



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME*
TURNAMENT DENGAN BERBANTUAN MEDIA *GAULL*
(GAME EDUKASI WORDWALL) TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA**

Skripsi

Disusun Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

ULIN FATIMATUZ ZAHRO

NIM.202033052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME*
TURNAMENT DENGAN BERBANTUAN MEDIA *GAULL*
(GAME EDUKASI WARDWALL) TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

ULIN FATIMATUZ ZAHRO

NIM.202033052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“RIDHO ALLAH ADALAH RIDHO ORANG TUA”

Janganlah lepas dari restu orang tua, karena restu orang tua adalah kunci dari kesuksesan.

(Ulin Fatimatuz Zahro)

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah saya haturkan kepada Allah SWT yang selalu mencurahkan Rahmat dan Karunianya sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai. Karya ini dipersembahkan kepada :

1. Bapak, Ibu, Adik yang tersayang. Bapak Mohamad Aksin, Ibu Tri Handayani, dan Adik Fatir Ihzul Fadillah. Yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan, do'a, dan segala hal baik.
2. Sahabatku Ida Nur Aini, Retno Utami, Bunga Dini Ambarinanti, Suci agustina dan Yusrul Hana yang selalu mendukung, memberi saran, dan menemani dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamater tercinta Universitas Muria Kudus.

PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, taufik, hidayahNya, kesehatan dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengaruh model pembelajaran Teams Game Turnament dengan berbantuan media GAULL (Game Edukasi Wardwall) terhadap Hasil Belajar Matematika*” yang menjadi salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang tinggi kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan juga kepada seluruh pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, diantaranya:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.S.i Rektor Universitas Muria Kudus yang selalu memberikan kesempatan dan pelayanan kepada peneliti.
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, S.Pd., M. Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan untuk melaksanakan seminar skripsi.
4. Dosen pembimbing bapak M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or dan Ibu Lovika Ardana Riswari, M.Pd. yang senantiasa bersabar dan dengan penuh ikhlas memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.
6. Bapak dan Ibu guru SD 3 Karangbener, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
7. Teman-teman seperjuangan khususnya rekan-rekan PGSD UMK 2020 yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.

Penelitian ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik dari segi isi maupun tulisan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pembangunan ilmu pengetahuan.

Kudus, 6 Februari 2024



Ulin Fatimatuz Zahro
202033052




PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan berbantuan Media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* terhadap Hasil Belajar Matematika oleh Ulin Fatimatuz Zahro NIM 202033052 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Kudus, 17 Februari 2024

Pembimbing I



M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.
NIDN. 0604059102


Pembimbing II



Lovika Ardana Riswari, M.Pd.
NIDN. 0624089301

Mengetahui,

Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Siti Masfu'ah, M.Pd
NIDN.0615129001

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi dengan Judul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan berbantuan media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* terhadap Hasil Belajar Matematika oleh Ulin Fatimatuz Zahro NIM 202033052 telah diujikan pada tanggal 26 Februari 2024 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 7 Maret 2024

Tim Penguji

M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

NIDN. 0604059102

Ketua

Lovika Ardana Riswari, M.Pd.

NIDN. 0624089301

Sekretaris

Siti Masfud'ah, M.Pd.

NIDN. 0615129001

Anggota

Lintang Kironpratri, S.Pd., M.Pd.

NIDN.0614129101

Anggota

Mengetahui

Pakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Drs. Sufipto, M.Pd., Kons.

NIDN. 0629086302

ABSTRACT

Zahro, Ulin Fatimatuz. 2023. "The influence of the Teams Game Tournament learning model with the help of GAULL media (Wordwall Educational Game) on Mathematics Learning Outcomes". Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or. (2) Lovika Ardana Riswari, M.Pd.

