

EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH ALHIDAYAH LAJUKIDUL

SKRIPSI

OLEH
UMMA UMMA NISWATI
NIM 19310026



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA FAKULTAS
PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM IKIP
PGRI BOJONEGORO**

2023

**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS
VIII MADRASAH TSANAWIYAH ALHIDAYAH LAJUKIDUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada
IKIP PGRI Bojonegoro
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh

Umma Umma Niswati

NIM 19310026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA FAKULTAS
PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM IKIP
PGRI BOJONEGORO**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS
VIII MADRASAH TSANAWIYAH ALHIDAYAH LAJUKIDUL**

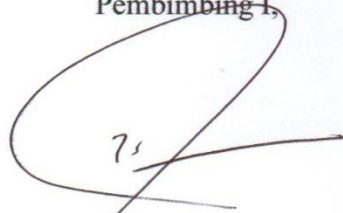
Oleh

UMMA UMMA NISWATI

NIM: 19310026

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



PUPUT SURIYAH, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 072509001

Pembimbing II,



OKTHA IKA R., S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0701108602

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH ALHIDAYAH LAJUKIDUL

Oleh

UMMA UMMA NISWATI

NIM: 19310026

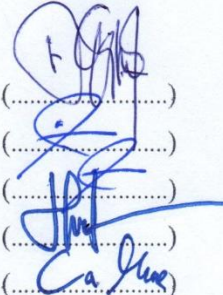
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 08 Agustus 2023

dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan memperoleh Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua	:	Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd.	(.....)
Sekretaris	:	Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Anggota	:	1. Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd.	(.....)
		2. Nur Rohman, S.Pd., M.Pd.	(.....)
		3. Dr. Cahyo Hasanudin, S.Pd., M.Pd.	(.....)



Mengesahkan:
Rektor,

Dr. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

PERSYARATAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umma Umma Niswati

NIM : 19310026

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Pendidikan Matematika dan IPA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bojonegoro, 27 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



Umma Umma Niswati

ABSTRAK

Umma Niswati, Umma. 2023. Eksperimentasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Alhidayah Lajukidul. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan IPA, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (I) Dr. Puput Suriyah, M.Pd., (II) Oktha Ika R., S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, prestasi belajar

Penelitian ini merupakan penelitian Quasi Eksperimen yang dilakukan di kelas VIII MTs Alhidayah Lajukidul Singgahan. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa, dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol dengan jumlah sebanyak 21 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Manakah yang lebih baik antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Alhidayah Lajukidul. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil dari analisis data hasil belajar siswa yang dilakukan dengan uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas beserta uji hipotesis. Hasil uji normalitas menunjukkan kelas eksperimen $L_{obs} < L_{tab}$ ($0,137 < 0,188$) dan kelas kontrol $L_{obs} < L_{tab}$ ($0,071 < 0,188$) sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak, dapat disimpulkan bahwa masing-masing sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan uji F menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($0,034 < 4,35$) yang berarti H_0 diterima, dapat disimpulkan bahwa variansi dari kelas eksperimen dan kontrol adalah sama (homogen). Selanjutnya dari hasil uji hipotesis menunjukkan hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,556 > 2,021$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan hasil prestasi belajar matematika yang lebih baik pada materi Teorema Pythagoras kelas VIII MTs Al Hidayah Lajukidul.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan tauik dan hidayah-Nya sehingga diberi kesempatan dan kelancaran untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Eksperimentasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Alhidayah Lajukidul**” dalam rangka menyelesaikan studi strata S1 di IKIP PGRI Bojonegoro. Selanjutnya sholawat serta salam kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat islam dari zaman jahiliyyah ke zaman yang berwawasan ilmu pengetahuan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi banyak kesulitan, tetapi berkat ketekunan penulis dan bantuan berbagai pihak, maka dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Terimakasih yang setulusnya dan sedalamnya kepada ibunda Muslimah yang telah membimbing, mendidik, dan membantu serta mendoakan penulis dalam mencapai cita-cita. Terimakasih kepada adik dan kakak-kakakku tercinta yang telah membantu berjuang dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Dan tidak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

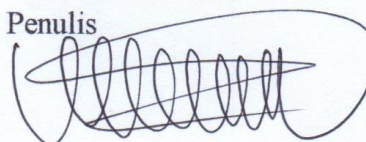
1. Dr. Dra. Junarti, M.Pd, selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd dan Oktha Ika R., S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing yang dalam kesibukan masih menyediakan waktu dan menyempatkan diri untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan masukan, ilmu, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
3. Mu awanah, S.Pd.Si, M.Si, selaku kepala Madrasah Tsanawiyah Alhidayah Lajukidul yang telah berbaik hati menerima dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
4. Parmono,BA, selaku guru pelajaran matematika di Madrasah Tsanawiyah Alhidayah Lajukidul yang telah memberikan pesan, saran, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
5. Seluruh dosen yang selama 4 tahun ini telah mengajar dan menyalurkan ilmunya kepada penulis.

