

**KEEFEKTIVAN PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)
DENGAN BANTUAN ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V MI IANATUSSIBYAN MANGKANG KULON
SEMARANG PADA MATERI BANGUN DATAR MATA PELAJARAN
MATEMATIKA TAHUN AJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Tugas dan Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata I (SI)
dalam Program studi Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**



Oleh :

LAILIYATUL ULFAH AL ULYA

NIM : 083911074

**FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2012

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lailiyatul Ulfah Al Ulya

NIM : 083911074

Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 15 November 2012

Saya yang menyatakan

Lailiyatul Ulfah Al Ulya

NIM: 083911074



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS TARBIYAH**

Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan, Telp/Fax (024) 7601295/7615387 Semarang
50185

PENGESAHAN

Naskah skripsi dengan :

Judul : **Keefektifan Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament)* Dengan Bantuan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Ianatusshibyan Mangkangkulon Semarang Pada Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Tahun Ajaran 2011/2012**

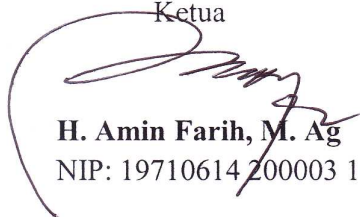
Nama : Lailiyatul Ulfah Al Ulya
NIM : 083911074
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji fakultas tarbiyah IAIN walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu pendidikan islam.

Semarang, 13 Desember 2012


DEWAN PENGUJI

Ketua

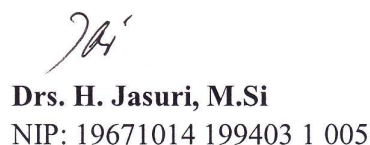

H. Amin Farih, M. Ag
NIP: 19710614 200003 1 002




Sekretaris


Wenti Dwi Yuniarti, S.Pd., M.Kom
NIP: 197706222 000604 2 005

Penguji I,


Drs. H. Jasuri, M.Si
NIP: 19671014 199403 1 005

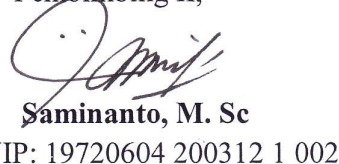
penguji II,


Joko Budi Poernomo, M.Pd
NIP: 19760214 200801 1 011

Pembimbing I,


Ismail, M.Ag
NIP: 19711021 199703 1 002

Pembimbing II,


Saminanto, M. Sc
NIP: 19720604 200312 1 002

NOTA PEMBIMBING

Semarang, 28 November 2012

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Walisongo
Di Semarang
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa, saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

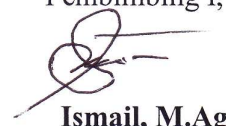
Judul: *Keefektifan Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Bantuan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Ianatusshibyan Mangkangkulon Semarang Pada Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Tahun Ajaran 2011/2012.*

Nama : Lailiyatul Ulfah Al Ulya
NIM : 083911074
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada fakultas tarbiyah IAIN WaliSongo Semarang untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I,



Ismail, M.Ag

NIP: 19711021 199703 1 002

NOTA PEMBIMBING

Semarang, 5 Desember 2012

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Walisongo
Di Semarang
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa, saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

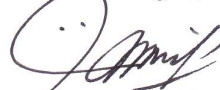
Judul: *Keefektifan Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Bantuan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Ianatusshibyan Mangkangkulon Semarang Pada Materi Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika Tahun Ajaran 2011/2012.*

Nama : Lailiyatul Ulfah Al Ulya
NIM : 083911074
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada fakultas tarbiyah IAIN WaliSongo Semarang untuk diajukan dalam sidang Munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing II,



Samianto, M. Sc

NIP: 19720604 200312 1 002

ABSTRAK

Judul: *KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN BANTUAN ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MI IANATUSSHIBYAN MANGKANGKULON SEMARANG PADA MATERI BANGUN DATAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA TAHUN AJARAN 2011/2012.*

Penulis : Lailiyatul Ulfah Al Ulya
NIM : 083911074

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dengan bantuan alat peraga efektif terhadap hasil belajar peserta didik materi Bangun Datar kelas V MI Ianatusshibyan Mangkangkulon Semarang.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yang dilaksanakan di MI Ianatusshibyan Mangkangkulon Semarang. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas yang terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas V A merupakan kelas eksperimen dan kelas V B merupakan kelas kontrol. Kelas V A terdiri dari 23 peserta didik dan kelas V B terdiri dari 22 peserta didik. Dalam penelitian ini merupakan penelitian populasi, karena yang menjadi sampel penelitian ini adalah seluruh populasi.