Keywords: *TGT, Wordwall, Learning Results.*

Mathematics is a mandatory subject that will always be studied. Even in everyday life, humans will always be related to mathematics. However, this subject is often considered scary and uninteresting for most students. This research was motivated by the low mathematics learning outcomes of class IV students at SD 3 Karangbener due to the monotonous and conventional learning process using the lecture method. The aim of this research is to determine the difference in average mathematics learning outcomes after implementing the Teams Game Tournament learning model assisted by GAULL media (Wordwall Educational Game).

The Teams Game Tournament model is a cooperative learning model that is able to make students active during the learning process, practice teamwork, and of course it is fun. GAULL Media (Wordwall Educational Game) is a technology-based media that provides new, more interesting innovations so that it is in line with current developments and is flexible in its use.

This research is a pre-experimental quantitative research with a one group pretest posttest design conducted on class IV students at SD 3 Karangbener. The independent variable in this research is the Teams Game Tournament model with GAULL media (Wordwall Educational Game) while the dependent variable is mathematics learning outcomes. The population of this study was all students in class IV of SD 3 Karangbener who also served as a sample of 15 students. Data collection techniques in this research are interviews, observation, documentation and tests. Data analysis used paired sample t test.

Based on the research results, students are very enthusiastic about participating in learning because they are interested in GAULL media which makes students want to keep trying, they are very active and try to be the best group in the class. The use of appropriate media and learning models is what influences the difference in the pretest average from 41.40 to 79.20 during the posttest. Analysis of the paired sample t test data obtained a Stg (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted.

From the research results, it can be concluded that there is an average difference in the application of the Teams Game Tournament model with GAULL media (Wordwall Educational Game) on mathematics learning outcomes. The suggestion in this research is that there is development of research media in further research.

ABSTRAK

Zahro, Ulin Fatimatuz. 2023. *Pengaruh model pembelajaran Teams Game Turnament dengan berbantuan media GAULL (Game Edukasi Wardwall) terhadap Hasil Belajar Matematika*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) M. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or. (2) Lovika Ardana Riswari, M.Pd.

Kata Kunci : TGT, *Wardwall*, Hasil Belajar.

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang akan selalu dipelajari. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari manusia akan selalu berkaitan dengan matematika. Namun, mata pelajaran ini sering dianggap menakutkan dan tidak menarik bagi sebagian besar peserta didik. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD 3 Karangbener karena proses pembelajaran yang monoton dan konvensional menggunakan metode ceramah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar matematika sesudah diterapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)*.

Model *Teams Game Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mampu membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran, melatih kerjasama tim, dan tentunya menyenangkan. Media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* merupakan media berbasis teknologi yang memberikan inovasi baru yang lebih menarik sehingga sesuai dengan perkembangan zaman serta *fleksibel* dalam penggunaannya.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *pre experimental* dengan desain *one group prettest posttest* yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SD 3 Karangbener. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Teams Game Tournament* dengan media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* sedangkan variable terikatnya adalah hasil belajar matematika. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SD 3 Karangbener yang juga sebagai sampel sebanyak 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data menggunakan *paired sample t test*.

Berdasarkan hasil penelitian peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran karena mereka tertarik dengan media *GAULL* yang membuat peserta didik ingin terus mencoba, mereka sangat aktif dan berusaha menjadi kelompok terbaik di kelas. Penggunaan media dan model pembelajaran yang sesuai tersebutlah yang mempengaruhi perbedaan rata-rata *pretest* dari 41,40 kemudian saat *posttest* menjadi 79,20. Analisis data *paired sample t test* memperoleh nilai *Stg.(2-tailed)* yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata dari penerapan model *Teams Game Tournament* dengan media *GAULL (Game Edukasi Wordwall)* terhadap hasil belajar matematika. Saran dalam penelitian ini agar terdapat pengembangan media penelitian pada penelitian lebih lanjut.

DAFTAR ISI

SAMPUL	I
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
PRAKATA.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iv
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.2 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
1.6 Definisi Oprasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Pustaka	11
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i>	11
2.1.1.1 Model Pembelajaran	11
2.1.1.2 Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i>	12
2.1.1.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Teams Game Turnament</i>	13
2.1.1.4 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i>	17
2.1.1.5 Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i>	18
2.1.2 Media <i>GAULL (Games Edukasi Wordwall)</i>	19
2.1.2.1 Media Pembelajaran.....	19
2.1.2.2 Media <i>GAULL (Games Edukasi Wordwall)</i>	19
2.1.2.3 Kelebihan Media <i>GAULL (Games Edukasi Wordwall)</i>	21
2.1.2.4 Kekurangan Media <i>GAULL (Games Edukasi Wordwall)</i>	22

2.1.3 Hakikat Hasil Belajar.....	22
2.1.3.1 Indikator Hasil Belajar	23
2.1.3.2 Faktor Pengaruh Hasil belajar	25
2.1.4 Pembelajaran Matematika.....	26
2.1.4.1 Materi Kubus.....	27
2.1.4.2 Materi Balok.....	28
2.2 Penelitian yang Relevan	29
2.3 Kerangka Berpikir	32
2.4 Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	36
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
3.1.1 Tempat Penelitian.....	36
3.1.2 Waktu Penelitian	36
3.2 Rancangan Penelitian	36
3.3 Populasi dan Sampel	37
3.3.1 Populasi.....	37
3.3.2 Sampel	38
3.4 Pengumpulan Data	38
3.4.1 Dokumentasi	39
3.4.2 Tes.....	39
3.5 Instrumen Penelitian.....	39
3.5.1 Dokumentasi	39
3.5.2 Soal Tes.....	40
3.6 Teknik Analisis Data.....	40
3.6.1 Uji Validitas	40
3.6.2 Uji Prasyarat	42
3.6.3 Uji Hipotesis	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Analisis Data.....	45
4.1.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian	45
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian.....	45
4.2 Hasil Uji Prasyarat.....	47