6. Bapak Hadi Purwoto beserta keluarga yang telah memberikan semangat berupa kasih sayang dan materi kepada penulis semoga mereka selalu diberikan kesehatan, keberkahan, kelancaran dalam hal apapun.
7. KH. Abu Chasan dan Ibunyai Arifatul Mufida, selaku pengasuh Ponpes Ihyaaussunnah Pacul-Bojonegoro yang telah membimbing, mendidik, serta mendoakan penulis dalam proses mencapai cita-cita.
8. Sobat seperbimbingan yang selalu memberi support kepada penulis.
9. Sobat Ria, Dhila dan teman-teman seperjuangan sekaligus teman tidur, teman curhat, teman bercanda dan lain-lain, yang selalu mengiringi proses belajar penulis sewaktu di pondok, serta bersama-sama berjuang dalam meraih gelar Sarjana.
10. Sobat kelas matematika yang selama ini membersamai penulis sewaktu duduk dibangku kuliah.
11. Sahabatku Eza Putri yang selalu menjadi teman seperjuangan penulis dimasa perkuliahan, semoga tetap semangat untuk menjalani lika-liku perjalanan hidup.
12. Para siswa dan siswi kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Alhidayah Lajukidul yang telah membantu melancarkan penyusunan skripsi terlebih ketika penelitian.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu, mendukung dan mendoakan dalam pengerjaan skripsi ini.

Atas semua jasa tersebut, penulis serahkan kepada Allah SWT semoga dibalas dengan rahmat yang berlipat ganda. Walaupun skripsi ini telah tersusun dengan baik, penulis tetap mengharapkan saran dan kritikan dari semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca umumnya, dan bagi penulis sendiri khususnya.

Bojonegoro, 27 Juli 2023

Penulis



UMMA UMMA NISWATI

NIM. 19310026

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSYARATAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Operasional.....	4
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Kajian Teoretis	6
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	14
C. Kerangka Berpikir.....	16
D. Hipotesis Penelitian.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Rancangan Penelitian	18
B. Populasi dan Sampel	18

C. Teknik Pengumpulan Data.....	18
D. Instrumen Penelitian.....	19
E. Teknik Analisis Data.....	23
BAB IV PAPARAN DATA HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..	29
A. Paparan Data	29
B. Hasil Penelitian	30
C. Data Hasil Uji Coba Instrumen.....	30
D. Uji Prasyarat.....	32
E. Deskripsi Data Prestasi Belajar.....	33
F. Analisis Data	33
G. Pembahasan.....	35
BAB V PENUTUP	38
A. Kesimpulan	38
B. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, manusia dituntut untuk lebih produktif dalam kehidupan. Menurut Antonius (2006) “Matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain”. Dalam jurnal *National Council of Teachers of Mathematic* (John A. Van De Walle, 2008) menyatakan bahwa mereka yang memahami dan dapat mengerjakan matematika akan memiliki kesempatan dan pilihan yang lebih banyak untuk menentukan masa depannya.

Matematika dibangun mulai dari konsep dan unsur yang paling sederhana. Selanjutnya unsur-unsur tersebut saling berhubungan sehingga membentuk konsep atau pengertian yang lebih luas. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan sebagai ujian akhir nasional mulai pendidikan dasar. Bahkan digunakan juga sebagai tes masuk perguruan tinggi. Salah satu diantaranya masalah besar dalam mata pelajaran matematika yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya rata-rata hasil belajar matematika dibandingkan dengan mata pelajaran lain yang diujikan sebagai UAN. Hal ini dapat terlihat dari hasil ujian nasional sekolah menengah pertama.

Faktor-faktor yang dapat menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa diantaranya adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional oleh guru yang cenderung monoton dan kurang bervariasi. Sebagian guru masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar, yaitu guru menerangkan sedangkan siswa hanya mencatat sehingga siswa lebih banyak yang pasif.

