EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *BOOKLET* UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA KELAS V SDN 11 KALUKALUKUANG

S K R I P S I

Diajukan untuk Memenu Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Rosadi

918862060074

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH
DASAR STKIP ANDI MATAPPA

2022

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

LEMBAR PENGESAHAN

Judul	:	Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media *Booklet* untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas V SDN 11 Kalukalukuang
Atas nama saudara	:	
Nama	:	Rosadi
NPM	:	918862060074
Jurusan	:	Ilmu Pendidikan
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah di periksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkep, November 2021

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Salmiati, S. Pd., M. Pd.	**Drs. H. Arifin Dia, M. Si.**

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH.MH.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosadi

NIM : 918862060074

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Booklet* Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas V Sdn 11 Kalukalukuang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 2022

Yang membuat pernyataan

ROSADI

(918862060074)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

MOTTO

"Takkalai ni parai simbol dotai angin tallambi, lembong tirappa di ulunna lopi dari napannia lele di watanna"

PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan untuk :

Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik,

Untuk kedua Orang Tua Tercintaku, sebagai tanda bukti dan hormat dan rasa terima kasih ku persembahkan karya kecil ini kepada Ayah dan Ibu yang selalu melangitkan doa-doa baik dan memjadikan motivasi sehingga saya dapat menyelaesaikan skripsi ini. Dalam syukur yang paling tulus cuman mau bilang "ibu, ayah, terima kasih yang tak terhingga untuk segalahnya, tolong teruskan doa untukku karena sungguh, itulah yang menguatkanku." Kalian adalah bentuk cinta paling indah yang dititipkan padaku.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

ABSTRAK

ROSADI, 2022. Evektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournamet,* Beebantuan Media Booklet Untuk mengatasi kesulitan Belajar Siswa Kelas V SDN 11 Kalukalukuang. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media booklet dalam mengatasi kesulitan belajar IPA siswa kelas V SDN 11 Kalukalukuang. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain kelompok kontrol. Hasil observasi menunjukkan skor pelaksanaan pembelajaran matematika pada kelompok eksperimen sebesar 9,5, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 8,2. Analisis data pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai tertinggi 86 dan terendah 59, sementara kelompok kontrol memiliki nilai tertinggi 80 dan terendah 52. Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai T_{hitung} = 1,871 yang lebih besar dari T_{tabel} = 0,349 $T_{hitung} > T_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media booklet berpengaruh signifikan terhadap menurunnya tingkat kesulitan belajar IPA siswa kelas V SDN 11 Kalukalukuang Tahun Ajaran 2021/2022.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Booklet, Science Learning Difficulties

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

ABSTRACT

ROSADI, 2022. The Effectiveness of the Teams Games Tournament Learning Model, with the Assistance of Booklet Media to Overcome Learning Difficulties of Class V Students of SDN 11 Kalukalukuang. TGT is a type of cooperative learning that places students in study groups consisting of 5 to 6 students who have different abilities, genders and syllables or races. This study aims to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by booklet media in overcoming the learning difficulties of fifth grade students of SDN 11 Kalukalukuang. This type of research is an experiment with a control group design. The results of the observation showed that the score of mathematics learning implementation in the experimental group was 9.5, while in the control group it was 8.2. Data analysis in the experimental group showed the highest value of 86 and the lowest was 59, while the control group had the highest value of 80 and the lowest was 52. Based on the results of the t-test, the value of Thitung = 1.871 was obtained which was greater than Ttabel = 0.349 Thitung > Ttabel, so that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Thus, it can be concluded that the use of the Teams Games Tournament learning model with the aid of booklets significantly reduced the level of science learning difficulties of fifth-grade students at SDN 11 Kalukalukuang in the 2021/2022 academic year.

Keywords: Teams Games Tournament, Booklets, Science Learning Difficulties

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadirat Allah Subhanahu Wataala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa.

Salawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam beserta keluarganya sebagai perantara untuk kebenaran. Selama proses penelitian ini dan penulisan skripsi ini, penulis mengalami banyak hal baik suka maupun duka yang mudah mudahan memberikan manfaat.

Skripsi yang berjudul "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *BOOKLET* UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA KELAS V SDN 11 KALUKALUKUANG" ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa Pangkep.

