

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK
KELAS IV SDN SIDOREJO**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh :

Erinda Diah Nur Aini

A510150042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
OKTOBER, 2019**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Erinda Diah Nur Aini

NIM : A510150042

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal Skripsi : UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT BERBANTU MEDIA MONOPOLI
UNTUK KELAS IV SDN SIDOREJO

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas dari plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/diikuti dalam naskah dan diserahkan pada daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 10 Oktober 2019



uat pernyataan,

Erinda Diah Nur Aini

A510150042

HALAMAN PERSETUJUAN

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK
KELAS IV SDN SIDOREJO**

Diajukan Oleh :

Erinda Diah Nur Aini

A510150042

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta
Untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi

Surakarta, 10 Oktober 2019

Dosen Pembimbing



~~Almuntaqo Zaimuddin~~, M.Pd.

NIDN: 0623127701

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTU
MEDIA MONOPOLI UNTUK KELAS IV SDN SIDOREJO

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Erinda Diah Nur Aini

A510150042

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari Jum'at, 1 November 2019

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. **Almuntaqo Zainuddin, M.Pd.**

(Ketua Dewan Penguji)

2. **Drs. Muhroji, M.Si.**

(Anggota I Dewan Penguji)

3. **Dra. Ratnasari Diah Utami, M.Si.**

(Anggota II Dewan Penguji)

(
(
(

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum

NIP. 1950428 199303

HALAMAN MOTTO

“weakness of attitude becomes weakness of character”

(Albert Einstein)

“Sukses membutuhkan kesediaan untuk naik saat lebih mudah turun. Untuk melanjutkan saat rasa ingin berhenti dan menyerah”

(Mario Teguh)

“Orang yang pesimis selalu melihat kesulitan di setiap kesempatan, tapi orang yang optimis selalu melihat kesempatan dalam setiap kesulitan”

(Ali bin Abi Thalib)

“Obat kekecewaan adalah tersenyum dan bangkit kembali”

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT teriring doa dan syukur Alhamdulillah, ku persembahkan karya sederhana ini kepada :

Ibu dan Ayah

Sebagai kedua orang tuaku yang selalu menjadi motivator, penyemangat, dan *supporter* handal bagiku selalu memberi dukungan moral yang membuat hingga saat ini saya masih mampu bertahan, serta orang tua yang bijaksana dan mampu melindungi putrinya tanpa meminta balasan.

Kakak

Kedua kakakku (Apriliana dan Dhana) yang selalu memberikan suatu dorongan, motivasi, dan semangat untuk saya. Sebagai inspirasi menjadi orang yang lebih berguna dimasa depan.

Sahabatku

Terimakasih telah menjadi tempat keluh kesahku, selalu memberikan semangat, saran, dan masukan selama saya mengejar cita-citaku.

ABSTRAK

Erinda Diah Nur Aini. A510150042. **UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA MONOPOLI UNTUK KELAS IV SDN SIDOREJO**, Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2019

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus pada setiap siklusnya memerlukan dua kali pertemuan. Pada setiap siklus terdapat 4 tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar peserta didik ranah kognitif pada kondisi awal hanya mencapai 34,8% atau 8 peserta didik yang mencapai nilai tuntas, meningkat 26,6% pada siklus I menjadi 57,0% atau 13 peserta didik mendapatkan nilai tuntas, peningkatan mencapai 26,0% pada siklus II menjadi 83,0% atau 19 peserta didik telah mendapatkan nilai tuntas. Sedangkan pada hasil ranah afektif juga terdapat peningkatan setiap siklusnya. Pada kondisi awal hanya mencapai 21,7% atau 5 peserta didik yang telah mendapatkan nilai tuntas, kemudian terdapat peningkatan mencapai 21,3% pada siklus I menjadi 43,0% atau 10 peserta didik telah mencapai nilai tuntas, peningkatan mencapai 44,0% pada siklus II menjadi 87,0% atau 20 peserta didik telah mencapai nilai tuntas. Selain itu, hasil belajar ranah psikomotor juga terdapat peningkatan, pada kondisi awal hanya terdapat 30,4% atau 7 peserta didik yang telah mendapat nilai tuntas, terdapat peningkatan mencapai 26,6% pada siklus I dengan hasil 57,0% atau 13 peserta didik mencapai nilai tuntas, peningkatan mencapai 26,0% pada siklus II menjadi 83,0% atau 19 peserta didik telah mendapatkan nilai tuntas.