Selanjutnya menurut Suyono dan Hariyanto (2011: 19) “Yang termasuk model pembelajaran konvensional antara lain yaitu metode ceramah, metode Tanya-jawab, metode pemberian tugas dan berbagai variasinya”. Syaiful Sagala (2010: 79) mengemukakan “Pendekatan ekspositoris disebut juga mengajar secara konvensional seperti metode ceramah maupun metode demonstrasi”. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ekspositoris merupakan model pembelajaran konvensional. Selebihnya Syaiful Sagala (2010: 78)

mengemukakan bahwa “Hakekat mengajar menurut metode ekspositoris adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa, siswa dipandang sebagai objek yang menerima apa yang diberikan oleh guru”.

Disamping itu salah satu usaha guru yang tidak pernah ditinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan model pembelajaran sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, seorang guru harus menguasai model-model pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan topik-topik pelajaran agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

Dalam penelitian ini, model yang diterapkan sebagai alternatif adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang heterogen (Isjoni, 2011: 83-84). Dalam pembelajaran TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan *game* dan sistem skor individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kemampuan akademiknya homogen (Slavin, 2009: 163-164).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Menurut Depdiknas (2005: 15) pengelola pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif, paling tidak ada tiga tujuan yang hendak dicapai, salah satunya yaitu hasil belajar akademik. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki lima komponen utama, yaitu: penyajian kelas, pembentukan kelompok, *Game* (permainan), *Tournament*, penghargaan kelompok. *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki kelebihan diantaranya pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan sistem bermain sehingga lebih membuat siswa berminat terhadap pelajaran matematika, belajar lebih menarik karena dilakukan dalam bentuk permainan.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan dilapangan, selama ini mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang menakutkan bagi siswa. Siswa selalu cemas dan cenderung takut bila ada pelajaran matematika. Beban mereka secara psikologis terlihat sangat berat pada saat mata pelajaran matematika

berlangsung. Ini dapat dilihat ketika guru sedang mengajar, siswa banyak yang mengantuk, acuh tak acuh terhadap pelajaran, sering keluar kelas dengan berbagai alasan, bahkan merasa senang jika guru tidak mengajar pada saat mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di MTs Alhidayah Lajukidul pada hari Selasa tanggal 20 Desember 2022, masalah utama yang sering dihadapi dalam pembelajaran matematika di MTs Alhidayah Lajukidul yaitu matematika dirasakan sulit oleh siswa karena guru dalam pembelajaran masih menggunakan pembelajaran langsung dimana guru hanya menerangkan sementara siswa hanya mencatat dan pembelajaran untuk siswa kelas VIII berlangsung pada saat siang hari dimana kebanyakan siswa bermain didalam kelas dan mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung sehingga sangat tidak efektif pada saat pembelajaran siang hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa khususnya siswa kelas VIII MTs Alhidayah Lajukidul, kebanyakan siswa mengaku malas dan bosan ketika mengikuti pembelajaran mata pelajaran matematika. Karena bagi mereka mata pelajaran matematika terlalu susah dan membosankan. Oleh karena itu kami mengambil judul penelitian “Eksperimentasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Alhidayah Lajukidul”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Manakah yang lebih baik antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran konvensional terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Al Hidayah Lajukidul?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui manakah yang lebih baik antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran konvensional terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Al Hidayah Lajukidul.

D. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar siswa yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru melalui model pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan siswa dan meningkatkan kinerja guru serta mempermudah dalam penyampaian materi.

3. Sekolah

Menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di MTs Alhidayah Lajukidul.

4. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan peneliti, menambah wawasan serta pengalaman peneliti dalam penelitian eksperimen dan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

E. Definisi Operasional

a. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan, aktifitas siswa dilibatkan tanpa perbedaan status, siswa terlibat sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Langkah-langkah model pembelajaran TGT adalah: (1) Prestasi kelas; (2) Belajar kelompok atau *Teams*; (3) Pertandingan atau *Tournament*; (4) Penghargaan kelompok. Model pembelajaran TGT dimaksudkan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat memaksimalkan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan dan penguatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

b. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan tolak ukur keberhasilan siswa dengan demikian proses belajar mengajar berhubungan erat dengan prestasi belajar. Dari definisi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa prestasi belajar merupakan pengukuran dan nilai tingkat penguasaan pengetahuan yang diperoleh melalui proses belajar dan dinyatakan dengan simbol, angka, dan huruf.