Dalam penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan Skripsi ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya Skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengungkapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa, yang telah menaungi kami dalam mengecap pendidikan yang penuh hikmah ini.
2. Bapak A. Zam Immawan Alam, S.H.,M.H. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, yang menjadi figure dalam menumbuhkan banyak inspirasi kepada kami selama menuntut ilmu.
3. Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Ibu Salmiati, S. Pd., M. Pd. dan Bapak DRS. H. Arifin Dia, M.Si, selaku Pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan serta motivasi yang sangat berharga, baik selama menempuh pendidikan maupun saat penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. H. A. Aminullah Alam M.Si dan Ibu Rahma Kumullah, S. Pd., M. Pd. selaku penguji I dan II.
6. Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd dan Ibu Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd selaku validator I dan validator II yang dengan tekun memberikan arahan dan petunjuk dalam melakukan penelitian.
7. Seluruh Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Program Studi Pendidikan guru sekolah dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

8. Staf Akademik STKIP Andi Matappa yang dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis menempuh pendidikan.

9. Staf perpustakaan yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi dengan memberikan izin untuk meminjam buku-buku yang sangat bermanfaat bagi penulis.
10. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Kedua Orang Tua tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.
11. Saudara Kandung saya, yang selalu memberikan semangat dan dukungannya selama saya menempuh pendidikan.
12. Sahabat-sahabat yang selalu membantu, dan menemani saya dari semester 1 sampai hingga saat ini.
13. Teman-teman dan keluarga yang selalu memberikan nasehat dan motivasi.
14. Teman-teman angkatan Pendidikan guru sekolah dasar yang telah menemani perjalanan penulis sampai sejauh ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi penelitian ini. Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin Allahummah Aamiin

Pangkep, 2022

Peneliti

ROSADI
(918862060074)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

DAFTAR ISI

		Halaman
HALAMAN JUDUL		
LEMBAR PENGESAHAN		I
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI		II
MOTTO		III
ABSTRAK		IV
ABSTRAC		V
KATA PENGANTAR		VI
DAFTAR ISI		X
DAFTAR TABEL		XII
DAFTAR GAMBAR		XIII
DAFTAR LAMPIRAN		XIV
BAB I	PENDAHULUAN	1
	A. Latar Belakang	1
	B. Rumusan Masalah	7
	C. Tujuan Penelitian	8
	D. Manfaat Penelitian	8
BAB II	KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	9
	A. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*	9
	B. Hakikat Media Pembelajaran	14
	C. Media *Booklet*	18
	D. Kesulitan Belajar	23

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

	E. Penelitian Relevan	28
	F. Kerangka Pikir	30
	G. Hipotesis	32
BAB III	METODE PENELITIAN	33
	A. Lokasi Penelitian	33
	B. Metode dan Desain Penelitian	33
	C. Variabel Penelitian	34
	D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	35
	E. Populasi dan Sampel	36
	F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	36
	G. Teknik Analisis Data	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A.	A. Hasil Penelitian	44
B.	B. Pembahasan	50
BAB V C.	KESIMPULAN DAN SARAN	54
D.	A. Kesimpulan	54
E.	B. Saran	54
	DAFTAR PUSTAKA	55
	LAMPIRAN	57
	DOKUMENTASI	138
	RIWAYAT HIDUP	142

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

DAFTAR TABEL

3.1 Desain Penelitian 34

3.2 Siswa SDN 11 Kalukalukuang Kelas V 37

3.3 Sampel Siswa Kelas V SDN 11 Kalukalukuang 38

3.4 Distribusi Pemberi Skor 38

3.5 Kriteria Penantian Hasil Observasi 39

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

DAFTAR BAGAN

2.1 Kerangka Pikir Penelitian 31

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1.	Lampiran 1 Pereangkat Pembelajaran	65
2.	Lampiran 2 Data Hasil Penelitian	116
3.	Lampiran 3 Persuratan	133
4.	Lampiran 4 Dokumentasi	138

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Dalam pengertian agak luas, pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memeroleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Syah, 2013:10).

Menurut Pasal 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdasakan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kretaif, mandiri, dan mejadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Mulyasana, 2011:5)

Proses pendidikan tidak selamanya berjalan dengan baik. Terdapat beberapa banyak hal yang menjadi permasalahan pendidikan. Salah satu masalah pendidikan yang menjadi prioritas untuk segera dicari pemecahannya adalah masalah kualitas pendidikan. Kita masih perlu mengembangkan kualitas dalam proses pendidikan yang nantinya seyogyanya diarahkan pada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

jalur pendidikan formal, yang paling banyak menyerap peserta didik dan merupakan tempat yang kondusif dalam proses pendidikan secara menyeluruh.

Pendidikan merupakan kunci masa depan setiap individu. Sekolah Dasar merupakan salah satu bagian komponen penting dalam sistem pendidikan nasional. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) pendidikan dasar mencakup SD/MI, SMP/MTs. atau bentuk lain yang sederajat. Sedangkan pendidikan menengah meliputi antara lain SMA/MA SMK/MAK atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan dasar dan menengah merupakan pendidikan untuk mengembangkan kualitas minimal yang harus dimiliki oleh setiap manusia Indonesia sesuai dengan tuntutan perubahan-perubahan kehidupan lokal, Nasional dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan.

