

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) DENGAN MEDIA PAPAN PERAGA TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTsN 4  
SIDOARJO**

**SKRIPSI**



**Oleh :  
LISDIYANTI NURUL HIDAYAH  
NIM D0A218013**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPA  
AGUSTUS 2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lisdiyanti Nurul Hidayah

NIM : D0A218013

Jurusan/Program Studi : Pendidikan MIPA/Pendidikan IPA

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 8 Agustus 2022  
Yang membuat pernyataan,



Lisdiyanti Nurul Hidayah

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Lisdiyanti Nurul Hidayah

NIM : D0A218013

Judul : **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA  
PAPAN PERAGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS VII DI MTsN 4 SIDOARJO**

ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 5 Agustus 2022

Pembimbing I



**Sri Hidayati L, SKM., M.Kes.**

NIP. 198201252014032001

Pembimbing II



**Tatik Indavati, M.Pd.**

NIP. 197407172014112003

**PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

Skripsi oleh Lisdiyanti Nurul Hidayah ini telah dipertahankan di depan tim penguji skripsi.

Surabaya, 8 Agustus 2022

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Dekan,



Prof. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd

NIP. 197905172009011007

**Penguji I,**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ita Ainur Ropihi', written over a horizontal line.

Ita Ainur Ropihi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198906202019032017

**Penguji II,**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Khoirothul Ummah', written over a horizontal line.

Khoirothul Ummah, M.Si

NIP. 199105302019032019

**Penguji III,**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sri Hidayati L.', written over a horizontal line.

Sri Hidayati L., SKM., M.Kes.

NIP. 197201252014032001

**Penguji IV,**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Tatik Indayati', written over a horizontal line.

Tatik Indayati, M.Pd.

NIP. 197407172014112003



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300 E-mail:  
perpus@ainsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Lisdiyanti Nurul Hidayah  
NIM : D0A218013  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan IPA  
E-mail : lisdiyantinurul23@gmail.com

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi  Tesis  Disertasi  Lain-lain (.....)  
Yang berjudul:

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS  
GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA PAPAN PERAGA  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTsN 4 SIDOARJO**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, dan menampilkan/ mempublikasikan di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Oktober 2022

Penulis

Lisdiyanti Nurul Hidayah

## ABSTRAK

**Lisdiyanti Nurul Hidayah, 2022.** *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Papan Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di Mtsn 4 Sidoarjo.* Skripsi Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I : **Sri Hidayati L, SKM., M.Kes.** Dan Pembimbing II : **Tatik Indayati, M.Pd.**

**Kata kunci :** Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar Siswa, Sistem Tata Surya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa yang kurang berani mengemukakan pendapat saat pembelajaran, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru saat menyampaikan materi, dan mengobrol dengan temannya di kelas serta hasil belajar siswa yang masih rendah pada pembelajaran IPA di MTsN 4 Sidoarjo. Salah satu cara untuk mengatasi kendala yang ada dapat diterapkan inovasi pembelajaran dalam kelas dengan menerapkan model pembelajaran inovatif atau kooperatif untuk membantu siswa yang suka bercanda dan mengobrol dengan temannya. Oleh karena itu, Peneliti bertujuan untuk membangun semangat belajar siswa dalam belajar IPA dan mengajak siswa aktif belajar dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pada materi sistem tata surya.

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media papan peraga terhadap hasil belajar siswa kelas VII materi sistem tata surya di MTsN 4 Sidoarjo. Model penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain pada penelitian ini yaitu dengan *Non equivalent group design*. Desain penelitian ini menggunakan dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis prasyarat, uji *Wilcoxon* untuk hasil tes, analisis persentase angket, dan uji Mann Whitney untuk uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dari hasil output Dasar pengambilan keputusan uji *Wilcoxon* adalah jika

nilai Asymp.Sig (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, artinya model pembelajaran kooperatif TGT dengan media papan peraga efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII materi sistem tata surya di MTsN 4 Sidoarjo. Ada perbedaan antara penerapan model pembelajaran TGT di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak diterapkan model kooperatif TGT. Hasil uji Mann Whitney menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$ , hal ini berarti model pembelajaran kooperatif TGT efektif digunakan. Persepsi siswa mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif TGT sangat baik dan antusias dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan data yang didapatkan dari hasil angket respon siswa, persentase lebih dominan menjawab sangat setuju dengan rentang nilai diatas 75% termasuk dalam kategori tinggi dan rata-rata pencapaian skor adalah 85,7%, dengan kategori sangat tinggi artinya siswa menyukai model pembelajaran kooperatif tipe TGT.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Hipotesis Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Batasan Masalah .....	9
G. Definisi Operasional Variabel .....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	14
A. Kajian Teori.....	14
B. Penelitian Terdahulu.....	26
C. Kerangka Berpikir .....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Rancangan Penelitian.....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Subjek Penelitian .....	32
D. Variabel Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34



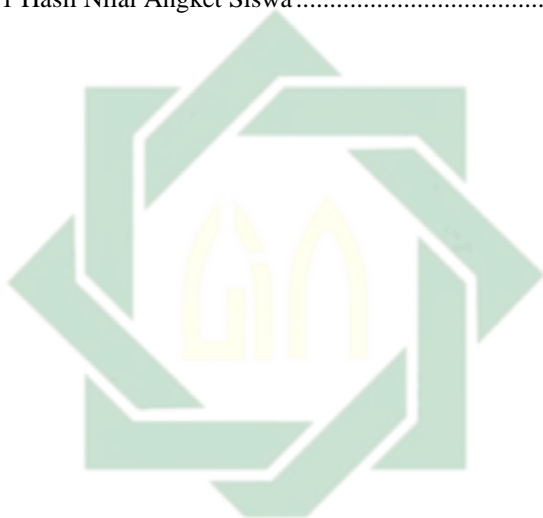
F. Teknik Analisis Data .....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	45
A. Hasil Penelitian .....	45
1. Gambaran Umum Tempat Penelitian .....	45
2. Data Hasil Pretest dan Posttest .....	46
a. Hasil Analisis Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	47
b. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	48
3. Analisis Data Tes .....	49
B. Pembahasan .....	45
BAB V PENUTUP .....	59
A. Simpulan .....	59
B. Saran .....	60
DAFTAR PUSTAKA .....	61


  
 UIN SUNAN AMPEL  
 S U R A B A Y A

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran Kooperatif .....	20
Tabel 2.2 Sintak Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> .....	21
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu .....	28
Tabel 3.1 Desain Penelitian Pretest – Posttest .....	33
Tabel 3.2 Skala Likert.....	39
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes.....	40
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Butir Angket.....	42
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Tes .....	44
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Angket .....	45
Tabel 3.7 Kategori Penilaian Angket .....	47
Tabel 4.1 Tabulasi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	50
Tabel 4.2 Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen .....	50
Tabel 4.3. Tabulasi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4.4 Analisis Deskriptif Kelas Kontrol .....	52
Tabel 4.5 Tabel Uji Normalitas.....	53
Tabel 4.6 Tabel Uji Homogenitas .....	55
Tabel 4.7 Tabel Uji Wilcoxon.....	56
Tabel 4.8 Uji Mann Whitney <i>Pretest</i> Eksperimen	

dan <i>Pretest</i> Kontrol .....	57
Tabel 4.9 Uji Mann Whitney <i>Posttest</i> Eksperimen dan <i>Posttest</i> Kontrol.....	57
Tabel 4.10 Kategori Penilaian Angket .....	58
Tabel 4.11 Hasil Nilai Angket Siswa .....	59



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 3. Kisi-Kisi Soal *Pretest* Dan  
*Posttest*
- Lampiran 4. Soal *Pretest Dan Posttest*
- Lampiran 5. Lembar Angket Respon Siswa
- Lampiran 6. Uji Validitas Soal
- Lampiran 7. Uji Reliabilitas Soal
- Lampiran 8. Uji Validitas Angket
- Lampiran 9. Uji Reliabilitas Angket
- Lampiran 10. Data Hasil Belajar Siswa  
Kelas Kontrol
- Lampiran 11. Data Hasil Belajar Siswa  
Kelas Eksperimen
- Lampiran 12. Lembar Validasi RPP
- Lampiran 13. Lembar Validasi Angket
- Lampiran 14. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 15. Surat Bukti Penelitian
- Lampiran 17. Bukti Berita Acara Seminar  
Proposal
- Lampiran 18. Dokumentasi

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada sistem tatap muka yang diterapkan, pemerintah dan semua sekolah menyepakati untuk diadakannya pembelajaran tatap muka namun masih terbatas. Pemerintah Indonesia khususnya Menteri Pendidikan juga memikirkan dampak kedepannya bagi siswa yang mengikuti pembelajaran daring, siswa akan merasa bosan untuk belajar di rumah dan berpengaruh negatif pada aspek psikososial siswa.<sup>1</sup> Upaya memulai kegiatan pembelajaran di sekolah dapat meminimalisir siswa bosan belajar di rumah sehingga pada saat ini siswa sudah bisa melakukan pembelajaran dengan tatap muka terbatas sistem *Hybrid learning*.

Pembelajaran *Hybrid learning* merupakan gabungan dari dua proses pembelajaran yaitu pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis komputer (online). Model pembelajaran ini menjadi pilihan guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik dengan kondisi lingkungan belajar yang diperbaharui.<sup>2</sup> Sebagaimana yang dijelaskan oleh Fong bahwa *blended learning* adalah sebutan yang umum diketahui untuk pembelajaran yang menggabungkan beragam sumber belajar yang tersusun atas kata *blended* artinya kombinasi/campuran, sedangkan *learning* artinya belajar. Adapun penyebutan nama lainnya adalah *Hybrid learning*

---

<sup>1</sup> M. Makhin, 'Hybrid Learning Model Pembelajaran pada Masa Pandemi di SD Negeri Bungurasih Waru Sidoarjo', *Mudir : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2021), 95–103 <<https://doi.org/10.55352/mudir.v3i2.312>>.

