



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *SMART KUARTET* TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi gelar sarjana

Oleh :

TRI SUNDARI LIA OKTAVIANI

131211012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul :

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *SMART KUARTET* TERHADAP
KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA**

Oleh :

TRI SUNDARI LIA OKTAVIANI

131211012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Telas diperiksa dan disetujui oleh pembimbing serta telah diperkenankan untuk
diujikan

Ungaran, 30 Januari 2025

Pembimbing



Zulmi Roestika Rini, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0605089002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul :

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *SMART KUARTET* TERHADAP
KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA**

Disusun oleh :

TRI SUNDARI LIA OKTAVIANI

131211012

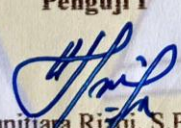
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo, pada :

Hari : Jum'at
Tanggal : 07 Februari 2025

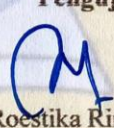
Tim Penguji :
Ketua Penguji


Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M. Pd
NIDN. 0606088901

Penguji I

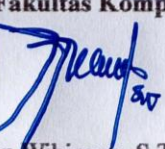

Hesti Yunitara Rizqi, S. Pd., M. Pd
NIDN. 0614069403

Penguji II

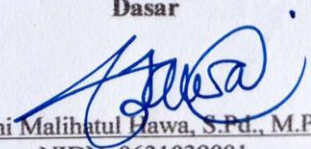

Zulmi Roestika Rini, S. Pd., M. Pd
NIDN. 0605089002



Dekan Fakultas Komputer


Iwan Setiawan Wibisono, S. T., M. Kom
NIDN. 0614077901

Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Anni Malihatul Hawa, S. Pd., M. Pd
NIDN. 0631039001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Tri Sundari Lia Oktaviani
Nomor Induk Mahasiswa : 131211012
Program Studi/Strata : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/S1
Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN MEDIA SMART KUARTET
TERDAHAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN
KONSEP SISWA**

Menyatakan dengan sungguh sungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan dalam skripsi ini, kecuali yang disebutkan sumbernya merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan, serta pemikiran saya dengan pengarahan dari para pembimbing yang ditetapkan.
2. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik. Demikian pernyataan keaslian skripsi ini saya nyatakan dengan sebenarnya, dan apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti-bukti ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh berdasarkan perundang-undangan yang berlaku.

Ungaran, 30 Januari 2025

Mahasiswa yang bersangkutan


Tri Sundari Lia Oktaviani

KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Tri Sundari Lia Oktaviani
Nomor Induk Mahasiswa : 131211012
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Komputer dan Pendidikan
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *SMART KUARTET* TERDAHAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya setuju untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti/pemberian dana kepada Universitas Ngudi Waluyo atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan disiplin ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak untuk menyimpan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat karya tulis ilmiah ini.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Ngudi Waluyo, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Ungaran, 30 Januari 2025

Mahasiswa yang bersangkutan



Tri Sundari Lia Oktaviani

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Lelahnya ibu berusaha, semoga dibalas dengan kesuksesan dan kebahagiaan yang tidak ada habisnya untuk anak-anakku”

(Ibu Penulis)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunianya, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Cinta pertama saya, almarhum Bapak Tugiyono. Beliau yang tidak sempat menemani proses sarjana saya, namun beliau berhasil mendidik saya menjadi wanita kuat dan bertanggung jawab atas keputusan yang saya ambil.
2. Pintu surga saya, Ibunda Kasni yang sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi saya, yang selalu memberikan semangat, do'a di setiap langkah putrinya, sehingga saya dapat menyelesaikan program studi saya sampai selesai.
3. Kedua kakak saya, yang telah menjadi panutan saya selain kedua orang tua, yang selalu menjadi motivasi untuk mendapatkan gelar yang setara dengan mereka dan penyemangat saya untuk menyelesaikan tugas akhir.
4. Tri Sundari Lia Oktaviani (Penulis). Terima kasih sudah bertahan sampai sejauh ini, sudah berusaha menahan sabar, ego, tetap semangat dan tidak putus asa dalam menyelesaikan tugas akhir. Selamat atas pencapaianmu di tahun ini.

Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi S1 PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan
Skripsi, Oktober 2024
Tri Sundari Lia Oktaviani
131211012

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA *SMART KUARTET* TERHADAP
KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA**

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya tingkat kemampuan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Smart Kuartet* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode *eksperimen* dengan jenis *quasi experimental* bentuk desain *the nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan cara *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri Gondoriyo 02 dan SD Negeri Gondoriyo 03. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik tes (*pre test* dan *post test*) dan non tes (observasi, angket, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi). Teknik analisis data yaitu dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sampel t test*, dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Smart Kuartet* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji *independent sampe t test* dengan nilai signifikansi $0,030 < 0,05$ H_0 di tolak dan H_a diterima; dan (2) Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Smart Kuartet* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji regresi linear dengan nilai signifikansi $0,027 < 0,05$ H_0 di tolak dan H_a diterima. Hasil pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Smart Kuartet* berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament* (TGT); *Smart Kuartet*; Pemahaman Konsep

Universitas Ngudi Waluyo

*Study Program of Primary Teacher Education, Faculty of Computers and
Education*

Final Project, October 2024

Tri Sundari Lia Oktaviani

1312111012

***THE INFLUENCE OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
LEARNING MODEL ASSISTED BY SMART KUARTET MEDIA ON
STUDENTS' CONCEPTUAL UNDERSTANDING ABILITIES***

ABSTRACT

The problem in this study is the lack of students' conceptual understanding ability. This study aims to determine the Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Smart Quartet Media on Students' Concept Understanding Ability. This type of research is quantitative research using an experimental method with a quasi-experimental type of the nonequivalent control group design. The sampling technique in this study used a nonprobability sampling method with a purposive sampling technique. The sample of this study was class IV of SD Negeri Gondoriyo 02 and SD Negeri Gondoriyo 03. Data collection techniques in this study were test techniques (pre-test and post-test) and non-test (observation, questionnaires, unstructured interviews, and documentation). Data analysis techniques were normality tests, homogeneity tests, independent test samples t-tests, and simple linear regression tests. The results of the study showed that: (1) There is a difference in the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Smart Quartet media on students' conceptual understanding abilities, this can be proven by the results of the independent test sample t test with a significance value of $0.030 < 0.05$ H_0 is rejected and H_a is accepted; and (2) There is an influence of the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Smart Quartet media on students' conceptual understanding abilities, this can be proven by the results of the linear regression test with a significance value of $0.027 < 0.05$ H_0 is rejected and H_a is accepted. The results of this study can be concluded that the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Smart Quartet media has an effect on students' conceptual understanding abilities in grade IV.

Keywords : *Teams Games Tournament (TGT); Smart Kuartet; Understanding Conceptual*

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Smart Kuartet* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa” dengan baik. Penelitian ini disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah Riset/Penelitian. Penelitian ini merupakan bagian dari upaya untuk memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

Penelitian ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M. Kom. Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan yang telah memberikan izin untuk penelitian.
2. Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd. Kepala Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam penyusunan penelitian ini.
3. Zulmi Roestika Rini, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan dan motivasi yang berharga dalam penyusunan penelitian ini.
4. Segenap dosen S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat bermanfaat bagi peneliti.

5. Eny Poerwaningsih, S.Pd.SD. selaku kepala sekolah SD Negeri Gondoriyo 02 yang telah memberikan izin penelitian ini
6. Margareta Ningtyasmini, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri Gondoriyo 03 yang telah memberikan izin penelitian ini.
7. Sebagai ucapan terimakasih, skripsi ini penulis persembahkan kepada orang tua tercinta almarhum ayahanda Tugiyono dan Ibunda Kasni yang selalu menjadi penyemangat penulis dan sebagai rumah terhangat, tidak hentinya selalu memberi doa dan motivasi kepada penulis, dan terima kasih sudah berjuang untuk keberlangsungan hidup penulis.
8. Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan dan kasih sayang tanpa henti.

Demikian prakata dan ucapan terima kasih. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang.

Ungaran, Januari 2025

Peneliti

Tri Sundari Lia Oktaviani

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KESEDIAAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Relevan	11
2.2 Kerangka Teoritis	23
2.2.1 Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	23
2.2.2 Media Pembelajaran.....	27
2.2.3 <i>Smart Kuartet</i>	28
2.2.4 Penerapan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan Media <i>Smart Kuartet</i>	29
2.2.5 Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa	32
2.3 Kerangka Berpikir.....	34
2.4 Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III DESAIN PENELITIAN.....	38

3.1	Desain Penelitian.....	38
3.2	Populasi dan Sampel	39
3.3	Variabel Penelitian	40
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
3.4.1	Teknik Pengumpulan Data	40
3.4.2	Instrumen Penelitian.....	42
3.5	Pengolahan Data.....	47
3.5.1	Validitas.....	47
3.5.2	Reliabilitas	51
3.5.3	Tingkat Kesukaran	52
3.5.4	Daya Pembeda.....	53
3.6	Teknik Analisis Data	55
3.5.1	Uji Normalitas.....	55
3.5.2	Uji Homogenitas	56
3.5.3	Uji Hipotesis	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		59
4.1	Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 4 Sebelum dan Setelah Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Smart Kuartet</i>	59
4.1.1	Hasil Penelitian	59
4.1.2	Pembahasan.....	63
4.2	Pengaruh Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Smart Kuartet</i> Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 4	67
4.2.1	Hasil Penelitian	67
4.2.2	Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP		71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....		73
LAMPIRAN.....		78

BIODATA MAHASISWA



Nama : Tri Sundari Lia Oktaviani
Tempat, Tanggal Lahir : Kabupaten Semarang, 19 Oktober 2002
Alamat : Siroto, RT 03/RW 01, Candirejo, Kec. Ungaran Barat
No. Telp : 087841930398
Email : trsundari19@gmail.com
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Riwayat Pendidikan :

- TK : TK Islam Nurul Izzah
- SD : SD Negeri Candirejo 02
- SMP : SMP Negeri 4 Ungaran
- SMA : SMA Negeri 2 Ungaran