Sekolah Dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang berlangsung selama 6 tahun dan merupakan jenjang pendidikan formal level rendah yang sangat menentukan pembentukan karakter siswa kedepannya. Di level inilah awal mula anak mendapatkan ilmu pengetahuan dan juga penanaman nilai-nilai yang nantinya akan berguna dalam kehidupanya. Orang tua dan guru bahu-membahu mengarahkan anak agar mampu menjadi pribadi yang cerdas secara akademik, spiritual, dan juga emosionalnya. Pembentukan ini dilakukan secara bertahap dan disesuaikan dengan porsi daya tangkap anak- anak pada masa itu. Pada masa ini anak-anak akan diajarkan berbagai ilmu pengetahuan atau mata pelajaran yang relevan dengan tingkat usianya dan tentunya yang menunjang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

untuk kelanjutan pendidikanya ke jenjang yang lebih tinggi. Sekolah berlomba-lomba melaksanakan berbagai program sekolah agar dapat memperoleh prestasi sekolah yang baik.

Untuk memperoleh prestasi sekolah yang baik diperlukan pengelolaan sekolah yang baik. Pengelolaan sekolah yang baik dibutuhkan suatu standar khusus agar terjadi pemerataan di tiap sekolah/madrasah. Standar Pengelolaan Pendidikan diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 19 tahun 2007. Peraturan Menteri tersebut terdapat hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengelolaan pendidikan di antaranya, Perencanaan Program, Pelaksanaan Rencana Kerja, Pengawasan dan Evaluasi, Kepemimpinan sekolah/madrasah, Sistem Informasi Manajemen, dan Penilaian Khusus.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas di SDN 11 Kalukalukuang diperoleh informasi bahwa banyak anak-anak yang mengalami kesulitan belajar. Pada dasarnya kesulitan belajar tidak hanya dialami oleh siswa yang berkemampuan rendah saja, tetapi juga dialami oleh siswa berkemampuan tinggi. selain itu, kesulitan belajar juga dapat dialami oleh siswa yang berkampuan rata –rata (normal) disebabkan oleh faktor–faktor tertentu yang menghambat tercapainya kinerja akademik sesuai dengan harapan. Dalam referensi lain juga dijelaskan mengenai pengertian kesulitan belajar. Kesulitan belajar adalah suatu kondisi proses belajar yang ditandai dengan adanya hambatan–hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar.

Kesulitan belajar ini tidak selalu disebabkan karena faktor intelegensi yang rendah (selain mental), akan tetapi dapat juga disebabkan oleh faktor-faktor non-

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

intelegensi. Seperti siswa yang memiliki IQ yang tinggi belum tentu menjamin keberhasilan belajar, karena itu dalam rangka memberikan bimbingan yang tepat kepada setiap anak didik, maka para pendidik perlu memahami masalah-masalah yang berhubungan dengan kesulitan belajar. Fenomena kesulitan belajar seorang siswa biasanya tampak jelas dari menurunya kinerja akademik atau belajarnya. Namun, kesulitan belajar juga dapat dibuktikan dengan munculnya kelainan prilaku (Misbehavior) siswa seperti kesukaan berteriak di dalam kelas, megusik teman, berkelahi, sering tidak masuk sekolah dan sering minggat dari sekolah.

Menurut para ahli pendidikan, hasil belajar yang dicapai oleh para peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor yang terdapat dalam diri peserta didik itu sendiri yang disebut faktor internal, dan yang terdapat diluar diri peserta didik yang disebut dengan eksternal. Penggunaan media yang kurang bervariasi menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran, siswa merasa bosan dan lebih memilih untuk bermain dan mengganggu teman-teman yang lain. Kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi berdampak pada hasil belajar siswa (Wawancara, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik, dengan materi yang ringkas dan jelas sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami sub konsep Spermatophyta (tumbuhan berbiji). Salah satu media pembelajaran yang menarik yaitu media pembelajaran booklet.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Penggunaan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

media pembelajaran dalam proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik. Menurut (Hernawan, dkk, 2007:19) bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan kebermaknaan belajar di mana para siswa akan lebih tertarik, merasa senang dan termotivasi untuk belajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu (curiosity) terhadap sesuatu yang dipelajarinya.

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai. Media pembelajaran *booklet* bersifat informatif, desainnya yang menarik dapat menimbulkan rasa ingin tahu, sehingga peserta didik bisa memahami dengan mudah apa yang disampaikan dalam proses pembelajaran. *Booklet* sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien yang berisikan informasi-informasi penting yang dirancang secara unik, jelas, dan mudah dimengerti, sehingga *booklet* ini menjadi media pendamping untuk pembelajaran dan diharapkan bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik (Kurnia, dkk., 2016, h. 148).