<sup>2</sup> Abdurrahman Harun and others, 'Model Pembelajaran Hybrid Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Pendidikan Islam*, 12.2 (2021), 11.

(*hybrid* artinya campuran, kombinasi, *learning* artinya belajar).<sup>3</sup>

Awal memulai pembelajaran dari *online* menjadi *offline* harus lebih meningkatkan kembali semangat belajar siswa, yang semula belajar melalui HP sambil duduk di rumah dan sekarang belajar fokus di kelas dengan teman sejawatnya serta ada pendampingan guru langsung dalam kelas. Hal ini dapat diimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan semangat belajarnya dan meningkatkan hasil belajar yang baik. Salah satu upaya yang membuat pembelajaran menjadi aktif dan menarik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Memulai pembelajaran di sekolah membuat semangat belajarnya menurun sehingga berdampak pada hasil belajar. Menurut guru mata pelajaran IPA ibu kholifah menyampaikan bahwa hasil belajar pada ujian pertengahan semester tidak memenuhi standar nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal). Satu kelas dengan jumlah siswa 30 yang mampu tuntas dengan kriteria memenuhi nilai KKM adalah 2-3 siswa dengan kriteria nilai minimumnya yaitu 76.<sup>4</sup> Dengan demikian dari permasalahan menumbuhkan semangat belajar pada mata pelajaran IPA dan rendahnya pemahaman materi yang terlihat dari hasil belajar maka diperlukan upaya dalam proses pembelajaran. Upaya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi solusi menumbuhkan semangat belajarnya.

Model pembelajaran kooperatif dapat memberi variasi cara mengajar untuk membuat siswa lebih mandiri dalam belajar, guru harus lebih memerhatikan strategi yang diterapkan di kelas.<sup>5</sup> Pada hasil penelitian sebelumnya yang

---

<sup>3</sup> Fong, J., Kwan, R., & Wang, F. L. (2008). Hybrid Learning and Education: First International Conference, ICHL 2008 Hong Kong, China, August 13-15, 2008 Proceedings. Springer.

<sup>4</sup> Kholifah. *Wawancara dengan Guru IPA*. (2022)

<sup>5</sup> Danti Yuliansi Saadjad, 'Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Mts Negeri 1 Luwuk', *Linear : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5.1 (2021), 63–72 <<https://doi.org/10.53090/jlinear.v5i1.95>>.

dilakukan oleh Yulianto di kelas XI SMK Negeri 1 Cimahi menunjukkan terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada setiap siklusnya. Hasil belajar siswa siklus I sebesar 0,48, siklus II sebesar 0,60, dan siklus III sebesar 0,65.<sup>6</sup> Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Dian Kusuma dan Trapsilo di kelas VIII SMPN 10 Jember menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan teknik *firing line* dengan model pengajaran langsung.<sup>7</sup>

Salah satu aspek yang perlu dilatih kepada siswa melalui proses pembelajaran yaitu sikap ilmiah. Beberapa sikap ilmiah yang dapat ditingkatkan oleh siswa terdiri dari rasa keingintahuannya, cara mengambil keputusan, keinginan untuk mencari jawaban dari suatu masalah, menyelesaikan masalah dengan pikiran yang terbuka, objektif, jujur, teliti, mampu bekerja sama dengan baik, dan lain-lain.<sup>8</sup> Proses pembelajaran IPA dilaksanakan secara ilmiah (*scientific*) untuk mengembangkan kemampuan berikir dan bekerja tim. Oleh karena itu, pemberian pengalaman belajar pada pembelajaran IPA siswa SMP/MTs lebih diutamakan pada penggunaan dan penerapan keterampilan proses ilmiah yang berhubungan dengan IPA secara langsung.<sup>9</sup>

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam

---

<sup>6</sup> Wisnu D. Yulianto, Kamin Sumardi, and Ega T. Berman, 'Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk', *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1.2 (2016), 323 <<https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>>.

<sup>7</sup> Dian Kusuma Ningrum and Trapsilo Prihandono, 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) Dengan Teknik Firing Line Disertai Media Kartu Dalam Pembelajaran Ipa (Fisika) Di Smp', 7.

<sup>8</sup> Dony Wahyudi, 'Efektifitas Model Teams Game Tournament (Tgt) Dengan Media Sulap Untuk Menyelesaikan Soal Fisika Kelas Vii Smp Negeri 1 Karimunnjawa', *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 2014.

<sup>9</sup> I Hardini & Puspitasari D, "*Strategi Pembelajaran Terpadu*" (Teori, Konsep Dan Implementasi (yogyakarta: Familia, 2017).

kerja tim dikala perkembangan zaman dengan era digital pada pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif TGT merupakan cara mengaktifkan siswa dengan model pertandingan dalam pembelajaran dengan kelompok belajarnya. Model pembelajaran kooperatif TGT dikembangkan oleh Robert Slavin dengan perbedaan proses pembelajaran yang terletak dalam hal kompetisi (pertandingan). Teknik belajar TGT menggabungkan kelompok belajar dengan kompetensi tim yang akan berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas akademik.<sup>10</sup> Kelebihan dari model pembelajaran TGT menurut Wahyudi dan Hartono yaitu melatih siswa dalam bersosialisasi, hasil belajar lebih baik, penguasaan materi lebih dalam dengan suasana belajar yang menyenangkan.<sup>11</sup>

Salah satu materi IPA di SMP/MTs adalah materi sistem tata surya. Ruang lingkup materi sistem tata surya meliputi beberapa komponen penyusun tata surya, rotasi, revolusi bumi dan bulan, serta dampaknya bagi kehidupan di bumi. Tata surya merupakan susunan benda langit yang terdiri dari planet-planet, bulan, bintang, meteoroid, asteroid, komet yang mengelilingi matahari dan matahari sebagai pusat tata surya. Teori yang menyebutkan bahwa matahari sebagai pusat tata surya adalah teori heliosentris.<sup>12</sup> Sistem tata surya banyak diintegrasikan di dalam Al Quran, diantaranya penciptaan langit, bulan, dan matahari seperti yang dijelaskan dalam Al Quran surah Nuh ayat 15-16 yaitu :

أَلَمْ تَرَوْا كَيْفَ خَلَقَ اللَّهُ سَمَوَاتٍ طِبَاقًا ( ١٥ )  
وَجَعَلَ الْقَمَرَ فِيهِنَّ نُورًا وَجَعَلَ الشَّمْسُ سِرَاجًا ( ١٦ )

*“Tidakkah kamu perhatikan bagaimana Allah telah menciptakan tujuh langit bertingkat-tingkat?”*

<sup>10</sup> purwati mosik, ‘Implementasi Teams Games Tournaments Berbasis Percobaan Fisika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Peserta Didik. Unnes Physic Educational Journal ISSN 22526935. Vol2 (1):45-53., 2013’

<sup>11</sup> Wahyudi.

<sup>12</sup> Kanginan, IPA Fisika Kelas IX. Bandung. PT. Gelora Aksara Pratama. 2002



*Dan Allah menciptakan padanya bulan sebagai cahaya dan menjadikan matahari sebagai pelita?”<sup>13</sup>*

Penyampaian materi pelajaran IPA yang masih dalam bentuk ceramah oleh guru salah satunya adalah materi sistem tata surya. Pengertian tata surya adalah susunan benda-benda langit yang terdiri dari bulan, bintang, planet dan matahari sebagai pusat tata surya. Planet merupakan anggota tata surya yang terdiri dari 8 planet diantaranya yaitu merkurius, venus, bumi, mars, jupiter, saturnus, uranus, dan neptunus.<sup>14</sup> Model pembelajaran kooperatif TGT menjadi solusi yang dapat diterapkan di kelas. Hal ini berarti menjadi upaya untuk mencapai tujuan belajar dari tiap individu melalui suatu model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajarannya. Dengan demikian siswa diharapkan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Siswa akan lebih mudah untuk memahami konsep dan menemukan hal baru yang sulit dipelajari apabila siswa saling bekerja sama dan berdiskusi dengan temannya dalam suatu kelompok kecil yang dibentuk. Uraian tersebut merupakan definisi dari Pembelajaran kooperatif.<sup>15</sup>

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model yang menerapkan prinsip kerja kelompok dengan adanya turnamen yang mempertandingkan antar kelompok dan berkesempatan untuk berkompetisi sehingga siswa bergairah untuk mengikuti pembelajaran.<sup>16</sup> Rangkaian model pembelajaran ini juga menerapkan tanggung jawab individual, kerja tim untuk mencapai keberhasilan dan

---

<sup>13</sup> Yunus, Mahmud, Prof. Dr., Tafsir Al Quran al karim, PT. Hidakarya Agung, Jakarta, 1979/1399 H.

<sup>14</sup> Ftira Netti, ‘Peningkatan Kompetensi Siswa Pada Materi Tata Surya Melalui Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Ipa Kelas Ix Smpn 2 Candung’, *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 1.1 (2017), 93 <<https://doi.org/10.24036/jep/vol1-iss1/40>>.

<sup>15</sup> Fathurrohman. “Model-Model Pembelajaran Inovatif”. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. (2015)

<sup>16</sup> Danti Yuliarsi Saadjad, ‘pengaruh model pembelajaran tgt melalui daring terhadap hasil belajar siswa mts negeri 1 luwuk’, *Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5.1 (2021), 63–72

penghargaan tim. Pada pembelajaran kooperatif mengkondisikan siswa untuk aktif saling memberi, bekerja sama dan mendukung satu sama lain dalam kerja kelompok untuk mencapai keberhasilan kelompok. Turnamen dilakukan di akhir pertemuan materi atau setelah selesainya materi pelajaran. Turnamen yang diadakan dengan meja turnamen dimaksudkan untuk perwakilan anggota kelompok menjawab soal turnamen saat berlawanan dengan kelompok lain. Apabila dalam anggota tersebut tidak bisa menjawab maka akan digantikan oleh anggota lain untuk maju pada meja turnamen. Kekhususan pada model pembelajaran kooperatif ini terletak pada turnamen akademik yang diadakan pada pembelajaran di kelas.

