PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *GREENOPOLY* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN KALIPUCANG 3 KABUPATEN PASURUAN

SKRIPSI

Oleh:

Nurul Abida

2021720056

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI

MALANG 2026

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *GREENOPOLY* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN KALIPUCANG 3 KABUPATEN PASURUAN

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Sarjana Universitas Tribhuwana Tunggadewi
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Nurul Abida
2021720056

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

PROGRAM SARJANA

UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI

MALANG 2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh **Nurul Abida**, NIM 2021720056, dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media *Greenopoly* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kalipucang 3 Kabupaten Pasuruan" telah diperiksa dan disetujui untuk di ajukan pada tanggal 15 Januari 2026

Malang, 15 Januari 2026

Pembimbing I,

Moh Farid Nurul Anwar, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0703069203

Malang,

Pembimbing II

Chushul Chotimah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0714068807

LEMBAR PENGESAHAN

Telah di nyatakan **LULUS** dalam ujian sarjana

Pada Hari/Tanggal : Kamis, 15 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji	: Dr. M. Rifa'I, SE., MM NIDN. 0701017401
Anggota Penguji	: 1. Moh. Farid Nurul Anwar, S.Pd., M.Pd NIDN. 0703069203
	2. Chusnul Chotimah, S.Pd., M.Pd NIDN. 0714068807

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Tribhuwana Tunggadewi

Dr. M. Rifa'I, SE., MM
NIDN. 0701017401

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang di kutip maupun yang di rujuk telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata pernyataan saya terbukti tidak benar ,maka saya bersedia menerima sanksi yang telah di tetapkan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Tribhuwana Tunggadewi

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya .

Dibuat di : Malang
Tanggal : 15 Januari 2026
Yang membuat pernyataan,



Nurul Abida
NIM. 2021720056

MOTTO

“Cukup Hari Ini, Aman Esok, Dan Tenang Bersama Keluarga”

ABSTRAK

Nurul Abida. 2025. ″Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Greenopoly Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Kalipucang 3 Kabupaten Pasuruan″. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Sarjana Universitas Tribhuwana Tunggadewi. Pembimbing: (I) Moh. Farid Nurul Anwar S.Pd.,M.Pd (2). Chusnul Chotimah, S.Pd., M.Pd

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Kalipucang 3 Kabupaten Pasuruan pada materi bagian-bagian tumbuhan. Proses pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan minim penggunaan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang inovatif, aktif, dan menyenangkan, salah satunya melalui model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Greenopoly.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Greenopoly serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kalipucang 3 Kabupaten Pasuruan pada materi bagian-bagian tumbuhan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian sebanyak 22 siswa kelas IV. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Greenopoly. Rata-rata nilai siswa pada tahap pra siklus sebesar 65,0 meningkat menjadi 74,3 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 84,76 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 45,45% pada pra siklus menjadi 62% pada siklus I dan 95% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Greenopoly dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kalipucang 3 Kabupaten Pasuruan.

Kata kunci: Team Games Tournament, Greenopoly, hasil

ABSTRACT

Nurul Abida. 2025. *"Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Greenopoly Media in Improving the Learning Outcomes of Grade IV Students at Kalipucang 3 Elementary School, Pasuruan Regency" Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Undergraduate Program, Tribhuwana Tunggadewi University. Supervisors: (I) Moh. Farid Nurul Anwar S.Pd., M.Pd (2). Chusnul Chotimah, S.Pd., M.Pd*

This research was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students at SDN Kalipucang 3 Pasuruan Regency on the topic of plant parts. The learning process was still teacher-centered and lacked the use of engaging instructional media, resulting in low student participation and motivation. Therefore, it was necessary to implement an innovative, active, and enjoyable learning model, namely the cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) assisted by Greenopoly media.

This study aimed to examine the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Greenopoly media and to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Kalipucang 3 Pasuruan Regency on the topic of plant parts. This research employed Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, involving 22 fourth-grade students as research subjects. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques included learning outcome tests, observation of teacher and student activities, and documentation. Data analysis was conducted using quantitative and qualitative approaches.

The results showed an improvement in students' learning outcomes after the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by Greenopoly media. The average student score in the pre-cycle sntage was 65.0, which increased to 74.3 in Cycle I and further increased to 84.76 in Cycle II. The percentage of learning mastery also increased from 45.45% in the pre-cycle stage to 62% in Cycle I and 95% in Cycle II. Based on these results, it can be concluded that the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Greenopoly media can improve the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Kalipucang 3 Pasuruan Regency.