Media *booklet* tersebut akan lebih menarik dan menyenangkan jika kita sandingkan dengan model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik Dari sinilah dengan digunakannya model pembelajaran kooperatif

tipe TGT (*Team Games Tournament*). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif. Dimana aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Shoimin,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

2014) diharapkan pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran didalam kelas, sebab seorang guru dalam mengajar seharusnya hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator, dengan diterapkannya model ini diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk berpikir kritis serta dapat memecahkan masalah dan secara aktif siswa dapat membangun pengetahuannya. Dengan diterapkannya model pembelajaran ini diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk berpikir kritis serta dapat memecahkan masalah dan secara aktif membangun pengetahuannya sendiri sesuai dengan pengalamannya masing-masing.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Penelitian tentang model pembelajaran TGT ini pernah dilakukan oleh Resti (2012) yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran TGT terhadap capaian hasil belajar peserta didik materi struktur dan jaringan tumbuhan. TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya. Menurut Slavin (2016), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

dari 5 komponen yaitu : persentasi di kelas, Tim, Game, Tournamen, dan Rekognisi Tim.

Adanya *booklet* sebagai media pembelajaran yang dipadukan dengan model TGT diharapkan dapat membantu peserta didik memahami pembelajaran melalui media yang menarik, dilengkapi dengan gambar, dan penyajian materi yang lebih ringkas serta jelas. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* melalui Media *Booklet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 11 Kalukalukuang".

B. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kesulitan Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media *Booklet* Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas V SDN 11 Kalukalukuang?
2. Apakah Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media *Booklet* efektif Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas V SDN 11 Kalukalukuang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

1. Mengetahui Kesulitan Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media *Booklet* Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas V SDN 11 Kalukalukuang
2. Mengetahui Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media *Booklet* efektif Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas V SDN 11 Kalukalukuang

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, diharapkan dengan menggunakan media booklet proses pembelajaran lebih menarik dan siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.
2. Bagi guru, penggunaan media pembelajaran booklet dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pemilihan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti, dapat dijadikan bahan rujukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya pada konsep yang berbeda.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement (Rusman, 2016)

Dalam *Team Games Tournament* (TGT) siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* (TGT) adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok Rusman (2016).

Menurut Shoimin (2014) Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

(TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Menurut Kiranawati (2007) pembelajaran kooperatif model TGT (Teams Games Tournament) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan mahasiswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas, model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memungkinkan dapat mengatasi kesulitar belajar siswa disamoing penerapannya yang mudah, tipe ini melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur bermain yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan.

2. Komponen Pembelajaran tipe Teams Games Tournament (TGT)

Ada lima komponen utama dalam komponen utama dalam model Penyajian pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT):

1) Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

diskusi yang dipimpin guru. Pada penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game

3) Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya

dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) Tournament

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan

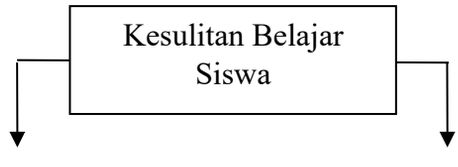
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

F. Kerangka Pikir

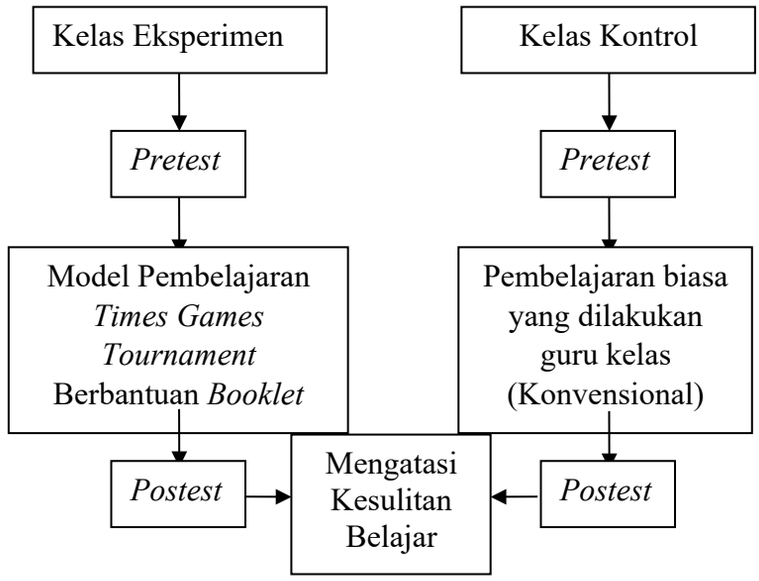
Pendidikan merupakan kunci masa depan setiap individu. Pendidikan Sekolah Dasar merupakan bagian terpenting dari pendidikan di Indonesia. Tahap perkembangan awal siswa, karakteristik dan pola berpikir ditumbuh kembangkan dari awal Dasar Pendidikan. Namun tidak banyak siswa yang merasakan cara belajar yang kurang efektif atau mendukung proses belajar mereka.

Agar siswa lebih mudah memahami materinya terkhusus pada pendidikan Dasar kelas V, maka Guru harus dapat memilih media, metode, serta pendekatan yang tepat dengan kondisi siswanya, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Akan tetapi, selama ini guru hanya menjelaskan materi pelajaran dengan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sehingga siswa kurang bersemangat serta termotivasi dalam proses pembelajaran, apalagi diusia mereka yang masih dikatakan senang bermain dan mencoba hal-hal baru yang menyenangkan.