Papan peraga merupakan papan yang terbuat dari kayu yang berbentuk persegi panjang dan dapat dilepas pasang. Sisi samping papan peraga terdapat kata yang berisi perintah dari materi pelajaran yang digunakan sebagai bahan belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Muatan isi materi pada papan disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai. Pada media papan peraga ada komponen yang nantinya akan dipasang dan dijelaskan prosesnya oleh kelompok penjawab.

Beberapa alasan yang mendasari menerapkan model pembelajaran kooperatif ada dua, pertama yaitu beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, menumbuhkan sikap toleransi terhadap sesama, dan meningkatkan kemampuan hubungan sosial. Kedua, dapat mewujudkan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, pemecahan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Model pembelajaran kooperatif memiliki perbedaan dengan pembelajaran yang lain. Perbedaannya dapat diketahui dari proses belajar yang menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok.<sup>17</sup> Tujuan yang akan dicapai bukan hanya

---

<sup>17</sup> Trianto, "Model-model Pembelajaran Inovaif Berorientasi Konstruktivistik, Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya". Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher. (2007)

kemampuan akademik siswa tetapi juga kerja sama yang baik untuk penguasaan materi belajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti yang dilakukan saat kegiatan PLP di MTsN 4 Sidoarjo, terdapat beberapa kendala yang ada dalam proses pembelajaran yaitu terdapat siswa yang kurang berani untuk mengemukakan pendapat saat pembelajaran, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru saat menyampaikan materi, ada juga siswa yang bermain sendiri dan mengobrol dengan temannya di kelas. Siswa juga merasa bosan apabila hanya mendengarkan penjelasan guru di depan kelas. Salah satu cara untuk mengatasi kendala yang ada dapat diterapkan inovasi pembelajaran dalam kelas, seperti dalam hal tidak konsentrasi dalam belajar akan diterapkan pembelajaran yang menarik dengan berbantuan media belajar. Menerapkan model pembelajaran inovatif atau kooperatif untuk membantu siswa yang suka bercanda dan mengobrol dengan temannya. Mengajak siswa fokus dalam belajar melalui tahapan model pembelajaran kooperatif. Meminimalisir terjadinya kendala belajar yang terus muncul maka menerapkan model pembelajaran kooperatif ini siswa menjadi lebih komunikatif, dan menciptakan suasana belajar yang menarik, serta siswa dapat mengekspresikan pendapatnya dalam bentuk kerja tim.

Model yang diterapkan guru sebelumnya memakai pembelajaran diskusi kelompok biasa seperti pembuatan peta konsep (*mind mapping*) yang belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini. Pada hasil belajar siswa di ujian tengah semester sebagian besar masih belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rata-rata nilai siswa pada ujian tengah semester adalah antara 40-50. Model pembelajaran siswa dan semangat belajar siswa terhadap materi IPA harus ditingkatkan lagi untuk mencapai nilai KKM sebagaimana nilai yang ditetapkan.

Sebagaimana paparan penjelasan sebelumnya, Peneliti bertujuan untuk membangun semangat belajar siswa dalam belajar IPA dan mengajak siswa aktif belajar dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan

pada materi sistem tata surya untuk hasil belajar yang baik. Turnamen yang dilakukan diikuti oleh seluruh siswa dalam kelompoknya masing-masing. Oleh karena itu, berdasarkan paparan sebelumnya dari masalah kesiapan belajar siswa dan mengajak siswa aktif dalam pembelajaran maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian bertujuan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media papan peraga terhadap hasil belajar siswa kelas VII di masa pasca pandemic.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

Bagaimana efektivitas model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media papan peraga terhadap hasil belajar siswa kelas VII materi sistem tata surya di MTsN 4 Sidoarjo?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah : Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media papan peraga terhadap hasil belajar siswa kelas VII materi sistem tata surya di MTsN 4 Sidoarjo.

### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis pada penelitian ini adalah :

Model pembelajaran kooperatif TGT dengan media papan peraga efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 4 Sidoarjo.

### **E. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini akan membantu untuk dapat mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* terhadap hasil

belajar siswa pada materi sistem tata surya kelas VII. Penelitian ini akan bermanfaat sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan inovasi model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang lebih kreatif dengan metode pembelajaran pada materi sistem tata surya kelas VII.

### **2. Manfaat Praktis**

- a) Bagi guru memberikan inspirasi untuk berinovasi menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* kepada siswa.
- b) Bagi siswa akan mengalami pembelajaran belajar yang menarik dan berbeda seperti pembelajaran konvensional biasanya dengan memberikan kebebasan belajar dan ikut pertandingan dalam kelas dengan model pembelajaran kooperatif TGT.
- c) Bagi peneliti dapat dijadikan bahan penelitian lebih lanjut dan tambahan referensi untuk meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran yang lebih baik.

### **F. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Efektivitas model pembelajaran kooperatif TGT dengan media papan peraga sebagai perantara adanya permainan dan pertandingan pada proses pembelajaran.
2. Materi pokok kelas VII semester genap yaitu pada KD 3.11 materi sistem tata surya.

## G. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut :

### 1. Efektivitas model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan papan peraga

Model pembelajaran kooperatif TGT yaitu belajar kelompok dengan prinsip adanya turnamen yang mempertandingkan antar kelompok. Permainan diberikan dengan memainkan papan peraga , pertandingan diadakan satu kelompok bertanding dengan satu kelompok lainnya. Susunan model pembelajaran ini menerapkan tanggung jawab individu dan kerja tim untuk mencapai keberhasilan kelompoknya sehingga didapatkan juara pertandingan dan diberikan penghargaan kepada tim yang memenangkan pertandingan. Untuk mendapatkan data dari penerapan model pembelajaran ini, peneliti menggunakan teknik pengambilan data yaitu tes dan angket. Data tes dan angket tersebut kemudian dianalisis data menggunakan uji T-Test apabila data berdistribusi normal dan menggunakan uji Wilcoxon apabila data tidak berdistribusi normal.

### 2. Hasil belajar

Hasil belajar yang diperoleh dalam proses pembelajaran merupakan hasil dari pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* TGT. Pada pembelajaran ini berkaitan dengan sistem tata surya yang merupakan materi abstrak sehingga harapannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari model pembelajaran yang diterapkan. Standart minimal nilai yang harus dicapai oleh siswa adalah 76, sehingga hasil dari penerapan model pembelajaran ini dilihat dari adanya kenaikan nilai yang dicapai.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Siswa mempunyai motivasi dan semangat belajar bergantung pada kreativitas pendidik dalam mengembangkan proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih berkualitas.<sup>18</sup> Menurut Dimiyati dan Mudjiono mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar maka kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional.<sup>19</sup> Definisi dari model adalah kerangka prosedural yang sistematis untuk menghasilkan suatu proses yang digunakan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas yang digunakan oleh guru. Suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

---

<sup>18</sup> Hendrik Lempe Tasaik and Patma Tuasikal, 'Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Inpres Semberpasi', *Metodik Didaktik*, 2018  
<<https://doi.org/10.17509/md.v14i1.11384>>.

<sup>19</sup> Dimiyati dan Murjiyono. "*Belajar dan Pembelajaran*." Jakarta: Rineka Cipta, (2009)

Penjelasan tersebut merupakan pengertian model pembelajaran yang diungkapkan oleh Joyce & Weil dalam Rusman.<sup>20</sup> Adapun penjelasan menurut Winataputra model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>21</sup>

Berdasarkan definisi mengenai model pembelajaran yang diungkap diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah bagaimana guru untuk memilih dan merancang pembelajaran di kelas secara sistematis dan efisien dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman yang dipegang guru dalam merancang pembelajaran yang menarik untuk melaksanakan proses belajar mengajar.

Seorang guru harus mampu menentukan model pembelajaran yang tepat untuk siswanya yang akan mencapai tujuan pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model yang biasanya banyak digunakan dan dianjurkan oleh para ahli pendidikan yaitu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan pada semua jenjang di sekolah. Model pembelajaran kelompok merupakan kegiatan belajar bersama-sama dengan teman lain yang dilakukan oleh beberapa siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Rusman. "Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru", Bandung : CV. Alfabeta, (2012)

<sup>21</sup> Winataputra, "Strategi Belajar dan Mengajar IPA", Penerbit Universitas Terbuka Depdikbud, Jakarta, (1993)

<sup>22</sup> Rusman,"Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru", Bandung: CV.Alfabeta, (2012),202



Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antar siswa dalam pembagian kelompok dan masing-masing kelompok bertanggung jawab pada kegiatan belajar dalam kelompoknya untuk tercapainya tujuan pembelajaran sehingga semua anggota kelompok memahami materi dengan baik.<sup>23</sup> Pembagian kelompok dalam pembelajaran kooperatif biasanya terdiri dari empat sampai enam anggota dimana masing-masing kelompok terdiri berdasarkan perbedaan kompetensi, jenis kelamin dan etnis, sehingga dalam satu kelompok heterogen terdiri dari berbagai macam perbedaan siswa. Kerja kelompok yang dibentuk secara heterogen membuat siswa dapat menghargai pendapat temannya dan saling bekerja sama.<sup>24</sup>

## 2. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan dari menerapkan model pembelajaran kooperatif yaitu mendapatkan hasil belajar akademik yang baik, menerapkan penerimaan perbedaan antar siswa, dan mengembangkan keterampilan sosial dengan bekerja sama.<sup>25</sup>

## 3. Prinsip Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson dalam Rusman dijelaskan bahwa terdapat lima unsur dasar yang ada pada pembelajaran kooperatif, yaitu :

- a) Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), adalah keberhasilan suatu kelompok dalam menyelesaikan tugas tergantung

<sup>23</sup> Kadek Dedi Lesmana and I Made Suarjana, 'Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Tgt', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2017 <<https://doi.org/10.23887/jppp.v1i2.12622>>.

