivitas siswa dan keterampilan guru pada mata pelajaran tematik tema kayanya negeriku kelas IV SDN Geritan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN Geritan dengan subjek penelitian 33 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan analisis data diperoleh hasil belajar, aktivitas siswa, dan keterampilan guru pada materi kayanya negeriku yang pada siklus I 65,02% (baik) dan siklus II 73,29% (baik), didukung dengan peningkatan aktivitas siswa pada siklus I 51% (Cukup) meningkat menjadi 63% (Baik) di siklus II. Pada keterampilan guru penerapan model TGT berbantuan media *Flashcard* mengalami peningkatan pada siklus I 69,80% (Baik) dan meningkat menjadi 96,10% (sangat baik) siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model TGT meningkatkan hasil belajar siswa berbantuan media *Flashcard* pada tema kayanya negeriku kelas IV SDN Geritan.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas IV SDN Geritan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* meningkatkan hasil belajar berbantuan media *Flashcard* pada tema kayanya negeriku kelas IV SDN Geritan. Disarankan dalam model TGT guru meningkatkan belajarnya sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dan pembelajarannya menyenangkan.

Kata kunci: Model *Teams Games Tournament*, media *Flashcard*, Hasil Belajar, Tema Kayanya Negeriku

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO.....	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
PENGESAHAN PENGUJI.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	11
1.6 Definisi Operasional.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN.....	14
2.1 Kajian Pustaka.....	14
2.1.1 Model <i>Teams Games Tournament</i>	14
2.1.2 Media <i>Flashcard</i>	18
2.1.3 Hasil Belajar.....	21
2.1.4 Aktivitas Siswa.....	29
2.1.5 Keterampilan Guru.....	30
2.1.6 Kayanya Negeriku.....	36
2.2 Penelitian yang Relevan.....	39
2.3 Kerangka Berfikir.....	44
2.4 Hipotesis Tindakan.....	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	48
3.2 Variabel Penelitian.....	50
3.3 Desain Penelitian.....	51
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	75
3.5 Instrumen Penelitian.....	80
3.6 Teknik Analisis Data.....	85
3.7 Indikator Keberhasilan.....	90
BAB IV HASIL PEMBAHASAN.....	91
4.1 Hasil Penelitian Prasiklus.....	91
4.2 Hasil Penelitian Siklus I.....	94
4.2.2 Hasil Penelitian Siklus II.....	130
BAB V PEMBAHASAN.....	166

5.1 Hasil Belajar Ranah Kognitif	166
5.2 Aktivitas Siswa pada Tema Kayanya Negeriku	172
5.3 Keterampilan Guru dalam Tema Kayanya Negeriku	178
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	182
DAFTAR PUSTAKA	184
LAMPIRAN	187
PERNYATAAN	461
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	462



DAFTAR TABEL

2.1 Langkah Model TGT	17
3.1 Apek wawancara dengan guru prasiklus.....	82
3.2 Aspek angket siswa pra siklus.....	82
3.3 Kriteria penilaian tingkat kevalidan instrumen	84
3.4 Aspek penilaian oleh expert judgment	85
3.5 Kriteria Ketuntasan minimal muatan IPS dan IPA SDN Geritan	86
3.6 Kriteria nilai hasil belajar ranah kognitif	87
3.7 Kriteria Aktivitas siswa.....	89
3.8 Kriteria Keterampilan guru	90
4.1 Hasil belajar PTS prasiklus	92
4.2 Jadwal pelaksanaan penelitian siklus I dan siklus II.....	93
4.3 Daftar nama kelompok.....	95
4.4 Kriteria penghargaan tim.....	101
4.5 Hasil Observasi aktivitas siswa siklus I pert 1,2, dan 3	114
4.6 Pengamatan Observasi Keterampilan guru siklus I	123
4.7 Rekapitulasi Tes Evaluasi hasil belajar ranah kognitif siklus I.....	125
4.8 Persentase ketuntasan hasil belajar ranah kognitif siklus I	126
4.9 Kriteria penghargaan tim siklus II.....	136
4.10 Hasil observasi aktivitas siklus I pert 1, 2, dan 3	149
4.11 Hasil pengamatan keterampilan guru siklus II.....	158
4.12 Rekapitulasi Tes Evaluasi hasil belajar ranah kognitif siklus II.....	160
4.13 Persentase ketuntasan hasil belajar ranah kognitif siklus II.....	160
4.14 Peningkatan rata-rata Aktivitas Siswa siklus I dan siklus II.....	162

