

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur



Oleh

Meri Meriana

2000913

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNIK DAN INDUSTRI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

Oleh
Meri Meriana

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri

© Meri Meriana 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

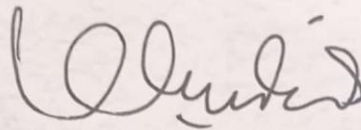
Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

MERI MERIANA

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM*
GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA**

Disetujui oleh pembimbing :

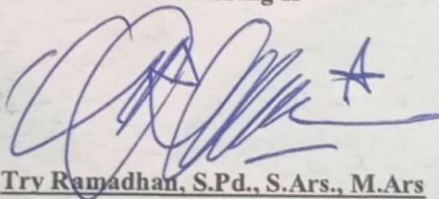
Pembimbing I



Ilhamdaniah, S.T., M.T., Ph.D.

NIP. 19771116 201012 2 001

Pembimbing II



Try Ramadhan, S.Pd., S.Ars., M.Ars

NIP. 92020041 99 3031 5 101

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Teknik
Arsitektur



Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T.

NIP. 19761207 200501 1 003

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

Oleh:

Meri Meriana

2000913

ABSTRAK

Meri Meriana, 2024. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.* Pendidikan merupakan dasar penting untuk membentuk generasi penerus yang kompetitif dan cakap. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Proses Bisnis di program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMKN 9 Garut. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre-test* dan *post-test* kontrol grup. Sampel terdiri dari 72 siswa yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen yang menerapkan model TGT dan kelompok kontrol dengan metode pembelajaran ceramah. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen, dengan rata-rata nilai *post-test* sebesar 81,25 dibandingkan 74,86 di kelas kontrol. Uji Wilcoxon Signed-Rank menghasilkan $Z = -5,233$ dan signifikansi 0,000, menunjukkan perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen. Analisis *N-Gain* menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 61,52%, termasuk kategori sedang. Kesimpulannya, model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Proses Bisnis dan direkomendasikan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci : Hasil Belajar, Team Games Tournament, SMKN 9 Garut.

**APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL OF
TEAM GAMES TOURNAMENT TYPE TO IMPROVE
STUDENTS' LEARNING OUTCOMES**

By:

Meri Meriana

2000913

ABSTRACT

Meri Meriana, 2024. Implementation of Team Games Tournament Cooperative Learning Model to Improve Student Learning Outcomes. Education is an important foundation for forming a competitive and capable next generation. This study aims to examine the effectiveness of the Team Games Tournament cooperative learning model in improving student learning outcomes in the Business Process subject in the Building Information and Modeling Design expertise program at SMKN 9 Garut. The study used an experimental method with a pre-test and post-test control group design. The sample consisted of 72 students divided into an experimental group that applied the TGT model and a control group with a lecture learning method. The results showed a significant increase in student learning outcomes in the experimental class, with an average post-test score of 81.25 compared to 74.86 in the control class. The Wilcoxon Signed-Rank test produced $Z = -5.233$ and a significance of 0.000, indicating a difference between the pre-test and post-test scores in the experimental class. The N-Gain analysis showed an average increase of 61.52%, including the moderate category. In conclusion, the TGT model is effective in improving student learning outcomes in the Business Process subject and is recommended as an alternative to improve the quality of learning.

Keywords: *Learning Outcomes, Team Games Tournament, SMKN 9 Garut.*

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Ilhamdaniah, S.T., M.T., Ph.D, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan ilmu dan bimbingan yang sangat baik selama penyusunan skripsi.
2. Bapak Try Ramadhan, S.Pd., S.Ars., M.Ars, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama penyusunan skripsi.
3. Bapak Dr. Fauzi Rahmanullah, S.Pd., M.T, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur yang telah memfasilitasi tugas akhir skripsi.
4. Ibu Dr.Lilis Widaningsing, S.Pd., M.T. Ibu Nitih Indra K.D., S.Pd., M.T., dan Bapak Restu Minggra, S.Pd., M.T. yang sudah memberikan masukan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.
5. Bapak Dr. Iwa Kuntadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri.
6. Ibu Dra. Hj. Neti Achlan, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 9 Garut yang telah menerima serta memberi izin kepada saya untuk melaksanakan penelitian di SMK Negeri 9 Garut.
7. Bapak Hendi Hidayat, S.Pd., selaku Kepala Program Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang telah membantu dalam proses penelitian serta memberikan izin untuk penelitian di SMK Negeri 9 Garut.
8. Bapak Khrisna Reza Fauzi, S.T., selaku Staf Tata Usaha yang telah membantu kelancaran administrasi dan pelayanan.
9. Terkhusus duniaku, Bapak Pesen Sutarman dan Ibu Hadsih, selaku orang tua yang selalu memberikan semangat dan bantuan finansial selama perjuangan ini.
10. Adik-adik saya, terutama dek Rizwan, yang telah mengorbankan atau menunda mimpinya demi memberikan kesempatan bagi saya untuk

menyelesaikan pendidikan terlebih dahulu. Untuk dek Moch Padil terimakasih sudah memberikan motivasi penyelesaian skripsi ini.

11. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Teknik Arsitektur 2020 yang bersama-sama berjuang selama perkuliahan.
12. Rekan-rekan Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K), Sita, Nabila F, Regia, Tiara, Ilmi, Lokasi di SMK Negeri 9 Garut tahun 2023.
13. Teman kost terkasih Adiyanti Riandini yang telah bersedia mendengarkan keluh kesah dan memberikan motivasi penyelesaian skripsi ini.
14. Dan terakhir untuk Bapak Triaji Saputro selaku rekan seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan keyakinan bahwa saya bisa menuntaskan pendidikan ini.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan oleh semua pihak menjadi amalan yang bermanfaat. Saya juga berharap tugas akhir skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkannya.

Bandung, 30 Agustus 2024

Yang Menyatakan.

Meri Meriana

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
HALAMAN PERNYATAAN	
ABSTRAK	
UCAPAN TERIMA KASIH	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	11
DAFTAR GAMBAR	12
DAFTAR LAMPIRAN.....	13
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Stuktur Organisasi.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1. Landasan Teori.....	6
2.1.1. Model Pembelajaran.....	6
2.1.2. Model Pembelajaran Kooperatif.....	8
2.1.3. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	16
2.1.4. Hasil Belajar Siswa	22

2.1.5.	Proses Bisnis Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan.....	25
2.2.	Kerangka Berpikir.....	26
2.3.	Penelitian Relevan	29
2.4.	Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN.....		36
3.1.	Desain Penelitian.....	36
3.2.	Partisipan	37
3.3.	Populasi Dan Sampel	38
3.3.1.	Populasi.....	38
3.3.2.	Sampel.....	38
3.4.	Instrumen Penelitian	38
3.4.1.	Tes Observasi Keterampilan Sosial Siswa.....	39
3.4.2.	Metode Tes	41
3.4.3.	Uji Validitas.....	46
3.4.4.	Uji Realibilitas.....	47
3.5.	Prosedur penelitian.....	48
3.6.	Analisis Statistik	49
3.6.1.	Analisis Deskriptif.....	49
3.6.2.	Uji Normalitas	49
3.6.3.	Metode Non-Parametrik.....	50
3.6.4.	Uji Homogenitas.....	50
3.6.5.	Uji N-Gain	50
BAB IV TEMUAN DAN BAHASAN		52
4.1.	Temuan Penelitian	52

4.1.1.	Analisis Deskriptif Lembar Obsevasi	52
4.1.2.	Analisis Deskriptif <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	54
4.1.3.	Uji Normalitas	56
4.1.4.	Uji Wilcoxon Signed-Rank.....	58
4.1.5.	Uji Homogenitas.....	59
4.1.6.	Uji N-Gain	60
4.2.	Bahasan Penelitian.....	61
4.2.1.	Penerapan Model Pembelajaran Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	62
4.2.2.	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model <i>Team Games</i> <i>Tournament</i> (TGT).	72
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....		76
5.1.	Simpulan.....	76
5.2.	Implikasi	77
5.3.	Rekomendasi	78
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN		83

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Katagegori Penghargaan	17
Tabel 2. Program Semester Mata Pelajaran Proses Bisnis DPIB	25
Tabel 3. Penelitian Relevan	28
Tabel 4. Desain Penelitian menggunakan <i>Non-Randomiez Control Group Pretest- Posttest Design</i>	36
Tabel 5. Populasi Penelitian	38
Tabel 6. Interpretasi Keterlaksanaan Pembelajaran	40
Tabel 7. Instrumen metode tes.....	41
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Metode Tes (<i>Pre-test</i>) siswa	42
Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Metode Tes (<i>Post-Test</i>).....	44
Tabel 10. Uji Realibilitas	47
Tabel 11. Uji Realibilitas	47
Tabel 12. Pembagian Skor Gain.....	51
Tabel 13. Kategori Perolehan Tafsiran Efektifitas N Gain Persen (%)	51
Tabel 14. Keterlaksanaan Pembelajaran Team Games Tournament siswa	53
Tabel 15. Presentase Nilai Pengamatan Observer.....	53
Tabel 16. Deskripsi Statistik <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	54
Tabel 17. Uji Normalitas	57
Tabel 18. Analisis Rank Uji Wilcoxon	58
Tabel 19. Analisis Test Statistik.....	59
Tabel 20. Analisis Hasil Uji Homogenitas	60
Tabel 21. Hasil Uji Ngain Kelas Eksperimen.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Layout Kursi Turnamen Siswa	19
Gambar 2. Layout Kelas Turnamen Siswa	20
Gambar 3. Kerangka Berpikir Penelitian.....	28
Gambar 4. Peningkatan Nilai Rata-Rata Yang Di Peroleh Siswa.....	55
Gambar 5. Kelompok Belajar Siswa	65
Gambar 6. Kelompok Belajar Siswa	66
Gambar 7. Kelompok Belajar Siswa	67
Gambar 8. Kelompok Belajar Siswa	67
Gambar 9. Penghargaan Kelompok Belajar Siswa Skor Tertinggi Pertama	69
Gambar 10. Penghargaan Kelompok Belajar Siswa Skor Tertinggi Kedua.....	69
Gambar 11. Penghargaan Kelompok Belajar Siswa Skor Tertinggi Ketiga.....	70
Gambar 12. Proses Pembelajaran Dikelas	108
Gambar 13. Pemberian penghargaan kepada kelompok perolehan skor terbaik	108
Gambar 14. Wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Proses Bisnis.	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian	83
Lampiran 2. Lembar Observasi	92
Lampiran 3. Skenario Penerapan Model TGT.....	101
Lampiran 4. Data <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Siswa.....	104
Lampiran 5. Analisis Statistik	105
Lampiran 6. Dokumentasi Visual.....	108
Lampiran 7. Dokumen Pendukung	111
Lampiran 8. Lembar Asistensi Skripsi.....	116
Lampiran 9. RPP Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen	120
Lampiran 10. PowerPoint Pembelajaran Kelas Kontrol Dan Eksperimen.....	124