<sup>24</sup> Yulia ayu astuti, 'Model-Pembelajaran-Kooperatif-Tipe-Tgt-Teams-Games-Tournament-Untuk-Meningkatkan.Pdf'. Universitas sebelas maret, 2013

<sup>25</sup> Suprihatiningrum, Jamil. "Strategi Pembelajaran", Jogjakarta: Ar-Ruz Media. (2013)

pada usaha dari setiap kelompok tersebut yang dibentuk dalam pembelajaran kooperatif.

b) Tanggung jawab perorangan, yaitu masing-masing individu anggota kelompok mempunyai kewajiban berhasil dalam menyelesaikan tugas kelompok.

c) Interaksi tatap muka, yaitu untuk berdiskusi dan berinteraksi dengan dalam kelompoknya serta memberikan banyak kesempatan kepada semua anggota kelompok untuk mengenal satu sama lain.

d) Partisipasi dan komunikasi, yaitu dalam kegiatan pembelajaran dan dalam kelompoknya melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dan komunikatif.<sup>26</sup>

### 3. Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang menerapkan prinsip kerja kelompok dengan adanya turnamen yang mempertandingkan antar kelompok. Rangkaian model pembelajaran ini juga menerapkan tanggung jawab individual, kerja tim untuk mencapai keberhasilan dan penghargaan tim. Pada pembelajaran kooperatif mengkondisikan siswa untuk aktif saling memberi, bekerja sama dan mendukung satu sama lain dalam kerja kelompok untuk mencapai keberhasilan kelompok. Pembentukan kelompok dari siswa yang heterogen akan membantu siswa lain yang masih lambat kurang aktif akan termotivasi untuk belajar dari teman satu kelompoknya, sedangkan yang sudah bisa dan pandai akan terasah pemahamannya dengan membimbing dan mengarahkan teman yang lain.

Komponen pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yaitu (1) presentasi

---

<sup>26</sup> Rusman, "Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru", Bandung: CV.Alfabeta, (2012), 212

kelas, (2) kerja kelompok, (3) permainan, (4) pertandingan, (5) penghargaan kelompok. Kegiatan model pembelajaran ini dapat menantang siswa untuk belajar dari adanya turnamen antar kelompok, menyenangkan dengan adanya permainan didalam memahami materi serta memotivasi siswa untuk menang dengan cara memahami materi untuk meraih penghargaan kelompok.<sup>27</sup> Aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa tidak tegang dengan mendengarkan ceramah guru dan juga menumbuhkan tanggung jawab individual, kerja sama yang baik, persaingan yang sehat, serta keterlibatan belajar siswa secara aktif di dalam kelas.<sup>28</sup>

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan turnamen akademik dimana mengisinya dengan materi bahan ajar pada saat pembelajaran, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan belajar individu, para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka dan keinginan untuk lebih unggul dari kelompok lain.<sup>29</sup> Model pembelajaran ini bukan untuk mencari kelompok pemenang dalam turnamen ini namun proses pembelajaran yang berlangsung dan hasil pemahaman kompetensi siswa dari antusias belajar menggunakan model kooperatif TGT. Kesuksesan dan keberhasilan mencapai tujuan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran, hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara bersama-sama

---

<sup>27</sup> Lesmana and Suarjana.

<sup>28</sup> Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, (2008)

<sup>29</sup> Tukiran, Dkk. "Model-model Pembelajaran Inovatif". Bandung: Alfabeta, (2013)

dengan kelompoknya. Pada model pembelajaran ini siswa setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing anggota kelompoknya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan turnamen yang diadakan tiap akhir pokok bahasan atau juga di akhir pekan untuk mendapatkan skor tertinggi dari masing-masing kelompok yang bertanding.

Model pembelajaran kooperatif memiliki sintak dalam pembelajarannya pada tabel 2.1 sintak model pembelajaran kooperatif<sup>30</sup> :

**Tabel 2.1**  
**Sintak Model Pembelajaran Kooperatif**

Fase	Kegiatan guru
Fase 1 : Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa siap belajar
Fase 2 : Menyajikan materi	Mempresentasikan materi pembelajaran kepada siswa
Fase 3 : Mengorganisir siswa ke dalam tim-tim belajar	Membagi siswa dalam beberapa kelompok dengan melakukan transisi yang efisien
Fase 4 : Membantu kerja tim	Membantu kelompok selama siswa mengerjakan tugasnya
Fase 5 : Mengevaluasi	Menguji pengetahuan siswa mengenai materi pembelajaran

<sup>30</sup> Suprijono, Agus. Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (2015).

Fase 6 : Memberikan penghargaan	Mempersiapkan prestasi hasil kerja tim dengan pemberian penghargaan
------------------------------------	---

Adapun sintak model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

memiliki perbedaan dengan model pembelajaran

kooperatif. Berikut pada tabel 2.2 sintak model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

*Tournament* (TGT) menurut Rusman<sup>31</sup>

**Tabel 2.2**  
**Sintak Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament***

Tahap	Kegiatan guru
Tahap 1 : Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik serta menyampaikan topic yang akan dipelajari
Tahap 2 : Menyajikan materi	Menyajikan materi pembelajaran kepada siswa
Tahap 3 : Mengorganisir siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil	Membagi siswa dalam beberapa kelompok dengan melakukan transisi yang efisien

<sup>31</sup> Rusman. "Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru", Bandung: CV. Alfabeta, (2012)

Tahap 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Membimbing kelompok belajar selama siswa mengerjakan tugasnya
Tahap 5 : Turnamen	Mengawasi jalannya kegiatan dan memastikan siswa memahami petunjuk pengerjaan
Tahap 6 : Memberikan penghargaan	Mempersiapkan prestasi individu ataupun kelompok

#### 4. Sistem Tata Surya

Materi pokok : sistem tata surya

Kompetensi Dasar :

3.11 Menganalisis sistem tata surya, rotasi dan revolusi bumi dan bulan, serta dampaknya bagi kehidupan di bumi

Penelitian yang dilakukan mengambil materi sistem tata surya kelas VII semester II. Beberapa hal yang mendasari pemilihan materi sistem tata surya yaitu materi tersebut merupakan materi yang abstrak sehingga pembelajaran perlu dibuat untuk menggambarkan konsep tersebut, materi sistem tata surya berhubungan dengan benda langit dan fenomena yang sering terjadi di masyarakat sehingga perlu mengetahui pemahaman dari materi tersebut. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sinta Febriyan dkk menyimpulkan bahwa presentase pemahaman konsep siswa MTs Al-Falah kelas VII pada materi tata surya masih tergolong rendah.<sup>32</sup> Materi sistem tata surya meliputi susunan Tata Surya terdiri atas Matahari, Planet Dalam, Planet Luar, Komet, Meteorid, dan Asteroid.

<sup>32</sup> Sinta Febriyana and others, 'Profil Pemahaman Konsep Siswa Smp Pada Materi Tata Surya', *Natural Science Education Research*, 4.1 (2021), 56–64 <<https://doi.org/10.21107/nser.v4i1.8140>>.

- a) Matahari adalah bintang yang berbentuk bola gas panas dan bercahaya.

Matahari terdapat di dalam tata surya yang memiliki empat lapisan, yaitu inti matahari, fotosfer, kromosfer, dan korona. Inti matahari memiliki suhu yang cukup panas yang berfungsi sebagai sumber energi matahari. Selanjutnya lapisan fotosfer, di dalam fotosfer terdapat bintik matahari dimana daerah tersebut memiliki medan magnet yang kuat dan dingin serta lebih gelap dari daerah sekitarnya, kemudian lapisan kromosfer yang terlihat seperti gelang merah yang mengelilingi bulan disaat terjadi gerhana matahari total. Lapisan terluar matahari ada korona, korona memiliki warna keabuan dan terlihat seperti mahkota yang mengelilingi bulan saat terjadi gerhana matahari total.

- b) Planet adalah benda langit yang tidak dapat memancarkan cahaya sendiri.

Planet dibagi menjadi dua macam yaitu planet dalam dan planet luar. Planet dalam disebut juga dengan planet terrestrial yaitu planet yang letaknya dekat dengan matahari, berukuran kecil, dan mempunyai sedikit satelit. Planet dalam yaitu merkurius, venus, bumi, dan mars, sedangkan planet luar adalah planet yang letaknya jauh dari matahari. Planet luar disebut juga dengan planet jovian yang terdiri atas Jupiter, saturnus, Uranus, dan neptunus.

- c) Komet adalah benda langit yang mengelilingi matahari dengan orbit yang panjang, yang terdiri dari debu, partikel batu bercampur es, metana dan ammonia. Komet terdiri dari inti komet yang berukuran lebih kecil dan padat, koma yaitu daerah kabut di sekitar inti komet dan ekor komet yang berukuran lebih panjang.

- d) Meteoroid adalah potongan batu atau puing logam yang mengandung unsur besi dan logam yang bergerak di luar angkasa. Beberapa benda langit yang terbentuk dari meteoroid yaitu meteor

dan meteorit. Meteor adalah meteoroid yang habis terbakar oleh atmosfer bumi akibat gesekan dengan atmosfer bumi, sedangkan meteorit adalah meteoroid yang tidak habis terbakar oleh atmosfer bumi kemudian jatuh ke bumi.

e) Asteroid adalah potongan batu yang mirip dengan materi penyusun planet. Asteroid terletak pada daerah antara Mars dan Jupiter disebut sabuk asteroid.

f) Rotasi bumi dan Revolusi bumi.