Berdasarkan masalah tersebut, salah satu media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran Siswa kelas V SDN 11 Kalukalukuang adalah model pembelajaran *teams games tournament* melalui media booklet untuk mengatasi kesulitan belajar siswa kelas V SDN 11 Kalukalukuang.



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg



Bagan 2. 1 Kerangka Pikir Penelitian

G. Hipotesis

Menurut Widodo (2017) Hipotesis merupakan pembuktian atas dugaan sementara yang diajukan dalam penelitian (h, 116). Berdasarkan perumusan masalah dan kajian pustaka, maka dapat dirumuskan hipotesis pada penelitian ini yaitu Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media *Booklet* efektif Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Kelas V SDN 11 Kalukalukuang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 11 Kalukalukuang Pangkep kelas V, pemilihan lokasi ini didasarkan dari pertimbangan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada observasi awal terdapat beberapa siswa yang mengalami masalah dalam pembelajaran seperti, kurang paham, kurang bersemangat dan siswa merasa jenuh. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media serta model dalam menarik minat belajar siswa.
2. Rasa kekeluargaan serta keterbukaan dari pihak sekolah, terkhusus Guru Kelas V SDN 11 Kalukalukuang.

B. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperiment (eksperimen semu). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015, h. 114).

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design, di mana pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Arikunto, 2010, h. 173). Pada penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan tes awal berupa pretest untuk mengetahui kemampuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

awal siswa terhadap konsep yang akan diajarkan, kemudian kedua kelompok tersebut diberikan perlakuan, pada kelompok eksperimen proses pembelajaran menggunakan media *booklet* dengan model *teams games tournament* dan pada kelompok kontrol proses pembelajaran menggunakan modul. Setelah diberikan perlakuan, dilakukan tes akhir berupa *posttest* untuk mengetahui hasil belajar mereka. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	***Pretest***	**Perlakuan**	***Posttest***
Eksperimen	O_1	X_e	O_2

Keterangan:

O_1 : *Pretest* yang diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai, diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol.

X_e : Pembelajaran dengan menggunakan media booklet.

O_2 : *Posttest* yang diberikan setelah proses pembelajaran dan diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol.

C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independent variable) adalah variabel yang bersifat mempengaruhi variabel terikat (dependent variable), sedangkan variabel terikat (dependent variable) adalah variabel yang bersifat dipengaruhi oleh variabel bebas (independent variable).

Variabel bebas dan variabel terikat itu adalah:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

1. Variabel bebas : Model Pembelajaran Teams Games Tournament melalui media Booklet
2. Variabel terikat : Kesulitan Belajar

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian menurut Sugiyono (2015) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi variabel-variabel penelitian harus dirumuskan untuk menghindari kesesatan dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, definisi operasional variabelnya sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournamen* melalui media *booklet*

Team Games Tournament (TGT) siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* (TGT) adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok (Rusman, 2016).

2. Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar adalah suatu kondisi dimana peserta didik tidak dapat belajar dengan baik, disebabkan karena beberapa faktor internal dan eksternal yaitu: Intelegensi, bakat, minat, motivasi, dan konsentrasi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010:173). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 11 Kalukalukuang Pangkep dengan jumlah 145 siswa dengan jumlah 6 kelas.

Tabel 3.2 Siswa SDN 11 Kalukalukuang

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I	15	17	32
2	II	10	10	20
3	III	8	12	20
4	IV	13	12	25
5	V	19	13	32
6	VI	10	6	16
Total:		75	70	145

Sumber: Laporan Bulanan Tata Usaha SDN 11 Kalukalukuang 2021

2. Sampel

Menurut Sugiyono, (2013:118) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel, adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini berfokus kepada siswa kelas V SDN 11 Kalukalukuang. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa SDN 11 Kalukalukuang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu dengan pertimbangan yang cermat dan strategi yang tepat peneliti dapat menentukan sesuai tujuan yaitu mengambil siswa yang memiliki masalah hasil belajar yang rendah untuk dimasukkan ke dalam anggota sampel.

Syarat-syarat dalam penarikan sampel *Purposive sampling* berdasarkan tujuan tertentu yang harus dipenuhi adalah:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

a. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi
b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi
c. Membagikan angket sesuai dengan ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi
d. Menganalisis hasil angket untuk menentukan pra sampel penelitian dari hasil angket

Dengan demikian, peneliti ingin mendapatkan sampel yang sesuai dengan sesuatu yang diharapkan. Dari hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah sampel yang diperoleh ialah 32 orang siswa kelas V SDN 11 Kalukalukuang.

