

**RANCANGAN PEMBELAJARAN DENGAN MENERAPKAN MODEL
KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun oleh :

Ghaida Zahra Yunia 1604196

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

DEPARTEMEN PEDAGOGIK

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2020

**RANCANGAN PEMBELAJARAN DENGAN MENERAPKAN MODEL
KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

Oleh :

Ghaida Zahra Yunia

1604196

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Ghaida Zahra Yunia

Universitas Pendidikan Indonesia

2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

i

Ghaida Zahra Yunia, 2020

**RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR
PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

GHAIDA ZAHRA YUNIA

**RANCANGAN PEMBELAJARAN DENGAN MENERAPKAN MODEL
KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. Tatang Syaripudin, M.Pd.

NIP. 19600521 198703 1 005

Pembimbing II




Ira Rengganis, M.Sn.

NIP. 19800214 200812 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi

PGSD FIP UPI



Dwi Haryanto, M.Pd.

NIP. 19770827 200811 2 100

ii

Ghaida Zahra Yunia, 2020

**RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR
PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

**RANCANGAN PEMBELAJARAN DENGAN MENERAPKAN MODEL
KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar pada siswa. Fokus penelitian ini yaitu penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan rancangan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) pada proses pembelajaran yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu : (1) Penyajian kelas; (2) *Team*; (3) *Games*; (4) *Tournament*; (5) Rekognisi Tim. Metode penelitian yang digunakan yaitu Deskriptif Kualitatif teknik Delphi. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali putaran uji kelayakan. Hasil dari penelitian ini yaitu dikemukakan rancangan pembelajaran yang dinyatakan layak dan disepakati oleh pakar.

Kata Kunci : Model Kooperatif, Teams-Games-Tournament (TGT), Rancangan Pembelajaran, Aktivitas Belajar Siswa

LEARNING DESIGN BY IMPLEMENTING TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT) TYPE OF COOPERATIVE MODEL TO IMPROVE THIRD-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' ACTIVITIES AND LEARNING OUTCOMES ON TRAFFIC SIGN SYMBOLS MATERIAL

ABSTRACT

The background of this study is the low level students' learning activity. This study focuses on the implementation of Teams-Games-Tournament (TGT) type of Cooperative Learning Model to improve activities and learning outcomes of third-grade elementary school students. The general purpose of this study is to describe the learning design by applying Teams-Games-Tournament (TGT) type of Cooperative Learning Model in learning process which consists of five stages, namely : (1) Class presentation; (2) Teams; (3) Games; (4) Tournament; (5) Team recognition. The research method used was Delphi's Qualitative-Descriptive technique. The learning design was tested for feasibility three times. The result of this study show that the learning design was declared feasible and agreed upon by the expert.

Keywords : Cooperative Model, Teams-Games-Tournament (TGT), Learning Design. Students' Learning Activity

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Rancangan Pembelajaran	9
2.1.1 Definisi Rancangan Pembelajaran	9
2.1.1.1 Silabus	10
2.1.1.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	11
2.1.1.3 Komponen RPP	11
2.1.1.4 Prinsip Penyusunan RPP	12
2.1.1.5 Pelaksanaan Pembelajaran	13
2.2 Model Pembelajaran <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT)	16
2.2.1 Definisi Model Pembelajaran <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT) ..	16
2.2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Model Pembelajaran <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT)	18
2.2.3 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT) ..	21

2.2.4 Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT)	22
2.3 Aktivitas dan Hasil Belajar	23
2.3.1 Aktivitas Belajar.....	23
2.3.2 Jenis Aktivitas Belajar	24
2.3.3 Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa	26
2.3.4 Hasil Belajar.....	28
2.4 Perancangan Pembelajaran	30
2.5 Penelitian Yang Relevan	38
2.6 Kerangka Berfikir	39
2.7 Definisi Operasional	41
2.7.1 Rancangan Pembelajaran.....	41
2.7.2 <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT).....	41
2.7.3 Aktivitas Belajar.....	41
2.7.4 Hasil Belajar.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
3.1 Metode Penelitian.....	42
3.2 Subjek Penelitian	42
3.3 Teknik dan Alat Pengumpulan Data	43
3.3.1 Teknik Pengumpulan Data	43
3.3.2 Alat Pengumpulan Data	45
3.3.2.1 Rancangan Hipotesis Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Kooperatif Tipe <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Materi Simbol Rambu Lalu Lintas	45
3.3.2.2 Prosedur Penyusunan Rancangan Hipotesis Pembelajaran..	55
3.4 Pengolahan Data	55
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	56