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., & Kurniasari, E. (2021). Model-Model Pembelajaran. Pradina Pustaka.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511.
- Arisanti, D. (2015). Model pembelajaran kooperatif pada pendidikan agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 12(1), 82–93.
- Asih, B. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui teknik bermain guna meningkatkan minat dan hasil belajar fisika peserta didik kelas X SMA N 1 Pundong. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Jurusan Pendidikan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam).
- Aronson, E. (1978). *The Jigsaw Classroom*. Sage Publishing.
- Batari, U. D., Darwis, M., & Niswaty, R. (2018). Pengaruh kompetensi profesional guru terhadap kualitas proses pembelajaran pada paket keahlian administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Gowa. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Longmans, Green.
- Carmines, E. G., & Zeller, R. A. (1979). *Reliability and Validity Assessment*. Sage Publications.
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3), 297–334.

- Cronbach, L. J., & Meehl, P. E. (1955). Construct validity in psychological tests. *Psychological Bulletin*, 52(4), 281–302.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum.
- De Leon, F. (2019). Analytical study on truancy of students in Pedro A. Paterno National High School. *Ascendens Asia Journal of Multidisciplinary Research Abstracts*, 3(2C).
- Djollong, A. F. (2014). Teknik pelaksanaan penelitian kuantitatif. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 2(1).
- Einstein, A., Podolsky, B., & Rosen, N. (1935). Can quantum-mechanical description of physical reality be considered complete? *Physical Review*, 47, 777–780.
- Fatirul, A. N. (2008). Cooperative learning. Retrieved from <http://209.85>, 141.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran*. Ar-ruzz Media.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.
- Fleiss, J. L. (1981). *Statistical Methods for Rates and Proportions*. Wiley.
- Haynes, S. N., Richard, D. C. S., & Kubany, E. S. (1995). Content validity in psychological assessment: A functional approach to concepts and methods. *Psychological Assessment*, 7(3), 238–247.
- Hulin, C. L., Netemeyer, R. G., & Cudeck, R. (2001). Can reliability and validity be assessed with a single item? *Journal of Applied Psychology*, 86(5), 1556–1564.

- Hutapea, R. H., & Pak, S. (2022). Instrumen evaluasi non-tes dalam penilaian hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik.
- Kahar, A. (2015). Deskripsi teoritis, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. *Potret Pemikiran*, 19(1).
- Kasim, R. R., Badu, S. Q., & Yahya, L. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. *Research in the Mathematical and Natural Sciences*, 3(1), 19–26.
- Khotimah, S., & Wathon, A. (2019). Pengembangan alat permainan edukatif melalui klasifikasi strategi pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 215–240.
- Nasional, K. P., & Pendidikan, D. A. N. T. K. (2010). Model-model pembelajaran. Disajikan pada TOT Guru Pemandu MGMP SMP Serv, 1.
- Politanikoe. (2015). Uji T-Test (Pengantar Statistik Lanjut). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, 95–116.
- Roesminingsih, M. V., Widyaswari, M., Rosyanafi, R. J., & Zakariyah, F. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Sari, D. K. (2017). Peningkatan hasil belajar IPS menggunakan model kooperatif tipe numbered heads together (NHT) pada siswa kelas 6 sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(1), 9–14.
- Spearman, C. (1910). Correlation calculated from error of measurements. *American Journal of Psychology*, 21(3), 1–20.
- Suhendri, H. (2011). Pengaruh kecerdasan matematis-logis dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(1).

- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model).
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. D., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Tabrani, T., & Amin, M. (2023). Model pembelajaran cooperative learning. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 200–213.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wandini, R. R., Zahratunnisa, E., & Panjaitan, D. A. F. (2024). Perbedaan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan pembelajaran konvensional pada materi operasi hitung pecahan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1945–1949.
- Yulia, A., Juwandani, E., & Maulidya, D. (2020). Model pembelajaran kooperatif learning. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin (Vol. 3)*.