Rotasi bumi adalah perputaran bumi pada porosnya, sedangkan revolusi bumi adalah peredaran bumi mengelilingi matahari.

g) Rotasi bulan dan Revolusi bulan

Bulan melakukan tiga gerakan sekaligus yaitu rotasi, revolusi dan bergerak bersama-sama dengan bumi mengelilingi matahari. Jika bumi berada diantara matahari dan bulan sehingga bulan memasuki bayangan bumi. Bulan dibagi menjadi dua yaitu bulan sideris dan bulan sinerdis. Bulan sideris membutuhkan kala revolusi selama 27,3 hari sedangkan bulan sinordis membutuhkan kala revolusi selama 29,5 hari. Satu bulan sinordis digunakan sebagai dasar penanggalan komariyah (penanggalan islam).<sup>33</sup>

##### 5. Media Papan Peraga

Komponen sumber belajar atau wahana dalam bentuk fisik mengandung materi belajar secara instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar adalah pengertian dari media belajar. Menurut Rusman, media belajar terbagi menjadi 3 kategori yaitu dari sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya.<sup>34</sup>

<sup>33</sup> Widodo, W. "Buku paket IPA kelas VII semester 2", Balitbang, Kemendikbud, 2017

<sup>34</sup> Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Penerbit Alfabeta. (2018)



- a. Berdasarkan sifatnya :
  - 1) Media audio, media audio merupakan media yang memiliki suara dan hanya bisa didengar.
  - 2) Media visual, media visual merupakan media yang tidak mengandung suara tetapi hanya dilihat saja.
  - 3) Media audiovisual, media audiovisual adalah media yang memiliki suara bisa didengar dan dilihat.
- b. Berdasarkan jangkauannya :
  - 1) Media yang memiliki daya guna terbatas oleh ruang dan waktu.
  - 2) Media yang memiliki daya guna luas dan bebas.
- c. Berdasarkan teknik pemakaiannya :
  - 1) Media yang diproyeksikan
  - 2) Media yang tidak dapat diproyeksikan

Papan peraga merupakan papan yang terbuat dari duplek atau karton yang berbentuk balok dan dapat dilepas pasang. Sisi samping papan peraga terdapat kata yang berisi perintah dari materi pelajaran yang digunakan sebagai bahan belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Muatan isi materi pada papan disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai. Pada media papan peraga ada komponen yang nantinya akan dipasang dan dijelaskan prosesnya oleh kelompok penjawab.

Disamping papan ada kartu yang berisi pertanyaan atau perintah untuk memeragakan di dalamnya. Papan peraga digunakan sebagai media bantu untuk penyampaian materi namun siswa yang terlibat langsung didalamnya untuk menjelaskan dan menanggapi hasil dari kelompok lain. Papan peraga ini bukanlah yang dapat diperagakan layaknya mainan, tetapi peraga edukasi untuk materi tersebut dalam hal kooperatif *games*, karena materi sistem

tata surya memuat konsep-konsep yang abstrak. Papan ini digunakan sebagai bahan awal sebelum dilaksanakannya turnamen yang ada pada model pembelajaran kooperatif TGT. Setiap kelompok ada yang mewakili satu orang untuk mengambil pertanyaan, maka kelompok tersebut harus menjawab atau menjelaskan hasil kartu yang dipilih. Masing-masing individu dalam kelompok diharuskan untuk menjawab untuk membantu teman kelompoknya dan tujuannya supaya teman yang lain tidak bergantung pada teman yang biasanya menjawab pertanyaan. Pengambilan kartu dilakukan secara bergantian setiap kelompok apabila kelompok yang mengambil sudah menjawab pertanyaan atau perintah dari kartu pada papan peraga. Apabila pengambilan kartu kelompok tidak bisa menjawab maka pertanyaan bisa dilimpahkan atau diberikan kepada kelompok lain. Permainan ini akan ada skor untuk kelompok yang menjawab pertanyaan terbanyak.

6. Kelebihan dan Kekurangan Papan Peraga

Penggunaan media belajar yang dipilih pasti mempunyai kelebihan dan kekurangannya. Berikut kelebihan dan kekurangan dari media papan Peraga adalah :

- a. Kelebihan
  - a) Pembelajaran menjadi lebih aktif
  - b) Penggunaan media dilakukan oleh siswa secara langsung
  - c) Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan memacu semangat belajar siswa
- b. Kekurangan
  - a) Kondisi kelas jadi kurang kondusif (ramai)
  - b) Siswa yang aktif menjadi lebih dominan
  - c) Persiapan media membutuhkan waktu yang lama

## B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penerapan model pembelajaran yang dilakukan peneliti terdahulu terhadap hasil belajar sudah pernah dilakukan sebelumnya. Pada tabel 2.3 tentang beberapa hasil pencarian penulis mengenai penelitian yang relevan dilakukan sebelumnya berkaitan dengan masalah yang diteliti adalah :

**Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Penulis	Judul	Metode Penelitian	Populasi dan Sampel	Hasil penelitian	Perbedaan
1.	Penelitian oleh I Gd Gunarta pada tahun 2018 di SD Gugus IV kecamatan Petang	Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA	Penelitian eksperimen semu	Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III berjumlah 79 orang. Dari hasil teknik random sampling, sampel yang diambil yaitu SDN 1 Pelaga berjumlah	Berdasarkan hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 3,39 > t_{tabel} = 2,021$ dengan signifikansi 5%. Nilai kelompok eksperimen dan kontrol yaitu : $22,29 > 17,9$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok belajar dengan model kooperatif TGT.	Perbedaan dengan penelitian ini adalah tempat penerapan model pembelajaran, materi pembelajaran, sampel yang diambil.

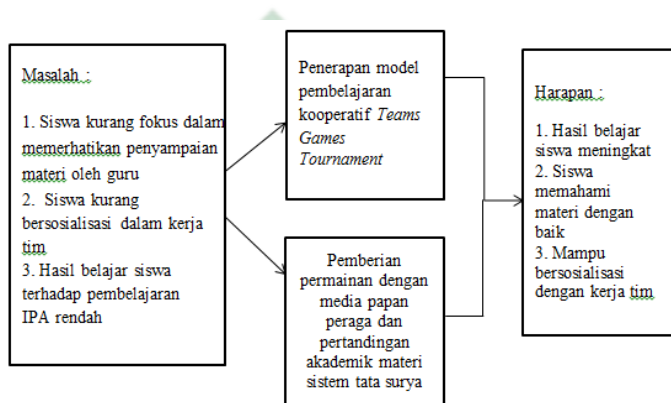
2.	Penelitian oleh Putri indah wahyuni pada tahun 2019 di SDN Rejosari 03	Keefektifan Model Pembelajaran TGT(Team Games Tournament) Berbantuan Media Papan Putar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran Tematik	Penelitian eksperimen	Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV	Berdasarkan hasil analisis diperoleh varian kelompok eksperimen sebesar 57.696 dan varian kelompok kontrol sebesar 149.432 serta $t_{hitung} = 2.963$ dan $t_{tabel} = 2.021$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga diketahui bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media papan putar mata pelajaran tematik efektif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV.	Perbedaan dengan penelitian ini adalah tempat penelitian yang diambil, materi pembelajaran, variabel penelitian ini yaitu meningkatkan prestasi belajar.
----	--	--	-----------------------	---	---	--

3.	Penelitian oleh Danti Yuliarsi Saadjad pada tahun 2021 di MTsN 1 Luwuk	Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Mts Negeri 1 Luwuk	Penelitian eksperimen	Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII dan sampel penelitian ini adalah kelas VII A berjumlah 20 orang dan B berjumlah 20 orang.	Berdasarkan hasil analisis diperoleh varian kelompok eksperimen sebesar 57.696 dan varian kelompok kontrol sebesar 149.432 serta $t_{hitung} = 2.963$ dan $t_{tabel} = 2.021$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga model pembelajaran TGT berbantuan media papan putar mata efektif terhadap prestasi belajar siswa.	Perbedaan dengan penelitian ini adalah materi pembelajaran, proses penerapan model pembelajaran dilakukan pada saat kondisi pandemic pembelajaran daring.
----	--	--	-----------------------	--	--	---

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

### C. Kerangka Berpikir

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan pada kelas Eksperimen. Adanya permasalahan yang ada dalam kelas akan diterapkanlah model pembelajaran kooperatif ini, dengan harapan ada peningkatan pada hasil belajar IPA dan kemampuan bersosialisasi yang baik dalam berkelompok.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Pengertian penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Penelitian dapat dikatakan sebagai penelitian eksperimental yaitu kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/tindakan/*treatment* pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu jika dibandingkan dengan tindakan lain.<sup>35</sup> Metode penelitian kuantitatif adalah suatu bentuk metode penelitian yang dipilih untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data dengan menggunakan instrumen penelitian yang ditujukan kepada sampel penelitian, analisis data yang digunakan bersifat statistik/kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan.<sup>36</sup> Metode kuantitatif dipilih peneliti dengan tujuan untuk mengukur subjek yang diteliti dan data yang didapatkan berupa angka/statistik.

---

<sup>35</sup> Hadi, Sutrisno. "Metodologi Research", Yogyakarta: Yasbit, Fak. Psikologi UGM, (1985)

<sup>36</sup> Anisa Ramadiana, Akhsanul In'am, and Adi Slamet Kusumawardana, 'The Effect of Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) on Creativity and Comprehension the Student's Concept in Mathematics Learning', *Mathematics Education Journal*, 2019  
<<https://doi.org/10.22219/mej.v3i1.8416>>.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media papan peraga efektif digunakan dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Permasalahan ini mengkaji dari teori-teori sebelumnya sehingga muncul permasalahan di kelas pada saat pandemi menurun di Indonesia. Adapun data yang diperoleh dari lapangan dalam bentuk skor hasil belajar pemahaman siswa berupa angka yang bersifat kuantitatif.