Teknik pengumpulan data dengan metode dokumentasi untuk memperoleh daftar nama peserta didik dan nilai hasil mid semester pelajaran matematika yang digunakan untuk menghitung normalitas dan homogenitas masing-masing kelas. Selain itu juga menggunakan metode tes yaitu memperoleh data nilai post test hasil pembelajaran yang diterapkan dalam model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dengan bantuan alat peraga dan juga untuk kelas yang menggunakan model konvensional.

Pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *TGT* dengan bantuan alat peraga lebih efektif meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen 64.35 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 57.73. Berdasarkan Uji t dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{hitung} = 1,887$ sedangkan $t_{tabel} = 1,681$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang diberi pembelajaran *TGT* dengan bantuan alat peraga dengan yang tidak. Jadi dalam pembelajaran menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* dengan bantuan alat peraga lebih baik dari pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran konvensional.

Dengan penelitian ini diharapkan akan menjadi bahan informasi ataupun masukan bagi pendidik maupun calon pendidik bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* dengan bantuan alat peraga efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar kelas V MI Ianatusshibyan Mangkangkulon Semarang dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan model konvensional.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahnya serta tidak lupa pula penulis panjatkan shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah mengangkat derajat manusia dari zaman Jahiliyah ke zaman Islamiyah.

Skripsi berjudul “KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DENGAN BANTUAN ALAT PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MI IANATUSSHIBYAN MANGKANGKULON SEMARANG PADA MATERI BANGUN DATAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA TAHUN AJARAN 2011/2012. ” ini disusun guna memenuhi tugas dan persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjanah Pendidikan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang.

Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapat dukungan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Suja’I, M.Ag, Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Ismail, M.Ag, Dosen pembimbing I dan Saminanto, M.Sc, dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Segenap dosen, pegawai, dan seluruh civitas akademik di lingkungan fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang khususnya dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI).
4. Endang Trisnowati, S.Ag, kepala sekolah MI Ianatusshibyan Mangkangkulon Semarang.
5. Evi Rohmawati, S.Pd.I, guru pengampu mata pelajaran Matematika Mi Ianatusshibyan Mangkangkulon Semarang

6. Ayahanda dan ibunda dan keluarga yang selama ini telah rela dan ikhlas memberikan do'a dan dukungan yang begitu besar.
7. Kodari Nuryakin terima kasih memberikan semangat, do'a dan senang tiasa membantu.
8. Sahabat-sahabatku khususya anak PGMI 08 dan kos Safira 24 yang senang tiasa memberi semangat dan bertukar pikiran
9. Keluarga besar Racana Walisongo yang selalu memotivasi peneliti agar semangat dalam berkarya.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penyelesain skripsi ini.

Kepada mereka semua, penulis tidak dapat memberikan apa-apa hanya untaian terima kasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan. Semoga Allah SWT, membalas semua kebaikan dan selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada mereka semua.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa penulis skripsi ini belum mencapai kesempurnaan. Namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

Amin

Semarang, 28 November 2012

Penulis,

Lailiyatul Ulfah Al Ulya

NIM: 083911074

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
BAB II: LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pustaka.....	7
B. Kerangka Teoritik.....	9
1. Belajar.....	9
a. Pengertian Belajar.....	9
b. Teori-teori Belajar.....	12
c. Faktor-faktor Hasil Belajar.....	15
2. Pembelajaran Matematika.....	17
a. Hakikat Pembelajaran Matematika.....	17
b. Teori Pembelajaran Matematika.....	18
3. TGT (<i>Teams Games Tournament</i>).....	19
a. Pengertian TGT.....	19
b. Langkah-langkah TGT.....	21
c. Kelebihan dan kekurangan TGT.....	22
d. Bentuk Kartu.....	24

4. Alat Peraga.....	24
a. Pengertian Alat Peraga.....	24
b. Fungsi Alat Peraga.....	25
c. Kriteria Alat Peraga.....	26
d. Bentuk alat peraga.....	26
5. Materi Bangun Datar.....	28
6. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams GameTournament</i> (TGT) dengan menggunakan Alat Peraga.....	35
7. Penggunaan TGT pada materi Bangun Datar dengan Menggunakan Alat Peraga efektif meningkatkan hasil belajar.....	38
C. Rumusan Hipotesis.....	40
 BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel Penelitian	41
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	52
E. Teknik Pengumpulan Data.....	53
1. Jenis Data	53
2. Sumber Data	53
3. Teknik Pengumpulan Data	53
4. Analisis Data Tahap Akhir	59
 BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.	63
B. Analisis Data	64
C. Pembahasan Hasil Penelitian	75
D. Keterbatasan Penelitian	77
 BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran-saran.....	79

C. Penutup.....	81
DAFTAR KEPUSTAKAAN.....	82
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv