

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN
PINTAR MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE* TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) BERBASIS ATONG
TEMA 4 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3
KELAS V SD NEGERI 2 TAMBAKNEGARA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :
RENI PALUPI
1601100009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR
MENGUNAKAN MODEL COOPERATIVE TIPE TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT) BERBASIS ATONG
TEMA 4 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3
KELAS V SD NEGERI 2 TAMBAKNEGARA**

Oleh:

RENI PALUPI

1601100009

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Aji Heru Muslim, M.Pd
NIK. 2160541

Drs. Sri Harnianto, M.Pd
NIP. 19580507 198712 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Reni Palupi
NIM : 1601100009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Menggunakan Model *Cooperative Tipe Team Game Tournament (TGT)* Berbasis ATONG Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara.

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

1. Pembimbing I : Aji Heru Muslim, M.Pd.
NIK. 2160541
2. Pembimbing II : Drs. Sri Harmianto, M.Pd.
NIP. 19580507 198712 1 001
3. Ketua Sidang : Arifin Muslim, M.Pd.
NIK. 2160432
4. Penguji Netral : Tri Yuliansyah Bintaro, M.Pd.
NIK. 2160543



Ditetapkan di : Purwokerto
Pada tanggal : 19 Januari 2021

Mengetahui,
Dekan FKIP UMP



Drs. Eko Suroso, M.Pd
NIK. 2160103

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reni Palupi
NIM : 1601100009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun di rujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 25 Januari 2021

Yang membuat pernyataan



Reni Palupi

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reni Palupi
NIM : 1601100009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Menggunakan Model *Cooperative Tipe Team Game Tournament (TGT)* Berbasis ATONG Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti noneksklusif ini berhak menyimpan, mengalihmedia, mengalihinformasikan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) merawat, pencipta, dan pemilik hak cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Purwokerto

Yang menyatakan,



Reni Palupi

NIM. 1601100009

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Papan Pintar Menggunakan Model *Cooperative Tipe Team Game Tournament (TGT)* Berbasis ATONG Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahapan utama yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *desseminate* (penyebaran). Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu karakteristik media pembelajaran, uji kevalidan, respon guru, dan respon siswa. Hasil penelitian ini diperoleh karakteristik media pembelajaran dibagi menjadi 3 bagian, yaitu papan, lembar tugas, dan kartu pertanyaan beserta kartu jawaban. Papan Pintar terbuat dari banner. Lembar gambar dan lembar tugas terbuat dari kertas cover. Ketiga yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Kartu berbentuk persegi panjang berukuran 8 cm X 6 cm, dan terbuat dari kertas cover. Uji kevalidan dinyatakan valid oleh ke tiga vaidator. Validator 1 memberikan skor 44, validasi ahli 2 memberikan skor 43, dan validasi ahli 3 memberikan skor 49. Rata-rata jumlah skor yang diperoleh yaitu 44,5, apabila diubah ke dalam skala *likkert* maka rata-rata skornya adalah 4,04 dan dinyatakan valid. Hasil respon guru memperoleh rata-rata 4 yaitu baik. Apabila dimasukkan ke dalam tabel kriteria respon guru maka dinyatakan valid. Adapun untuk kesimpulan saran yang diberikan oleh guru tersebut yaitu secara keseluruhan media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar. Hasil angket respon siswa diperoleh kesimpulan dari 6 siswa semua menjawab “Ya”, berarti bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran papan pintar memperoleh presentase 100%. Maka dapat dikatakan bahwa seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara sangat setuju terhadap pengembangan media pembelajaran Papan Pintar menggunakan Model *Cooperative tipe Team Games Tournament (TGT)* Berbasis ATONG Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Papan Pintar, Cooperative Learning, Team Game Tournament (TGT), ATONG.*

ABSTRACT

This study aims to develop Smart Board learning media using the Cooperative Model Type Team Game Tournament (TGT) based on ATONG Theme 4 Sub-theme 1 Learning 3 for the Fifth Graders of SD Negeri 2 Tambaknegara. This is a type of research and development. This study uses a 4-D development model consisting of 4 main stages, namely define, design, develop, and disseminate. The formulations of the problems raised in this study were the characteristics of instructional media, validity tests, teachers' responses, and students' responses. The results of this study showed that the characteristics of the learning media are divided into 3 parts, namely the board, assignment sheet, and question cards along with answer cards. Smart Board are made by banner. Drawing sheets and assignment sheets are made by cover paper. The third is the question and answer cards. The rectangle cards are made by paper cover of 8 cm X 6 cm. The validity test was declared valid by the three participants. Validator 1 scored 44, expert validator 2 scored 43, and validation expert 3 scored 49. Therefore, average scores is 44.5, when converted into a Likkert scale, the average score is 4.04 and declared valid. The average of the teacher's response is 4 which is good. When converted to the teachers' response criteria table, it is declared valid. Based on these results, it is suggested that overall learning media are feasible with the learning objectives and basic competencies. Based on the results of the student response questionnaire, it is concluded that 6 students all answered Yes, meaning that 100% students give good responses to these media . So it can be said that all fifth grade students of SD Negeri 2 Tambaknegara strongly agree with the development of learning media of the Smart Board using the Cooperative Model Team Games Tournament (TGT) type based on ATONG on Theme 4 Sub-theme 1 Learning 3.

Keywords: *Learning Media, Smart Board, Cooperative Learning, Team Game Tournament (TGT), ATONG*

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Artinya : “Allah Swt tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS. Al-Baqarah 2:286)

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya : “Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah 94:5)

“Sekeliling kita adalah motivasi untuk kemajuan kita.”

(Reni Palupi)

PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini saya dedikasikan kepada :

1. Kedua orang tua yang sangat saya cintai, Bapak Sudir dan Mama Narsiwen. Terima kasih telah merawat, membimbing, dan mendoakan saya, dengan cinta dan kasih sayang yang tulus, ikhlas dan tanpa pamrih yang telah diberikan kepada saya hingga saat ini dan selamanya. Saya sangat bersyukur karena telah terlahir sebagai putri bapak dan mama. Karena ridho Allah Swt yang dipercayakan kepada bapak dan mama akhirnya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Kedua saudara perempuan saya yang sangat sayangi, Titik Sulistiyo Rini dan Lintang Nur Viola. Terima kasih telah memotivasi dan menjadi tempat mengeluarkan suasana hati.
3. Seluruh keluarga besar saya, yang saya sayangi, terima kasih atas doa dan dukungan dari kalian.
4. Sahabat-sahabat saya semasa kuliah, Suharti, Intan, Hindun, Isti, Nia, Nina, dan Fani. Terima kasih telah menjadi motivator dan crayon dalam mewarnai kisah kuliah.
5. Rekan-rekan PGSD kelas A 2016 khususnya, dan PGSD angkatan 2016 umumnya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warakhmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirrabbi'l'amin, puji syukur kepada Allah Swt, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Menggunakan Model Cooperative Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbasis ATONG Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Negeri 2 Tambaknegara*”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S-1 Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, penulis akan sulit menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto,
2. Drs. Eko Suroso, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
3. Dedy Irawan, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi berbagai informasi dan bimbingan tentang tata laksana penyusunan skripsi,
4. Aji Heru Muslim, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi berbagai informasi serta menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pengarahan penulisan skripsi.
5. Drs. Sri Harmianto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberi arahan dalam penyusunan skripsi,
6. Sri Muryaningsih, M.Pd., selaku validator 1 yang telah memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap produk yang dikembangkan,
7. Lia Mareza, M.A., selaku validator 2 yang telah memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap produk yang dikembangkan,

8. Moh. Durori, S.Pd., selaku validator 3 yang telah memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap produk yang dikembangkan,
9. Rahadi, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Tambaknegara yang telah berkenan memberikan ijin penelitian di sekolah,
10. Tanjung Nursanti, S.Pd., selaku guru kelas V yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di kelas,
11. Semua pihak-pihak lain yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat kepada pembaca. Semoga Allah Swt membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu.

Wassalamu'alaikum Warakhmatullahi Wabarakatuh.

Purwokerto, 19 Januari 2021

Penulis

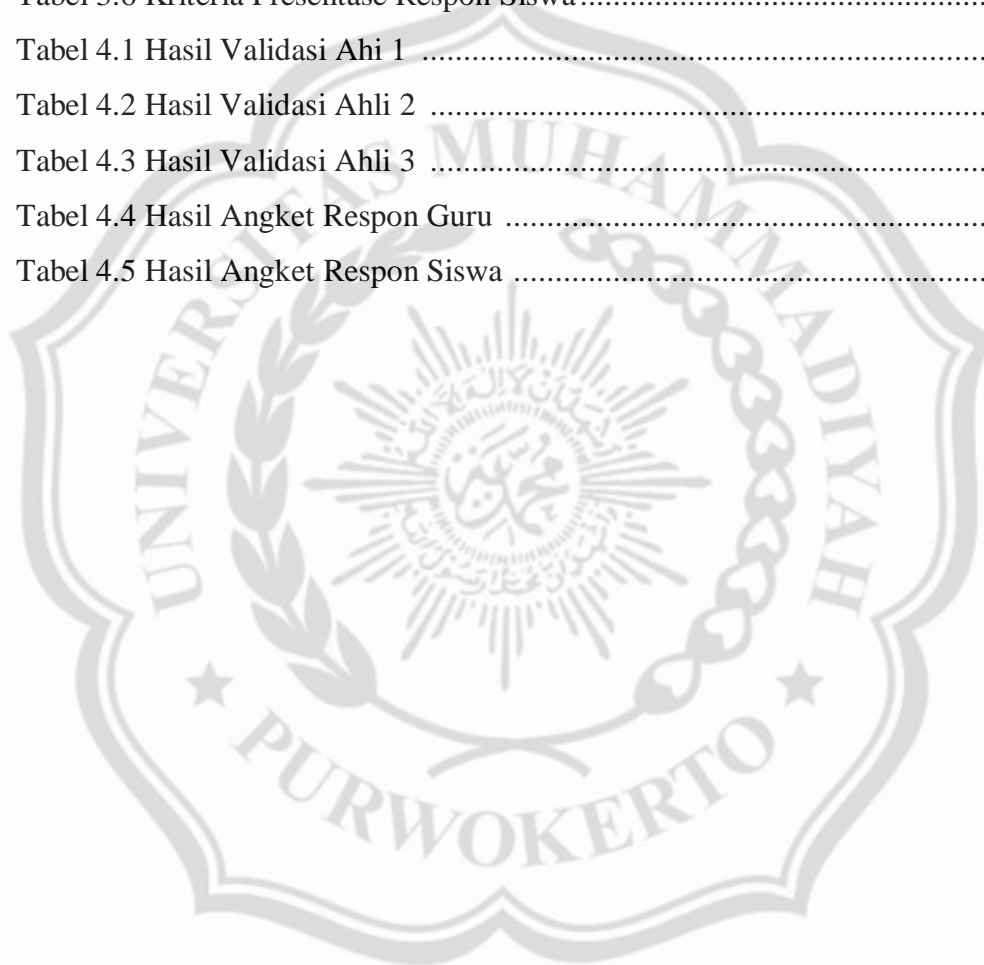
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Media Pembelajaran Papan Pintar	12
3. Model <i>Cooperative Learning</i>	14
4. Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	17
5. Model <i>Cooperative</i> tipe TGT berbasis ATONG	19
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Pikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian.....	25