Kata Kunci : Hasil belajar, *teams games tournament*, monopoli

ABSTRACT

Erinda Diah Nur Aini / A510150042. **EFFORTS TO IMPROVE IPS LEARNING RESULTS THROUGH THE MODEL OF TEAMS GAMES TOURNAMENT BASED BY MONOPOLY MEDIA FOR CLASS IV SDN SIDOREJO**, Essay. Surakarta: Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Surakarta. 2019

The research objective is to improve student learning outcomes through the Teams Games Tournament learning model assisted by monopolistic media. The method applied in this research is Classroom Action Research (CAR). This research was conducted with two cycles in each cycle requiring two meetings. In each cycle there are 4 stages: planning, action, observation, and reflection. The results showed that there was an increase in learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor domains. Learning outcomes of students in the cognitive domain in the initial conditions only reached 34.8% or 8 students who achieved complete scores, increased by 26.6% in the first cycle to 57.0% or 13 students received complete scores, an increase of 26.0 % in the second cycle to 83.0% or 19 students have completed grades. Whereas the affective domain results also increase each cycle. In the initial condition only reached 21.7% or 5 students who had completed grades, then there was an increase of 21.3% in the first cycle to 43.0% or 10 students who had completed grades, an increase of 44.0% in the second cycle to 87.0% or 20 students have reached completion. In addition, psychomotor learning outcomes have also increased, in the initial conditions there were only 30.4% or 7 students who had completed grades, there was an increase reaching 26.6% in the first cycle with 57.0% results or 13 students achieve complete value, an increase of 26.0% in the second cycle to 83.0% or 19 students have received complete scores.

Keywords: Learning outcomes, teams games tournament, monopoly

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media Monopoli Untuk Kelas IV SDN Sidorejo” ini diajukan untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Peneliti menyadari bahwa proses penyusunan skripsi banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Nur Amalia, S.S., M.Teach. Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Almuntaqo Zainddin, M.Pd. Dosen pembimbing yang membimbing, mengarahkan dan memberikan dorongan dalam penyusunan laporan ini dengan sabar.
4. Istiqomah, S.Pd. Kepala Sekolah SDN Sidorejo yang telah mengijinkan penelitian.
5. Apriliana S M, S.Pd. Guru kelas IV SDN Sidorejo yang telah memberikan bimbingan, dorongan, dan saran.
6. Kedua orang tua tercinta, bapak Masluri dan ibu Endah Haryati yang telah memberikan bantuan dari segi materiil, dukungan, serta doa yang tidak pernah putus kepada-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan penulisan ini.
7. Kakakku Apriliana, Dian, Dhana, dan Nana yang memberikan semangat, dan doa kepada-Nya untuk kelancaran penulis dalam menyelesaikan penulisan ini.
8. Keponakan Khosyi, Adila, dan Raska yang menghibur diwaktuku yang luang.

9. Teman-teman seperjuangan PGSD 2015 FKIP UMS, yang telah memberikan warna pada 4 tahun bersama mencari ilmu.
10. Sahabatku “Anak Sultan”, terimakasih selalu memberikan kritik dan saran yang bermanfaat bagi penulis.
11. Sahabatku Atika dan Ananda yang telah mendengarkan keluh kesah, dan selalu memberi dorongan positif untuk penulis.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulisan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun diharapkan oleh penulis. Penulis berdoa semoga Allah SWT membalas kebaikan Bapak/ Ibu/ Saudara. Skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan bermanfaat pula bagi peningkatan mutu pendidikan.

Surakarta, 10 Oktober 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rerumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Hasil Belajar	6
a. Pengertian Hasil Belajar	6
b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	8
2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	9
a. Pengertian IPS	9
b. Tujuan IPS	9
3. Teams Games Tournament.....	10
4. Media Pembelajaran	12
a. Pengertian Media Belajar	12
b. Manfaat Media Belajar	14
c. Media Belajar Monopoli.....	14
5. Sintaks Model TGT Berbantu Media Monopoli	15

6. Kurikulum 2013	17
B. Peneliatian Relevan	18
C. Kerangka Berpikir	21
D. Hipotesis Tindakan	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	24
B. Setting Penelitian	26
C. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian	26
D. Data dan Sumber Data.....	27
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Analisis Data.....	29
G. Prosedur penelitian	30
H. Indikator Capaian Penelitian	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Kondisi Awal	34
B. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I	37
1. Perencanaan Tindakan Siklus I Pertemuan I.....	37
2. Pelaksanaan Siklus I Pertemuan I.....	38
3. Pelaksanaan Siklus I Pertemuan II	40
4. Hasil Pengamatan	40
5. Refleksi.....	43
C. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II	44
1. Perencanaan Tindakan Siklus II	45
2. Pelaksanaan Siklus II Pertemuan I	45
3. Pelaksanaan Siklus II Pertemuan II	46
3. Observasi	47
D. Deskripsi Hasil Penelitian	50
G. Pembahasan	55
I. Keterbatasan Penelitian.....	58
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	60