Tabel 3.3 Sampel Siswa Kelas V SDN 11 Kalukalukuang

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	V	19	13	32

Sumber: Hasil Penelitian

F. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket atau Kuesioner

Sugiyono (2013: 142) menyatakan "Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya". Kuesioner dibuat dalam bentuk pertanyaan tertutup, dimana pilihan jawaban telah disediakan. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert dengan empat pilihan jawaban yaitu:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

Tabel 3.4 Distribusi Pemberian Skor

Alternatif Jawaban	Skor Item Pernyataan	
	Positif	Negatif
(SS) Sangat Setuju	4	1
(S) Setuju	3	2
(TS) Tidak Setuju	2	3
(STS) Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber: Nurwafid Azizah (2021)

1. Observasi

Observasi dilakukan pada saat partisipasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Observasi adalah metode pengamatan langsung aktivitas siswa dalam pemberian penerapan media audio visual dengan model pembelajaran *cooperative learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, instrumen yang digunakan adalah memakai daftar cek. Adapun kriteria dalam menentukan hasil observasi adalah:

Tabel 3.5 Kriteria Penentuan Hasil Observasi

Persentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat Tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
0% - 19 %	Sangat Rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto (2002:14)

Adapun langkah-langkah pelaksanaan dan pengolahan angket (kuesioner) penelitian dapat dijelaskan sebagaimana berikut ini:

a. Sebelum penelitian yang sesungguhnya dilakukan maka terlebih dahulu skala penelitian yang telah tersusun di uji cobakan untuk mendapatkan validitas dan reabilitas instrumen.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan uraian tentang data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang telah diuraikan pada bab III, serta untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan pada bab II. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 11 kalukalukuang pada bulan Oktober tahun ajaran 2021/2022 diperoleh data sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Deskripsi Kesulitan Belajar Siswa Kelas V Kelompok Eksperimen dalam Pembelajaran IPA

Berdasarkan data observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika menggunakan *TGT* berbantuan *bookleet* pada kelompok eksperimen, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Aktivitas Siswa Pelaksanaan Pembelajaran IPA Kelompok Eksperimen

Aktivitas Siswa	Jumlah Skor	Rata-rata	Ket.
Pertemuan 1	83	9,5	Sangat Baik
Pertemuan 2	88		

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

Tabel diatas menunjukkan bahwa skor aktivitas siswa pertemuan I pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran temaik kelompok eksperimen berjumlah 83 sedangkan skor aktivitas siswa pertemuan II pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika kelompok eksperimen berjumlah 88 sehingga diperoleh hasil rata-rata 9,5 maka dapat dikatakan memenuhi kategori pelaksanaan sangat baik. Jadi, kegiatan pembelajaran tematik dengan menggunakan *TGT* berbantuan *Booklet* (kelompok eksperimen) dilaksanakan dengan sangat baik.

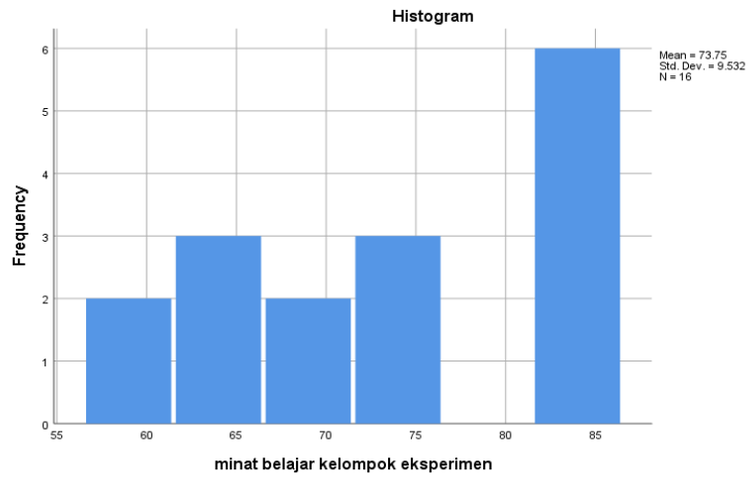
Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 11 Kalukalukuang serta angket yang diberikan pada siswa pada kelompok eksperimen sesudah pembelajaran tematik dengan *TPG* berbantuan *Booklet* di kelas V SD Negeri 11 Kalukalukuang yang telah diolah dengan menggunakan *SPSS Versi 25* maka dapat diperoleh hasil seperti dibawah ini:

Tabel 4.2 *Descriptive Statistic* Kelompok Eksperimen

Statistik	Nilai Kelompok Eksperimen
Jumlah sampel	16
Nilai terendah	59
Nilai tertinggi	86
Nilai rata-rata	73,75
Standar deviasi	9,532

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

Dari tabel *descriptive statistic* diatas menunjukkan bahwa nilai terendah diperoleh pada kelompok eksperimen yaitu 59 dan nilai tertinggi yaitu 86, nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 73,75 dengan standar deviasinya 9,532.



