

**RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2
PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Dian Nurhandayani

1701125

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

DEPARTEMEN PEDAGOGIK

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

Dian Nurhandayani, 2022

**RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS
MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

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

**RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2
PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Dian Nurhandayani

1701125

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Dian Nurhandayani 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Dian Nurhandayani, 2022

**RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS
MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

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

LEMBAR PENGESAHAN

DIAN NURHANDAYANI

**RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2
PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1,



Dr. Pupun Nuryani, M. Pd
NIP 19620522 198603 2 003

Pembimbing 2,



Sendi Fauzi Giwangsa, M. Pd.
NIP 199104072019031010

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Heryanto, M.Pd.
NIP. 197708272008121001

Dian Nurhandayani, 2022

**RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS
MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

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

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh cara mengajar, model dan metode pembelajaran yang digunakan belum bisa membangkitkan semangat belajar siswa. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa adalah model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain sebuah rancangan perangkat pembelajaran yang berbasis model *team games tournament* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Komponen dalam perangkat pembelajaran ini terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar, lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Media Pembelajaran, dan Lembar Evaluasi. Partisipan dalam penelitian ini adalah para pakar yang kompeten dibidang RPP, materi, media, dan evaluasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode delphi. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, serta kuesioner. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan perangkat pembelajaran tema 7 subtema 2 pembelajaran 2 berbasis model *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Rancangan Perangkat Pembelajaran, Model *Team Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar

ABSTRACT

This research based on the low student learning outcomes. This is because the teaching methods, models, and learning methods used have not been able to encourage students to learning. One alternative learning model that can be used to improve student enthusiasm and learning outcomes is the cooperative learning type Team Games Tournament (TGT). The purpose of this research is to design a learning device design based on the team games tournament model as an effort to improve student learning outcomes. The components in this learning device consist of a Learning Implementation Plan (RPP), Teaching Materials, Student Worksheets (LKPD), Learning Media, and Evaluation Sheets. Participants in this study are competent experts in the field of lesson plans (RPP), materials, media, and evaluation. The method used in this research is the Delphi method. Data collection techniques is observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique in this study uses qualitative data analysis. The results of this study are the learning devices design of theme 7 subtheme 7 learning 2 based on the team games tournament (TGT) model to improve the learning outcomes of fifth grade elementary school students.

Keywords: *Learning Device Design, Team Games Tournament (TGT) Model, Learning Outcomes*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	3
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN SKRIPSI	
Error! Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR	
Error! Bookmark not defined.	
UCAPAN TERIMA KASIH	
Error! Bookmark not defined.	
ABSTRAK	4
ABSTRACT	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL	
Error! Bookmark not defined.	
DAFTAR GAMBAR	
Error! Bookmark not defined.	
DAFTAR LAMPIRAN	
Error! Bookmark not defined.	
BAB I PENDAHULUAN	
Error! Bookmark not defined.	
1.1 Latar Belakang Penelitian	
Error! Bookmark not defined.	
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	
Error! Bookmark not defined.	
1.3 Tujuan Penelitian	
Error! Bookmark not defined.	
1.4 Manfaat Penelitian	
Error! Bookmark not defined.	
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	
Error! Bookmark not defined.	
BAB II KAJIAN TEORI	
Error! Bookmark not defined.	

Dian Nurhandayani, 2022

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

2.1 Perangkat Pembelajaran

Error! Bookmark not defined.

2.1.1 Pengertian Perangkat Pembelajaran

Error! Bookmark not defined.

2.1.2 Tujuan dan Fungsi Perangkat Pembelajaran

Error! Bookmark not defined.

2.1.3 Prinsip Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Error! Bookmark not defined.

2.1.4 Komponen-Komponen Perangkat Pembelajaran

Error! Bookmark not defined.

2.1.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Error! Bookmark not defined.

2.1.6 Bahan Ajar

Error! Bookmark not defined.

2.1.7 Media Pembelajaran

Error! Bookmark not defined.

2.1.8 Lembar Kerja Peserta Didik

Error! Bookmark not defined.

2.1.9 Evaluasi (Penilaian)

Error! Bookmark not defined.

2.2 Model Team Games Tournament (TGT)

Error! Bookmark not defined.

2.2.1 Pengertian

Error! Bookmark not defined.

2.2.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Error! Bookmark not defined.

2.2.3 Aturan Permainan

Error! Bookmark not defined.

2.2.4 Peran Guru

Error! Bookmark not defined.

2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan

Error! Bookmark not defined.

2.3 Hasil Belajar

Error! Bookmark not defined.

2.3.1 Pengertian

Error! Bookmark not defined.

