



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan**

Oleh

DODI CIPTADI

40214011

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2020

PERNYATAAN

Yang bertangdatangan di bawah ini:

Nama : DODI CIPTADI
NIM : 40214011
Jenjang : Strata 1
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik skripsi gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bumiayu, 26 Juli 2020



NIM. 40214011

PENGESAHAN

Proposal skripsi dengan judul **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV**

Oleh

Nama : **DODI CIPTADI**
NIM : **40214011**
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 26 Juli tahun 2020.

Dewan Penguji

Nama Penguji
Ketua Tim Penguji/Pembimbing

Winarto, M.Pd
NIDN. 061218801

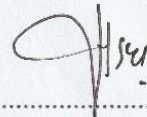
Dosen Penguji I

Umi Chabibatus Zahro, M.Pd.I
NIDN. 0609019001

Dosen Penguji II

Dwi Hesty Kristyaningrum, M.Pd
NIDN. 0625068903

Tanda Tangan



Diterima dan disahkan
Pada tanggal 16 September 2020

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dede Nurdiawan, M.Pd
NIDN. 0607038104

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Winarto, M.Pd
NIDN. 061218801

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Di
Bumiayu

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap skripsi yang berjudul
**“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS
GAMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA PERMAINAN ULAR
TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA
KELAS IV”**, yang ditulis oleh:

Nama : Dodi Ciptadi

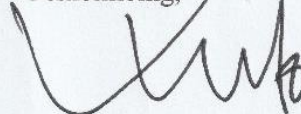
NIM : 40214011

Jenjang : Strata 1

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan dalam ujian skripsi.

Bumiayu, 26 Juli 2020
Pembimbing,



Winarto, M.Pd

NIDN. 061218801

MOTTO

- “Berilmulah sebelum Beramal”
- Tidak Ada Kesuksesan Melainkan Dengan Pertolongan Allah. (Q.S. Huud: 88)

PERSEMBAHAN

- Kepada Allah SWT yang telah mempermudah dan melancarkan segala urusan
- Kepada Ayah Sukyad dan Ibu Sartiah yang selalu mendo'akan dan mendukung yang terbaik
- Kepada saudara perempuan Neneng Apriana yang selalu mendo'akan dan mendukung yang terbaik
- Kepada istri Kholiyahtul Khasanah yang selalu memberi semangat dan mendo'akan yang terbaik
- Kepada seluruh keluarga besar yang selalu mendukung dan memberi semangat serta motivasi agar tidak menyerah dalam mengerjakan skripsi
- Kepada teman-teman dan banyak pihak lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu

ABSTRAK

Dodi Ciptadi. 2020. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantu Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV”. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Peradaban Bumiayu, Pembimbing Skripsi: Winarto, M.Pd.

Kata kunci: *Model Pembelajaran Teams Games Tournament, Media Ular Tangga, Kemampuan Pemecahan Masalah*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika dan kurangnya kemampuan guru dalam menjelaskan dan mengembangkan materi pada pembelajaran, sehingga berpengaruh pada kemampuan pemecahan masalah siswa. Diperlukannya inovasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dan menggunakan sebuah media pembelajaran, agar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh bukti dari efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan bantuan media permainan ular tangga terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

ABSTRACT

Ciptadi,Dodi. 2020. “The Influence of ‘*TournamentGame Teams*’ Cooperative learning by Using Media of Snakes and Ladders Game Towards IV Grade Students’ Problem Solving Abilities”.Essay of Primary Teacher Education, Peradaban University, essay supervisor: Winarto, M.Pd.