Gambar 4.1 Histogram Kesulitan Belajar Siswa Kelas V Kelompok Eksperimen Dalam Pembelajaran IPA

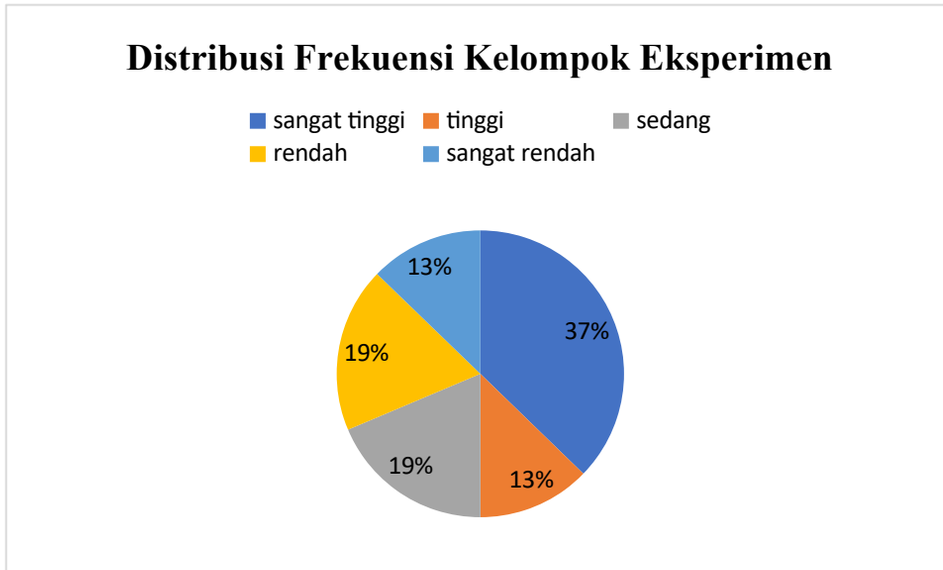
Dari data tabel dan histogram diatas selanjutnya menyusun tabel distribusi frekuensi. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa mengatasi kesulitan belajar menggunakan model *TGT* berbantuan *Booklet* siswa kelompok eksperimen nilai tertinggi yaitu 86 dan nilai terendah yaitu 59. Jumlah interval ditentukan dengan rumus K = 1 + 33 log 16, hasilnya 4,96 dibulatkan menjadi 5. Range (jangkauan) diperoleh dari 86-59 = 27, sedangkan panjang kelas didapatkan dari range dibagi dengan jumlah interval (27/5 = 5,4) dibulatkan menjadi 5. Berdasarkan hasil rekapitulasi dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Kelompok Eksperimen

Interval Skor	Kategori	Eksperimen	
		Frekuensi	Presentase%
86 – 81	Sangat Tinggi	6	37%
80 – 75	Tinggi	2	13%
74 – 69	Sedang	3	18%
68 – 63	Rendah	3	19%
< 62	Sangat Rendah	2	13%
Total		16	100%

Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian 2022



Gambar: 4.2 Diagram Lingkaran Distribusi Frekuensi Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan diagram lingkaran diatas, maka dapat diketahui bahwa 6 (37%) siswa yang tidak memiliki kondisi kesulitan dalam belajar IPA, 2 (13%) siswa yang tidak memiliki kondisi kesulitan dalam belajar IPA, 3 (18%) siswa yang memiliki kondisi kesulitan belajar sedang, 3 (19%) siswa yang memiliki kondisi belajar rendah dan 2 (13%) siswa yang memiliki hambatan belajar sangat rendah. Dengan demikian maka dapat diambil kesimpulan bahwa kurangnya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

kesulitan belajar IPA siswa pada subjek penelitian ini termaksud kategori sangat tinggi.

Tabel 4.4 Perolehan Nilai Angket Minat Belajar Per-Indikator

No	Indikator	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1	Perasaan Senang	80%	67%
2	Perhatian	75%	73%
3	Ketertarikan	78%	73%
4	Keterlibatan Siswa	69%	63%

Berdasarkan tabel hasil perhitungan angket diatas, dapat diketahui bahwa penilaian angket minat belajar per-indikator yaitu indikator pertama perasaan senang pada kelompok eksperimen 80% dan pada kelompok kontrol 67%, indikator kedua perhatian pada kelompok eksperimen 75% dan pada kelompok kontrol 73%, indikator ketiga ketertarikan pada kelompok eksperimen 78% dan pada kelompok kontrol 73%, indikator keempat keterlibatan siswa pada kelompok eksperimen 69% dan pada kelompok kontrol 63%.

Berdasarkan pernyataan diatas adapun diagram batang yang menggambarkan perbandingan per-indikator minat belajar antara kelompok eksperimen akan di lampirkan.

