

**MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA  
MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE TEAM  
GAME TOURNAMENT (TGT)  
BERBANTUAN MEDIA  
ULAR TANGGA**

**SKRIPSI**

**PUJI LESTARI  
20190100007**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS BISNIS DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS NUSA PUTRA  
SUKABUMI  
2023**

**MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA  
MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE TEAM  
GAME TOURNAMENT (TGT)  
BERBANTUAN MEDIA  
ULAR TANGGA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh  
Gelar Sarjana*

**PUJI LESTARI  
20190100007**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS BISNIS DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS NUSA PUTRA  
SUKABUMI  
2023**

## PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA UALAR TANGGA

NAMA : PUJI LESTARI

NIM : 20190100007

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti - bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana pendidikan saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, Juli 2023



Puji Lestari

Penulis

## PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA  
MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT  
BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA

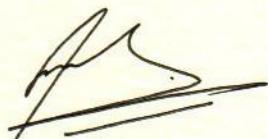
NAMA : PUJI LESTARI  
NIM : 20190100007

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui

Sukabumi, Juli 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

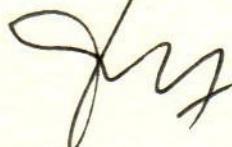


Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0412039401



Budi Kurnia, M.Pd.  
NIDK.8898290091

Ketua Program Studi PGSD



Utomo, S.Pd., M.M  
NIDN.0428036102

## PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR SISWA  
MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT  
BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA

NAMA : PUJI LESTARI  
NIM : 20190100007

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada Sidang Skripsi tanggal 25 Juli 2023. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana pendidikan guru sekolah dasar (S.Pd)

Sukabumi, Juli 2023

Pembimbing I

Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0412039401

Ketua Pengaji

Teofilus Ardian Hopeman, M.Pd.  
NIDN. 0425079003

Pembimbing II

Budi Kurnia, M.Pd  
NIDK.8898290091

Ketua Program Studi

Utomo, S.Pd., M.M.  
NIDN. 0428036102

Plh. Dekan Fakultas Bisnis dan Humaniora

CSA. Teddy Lesmana, S.H., M.H.  
NIDN. 0414058705

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Skripsi sederhana ini penulis tujukan kepada  
Kedua orang tua tercinta, keluarga tersayang, dan diri sendiri yang sudah  
berjuang selama ini*



## ABSTRACT

*The main problem of this research is due to the low concentration of students' learning, the learning used is often less attractive, so learning is monotonous. The purpose of this study was to determine the increase in student learning concentration in the learning process so that learning is more interesting and not monotonous by using learning models and using learning media. This study uses Classroom Action Research to determine the increase in the concentration of elementary school students by using the cooperative model type team game tournament with the help of snake tangga media. This research was conducted at SD Negeri 3 Cikidang. 32 students. This research was conducted in two cycles consisting of 4 stages, namely planning, action, observation, reflection. Data collection techniques used in this study included observation, tests. cycle I to cycle II experienced an increase in the cognitive aspect increased by 23%, affective increased by 10%, psychomotoric aspect by 19%. With an average value of 241.12% increase*

*Keywords: Learning model, team game tournament, learning concentration.*



## ABSTRAK

Masalah utama penelitian ini adalah dilatar belakangi rendahnya konsentrasi belajar siswa pembelajaran yang digunakan seringkali kurang menarik sehingga pembelajaran monoton . Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar siswa pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak menoton dengan penggunaan model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research* ) untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar siswa SD dengan penggunaan model kooperatif tipe team game tournament berbantuan media ular tangg,penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Cikidang,Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 32 siswa.Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan ,tindakan,pengamatan,refleksi.Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi,tes. siklus I ke siklus II mengalami peningkatan Aspek kognitif mengalami peningkatan 23% ,Afektif peningkatan 10% , aspek psikomotorik 19%. Dengan nilai rata-rata peningkatan 241,12%