2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Error! Bookmark not defined.

2.4 Hasil Penelitian yang Relevan

Error! Bookmark not defined.

2.6 Kerangka Berpikir

Error! Bookmark not defined.

2.7 Definisi Operasional

Error! Bookmark not defined.

BAB III METODE PENELITIAN

Error! Bookmark not defined.

3.1 Desain Penelitian

Error! Bookmark not defined.

3.2 Prosedur Penelitian

Error! Bookmark not defined.

3.3 Partisipan Penelitian

Error! Bookmark not defined.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Error! Bookmark not defined.

3.5 Teknik Pengolahan Data

Error! Bookmark not defined.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Error! Bookmark not defined.

4.1 Hasil Temuan

Error! Bookmark not defined.

4.1.1 Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tema 7 Subtema 2

Pembelajaran 2 Berbasis Model *Team Games Tournament* (TGT)

Error! Bookmark not defined.

4.1.2 Hasil Validasi Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tema 7
Subtema 2 Pembelajaran 2 Berbasis Model *Team Games Tournament*
(TGT)

..... **Error!**
r! Bookmark not defined.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Error! Bookmark not defined.

4.3 Keterbatasan Penelitian

Error! Bookmark not defined.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Error! Bookmark not defined.

5.1 Simpulan

Error! Bookmark not defined.

5.2 Rekomendasi

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA 8

LAMPIRAN

Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA

- Aedy, A. & Mahmudin, A.S. (2017). *Metodologi Penelitian Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1-5. Doi: <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v3i1.405>

Dian Nurhandayani, 2022

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

- Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. (2018). *Panduan Penilaian Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar.
- Fitriyah, D. (2018). *Pengaruh Metode Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Green, R.A. (2014). *The Delphi Technique in Educational Research*. *Education Theory and Practice*, 4(2), 1-8. Doi: <https://doi.org/10.1177/2158244014529773>
- Hanum, L. (2017). *Perencanaan Pembelajaran*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press Darussalam.
- Hapudin, M.S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Kencana.
- Harahap, S.E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Siswa Kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal*, 8(2), 101-109. Doi: <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v8i2.10378>
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Indriani, D.S. (2014). Keefektifan Model Think Pair Share Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Journal of Elementary Education*, 3(2), 21-27.
- Jaya, F. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: UIN Sumatera Utara.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lanani, K. (2015). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Ditinjau dari Peningkatan Kemampuan Penalaran Logis Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 4(2), 140-151.
- Linstone, H.A & Turrof, M. (2002). *The Delphi Method: Techniques and Applications*. New Jersey Institute of Technology.
- Marbun, S.M. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Nana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Klaten: Lakeisha.
- Novelia, R., Rahimah, D., & Fachruddin, M.S. (2017). Penerapan Model *Mastery Learning* Berbantuan LKPD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di Kelas VIII.3 SMP Negeri 4 Kota Bengkulu.

- Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 20-25.
Doi: <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.20-25>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187. Doi: <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. [Online]. Diakses dari: https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud_Tahun2016_Nomor022_Lampiran.pdf
- Permendikbud No. 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan. [Online]. Diakses dari: https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2009/09/Permendikbud_Tahun2016_Nomor023.pdf
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Jakarta: Kencana.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Rahayu, D. & Budiyo. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pemecahan Masalah Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 249-259.
- Rahmat, F.L.A., Suwatno, S., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis. *Jurnal Manajemen dan Sistem Informasi*, 3(5), 239-246. Doi: <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i2.11783>
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81-95. Doi: <http://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rohim, D.C. (2019). Strategi Penyusunan Soal Berbasis HOTs pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 4(4), 436-446. Doi: <http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v3i4.374>
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Dian Nurhandayani, 2022

RANCANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 2 BERBASIS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

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

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suswandari, M. (2017). Keterampilan Guru Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Bahan Ajar Ips. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), 354-363. Doi: <https://doi.org/10.32585/edudikara.v2i4.69>
- Sutiah. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Suwarni, D.I., Kurniasih, S., & Rostikawati, R.T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Think-Talk-Write* (TTW) dan Demonstrasi *Reciprocal* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekosistem Siswa SMP PGRI Suryakencana Cileungsi Kabupaten Bogor. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 3(8), 90-95.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, I., & Rodiyah, S.K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. Doi: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Thobroni, M. & Mustofa, A. (2011). *Belajar & Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Sosial*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Wardani, A.N. & Ibrahim, M. (2020). Karakteristik Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) Materi Dampak Penyalahgunaan Psikotropika untuk SMA. *Jurnal BioEdu*, 9(1), 60-64.
- Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.