4.1 Temuan Penelitian.....	56
4.1.1 Rancangan Hipotesis	56
4.1.2 Rancangan Pembelajaran Hasil Perbaikan Tahap I	66
4.1.2.1 Kesepakatan Pakar Tahap I.....	66
4.1.2.2 Rancangan Pembelajaran Hasil Perbaikan Tahap I.....	67
4.1.3 Rancangan Pembelajaran Hasil Perbaikan Tahap II	78
4.1.3.1 Kesepakatan Pakar Tahap II.....	78
4.1.3.2 Rancangan Pembelajaran Hasil Perbaikan Tahap II.....	78
4.2 Pembahasan	92
4.2.2 Rancangan Pembelajaran.....	93
4.3 Keterbatasan Penelitian	105
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	106
5.1 Kesimpulan	106
5.2 Rekomendasi	106

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Tahapan Kegiatan Pembelajaran	16
Tabel 2.2 Indikator Aktivitas Belajar	25
Tabel 2.3 Langkah-Langkah Pembelajaran	31
Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Tahap I	45
Tabel 3.2 Kegiatan Pembelajaran Tahap I	47
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Tahap I	56
Tabel 4.2 Kegiatan Pembelajaran Tahap I	58
Tabel 4.3 Komponen Kesepakatan Pakar Tahap I	65
Tabel 4.4 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Tahap II	67
Tabel 4.5 Kegiatan Pembelajaran Tahap II	69
Tabel 4.6 Komponen Kesepakatan Pakar Tahap II	77
Tabel 4.7 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Tahap III	79
Tabel 4.8 Kegiatan Pembelajaran Tahap III	82
Tabel 4.9 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Rancangan Pembelajaran	94

DAFTAR GAMBAR

Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Penempatan Siswa Dalam Meja Turnamen Slavin (2008:168).....	19
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	39
Gambar 3.1 Bagan Pengumpulan Data.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Administrasi Penelitian

1.1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing

LAMPIRAN 2 Instrumen Penelitian

2.1 Rancangan Hipotesis Analisis Pembelajaran I

2.2 Rancangan Hipotesis Analisis Pembelajaran II

2.3 Rancangan Hipotesis Analisis Pembelajaran III

2.4 Rancangan Pembelajaran

2.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

LAMPIRAN 3 Data Lembar Kesepakatan Subjek

3.1 Subjek 1

3.2 Subjek 2

LAMPIRAN 4 Dokumentasi

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin. Mely, dkk., 2017. *Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Posing Tipe Pre Solution Posing di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu*. Bengkulu: Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), Vol. 1, No. 1, Agustus 2017
- Ali. St Hasniyati Gani, 2013. *Prinsip-prinsip Pembelajaran dan Implikasinya Terhadap Pendidik dan Peserta Didik*. Kendari: Jurnal Al-Ta'dib Vol. 6 No. 1 (Januari-Juni 2013)
- Aliwanto, 2017. *Analisis Aktivitas Belajar Siswa*. Pontianak: Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1 (Januari-Juni 2017)
- Isaac. Stephen, Michael. William B, 1983. *Hand In Research And Evaluation*. California. Hlm. 115
- Isjoni, 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kartika. Chantika, 2017. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA dengan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Siswa Kelas V SDN Jatimulyo Kecamatan Jatiagung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017*. Universitas Lampung: Skripsi
- Mukhtar, 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group)
- Nurjannah. Siti, 2013. *Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Game Tournament (TGT) di Kelas V SD Negeri Winongo Tirtonirmolo Kasihan Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi

- Permana.Johar, 2001. *Pengelolaan Kelas Dalam Rangka Proses Belajar Mengajar*. Departemen Agama Republik Indonesia. Institut for Religious and Institutional Studies (IRIS). Bandung
- Rum. Irlan Adiyatma, Ratni. Heliati. 2018. *Modul Delphi*. Bappenas
- Rosbinar. Ina, 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Kelas Satu Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No 22 tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 44 tahun 200
- Shanti. Fika Tiara, 2015. *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Tematik Di Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi. http://repository.upi.edu/16741/6/S_KTP_1001977_Chapter2.pdf
- Solihah. Ai, 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Universitas Indraprasta: Jurnal SAP Vol. 1 No. 1 Agustus 2016
- Syaripudin. Tatang, Kurniasih, 2016. *Pedagogik Teoretis Sistematis*. Bandung: Percikan Ilmu. Hlm 73.
- Tarsidi, I. *Model, Bentuk dan Penyusunan Desain Penelitian Tindakan Kelas*. Makalah Model PTK: Bandung. Hlm 2-3.
- Thatita. Almira Rachma, 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi

- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran UPI, 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers PT Raja Grafindo Persada Hlm 146.
- Wardhani. Sri, 2008. *Perbedaan Indikator Pencapaian Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran*. Artikel online : <http://p4tkmatematika.org>
- Yahin, dkk., 2013. *Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe "TGT" pada Murid Kelas V*. Pontianak Artikel Penelitian