Pengertian dari Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.<sup>37</sup> Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi experimental* dengan design *Non equivalent group design*.<sup>38</sup> Penerapan metode ini dilakukan kepada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan kelompok kontrol yang digunakan sebagai kelas pembanding. Selanjutnya, kedua kelas diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui pemahaman materi dari siswa terlebih dahulu. Perlakuan selanjutnya untuk mengukur hasil belajar setelah proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT, kemudian kedua kelas diberikan soal *post-test*. Hasil penskoran akan dicatat dalam rubrik hasil dari *pre-test* dan *post-test*. Setelah kedua kelas diberikan perlakuan didapatkan data nilai untuk mengetahui hasil dari *pre-test* dan *post-test* sehingga diperoleh selisih skor antara *pre-test* dan *post-test*. Pada tabel 3.1 tentang desain penelitian yang akan dilakukan.

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian *Pretest - Posttest***

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	$O_1$	X	$O_2$

<sup>37</sup> Moh. Nazir, "Metode Penelitian". Bogor: Ghalia Indonesia, (2014)

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: ALFABETA. (2014):147



K	$O_3$	-	$O_4$
---	-------	---	-------

Keterangan :

- E : Pembelajaran pada kelompok eksperimen dengan model pembelajaran TGT
- K : Pembelajaran pada kelompok kontrol dengan metode konvensional
- $O_1$  : Hasil *pre-test* pada kelas eksperimen
- $O_2$  : Hasil *post-test* pada kelas eksperimen
- $O_3$  : Hasil *pre-test* pada kelas kontrol
- $O_4$  : Hasil *post-test* pada kelas kontrol
- X : Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dalam pembelajaran

Pada penelitian ini, pengukuran hasil belajar dengan menggunakan tes. Hasil belajar yang diperoleh merupakan hasil dari pengaruh penerapan model pembelajaran TGT pada kelas eksperimen. Perlakuan diberikan pada kelas eksperimen untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif TGT efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem tata surya.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di MTs Negeri 4 Sidoarjo yang bertempat di desa Tlasih, Kecamatan Tlasih Kabupaten Sidoarjo. Adapun penelitian dilakukan pada bulan Mei tahun 2022/2023.

## C. Subjek Penelitian

### a. Populasi

Pengertian populasi menurut Sugiyono adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan

adalah populasi.<sup>39</sup> Berdasarkan uraian beberapa pengertian populasi diatas, pengertian populasi adalah keseluruhan subjek penelitian sebagai sumber data dalam sebuah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang ada di MTSN 4 Sidoarjo yang berjumlah 256 siswa dan terdistribusi dalam 8 kelas yaitu kelas A sampai H.

b. Sampel

Pengertian Sampel menurut Riduwan adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti.<sup>40</sup> Bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut merupakan penjelasan dari sampel. Hal yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Oleh karena itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif.<sup>41</sup>

Untuk pengambilan jumlah sampel pada penelitian ini adalah dengan *purposive sampling*, yaitu peneliti menentukan berdasarkan pertimbangan penelitian. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti jika peneliti memiliki pertimbangan-pertimbangan tertentu didalam pengambilan sampelnya.<sup>42</sup> Di MTsN 4 Sidoarjo memiliki jumlah kelas A sampai H yang berarti 9 kelas pada semua tingkatan. Kelas tersebut dibagi menjadi beberapa kategori yaitu kelas unggulan, kelas olahraga dan kelas regular, maka sampel yang diambil adalah sekelompok siswa pada kelas

---

<sup>39</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*”, dan R&D, Bandung: ALFABETA, (2014).

<sup>40</sup> Akdon& Riduwan, “*Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*”, Bandung: Alfabeta,(2008)

<sup>41</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*”, dan R&D, Bandung: ALFABETA, (2014)

<sup>42</sup> Akdon& Riduwan, “*Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*”, Bandung: Alfabeta,(2008)

regular yang dianggap mewakili karakteristik populasi siswa kelas VII. Kelas yang diambil yaitu kelas G dan kelas H. kelas VII G dan H dipilih peneliti berdasarkan arahan dari guru IPA yang dapat mewakili kelas regular dan bisa bekerja kooperatif dengan baik. Kelas VII G sebagai kelas kelompok kontrol dan kelas VII H sebagai kelas kelompok eksperimen.

#### D. Variabel Penelitian

Segala sesuatu yang dijadikan obyek pengamatan oleh peneliti, sering pula dinyatakan variabel penelitian sebagai faktor-faktor yang berperan dalam siswa peristiwa yang akan diteliti adalah definisi variabel yang disampaikan menurut Suryabrata.<sup>43</sup> Terdapat beberapa variabel dalam penelitian seperti variabel bebas, variabel terikat dan variabel kontrol.

Variabel pada penelitian ini adalah :

a. Variabel bebas (*Independent Variable*) adalah variabel yang dapat mempengaruhi perubahan variabel terikat. Adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif TGT dengan media papan peraga.

b. Variabel terikat (*Dependent Variable*) merupakan variabel kriteria dan menjadi perhatian utama sebagai sasaran penelitian. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

c. Variabel kontrol adalah variabel bebas (prediktor) yang efeknya terhadap variabel kriteria yang dikontrol oleh peneliti. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah materi ajar, usia siswa, durasi belajar.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan adalah definisi dari

---

<sup>43</sup> Suryabrata, Sumadi, "Metodologi Penelitian", Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, (2006)

pengumpulan data.<sup>44</sup> Upaya yang dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan beberapa metode diantara yaitu :

a. Pengumpulan data penelitian

a) Tes

Metode pengumpulan data dengan menggunakan jenis soal tes yang dibuat oleh peneliti kemudian dibagikan kepada objek penelitian merupakan instrument tes. Pada penelitian ini menggunakan tes berupa tes pilihan ganda dengan 4 alternative jawaban. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran menggunakan model kooperatif TGT.

b) Angket

Metode angket digunakan untuk mengetahui persepsi peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif TGT. Angket akan disebarakan atau dibagikan kepada responden (siswa) yang ditujukan untuk memenuhi kepentingan penelitian. Peneliti membuat beberapa pertanyaan tertulis yang akan dijawab oleh siswa. Bentuk angket adalah angket tertutup dimana soal angket berisi pilihan jawaban yang sudah disediakan, kemudian siswa memilih jawaban yang sesuai dengan dirinya mengenai persepsi model pembelajaran kooperatif TGT dengan media papan peraga. Siswa diarahkan untuk mengisi angket berdasarkan persepsi masing-masing siswa. Angket diberikan kepada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media papan peraga.

---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: ALFABETA. (2014):147

c) Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan peneliti adalah untuk mengumpulkan data-data dan arsip dokumentasi saat di lokasi penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data lokasi penelitian dan juga kehadiran siswa serta kegiatan yang dilakukan selama penelitian untuk melengkapi data sebagai data pendukung. Selain dokumen bentuk fisik (tertulis) juga ada dokumentasi berupa gambar yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas.

b. Instrumen Penelitian

a) Butir Soal Tes

Jenis soal tes yang dibuat oleh peneliti kemudian dibagikan kepada objek penelitian merupakan instrument tes. Pada penelitian ini menggunakan tes berupa tes pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model kooperatif TGT. Aspek yang diukur yaitu aspek kognitif dengan soal tes berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal dan 4 pilihan jawaban.

b) Butir angket (kuesioner)

Angket berisi pilihan jawaban dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket digunakan untuk mengetahui persepsi dari diterapkannya model pembelajaran kooperatif TGT pada kelas eksperimen. Peneliti menggunakan angket dengan skala *likert*. Adapun tabel 3.2 rentang skala *likert* serta kategori penilaiannya adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Skala Likert**

Pilihan jawaban	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

## F. Teknik Analisis Data

1. Uji instrumen penelitian
  - a. Validitas Intrumen

Menurut Azwar menyebutkan bahwa asal kata dari validitas yaitu *validity*, artinya secara tepat atau kecermatan alat ukur dalam melakukan fungsi pengukurannya.<sup>45</sup> Uji validitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Soal tes berbentuk objektif dengan diberikan skor 1 apabila menjawab benar dan skor 0 apabila menjawab salah. Para peneliti sering menggunakan teknik pengujian untuk uji validitas adalah korelasi Bi variate Pearson dan Corrected Item Total. Penggunaan korelasi Bi-variate pearson dengan uji signifikansi koefisien korelasinya adalah 0,05 adalah penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan program SPSS. Pada tabel 3.3 mengenai hasil uji validitas butir soal tes.

---

<sup>45</sup> Azwar, Saifuddin. 2001. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

**Tabel 3.3**  
**Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes**

Nomer soal	$r_{hitung}$	Keterangan
Soal 1	0,559	Valid
Soal 2	0,054	Invalid
Soal 3	0,482	Valid
Soal 4	0,494	Valid
Soal 5	0,206	Invalid
Soal 6	0,507	Valid
Soal 7	0,461	Valid
Soal 8	0,154	Invalid
Soal 9	0,471	Valid
Soal 10	0,419	Valid
Soal 11	0,368	Valid
Soal 12	0,381	Valid
Soal 13	0,590	Valid
Soal 14	0,068	Invalid
Soal 15	0,520	Valid
Soal 16	0,026	Invalid
Soal 17	0,508	Valid
Soal 18	0,509	Valid
Soal 19	0,357	Valid
Soal 20	0,16	Invalid

Soal 21	0,426	Valid
Soal 22	0,184	Invalid
Soal 23	-0,14	Invalid
Soal 24	0,556	Valid
Soal 25	0,404	Valid
Soal 26	0,496	Valid
Soal 27	0,406	Valid
Soal 28	0,384	Valid
Soal 29	0,057	Invalid
Soal 30	-0,142	Invalid

Kriteria validnya soal yang telah ditentukan yaitu jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrument dapat dinyatakan valid. Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka instrument dapat dinyatakan tidak valid. Pada instrument soal tes, didapatkan hasil uji instrument dari 30 soal bahwa terdapat 20 soal yang dinyatakan valid dengan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $r_{hitung} > 0,361$  dan terdapat 10 soal dinyatakan tidak valid dengan  $r_{hitung} < 0,361$ .