DAFTAR GAMBAR

2.1 Media Flashcard	20
2.2 Kerangka berpikir.....	46
3.1 Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis and Taggart	52
4.1 Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang materi	96
4.2 Guru mendampingi siswa yang belum paham ketika berkelompok	97
4.3 Guru sedang menjelaskan aturan permainan <i>Flashcard</i>	98
4.4 Perwakilan kelompok memilih nomor dari pertanyaan wajib	100
4.5 Guru bersama siswa mengulas materi.....	101
4.6 Siswa mengerjakan LKS yang diberikan guru	103
4.7 Guru mendampingi diskusi kelompok	104
4.8 Guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa	105
4.9 Pertandingan rebutan antar kelompok.....	106
4.10 Guru dan siswa memberikan tepuk tangan pada kelompok menang	107
4.11 Guru dan siswa menyaksikan lagu hijau rumahku hijau bumiku	108
4.12 Guru dan siswa membahas hasil diskusi siswa mendengarkan	109
4.13 Perwakilan kelompok tunjuk tangan untuk cepat-cepat menjawab	111
4.14 Guru dan siswa memberikan penghargaan berupa tepuk tangan	112
4.15 Siswa mengerjakan soal Tes Evaluasi Siklus I	113
4.16 Peningkatan persentase hasil belajar ranah kognitif siklus I.....	127
4.17 Persentase hasil belajar aktivitas siswa siklus I	128
4.18 Peningkatan rata-rata keterampilan guru Siklus I	129
4.19 Siswa mengidentifikasi gambar di LCD dan mengerjakan LKS	133
4.20 Perwakilan kelompok delima mempresentasikan hasil diskusi	134
4.21 Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan media	135
4.22 Turnamen antar kelompok	136
4.23 Guru meminta siswa untuk membaca bacaan LKS.....	138
4.24 Siswa bersama kelompoknya membuat terompet	139
4.25 Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan media	140
4.26 Perwakilan kelompok naga dalam turnamen	141
4.27 Guru mendampingi siswa mengerjakan LKS	143
4.28 Siswa berdiskusi bersama kelompok mengerjakan LKS	144
4.29 Guru menjelaskan aturan permainan menggunakan media	145
4.30 Turnamen antar kelompok	146
4.31 Penghargaan kelompok yang skornya paling banyak	147
4.32 Siswa mengerjakan Tes Evaluasi siklus II	147
4.33 Peningkatan persentase hasil belajar prasiklus, siklus I, dan siklus II.....	161
4.34 Peningkatan rata-rata keterampilan guru siklus I dan siklus II.....	163

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	187
Lampiran 2 Data Nama Siswa dan Nilai PTS Siswa	189
Lampiran 3 Data Kelompok Kelas 4.....	191
Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru.....	192
Lampiran 5 Lembar Angket Siswa	194
Lampiran 6 Lembar Observasi Aktivitas Siswa kelas 4 Prasiklus.....	195
Lampiran 7 Kisi-kisi lembar observasi Aktivitas Siswa.....	197
Lampiran 8 Lembar Validasi Expert Judgment	200
Lampiran 9 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I.....	208
Lampiran 10 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II.....	214
Lampiran 11 Silabus dan RPP Siklus I pertemuan 1	224
Lampiran 12 Lembar Keterampilan Guru Siklus 1 Pertemuan 1.....	250
Lampiran 13 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1	260
Lampiran 14 Silabus dan RPP Siklus I Pertemuan 2	268
Lampiran 15 Lembar Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 2	290
Lampiran 16 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2	292
Lampiran 17 Silabus dan RPP Siklus I Pertemuan 3	295
Lampiran 18 Lembar Keterampilan Guru Siklus I Pertemuan 3	321
Lampiran 19 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 3	323
Lampiran 20 Silabus dan RPP Siklus II Pertemuan 1	329
Lampiran 21 Lembar Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 1	360
Lampiran 22 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1	370
Lampiran 23 Silabus dan RPP Siklus II Pertemuan 2.....	382
Lampiran 24 Lembar Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2.....	408
Lampiran 25 Lembar Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	410
Lampiran 26 Silabus dan RPP Siklus II Pertemuan 3.....	417
Lampiran 27 Lembar Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 3	440
Lampiran 28 Lembar Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 3.....	442
Lampiran 29 Hasil Evaluasi siswa Siklus I.....	447
Lampiran 30 Rekapitulasi Hasil Tes Evaluasi Siklus I.....	450
Lampiran 31 Hasil Evaluasi siswa Siklus II.....	452
Lampiran 32 Rekapitulasi Hasil Tes Evaluasi Siklus II	455
Lampiran 33 Pedoman Wawancara Guru (setelah penelitian).....	457
Lampiran 34 Hasil Wawancara Guru (setelah penelitian).....	458
Lampiran 35 Lembar Angket Siswa (setelah penelitian).....	459
Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	460
Kartu Bimbingan.....	461
Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	467
Permohonan Ujian Skripsi	468
Pernyataan	469
Daftar Riwayat	470