Keywords: *Teams Games TournamentLearning Model, Snakes and Ladders GameMedia, Problem Solving Abilities.*

This research is based on the less of students’ attention to the learning activities, especially for Mathematic subject, and also the less of teacher ability in explaining and developing learning material, so affecting the student’s problem solving ability. It is needed innovation in learning by applying learning model and a learning media, in order to increase problem solving ability. The purpose of the research is to gain the proof of the usage effectiveness of Cooperative *Teams Games Tournament Learning Model* by Media UlarTanggaGame Assistingto the IV grade students’ problem solving ability. Based on the research, the result shows that the class that has been applied the Teams Games Tournament learning model has positive influence to the enhancement of students’ problem solving ability. Therefore, it can be concluded that the application of Cooperative Teams Games Tournament Learning Model by Media UlarTangga Game Assistingis able improve students’problem solving ability.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir menyusun skripsi dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantu Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV*”.

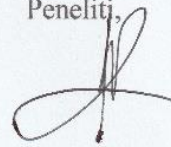
Penulis sadar keberhasilan penulisan skripsi ini berkat dukungan moril maupun materi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Yahya A. Muhaimin selaku Rektor Universitas Peradaban.
2. Bapak Ujang Khiyarusoleh, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Peradaban.
3. Bapak Winarto, M.Pd selaku Ketua Jurusan PGSD Universitas Peradaban dan Dosen Pembimbing yang selalu sabar membimbing dan mengarahkan penulis.
4. Bapak Suharnedi, S.Pd selaku Kepala SD Negeri Pangebatan 06 beserta guru dan staff karyawannya.
5. Bapak Solahudin, S.Pd selaku Guru Kelas IV yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Siswa-siswi kelas SD Negeri Pangebatan 06 yang telah membantu proses uji coba penelitian sehingga berjalan dengan lancar.
7. Kedua orang tua penulis yaitu Ayah Sukyad dan Ibu Sartiah yang selalu mendo'akan yang terbaik.
8. Saudara perempuan Neneng Apriana yang secara tidak langsung selalu memotivasi penulis agar segera menyelesaikan skripsi ini.

9. Teman-teman yang selalu mengingatkan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Bumiayu, 26 Juli 2020

Peneliti,



Dodi Ciptadi

NIM. 40214011

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pernyataan	ii
Pengesahan	iii
Nota Dinas Pembimbing	iv
Motto	v
Persembahan	vi
Abstrak	vii
<i>Abstract</i>	viii
Kata pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Landasan Teori	9
B. Kajian Pustaka Relevan	18
C. Kerangka berfikir	20
D. Hipotesis	21

BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Lokasi dan Latar (setting) Penelitian	22
B. Pendekatan Penelitian	22
C. Populasi dan Sampel Penelitian	23
D. Variabel Penelitian	23
E. Teknik Pengumpulan Data	24
F. Instrumen Penelitian	25
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	25
H. Teknik Analisis Data	26
I. Hipotesis Statistik	27
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 28
A. Hasil Penelitian	28
B. Pembahasan	53
 BAB V PENUTUP	 72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
 Daftar Pustaka	 73
Lampiran-lampiran	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 (kerangka berpikir model TGT berbantu media permainan ular tangga)	20
Gambar 3.1 (desain <i>One Shot Case Study</i>)	21

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 (tingkat reliabilitas berdasarkan nilai alpha)	25
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Rencana Jadwal Penelitian	81
Lampiran 2.	Hasil Wawancara	82
Lampiran 3.	Nilai Ulangan UTS Semester 1 Matematika	93
Lampiran 4.	Pernyataan <i>Expert Judgment</i>	96
Lampiran 5.	Lembar Validasi	100
Lampiran 6.	Daftar Siswa Uji Coba	108
Lampiran 7.	Kisi-Kisi	109
Lampiran 8.	Soal Uji Coba	112
Lampiran 9.	Hasil Uji Coba	113
Lampiran 10.	Hasil Validitas Uji Coba	114
Lampiran 11.	Hasil Reliabilitas Uji Coba	115
Lampiran 12.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	116
Lampiran 13.	Daftar Nama Jurnal	124
Lampiran 14.	Media Permainan Ular Tangga	134
Lampiran 15.	Biodata Penulis	138