**Kata Kunci:** Model pembelajaran,*team game tournament*, konsentrasi belajar.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil' alamin, Puji syukur kehadirat ALLAH SWT. yang telah memberikan nikmat sehat, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Meningkatkan konsentrasi belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe team game tournament berbantuan media ular tangga" adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra Sukabumi.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. H. Kurniawan, ST., M.Si., MM. selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi yang telah memberikan kesempatan untuk belajar di Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Bapak Utomo, S.Pd., MM. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra yang telah memberikan ilmu dan kesempatan untuk belajar di Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Ibu Fitria Nurulaeni, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing saya dengan sabar dan penuh tanggungjawab hingga skripsi ini selesai.
4. Bapak Budi Kurnia, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing saya dengan sabar dan penuh tanggungjawab hingga skripsi ini selesai.
5. Para Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Putra yang telah memberikan ilmu serta pengalamannya.
6. Orangtua saya tercinta, Bapak Dede dan Ibu Okom beserta kedua Kakak Deni dan Erni atas doa, kasih sayang, dan semangat yang tiada hentinya.
7. Keluarga tersayang, Bapak Asep, Bapak emull, beserta keponakan Arzeta agustin, Kenzi nugraha, Zainab hoernisa yang telah memberikan dukungan penuh.
8. Teman Seperjuangan PGSD angkatan 2019, terima kasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan selama 4 tahun ini. Semoga kedepannya akan selalu terjalin kekeluargannya.

9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung



## **HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Puji Lestari  
NIM : 20190100007  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra Hak Bebas Royalti Nonekslusif (*Non-exclusive RoyaltyFree Right*) atas karya ilmiah yang berjudul :

**"Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga"**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi  
Pada Tanggal : Juli 2023

Yang menyatakan



Puji Lestari

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN PENULIS .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah .....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	7
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
1.6 Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II TUNJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
2.1 Penelitian yang Relevan.....	9
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Model Pembelajaran Kooperatif.....	11
2.2.2 Model Pembelajaran Teams Game Tournament.....	12
2.2.3 Media Pembelajaran .....	17
2.2.4 Media Ular Tangga.....	18
2.2.5 Konsentrasi Belajar .....	20
2.3 Kerangka Berpikir dan Hipotesis Tindakan.....	22
2.3.1 Kerangka Pemikiran .....	22
2.3.2 Hipotesis .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>

3.1	Tahapan Penelitian.....	26
3.1.1	Subjek Penelitian.....	26
3.1.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	26
3.1.3	Jenis Penelitian .....	26
3.1.4	Populasi dan Sampel.....	27
3.1.5	Desain Penelitian .....	28
3.1.6	Teknik Pengumpulan Data .....	29
3.1.7	Instrumen Pengumpulan Data .....	30
3.1.8	Teknik Analisis Data.....	30
3.2	Jadwal Penelitian .....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>33</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	33
4.1.1	Hasil Pra Siklus .....	34
4.1.2	Data Siklus I .....	39
4.1.3	Data Siklus 2.....	50
4.2	Pembahasan Analisis Data Konsentrasi Siswa Siklus I dan II .....	58
4.2.1	Interpretasi Data dan Hasil Siklus I dan II .....	61
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>63</b>
5.1	Kesimpulan .....	63
5.2	Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>65</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>Tabel 2.1 Kriteria Penghargaan Kelompok .....</b>	<b>15</b>
<b>Tabel 2.2 Indikator Konsentrasi.....</b>	<b>21</b>
<b>Tabel 3.1 Tingkat Keberhasilan.....</b>	<b>31</b>
<b>Tabel 3.2 Jadwal Penelitian.....</b>	<b>31</b>
<b>Tabel 4.1 Data Hasil Siswa Prasiklus (Pre test) .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 4.2 Daftar Kelompok Siklus 1 .....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 4.3 Hasil Siklus 1.....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 4.4 Persentase dan Nilai Rata-Rata .....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 4.8 Kelompok Siklus 1.....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 4.9 Nilai Rata-Rata dan Persentase Siklus 1 dan 2 .....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 4.11 Rata-Rata Aktivitas Observasi Siklus I dan II .....</b>	<b>59</b>