B. Implikasi	61
C.Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kelebihan dan Kekurangan TGT.....	12
Tabel 3.1	Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik	30
Tabel 3.2	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	30
Tabel 3.3	Indikator Capaian Penelitian	32
Tabel 4.1	Hasil Tes Kognitif Peserta Didik pada Kondisi Awal	34
Tabel 4.2	Hasil Tes Afektif Peserta Didik pada Kondisi Awal	35
Tabel 4.3	Hasil Tes Psikomotor Peserta Didik pada Kondisi Awal	36
Tabel 4.4	Hasil Tes Kognitif Peserta Didik pada Siklus I	41
Tabel 4.5	Hasil Tes Afektif Peserta Didik pada Siklus I.....	42
Tabel 4.6	Hasil Tes Psikomotor Peserta Didik pada Siklus I.....	42
Tabel 4.7	Hasil Tes Kognitif Peserta Didik pada Siklus II	47
Tabel 4.8	Hasil Tes Afektif Peserta Didik pada Siklus II.....	48
Tabel 4.9	Hasil Tes Psikomotor Peserta Didik pada Siklus II	49
Tabel 4.10	Hasil Belajar Tes Kognitif	52
Tabel 4.11	Hasil Belajar Tes Afektif	53
Tabel 4.12	Hasil Belajar Tes Psikomotor	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berfikir	22
Gambar 3.1	Alur Prosedur Penelitian	32
Gambar 4.1	Histogram Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif pada Kondisi Awal.....	35
Gambar 4.2	Histogram Ketuntasan Hasil Belajar Afektif pada Kondisi Awal.....	36
Gambar 4.3	Histogram Ketuntasan Hasil Belajar Psikomotor pada Kondisi Awal.....	36
Gambar 4.4	Histogram Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif pada Siklus I	41
Gambar 4.5	Historgram Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif pada Siklus II	48
Gambar 4.6	Histogram Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif pada Pratindakan hingga Siklus II.....	52
Gambar 4.7	Histogram Ketuntasan Hasil Belajar Afektif pada Pratindakan hingga Siklus II	54
Gambar 4.8	Historgram Ketuntasan Hasil Belajar Psikomotor pada Pratindakan hingga Siklus II.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP Siklus I	67
Lampiran 2	Soal <i>Pre-Test</i>	77
Lampiran 3	Kunci Jawaban <i>Pre-Test</i>	80
Lampiran 4	Soal <i>Post-Test</i> Siklus I.....	81
Lampiran 5	Kunci Jawaban <i>Post-Test</i> Siklus I	84
Lampiran 6	Rubrik Penilaian <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	85
Lampiran 7	RPP Siklus II	86
Lampiran 8	Soal <i>Post-Test</i> Siklus II	95
Lampiran 9	Kunci Jawaban <i>Post-Test</i> Siklus II.....	98
Lampiran 10	Rubrik Penilaian Siklus II.....	99
Lampiran 11	Lembar Observasi Ranah Afektif.....	100
Lampiran 12	Lembar Observasi Ranah Psikomotor	101
Lampiran 13	Daftar Hadir Peserta Didik	102
Lampiran 14	Daftar Kelompok	104
Lampiran 15	Hasil Belajar Kognitif.....	105
Lampiran 16	Hasil Belajar Afektif.....	107
Lampiran 17	Hasil Belajar Psikomotor.....	109
Lampiran 18	Hasil Kerja Peserta Didik Pada <i>Pre-Test</i> Hingga <i>Post-Test</i> Siklus II Dengan Rata-Rata Nilai Tertinggi....	111
Lampiran 19	Hasil Kerja Peserta Didik Pada <i>Pre-Test</i> Hingga <i>Post-Test</i> Siklus II Dengan Rata-Rata Nilai Terendah....	120
Lampiran 20	Hasil Observasi Afektif Pada Pratindakan Hingga Siklus II Dengan Rata-Rata Nilai Tertinggi	129
Lampiran 21	Hasil Observasi Afektif Pada Pratindakan Hingga Siklus II Dengan Rata-Rata Nilai Terendah.....	132
Lampiran 22	Hasil Observasi Psikomotor Pada Pratindakan Hingga Siklus II Dengan Rata-Rata Nilai Tertinggi	135
Lampiran 23	Hasil Observasi Psikomotor Pada Pratindakan Hingga Siklus II Dengan Rata-Rata Nilai Terendah.....	138
Lampiran 24	Dokumentasi	141

Lampiran 25	Surat Ijin Riset.....	145
Lampiran 26	Surat Pernyataan Telah Melakukan Riset	146