2. Analisis Statistik Inferensial

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

Analisis statistik inferensial dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap kesulitan belajar IPA siswa kelas V. Peneliti melakukan analisis dengan melihat data minat belajar setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Booklet* pada kelompok eksperimen.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data-data yang digunakan bersifat normal atau tidak. Pengujian normal atau tidaknya data pada penelitian ini menggunakan statistik *SPSS Versi 25* melalui uji *Kolmogrov Smirnov.* Adapun taraf signifikan yang ditetapkan adalah $\alpha = 0,05$.

Berdasarkan hasil pengolahan dengan *SPSS Versi 25* maka diperoleh *sig*. untuk kelompok eksperimen yaitu 0,165 dan untuk kelompok kontrol yaitu 0,200 dengan demikian diambil kesimpulan bahwa data minat belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribsi normal karena nilai sig. untuk kedua kelompok tersebut lebih besar dari α (0,165 > 0,05 dan 0,200 > 0,05). Adapun hasil uji normalitas data kesulitan belajar menggunakan *SPSS Versi 25* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Model *Teams Games Tournament* berbantuan *Booklet* memiliki pengaruh terhadap kesulitan belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 11 Kalukalukuang Kab. Pangkajene & Kepulauan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dan perhitungan yang diperoleh melalui uji t yakni T_{hitung} = 1,871 dan T_{tabel} = 0,349 , hal ini menunjukkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* berbantuan *Booklet* memiliki pengaruh terhadap menurunya kesulitan belajar IPA siswa kelas V Tahun Ajaran 2021/2022.

B. SARAN

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi sekolah terutama guru-guru kelas agar dalam pembelajaran IPA disarankan untuk mengajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournamen* atau dengan berbagai variasi model pembelajaran lainnya untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran IPA.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Yani, dkk. (2018). *Efektivitas Pendekatan Saintifik dengan Media Booklet Higher Order Thinking terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA di Kabupaten Wajo*. *Vol. 7 No.*, 4.

Arief Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. PT. RajaGrafindo Persada.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.

Avisha Puspita, Arif Didik Kurniawan, dan Hanum Mukti Rahayu. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet pada Materi Sistem Imun terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 8 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, *Vol. 4*, *No*.

Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada.

Farkhana, Bambang Priyono, dan N. S. (2015). Penggunaan Model Think Talk Write (TTW) dengan Media Booklet pada Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata di SMA Negeri 2 Ungaran", Journal of Biology Education. *Skripsi Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang*, 61.

Felisa E. K. Bagaray, Vonny N. S. Wowor, dan C. N. M. (2016). *Perbedaan Efektivitas DHE dengan Media Booklet dan Media Flip Chart terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SDN 126 Manado*. *Vol. 4*, *No*, 79.

Hamzah, N. L. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.

Hernawan, Asep Herry., Badru Zaman, dan C. R. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Upi Press, Cet. 1.

Kurnia Ratnadewi Pralisaputri, Heribertus Soegiyanto, dan Chatarina Muryani. (2016). Pengembangan Media Booklet Berbasis SETS pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam untuk Kelas X SMA. *Jurnal GeoEco*, *2*, 148.

Listya Septiwiharti. (2015). *"Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Booklet Sejarah Indonesia pada Materi Pertempuran Lima Hari di Semarang terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015*. h.30.

Mulyasana, D. (2011). *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*. PT Remaja Rosdakarya.

Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh*. Alfabeta.

Mutia Imtihana, F. Putut Martin, dan H. B. B. P. (2014). Pengembangan Buklet

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

Berbasis Penelitian sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkungan di SMA. *Journal of Biology Education*, *Vol. 3 No.*, 187.

Roymond H. Simamora. (2009). *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. EGC.

Rusman, D. K. dan C. R. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. RajaGrafindo Persada.

Shoimin, A. (2014). *Guru Berkarakter untuk implementasi pendidikan karakter*. Gava Media.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. PT Remaja Rosdakarya, 2011.

Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya.

Yatim Riyanto. (2014). *Paradigma Baru Pembelajaran: sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Kencana.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg



Guru menjelaskan materi pembelajaran



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

RIWAYAT HDUP



ROSADI, Dilahirkan di Kabupaten Pangkep tepatnya di Pulau Kalukalukuang pada hari sabtu tanggal 12 Oktober 2000. Anak pertama dari tiga bersaudara pasangan suami istri dari Bapak Zaenuddin dan Ibu Rosdianah. Peneliti ini menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar SD Negeri 16 Kalukalukuang di Kecamatan Liukang Kalmas Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan pada tahun 2012. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Liukang Kalmas dan tamat pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan sekolah menengah atas di SMA Negeri 5 Pangkep dan selesai pada tahun 2018. Pada tahun 2018 peneliti melanjutkan pendidikan diperguruan tinggi swasta, tepatnya di STKIP ANDI MATAPPA Pangkep jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/yahm0UydKoRGK4H0TJrlYg