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<b>Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran .....</b>	<b>24</b>
<b>Gambar 3.1 Model Siklus Kemmis &amp; Taggart.....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 4.1 Hasil Pretest .....</b>	<b>35</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar observasi.....	70
Lampiran 2 : kisi-kisi lembar observasi.....	72
Lampiran 3 : Lembar validasi observasi .....	73
Lampiran 4 : Lembar validasi tes.....	75
Lampiran 5 : Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 1.....	76
Lampiran 6 : Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 1.....	79
Lampiran 7 : Lembar LKPD siklus 1.....	80
Lampiran 8 : Lembar LKPD siklus 2.....	83
Lampiran 9 : Lembar Pre tets siklus 1.....	85
Lampiran 10 : Lembar Post tets Siklus 2.....	87
Lampiran 11 : Lembar pre test Siklus 1....	90
Lampiran 12 : Lembar Post test Siklus 2.....	94
Lampiran 13 : Lembar Materi Bahasa Indonesia.....	96
Lampiran 14 : Lembar materi PPKN .....	100
Lampiran 15 : Lembar Materi Mtk.....	106
Lampiran 16 : Lembar Materi SBDP.....	109
Lampiran 17 : Lembar kartu soal .....	112
Lampiran 18 : Kisi- kisi siklus 1 .....	120
Lampiran 19 : Kisi- kisi siklus II .....	150
Lampiran 20 : Lampiran kegiatan .....	180

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan menyandang tanggung jawab signifikan lanjut persiapan yang berkualitas, sehingga merupakan faktor utama menjadi penentu perkembangan negara. Sehingga butuh mengembangkan pendidikan bukan Cuma dari nilai tapi harus juga mutunya dinegara ini berkurangnya kualitas pendidikan menjadi masalah utama dan perlu diatasi terutama terkait efektivitas, efisiensi, dan standarisasi pengajaran Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu belajar tidak hanya sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan.[1]

Banyak pihak membahas tentang diantara perkara luas kualitas Indonesia terdapat tantangan besar dalam bidang pendidikan, penurunan mutu pendidikan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan penurunan kualitas pendidikan, termasuk [2] dari peserta didik, pengajar, fasilitas, prasarana, metode pengajaran ketertarikan dan dorongan peserta didik yang kurang, kemampuan pendidik adapun tidak memuaskan, sementara keterbatasan alat pasilitas, semuanya berkontribusi pada rendahnya keberhasilan proses pembelajaran. Akibatnya, minat siswa terhadap belajar menurun, terlihat mulai terbatas keterlibatan terus kegiatan mengajar, korelasi selama prosedur pengajian, dan kesiapan mengikuti kegiatan belajar. Peserta didik juga mempersalahkan cara metode ceramah yang sering digunakan oleh para pendidik dalam mengembangkan proses pembelajaran

Pelaksanaan proses pembelajaran yang ada di kelas guru mempersiapkan bahan ajar (materi) sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Masih terlihat dominasi peranan guru dalam proses pembelajaran, dimana cenderung fokus untuk mencapai target pencapaian kurikulum tanpa mempertimbangkan jika pelajaran disampaikan dengan bagus diajarkan telah disampaikan secara optimal kepada peserta didik pada proses pembelajaran guru memberikan contoh materi dlm aktivitas keseharian.

Dalam proses pembelajaran di ruangan, peran pendidik menjadi sangat penting dalam mengelola pembelajaran. Guru diharapkan mewujudkan lingkungan adapun menopang peserta didik melakukan kegiatan belajar. Artinya, pembelajaran harus difokuskan pada siswa sebagai pusatnya peserta didik bisa mengembangkan diri dan mengembangkan berbagai kemampuan yang dimilikinya, terutama kemampuan berpikir dan kemampuan bekerjasama.

Beberapa tantangan dalam metode belajaran di dalam kelas yaitu kecilnya keterlibatan peserta didik secara aktif. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru dengan menggunakan materi dari buku pegangan guru. Akibatnya, siswa kurang fokus dan menjadi tidak tertarik dalam pelajaran, sehingga mereka bisa merasa mengantuk atau mengobrol. Selain itu, kurangnya penggunaan alat bantu pembelajaran menyebabkan siswa merasa bosan. Masalah mendasar dalam belajar adalah kurangnya konsentrasi, guru harus melakukan perbaikan aktivitas belajar Penggunaan model pembelajaran yang menarik menjadi sangat penting untuk membuat pembelajaran lebih berkesan dan tidak membosankan. Salah satu model yang bisa diterapkan adalah pendekatan bermain sambil belajar, karena model ini dapat menciptakan belajar yang menarik dan tidak monoton. Masyarakatnya namun permasalahanya yang sering ditemukan pada pendidikan adalah rendahnya mutu pendidikan di Indonesia antara lain adalah masalah efektifitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Hal tersebut masih menjadi masalah pendidikan di Indonesia pada umumnya.