Keywords: Team Games Tournament, Greenopoly, results

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan tugas akhir skripsi yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media *Greenopoly* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kalipucang 3 Kabupaten Pasuruan" . Adapun tujuan dari penulisan laporan tugas akhir skripsi adalah untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang. Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan secara moral, maupun materi sehingga laporan penelitian tugas akhir skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan dan kemudahan sehingga dapat melaksanakan penelitian dengan baik serta dapat menyelesaikan laporan ini dengan lancar.
2. Prof. Dodi Wirawan Irawanto, SE., M.Com., Ph.D. Selaku Rektor Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang.
3. Dr. M. Rifa'i, SE., MM. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang.
4. Moh. Farid Nurul Anwar, M.Pd selaku kepala program studi pendidikan guru sekolah dasar dan juga Dosen Pembimbing I yang telah memberi segala daya dan upaya untuk kelancaran penelitian

5. Chusnul Chotimah, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan untuk kelancaran penelitian serta memberikan saran dan masukkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dangan baik.
6. Terimakasih banyak untuk keluarga kecilku yang sudah setia menemani saya selama proses penelitian dan pembuatan skripsi.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Proposal Penelitian ini, maka dari itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna kesempurnaan Proposal Penelitian ini. Semoga Penelitian ini berguna bagi pembaca dan mahasiswa yang akan mengambil skripsi atau penelitian.

Malang, 15 Januari 2026

Nurul Abida
2021720056

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN ..... Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iv**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
ABSTRACT ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR BAGAN ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Tujuan Penelitian 4
C. Manfaat Penelitian 4
D. Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah 5
BAB II KAJIAN TEORI **7**
A. Team Games Tournament (TGT) 7
B. Media Pembelajaran Greenopoly 15
C. Hasil Belajar 26
D. Materi Bagian-Bagian Tumbuhan 33
E. Kerangka Berpikir 38
F. Definisi Operasional Variabel 40
BAB III METODE PENELITIAN **43**
A. Jenis Penelitian 43
B. Tempat Dan Waktu Penelitian 44
C. Subjek Penelitian 45
D. Prosedur Penelitian 45
E. Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Indikator Keberhasilan 48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **59**
A. Hasil penelitian 59

B. Pembahasan 93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 106
A. Kesimpulan 106
B. Saran 107
DAFTAR PUSTAKA 108
LAMPIRAN 113

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Obsevasi Guru 49
Tabel 3.2 Instrumen Obsevasi Siswa Kelas IV 50
Tabel 3.3 Tabel Pedoman Wawancara 53
Tabel 3.3 Indikator Keberhasilan 54
Tabel. 4.1 Distribusi Frekuensi Nilai Pra Siklus 60
Tabel 4.2 Hasil Belajar Siklus I 74
Table 4.3 Rangkuman Hasil Evaluasi Pengetahuan Peserta Didik Siklus 1 75
Tabel 4.4 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II 90
Tabel 4.5 Rangkuman Hasil Evaluasi Pengetahuan Siswa Siklus II 91
Tabel 4.6 Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II 97
Tabel 4.7 Aktivitas Guru Siklus I Dan Siklus II 98
Tabel 4.8 APKG Siklus I dan II 99
Tabel 4.9 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan I 101

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir 40

DAFTAR GAMBAR

(Gambar 4.1 Kegiatan Pembelajaran Siklus IGuru memperlihatkan gambar bagian tumbuhan.) 63
(Gambar 4.2 – Siswa menggunakan media Greenopoly dan mengumpulkan poin dari kartu-kartu) 65
Gambar 4.3 Peserta Didik Mengikuti Permainan Greenopoly 68
Gambar 4.4 Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi 69
Gambar 4.5 Guru Menjelaskan Cara Penggunaan Media Greenopoly 80
Gambar 4.8 Peserta Didik Mengerjakan Tugas Individu (Quick Test) 84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Jalan Penelitian 114
Lampiran 2: Surat Permohonan Ijin Penelitian 115
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 116
Lampiran 4: Modul Ajar 117
Lampiran 5: Lembar Penilaian Siklus I 172
Lampiran 6: Lembar Penilaian Siklus Ii 193
Lampiran 7: Dokumentasi 217
Lampiran 8: Riwayat Hidup 218