4.3 Hasil Uji Hipotesis	48
4.4 Pembahasan	50
BAB V PENUTUP	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56



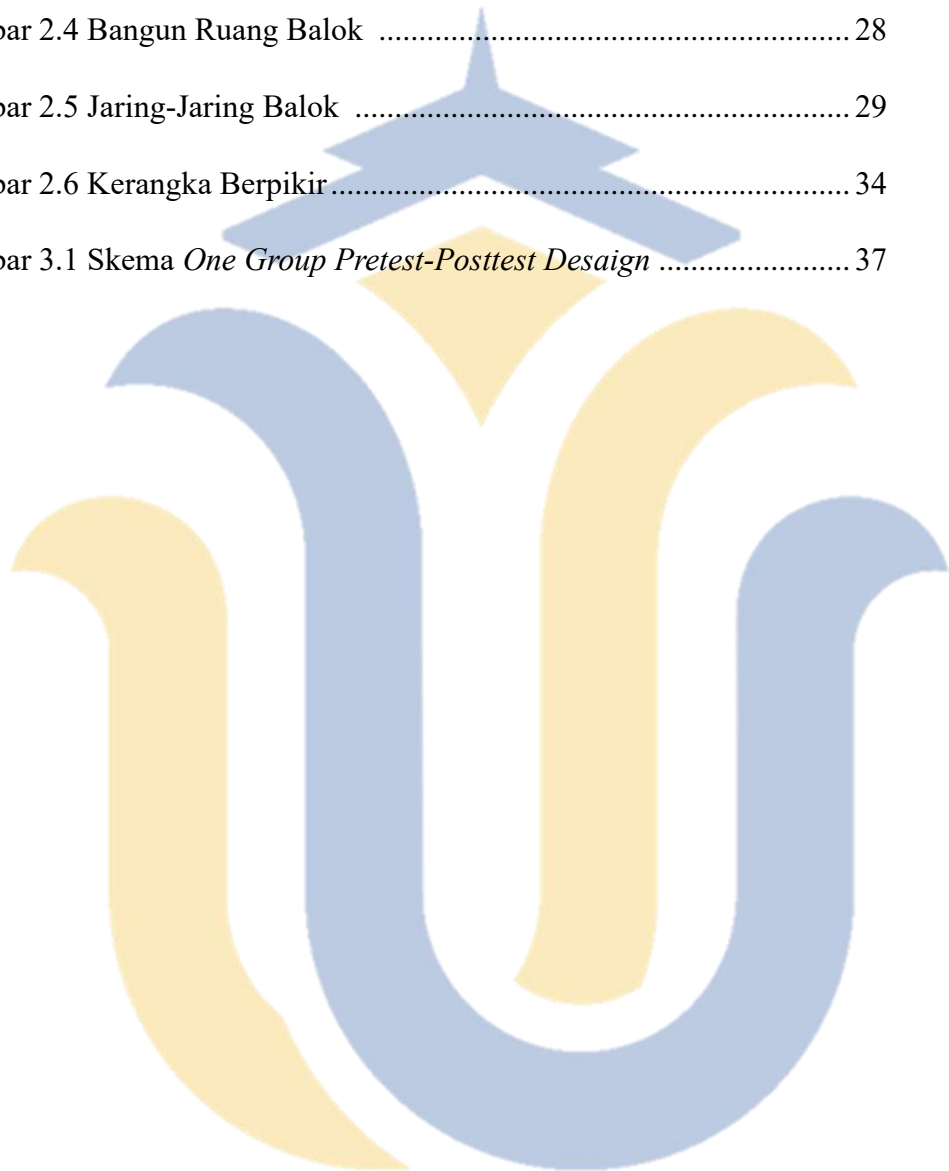
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan	31
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	46
Tabel 4.2 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	46
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas	47
Tabel 4.4 Hasil Uji <i>Paired samples Statistics</i>	49
Tabel 4.5 Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i>	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media <i>GAULL</i> (<i>Game Edukasi Wordwall</i>).....	19
Gambar 2.2 Bangun Ruang Kubus	27
Gambar 2.3 Jaring-Jaring Kubus	28
Gambar 2.4 Bangun Ruang Balok	28
Gambar 2.5 Jaring-Jaring Balok	29
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir.....	34
Gambar 3.1 Skema <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa.....	64
Lampiran 2 Lembar Penilaian.....	65
Lampiran 3 Daftar Nilai Ketrampilan dan Sikap.....	66
Lampiran 4 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru.....	67
Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru.....	68
Lampiran 6 Kisi-Kisi Wawancara Peserta Didik.....	76
Lampiran 7 Hasil Wawancara Peserta Didik.....	73
Lampiran 8 Hasil Observasi Studi Pendahuluan.....	75
Lampiran 9 Modul Ajar Pertemuan 1.....	77
Lampiran 10 Modul Ajar Pertemuan 2.....	87
Lampiran 11 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	95
Lampiran 12 Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	96
Lampiran 13 Kunci Jawaban Dan Pedoman Penskoran Soal.....	98
Lampiran 14 Pedoman Penskoran Soal.....	101
Lampiran 15 Lembar Validasi Media.....	103
Lampiran 16 Lembar Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	109
Lampiran 17 Lembar Validasi Modul ajar.....	115
Lampiran 18 Hasil Uji Normalitas.....	122
Lampiran 19 Hasil Uji <i>Paired Sampel t-test</i>	124
Lampiran 20 Sampel Hasil <i>Pretest</i> peserta didik.....	125
Lampiran 21 Sampel Hasil <i>Posttest</i> peserta didik.....	127
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian.....	129
Lampiran 23 Hasil Nilai <i>Pretest</i>	131
Lampiran 24 Hasil Nilai <i>Posttest</i>	132
Lampiran 25 Dokumen Surat Izin Melaksanakan Penelitian.....	133
Lampiran 26 Dokumen Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	134
Lampiran 27 Dokumen Pernyataan Orisinalitas Skripsi.....	135
Lampiran 28 Dokumen Permohonan Ujian Skripsi.....	136

Lampiran 29 Dokumen LoA	137
Lampiran 30 SK Pembimbing Skripsi	138
Lampiran 31 Surat Selesai Penelitian	139