Rendahnya mutu pendidikan menjadi salah satu permasalahan serius dalam dunia pendidikan Indonesia yang sering menjadi perbincangan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan turunnya mutu pendidikan, antara lain aspek siswa, guru, alat dan fasilitas serta model pembelajaran yang digunakan. Keinginan dan semangat peserta didik menurun, kemampuan pendidikan belum ideal menyebabkan menurunnya belajar. Kurangnya tindakan saat proses pengajaran, sehingga peserta didik merasakan jemu setiap belajar[3]

Pelaksanaan metode penerimaan dikelas pendidik mempersiapkan bahan ajar (materi) sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Pembelajaran masih dominan dipimpin oleh guru dan lebih fokus pada pencapaian target disampaikan

dengan optimal bagi murid. pada proses pembelajaran guru memberikan contoh materi dengan aktivitas keseharian.

Dengan mekanisme peran utama sebagai pengelola pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan lingkungan yang memfasilitasi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar. Dengan demikian, pembelajaran diharapkan berpusat pada siswa, di mana siswa diberi kesempatan untuk mengaktualisasikan diri dan mengembangkan semua kemampuan yang dimilikinya, terutama kemampuan berpikir dan kemampuan bekerja sama. Masalah berikutnya terkait dengan proses pembelajaran bermutu Di dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran, masih banyak siswa yang merasa kurang puas dengan metode ceramah yang sering diterapkan oleh para guru karena dianggap kurang interaktif. Pembelajaran hanya berfokus pada guru dan menggunakan bahan ajar dari buku ini mengakibatkan anak didik tidak bisa fokus , mereka menjadi tidur dan berbicara Selain itu, kekurangan fasilitas dalam pembelajaran mengakibatkan anak didik merasa jemu.hal yang paling mendasar dari permasalahan dalam belajar tersebut adalah membutuhkan konsentrasi belajar. maka,pendidik mengubah pendekatan pembelajaran sehingga terlibat kegiatan belajar. Menggunakan metode yang sesuai sangat penting untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Salah satu model yang digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan bermain sambil belajar.

Mengembangkan sebuah media pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran sehingga akan berdampak pada semangat siswa dalam proses belajar. Ketika semangat siswa berkurang maka akan mempengaruhi pada peningkatan hasil belajar factor tersebut tejadi karena kurangnya konsentrasi siswa dalam belajar. Agar tidak memimbulkan kebosanan. Akibatnya penggunaan model Dengan menghadirkan variasi dalam cara mengajar, dapat mencegah siswa merasa bosan dan menjadikan kegiatan belajar lebih menarik. dan proses Sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih bersemangat. Dengan mengacu pada informasi sebelumnya, aspek penilaian keberhasilan atau kegagalan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran dan media pembelajaran. Meskipun banyak upaya dilakukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, dalam praktiknya penggunaan media pembelajaran sering menghadapi kendala, seperti jumlah media