B. Subjek Penelitian.....	25
C. Langkah-langkah Penelitian.....	26
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	26
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	28
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	29
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	30
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	31
E. Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	38
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	38
1. Karakteristik Media Pembelajaran Papan Pintar menggunakan model <i>Cooperative tipe Team Game Tournament (TGT) Berbasis ATONG</i>	38
2. Kevalidan Media Pembelajaran Papan Pintar menggunakan model <i>Cooperative tipe Team Game Tournament (TGT) Berbasis ATONG</i>	45
3. Respon Guru terhadap Media Pembelajaran Papan Pintar menggunakan model <i>Cooperative tipe Team Game Tournament (TGT) Berbasis ATONG</i>	55
4. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Papan Pintar menggunakan model <i>Cooperative tipe Team Game Tournament (TGT) Berbasis ATONG</i>	63
B. Keterbatasan Penelitian	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	66
A. Simpulan	66
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penghargaan berdasarkan Skor Rata-rata Tim.....	19
Tabel 3.1 Biodata Validator	29
Tabel 3.4 Kriteria Validasi Ahli	32
Tabel 3.5 Kriteria Respon Guru	34
Tabel 3.6 Kriteria Presentase Respon Siswa.....	37
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli 1	46
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli 2	47
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli 3	49
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Guru	61
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Penempatan Siswa ke dalam Meja Turnamen	18
Gambar 2.2 Kerangka Pikir.....	24
Gambar 4.1 Gambar Format yang digunakan dalam Papan Pintar	39
Gambar 4.2 Lembar Gambar dan Lembar Tugas	40
Gambar 4.3 Format Kartu Pertanyaan dan Kartu Jawaban	41
Gambar 4.4 Validator Memvalidasi Media Pembelajaran Papan Pintar	48
Gambar 4.5 Guru Menjelaskan Materi yang akan Dipelajari Siswa pada Tahap Presentasi Kelas	55
Gambar 4.6 Guru mengawasi Siswa sedang Mengerjakan Pertanyaan pada Tahap <i>Game</i>	56
Gambar 4.7 Meja Tournament	57
Gambar 4.8 Siswa Mengamati Gambar yang terdapat pada Lembar Gambar dan Mengerjakan Lembar Tugas	58
Gambar 4.9 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi Kelompoknya	59
Gambar 4.10 Rekognisi Tim : Guru Memberikan Penghargaan kepada Tim Terbaik dengan Perolehan Skor Tertinggi	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan pembelajaran.....	72
Lampiran 2. SK Pembimbing Skripsi	78
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian.....	80
Lampiran 4. Bahan Pertimbangan Penilaian untuk Instrumen Validator	81
Lampiran 5. Biodata Validator 1	87
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli 1	99
Lampiran 7. Surat Pernyataan Validasi Ahli 1	102
Lampiran 8. Biodata Validator 2	103
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli 2	108
Lampiran 10. Surat Pernyataan Validasi Ahli 2	111
Lampiran 11. Biodata Validator 3	112
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli 3	120
Lampiran 13. Surat Pernyataan Validasi Ahli 3	123
Lampiran 14. Hasil Angket Respon Guru.....	124
Lampiran 15. Soal <i>Game</i>	126
Lampiran 16. Lembar Gambar dan Lembar Tugas	128
Lampiran 17. Hasil Angket Respon Siswa.....	134
Lampiran 18. Desain Papan Pintar	140
Lampiran 19. Kartu Pertanyaan dan Kartu Jawaban.	141