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Validitas Butir Angket**

Nomer soal	$r_{hitung}$	Keterangan
1	0,129	Invalid
2	0,462	Valid
3	0,443	Valid
4	0,471	Valid
5	0,415	Valid
6	0,400	Valid
7	0,510	Valid
8	0,380	Valid
9	0,479	Valid
10	0,415	Valid
11	0,242	Invalid
12	0,371	Valid
13	-0,115	Invalid
14	0,160	Invalid
15	-0,212	Invalid

Pada tabel 3.4 tentang hasil uji validitas butir angket menunjukkan instrument angket juga memiliki nilai bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dinyatakan valid dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka dinyatakan tidak valid dengan nilai  $r_{hitung} > 0,361$ . Pada validitas butir pertanyaan angket adalah sebanyak 15 butir dan dari 15 butir soal terdapat 10 pertanyaan yang dinyatakan

valid dan terdapat 5 pernyataan yang dinyatakan tidak valid.

a) Reliabilitas instrument

Makna dari kata reliabilitas (*reliability*) yang berarti bahwa hasil dari suatu pengukuran yang dapat dipercaya.<sup>46</sup> Menurut Sudjana bahwa reliabilitas merupakan keajegan atau ketepatan atau kesamaan untuk menilai hal yang akan dinilai.<sup>47</sup> Indeks yang menunjukkan seberapa jauh alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Uji reliabilitas menggunakan program SPSS dengan model *Cronbach's Alpha* dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah instrument dikatakan valid dan reliable, kemudian instrument bisa digunakan dan disebarakan kepada objek penelitian.

Adapun hasil dari uji reliabilitas butir soal pada tabel 3.5 didapatkan hasil bahwa terdapat 20 soal yang dapat digunakan dan *reliable*. Soal yang akan disebarakan kepada siswa didapatkan hasil bahwa nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $r_{hitung} > 0,361$ , maka dikatakan *reliable*.

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Reliabilitas Tes**

Cronbach's Alpha	N of Item
.825	20

Sumber : SPSS

Berdasarkan hasil reliabilitas pada butir tes didapatkan nilai Cronbach's Alpha 0,825. Dengan demikian tes tersebut memenuhi kriteria reliabel atau layak karena nilai koefisiennya 0,825.

Reliabilitas angket pada tabel 3.6 yang akan disebarakan kepada siswa didapatkan hasil bahwa nilai

<sup>46</sup> Zulkifli Matondang, "Validitas dan reliabilitas suatu instrument penelitian, jurnal Tabularasa PPS Unimed, Vol 6 No 1, Juni, (2009)

<sup>47</sup> Sudjana, Nana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar", Bandung: Remaja Rosdakarya, (2004)

$r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $r_{hitung} > 0,361$ , maka dikatakan *reliable*. Hasil perhitungan reliabilitas angket yaitu 0,544. Dengan demikian angket dikatakan *reliable* karena nilai koefisiennya 0,544. Berikut hasil reliabilitas pada angket :

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Reliabilitas Angket**

Cronbach's Alpha	N of Item
.544	10

Sumber : SPSS

## 2. Analisis data instrument

### a) Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada SPSS dengan penggunaan uji Kolmogorov-Smirnov. Adapun syarat diterimanya data tersebut terdistribusi normal apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ , dan apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak terdistribusi normal.

### b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel penelitian memiliki variasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan pada program SPSS. Bentuk hipotesis pada uji homogenitas adalah :

$H_0$  : Data memiliki varian yang sama (homogen)

$H_1$  : Data tidak memiliki varian yang sama (tidak homogen)

Kriteria untuk menerima atau menolak  $H_0$  dilihat berdasarkan nilai signifikansi, adapun kriterianya adalah sebagai berikut :

- Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau data tidak homogen
- Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima atau data homogen

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis apakah model pembelajaran yang diterapkan efektif dalam pembelajaran. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik. Uji nonparametrik yang digunakan adalah uji *Wilcoxon Signed Rank*. Uji *Wilcoxon* merupakan tes nonparametric yang digunakan untuk membandingkan nilai tengah suatu variabel dari dua data sampel berpasangan.<sup>48</sup> Uji *Wilcoxon* dilakukan menggunakan program SPSS. Adapun dasar pengambilan keputusan hipotesis pada uji *Wilcoxon Signed Rank Test* adalah :

- a. Jika nilai *P-Value* (Sig.) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak.
- b. Jika nilai *P-Value* (Sig.) > 0,05, maka  $H_0$  diterima.

c. Analisis data angket

Angket berisi pilihan jawaban dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket digunakan untuk mengetahui persepsi penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media papan peraga kepada peserta didik. Bentuk angket memiliki skor pada masing-masing jawaban. Berikut pada tabel 3.7 kategori rentang dari pemberian skor pada masing-masing jawaban.<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Windi Astuti Windi, Muhammad Taufiq, and Taofik Muhammad, 'implementasi wilcoxon signed rank test untuk mengukur efektifitas pemberian video tutorial dan ppt untuk mengukur nilai teori', *Produktif : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5.1 (2022), 405–10

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: ALFABETA. (2014):147

**Tabel 3.7**  
**Kategori Penilaian Angket**

Rentang Nilai Angket	Kategori
0% - 24,9%	Rendah
25% - 49,9%	Sedang
50% - 74,5%	Tinggi
75% - 100%	Sangat tinggi



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. HASIL PENELITIAN

##### 1. Gambaran Umum Tempat Penelitian

###### a. Identitas Sekolah

Nama Madrasah : MTsN 4 Sidoarjo  
Alamat Madrasah : Jl. Raya Tlasi, Tlasi  
Satu, Tlasi, Kec.  
Tulangan, Kabupaten  
Sidoarjo, Jawa Timur  
61273.  
Status Madrasah : Negeri  
Status Akreditasi : A

###### b. Visi dan Misi Sekolah

Visi : Terwujudnya warga madrasah yang berakhlak mulia,  
nasionalis, berprestasi, peduli lingkungan,  
berbudaya literasi dan riset.

Misi :

1. Menumbuhkan pemahaman dan penghayatan nilai-nilai agama untuk membentuk akhlak mulia melalui kegiatan ibadah yaumiyah, kajian kitab, tartil, dan tahfidz al-quran.
2. Membentuk pola hidup yang kreatif dan kompetitif berlandaskan keimanan dan ketaqwaan

3. Menumbuhkan semangat berbangsa dan bernegara melalui kegiatan-kegiatan cinta tanah air dan bangsa
  4. Mewujudkan peserta didik yang kreatif, inovatif, memiliki penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilandasi nilai-nilai agama islam.
  5. Mewujudkan keunggulan dalam prestasi akademik dan non akademik
  6. Mewujudkan pengembangan kurikulum yang adaptif dan proaktif
  7. Menyiapkan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang memiliki kompetensi, kualitas, dan etos kerja yang tinggi
  8. Menjalin hubungan yang harmonis dan dinamis antar warga madrasah dan masyarakat
  9. Menumbuhkan budaya bersih, nyaman, dan kondusif untuk belajar
  10. Membentuk kesadaran warga madrasah untuk melindungi dan melestarikan lingkungan
  11. Menumbuhkan budaya literasi melalui pembelajaran instrakurikuler, ekstrakurikuler, dan kompetisi
  12. Menumbuhkan budaya riset melalui pembelajaran instrakurikuler, ekstrakurikuler, dan kompetisi.
- c. Struktur Organisasi Sekolah
- Kepala Sekolah : Drs. Abdul Adjis, M.Pd.I.  
 Waka Humas : Nur Sri Pudji Astuti, S.Ag.  
 Waka Kurikulum : Sri Utami, S.Pd.  
 Waka Kesiswaan : Rudi Janto, S.Pd.  
 Waka Sarana prasarana: Suparto, S.Psi.

## 2. Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

### a. Hasil Analisis Deskriptif *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Hasil belajar siswa dilakukan pada kedua kelas untuk melihat perbandingan nilai dari hasil belajar kedua kelas tersebut. Berikut adalah data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen :

**Tabel 4.1**  
**Tabulasi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

TABULASI NILAI PRE-TEST			TABULASI NILAI POST-TEST		
Interval	Frekuensi	Persentase	Interval	Frekuensi	Persentase
20-28	5	20%	55-62	0	0%
29-37	3	12%	63-70	5	20%
38-46	5	20%	71-78	6	24%
47-55	5	20%	79-86	6	24%
56-64	0	0%	87-94	7	28%
65-73	7	28%	95-102	1	4%

**Tabel 4.2**  
**Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen**

	Mean	Median	Mode	Maximum	Minimum	Range	Std.Deviation
Pretest Eksperimen	47	45	55	70	20	50	16.894
Posttest Eksperimen	80,80	80	90	100	65	35	9.318

Berdasarkan tabel 4. 1 tabulasi frekuensi hasil belajar siswa kelas eksperimen menunjukkan hasil belajar *pre-test* terdapat frekuensi tertinggi pada interval 65-73, yang berarti hasil *pre-test* kelompok eksperimen tergolong tinggi. Pada hasil belajar *post-test* kelompok eksperimen terdapat frekuensi tertinggi pada interval 87-94, yang berarti hasil *post-test* kelompok eksperimen tergolong cukup tinggi dan terdapat nilai yang sangat tinggi pada interval 95-102. Hal ini berarti bahwa terdapat peningkatan yang baik pada sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran TGT dengan media papan peraga. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 47



sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 80,80.