yang terbatas dan kemampuan yang terbatas dalam memaksimalkan pemanfaatan media [2]. Oleh karena itu, eksistensi alat pembelajaran membuat mendasar, Jika penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran tidak dioptimalkan, maka setiap pendekatan, metode, atau strategi yang diterapkan dalam pembelajaran tidak akan memberikan manfaat dan makna yang maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Salah satu pendekatan pembelajaran diadopsi adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif memungkinkan seluruh siswa untuk berinteraksi baik satu sama lain selama proses pembelajaran. Salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang bisa diterapkan adalah Teams Games Tournaments (TGT). Dalam metode ini, siswa berinteraksi lebih banyak melalui diskusi dan kompetisi. Proses pembelajaran TGT melibatkan beberapa tahap langkah pertama anak didik diberikan materi yang telah disusun oleh pendidik lalu, murid memiliki kesempatan untuk berkompetisi dalam turnamen pembelajaran untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Turnamen ini disajikan dalam bentuk permainan, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran TGT juga mendorong murid untuk mencari solusi masalah dan berbagi pengetahuan mereka dengan orang lain, sehingga setiap siswa menjadi lebih terampil dalam menguasai materi. Dalam pembelajaran TGT, guru aktif berkeliling untuk memberikan bimbingan kepada murid saat mereka belajar dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif melibatkan kerja kelompok, bukan hanya sekelompok orang, tetapi kelompok yang berinteraksi, memiliki tujuan, dan struktur yang jelas. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah Teams Games Tournaments (TGT). TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis, di mana murid berkompetisi sebagai perwakilan dari tim mereka dengan anggota tim lain yang memiliki tingkat kemampuan akademik yang sebanding. Model TGT didesain untuk pembelajaran oleh guru dan melibatkan pemberian sejumlah pertanyaan kepada murid. Setelah itu, murid berpindah ke kelompok masing-masing untuk berdiskusi dan menyelesaikan pertanyaan atau masalah yang diberikan oleh guru. Para murid akan berkumpul di meja turnamen.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN 3 Cikidang kecamatan cikidang kabupaten sukabumi Dalam penelitian tersebut, teridentifikasi beberapa masalah, di antaranya adalah terkait dengan jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelassehinggaajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar. di sekolahseringkali kurang bervariasi hal ini terlihat dari cara pembelajarannya lebih sering menggunakan buku paket pembelajaran dan penggunaan menggunakan penulisan papan tulis serta penggunaan media yang hanya itu – itu saja. Akibatnya, pembelajaran tersebut kurang menarik bagi peserta sehingga pembelajaran menjadi membosankan.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas III pada tanggal 7 Maret 2023, beliau menjelaskan,terlihat prosedur belajar,pendidik hanya menggunakan model pembelajaran seperti ceramah, dikte, tanya jawab, dan kadang-kadang diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak bermacam-macam. guru membutuhkan pembelajar lebih beragam agar peserta menjadi dalam proses pembelajaran.ketika pembelajaran, banyak siswa yang kurang memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru tidak jarang peserta mengerjakan sesuatu hal yang tak ada hubungannya dengan pembelajaran yang berlangsung Minat belajar peserta perlu ditingkatkan dengan cara melakukan variasi dalam pembelajaran yaitu dengan permainan agar murid tidak cepat bosan, sehingga materi yang diajarkan dapat tersampaikan denganbaik. Pembelajaran di SD sebaiknya berlangsung menyenangkan, agar siswa mampu memahami materi yang diajarkan Setelah diamati lebih lanjut, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran, guru umumnya lebih umum menggunakan yang tidak menarik . penting untuk menilik cara pembelajaran sesuai untuk setiap mata pelajaran dan materi karena hal tersebut sesuai dengan inidaktor keberhasilan Konsentrasi pada pembelajaran sangat berperan penting untuk keberlangsungan dalam menerima materi dan mencapai tujuan pembelajaran.

Konsentrasi pada pembelajaran sangat berperan penting untuk keberlangsungan dalam menerima materi dan mencapai tujuan pembelajaran Pada saat mempelajari materi di kelas, peserta didik seringkali mengalami berbagai macam gangguan (noise) yang berasal dari dalam dan luar diri sehingga dapat

mengganggu konsentrasi belajar. Tanpa adanya konsentrasi, proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan efektif, dan hasil pembelajarannya akan kurang memuaskan. Pembelajaran yang kurang menarik akan menyebabkan tingkat konsentrasi siswa terhadap pembelajaran menjadi rendah. Sebagai contoh, siswa di tingkat sekolah dasar mungkin hanya memiliki konsentrasi selama 5-10 menit jika materi disampaikan hanya melalui ceramah, karena mereka akan merasa jemu dengan cara tersebut

Para ahli pendidikan telah mengkaji dampak penggunaan media dan model pembelajaran terhadap konsentrasi belajar siswa berikut adalah beberapa para ahli tentang ini. Menurut[4] penggunaan model pembelajaran yang bervariasi seperti kooperatif learning sehingga meningkatkan konsentrasi belajar siswa aktif dan berpartisipasi terus pembelajaran. dapat di simpulkan bahwa penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat mampu menunjang peningkatkan konsentrasi belajar siswa dapat dicapai dengan memperhatikan relevansi media dengan materi pembelajaran dan model pembelajaran yang bervariasi.

Model pembelajaran team games tournament model pembelajaran TGT dapat menunjang peningkatkan konsentrasi berlatih dengan melibatkan pelajar berisi pengajian secara aktif dan kooperatif, memberika rasa persaingan dan kesempatan untuk saling membantu mencapai tujuan bersama. Beberapa studi menyatakan bahwasannya pelaksanaan media ular tangga dapat membantu mengoptimalkan konsentrasi belajar siswa. Dalam pembelajaran karena menggunakan alat ular tangga, siswa dihadapkan pada tugas yang menantang dan menarik, sehingga dapat membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Berlandasan paparan lanjutan pengamat tersebut peneliti perlu menulis penelitian mengenai konsentrasi belajar peserta didik dengan judul: **“Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Sd Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Ular Tangga”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berlandasan paparan masalah di atas, Maka dari itu rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perencanaan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media ular tangga terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar ?
2. Bagaimana peningkatan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar setelah diterapkan model kooperatif tipe *teams game tournament* berbantuan media ular tangga ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Masalah pada penelitian ini hanya di batasi pada upaya meningkatkan konsentrasi belajar Upaya meningkatkan konsentrasi belajar siswa sd menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berikut ini tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

1. Untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar siswa sekolah dasar setelah diterapkan model kooperatif tipe *teams game tournament* berbantuan media ular tangga
2. Untuk mengetahui perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **A. Bagi Guru**

Dapat memberikan pengalaman mengajar dan referensi untuk menggunakan materi yang berbeda dengan media ular tangga menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

#### **B. Bagi Siswa**

1. Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik
2. Siswa menjadi semangat

#### **C. Bagi sekolah**

1. Memperkuat rasa kebersamaan dan kolaborasi di antara anggota sekolah.
2. Meningkatkan wawasan guru

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan proposal yang akan digunakan oleh penulis dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagian Awal yaitu pendahuluan, bagian ini berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.
2. Bagian Inti yaitu landasan teori, bagian ini berisi mengenai deskripsi kajian teoritis, kajian penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.
3. Bagian Akhir yaitu metode penelitian, bagian ini berisi mengenai tempat dan waktu penelitian, pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, kriteria keberhasilan.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan Hasil Penelitian Tindakan Kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan bahwa rata-rata aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 3 Cikidang pada pembelajaran tema 8 subtema 4 dengan menggunakan metode TGT (*Team Game Tournament*) berbantuan media ular tangga

- A. Perencanaan dengan menggunakan model kooperatif peningkatan konsentrasi tipe team game tournament berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan konsentrasi belajar hal ini di liat dari setiap indikator ranah konsentrasi peserta didik setiap siklusnya mengalami peningkatan karena perencanaan penggunaan model kooperatif tipe team game tournament
- B. Peningkatan konsentrasi siswa melalui tes dan observasi Siklus I rata-rata konsentrasi belajar siswa adalah 153,8% dan mengalami peningkatan pada Siklus II yaitu skor rata-rata 241,12% Dalam hal ini dapat dibuktikan bahwa adanya peningkatan persentase dari siklus I dan siklus II yaitu 20%. Untuk hasil ranah konsentrasi kognitif pada Post Test Siklus I rata-rata ketuntasan diperoleh yaitu 23% mengalami peningkatan Untuk persentase nilai rata-rata konsentrasi belajar siswa mengalami peningkatan 23%, untuk konsentrasi Afektif,konsentrasi psikomotorik mengalami peningkatan 19% dan kognitif mengalami peningkatan 20% Dalam hal ini dapat dibuktikan bahwa adanya peningkatan persentase dari siklus I dan siklus II.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode TGT (*Team Game Tournament*) berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas III SD Negeri 3 Cikidang Kecamatan Cikidang Kabupaten Sukabumi.

#### **5.2 Saran**

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas ini, berikut beberapa saran yang dapat disampaikan:

1. Untuk pendidik tidak semua materi pada pembelajaran bagus menggunakan model kooperatif.

2. Untuk siswa adanya model dan penggunaan media yang bervariasi
3. Penelitian Lebih Lanjut

Mengingat bahwa pelaksanaan penelitian ini hanya berjalan dua siklus serta subjek penelitian 32 siswa dalam satu kelas, peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian dengan permasalahan yang relatif sama diharapkan dapat melanjutkan penelitian untuk mendapatkan temuan yang lebih signifikan.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Yohana Febriana Tabun, Kadek Ayu Ariningsih, Novita Maulidya Jalal, Rambu Ririnsia Harra Hau, Joko Suprapmanto, Fitria Meisarah, M. Ahim Sulthan Nuruddaroini, Reno Renaldi, Afridha Sesrita, Eva Julyanti, *Teori pembelajaran.* yayasan penerbit muhamad zaini, 2021.
- [2] M. Al-Akmam, A. Auliya, and K. Pradesa, “Upaya Guru dalam Menerapkan Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring,” in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2022, vol. 1, pp. 31–37.
- [3] N. E. H. Fauziyah and I. Anugraheni, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 850–860, 2020.
- [4] C. Kustandi and D. Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat.* Prenada media, 2020.
- [5] A. Abdurahman, “PELATIHAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) PADA GURU SMA RAMU IBS KOTA BOGOR,” *J. Gembira Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 161–170, 2023.
- [6] Z. Hasanah and A. S. Himami, “Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa,” *Irsyaduna J. Stud. Kemahasiswaan*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2021.
- [7] Ü. Aslan Berzener and S. Deneme, “The Effect of Cooperative Learning on EFL Learners’ Success of Reading Comprehension: An Experimental Study Implementing Slavin’s STAD Method.,” *Turkish Online J. Educ. Technol.*, vol. 20, no. 4, pp. 90–100, 2021.
- [8] J. Suprapmanto, D. Nasrudin, M. S. Hidayat, and S. Hulu, “IMPLIKASI TEORI COOPERATIVE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KURIKULUM 2013 SD DENGAN PENGUATAN

- PENDIDIKAN KARAKTER,” in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2022, vol. 1.
- [9] N. Najmi, M. H. Rofiq, and M. A. Maarif, “The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (Tgt) On Student’s Learning Achievement,” *At-Tarbiyat J. Pendidik. Islam*, vol. 4, no. 2, 2021.
  - [10] N. F. Astuti, A. Suryana, and E. H. Suaidi, “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar,” *Tarbiatuna J. Islam. Educ. Stud.*, vol. 2, no. 2, pp. 195–218, 2022.
  - [11] D. Syukurti, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar (Studi pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Lahat),” *Diadik J. Ilm. Teknol. Pendidik.*, vol. 10, no. 1, pp. 31–37, 2020.
  - [12] S. Widada, “Strategi team game tournament untuk meningkatkan konsentrasi dan keaktifan belajar matematika,” *Tajdidukasi J. Penelit. Dan Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 10, no. 1, pp. 10–18, 2020.
  - [13] M. M. Musdalipa Firda Razak, S.Pd., M.Pd, A.jaya Aalam, S.H., *model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament*. Sumatra barat: MITRA CENDEKIA MEDIA, 2022.
  - [14] M. P. septi nurpadilah, *PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN, LANDASAN , FUNGSI*. Tangerang: JEJAK.
  - [15] R. K. Sari and N. Harjono, “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD,” *J. Pedagog. Dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 122–130, 2021.
  - [16] A. Wati, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 68–73, 2021.
  - [17] A. .S.Thyep, *MEDIA ULAR TANGGA*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2018.
  - [18] esi aprianti Intan permatasari, *KONSENTRASI BELAJAR*. Indramayu: Adanu Abimata, 2023.

- [19] H. Heni and U. Nurlika, “Tingkat Konsentrasi Belajar Anak pada Siswa Kelas IV SD melalui Brain Gym (Senam Otak),” *J. Keperawatan Silampari*, vol. 5, no. 1, pp. 222–232, 2021.
- [20] S. Arikunto, *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara, 2021.
- [21] H. Susilo, H. Chotimah, and Y. D. Sari, *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022.