**b. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol**

Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diterapkan model pembelajaran TGT dengan media papan peraga pada materi sistem tata surya. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, kelas kontrol diberikan *pretest* dahulu. Berikut adalah data yang didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol :

**Tabel 4.3.**

**Tabulasi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol**

TABULASI NILAI PRE-TEST			TABULASI NILAI POST-TEST		
Interval	Frekuensi	Persentase	Interval	Frekuensi	Persentase
20-29	4	16%	45-52	3	12%
30-39	4	16%	53-60	6	24%
40-49	6	24%	61-68	8	32%
50-59	10	40%	69-76	5	20%
60-69	1	4%	77-84	2	8%
70-79	0	0%	85-92	1	4%

**Tabel 4.4**

**Analisis Deskriptif Kelas Kontrol**

	Mean	Median	Mode	Maximum	Minimum	Range	Std.Deviation
Pretest Kontrol	41,80	45	50	60	20	40	12.152
Posttest Kontrol	64,60	65	65	85	45	40	10.599

Berdasarkan data hasil belajar kelompok kontrol tersebut menunjukkan hasil belajar *pre-test* terdapat frekuensi tertinggi pada interval 50-59, yang berarti hasil *pre-test* kelompok kontrol tergolong rendah. Pada hasil belajar *post-test* kelompok kontrol

terdapat frekuensi tertinggi pada interval 61-68, yang berarti hasil *post-test* kelompok kontrol tergolong sedang. Hal ini menunjukkan bahwa kelas kontrol mengalami sedikit peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran. Rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol adalah 41,80 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol adalah 64,60.

### 3. Analisis Data Tes

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada SPSS dengan penggunaan uji Kolmogorov-Smirnov. Adapun syarat diterimanya data tersebut terdistribusi normal apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ , dan apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak terdistribusi normal.

**Tabel 4.5**  
**Tabel Uji Normalitas**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk
		Signifikansi	Signifikansi
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	.200	.059
	Posttest Eksperimen	.028	.070
	PretestKontrol	.200	.511
	Posttest Kontrol	.000	.001

Berdasarkan tabel 4. 5 hasil uji normalitas diketahui bahwa terdapat salah satu kelas yang nilai signifikansi  $< 0,05$ , yaitu pada kelas kontrol (posttest) maka apabila terdapat salah satu kelas yang tidak berdistribusi normal, maka hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol disimpulkan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan tidak berdistribusi normal, oleh karena itu uji yang akan dipilih dalam pengujian hipotesis adalah uji nonparametric. Uji nonparametric yang digunakan adalah uji *Wilcoxon*.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel penelitian memiliki variasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan pada program SPSS. Bentuk hipotesis pada uji homogenitas adalah :

$H_0$  : Data memiliki varian yang sama (homogen)

$H_1$  : Data tidak memiliki varian yang sama (tidak homogen)

Kriteria untuk menerima atau menolak  $H_0$  dilihat berdasarkan nilai signifikansi, adapun kriterianya adalah sebagai berikut :

- Jika sig  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau data tidak homogen
- Jika sig  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima atau data homogen

UIN SUNAN KAMPEL  
S U R A B A Y A

**Tabel 4.6**

**Tabel Uji Homogenitas**

Hasil Belajar Siswa	Signifikansi
Between Groups	.778

Berdasarkan hasil output diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) adalah 0,778, artinya  $0,778 > 0,05$  sehingga disimpulkan

bahwa  $H_0$  diterima atau data homogen. Jadi sampel berasal dari populasi yang homogen.

c. **Uji Hipotesis**

• **Uji Wilcoxon**

Uji hipotesis dilakukan agar dapat mengetahui perbedaan dua rata-rata. Hipotesis pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

$H_0$  = penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media papan peraga tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII materi sistem tata surya di MTsN 4 Sidoarjo.

$H_1$  = penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media papan peraga efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII materi sistem tata surya di MTsN 4 Sidoarjo.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Uji *Wilcoxon* merupakan tes nonparametric yang digunakan untuk membandingkan nilai tengah suatu variabel dari dua data sampel berpasangan.<sup>50</sup> Uji *Wilcoxon* dipilih karena pada uji normalitas pada kelas kontrol (*posttest*) tidak memenuhi asumsi terdistribusi normal. Adapun dasar pengambilan keputusan hipotesis pada uji *Wilcoxon Signed Rank Test* adalah :

- a. Jika nilai *P-Value* (Sig.) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak.
- b. Jika nilai *P-Value* (Sig.) > 0,05, maka  $H_0$  diterima

---

<sup>50</sup> Windi, Taufiq, and Muhammad.

**Tabel 4.7**  
**Tabel Uji Wilcoxon**

	Posttest-Pretest Eksperimen	Posttest-Pretest Kontrol
Z Asymp.Sig (2- Tailed)	-4.383 .000	-4.398 .000

Berdasarkan tabel 4.7 tabel uji Wilcoxon, dasar pengambilan keputusan uji Wilcoxon adalah jika nilai Asymp.Sig (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan jika nilai Asymp.Sig (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima. Dari data hasil yang diperoleh, nilai Asymp.Sig (2-tailed) adalah 0,00 artinya bahwa menolak  $H_0$ . Jadi dapat disimpulkan berdasarkan nilai Asymp.Sig bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media papan peraga efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII materi sistem tata surya di MTsN 4 Sidoarjo.

- **Uji Mann Whitney**

**Tabel 4.8**

**Uji Mann Whitney Pretest Eksperimen dan Pretest Kontrol**

	Hasil Belajar IPA
Z	-2.571
Asymp.Sig (2-Tailed)	.010

**Tabel 4.9**

**Uji Mann Whitney Posttest Eksperimen dan Posttest Kontrol**

	Hasil Belajar IPA
Z	-6.030
Asymp.Sig (2-Tailed)	.000

Dasar pengambilan keputusan pada uji Mann Whitney adalah :

- Jika nilai signifikansi atau Asymp.Sig (2-tailed) < 0,05 maka hipotesis diterima.
- Jika nilai signifikansi atau Asymp.Sig (2-tailed) > 0,05 maka hipotesis ditolak.

Berdasarkan tabel 4.8 Uji Mann Whitney Pretest Eksperimen dan Pretest Kontrol didapatkan nilai signifikansinya adalah 0,01, sedangkan pada tabel 4.9 Uji Mann Whitney Posttest Eksperimen dan Posttest Kontrol didapatkan nilai signifikansinya adalah 0,000. Hal ini berarti nilai signifikansi kedua kelas  $< 0,05$ . Sebagaimana dasar pengambilan keputusan pada uji mann whitney diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan nilai antara pretest kelas eksperimen dengan kontrol dan posttest kelas eksperimen dengan kontrol.

#### 4. Analisis Data Angket

Angket digunakan untuk mengetahui respon atau persepsi siswa terhadap model pembelajaran TGT yang diterapkan pada kelas eksperimen. Angket berisi pilihan jawaban dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Berikut adalah rumus interval kategori penilaian angket<sup>51</sup> :

$$I = 100 / \text{jumlah skor likert}$$

$$I = 100 / 4$$

$$\text{Hasil (I)} = 25$$

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

---

<sup>51</sup> Suzuki Syofian, Timor Setiyaningsih, and Nur Syamsiah, 'otomatisasi metode penelitian skala likert berbasis', 8.

**Tabel 4.10**  
**Kategori Penilaian Angket**

Rentang Nilai Angket	Kategori
0% - 24,9%	Rendah
25% - 49,9%	Sedang
50% - 74,5%	Tinggi
75% - 100%	Sangat tinggi

**Tabel 4.11**  
**Hasil Nilai Angket Siswa**

No pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jumlah skor	91	92	90	88	92	89	75	71	89	80
Skor Maksimal	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Persentase (%)	91	92	90	88	92	89	75	71	89	80
Rata-Rata (%)	85.7									

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa siswa sangat merespon dan antusias dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT. Pada tabel diatas didapatkan skor angket berdasarkan item soal yaitu skor maksimal didapatkan dari nilai maksimal dikalikan dengan jumlah responden yaitu 25 siswa kelas eksperimen. Persentase skor angket berdasarkan item soalnya lebih dominan menjawab sangat setuju dengan rentang nilai diatas 75% termasuk dalam kategori tinggi dan rata-rata pencapaian skor adalah 85,7%, dengan kategori sangat

tinggi artinya siswa menyukai model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

## B. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif TGT dengan media papan peraga terhadap hasil belajar siswa kelas VII. Pengambilan data penelitian menggunakan teknik *pretest* dan *posttest*. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model kooperatif TGT, sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran seperti pembelajaran model diskusi yang guru lakukan di kelas dengan materi yang sama.

### 1. Hasil belajar

Hasil belajar materi sistem tata surya di kelas kontrol dari nilai *pretest* dan *posttest* mengalami kenaikan nilai dari sebelum diberikan tes dan sesudah diberikan tes. Pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT juga mengalami kenaikan nilai tetapi antusias siswa dalam pembelajaran membuat kenaikan nilai lebih tinggi. Berdasarkan tabel deskripsi statistik diperoleh data bahwa nilai minimum *pretest* kelas eksperimen adalah 20. Nilai tertinggi *pretest* kelas eksperimen adalah 70. Adapun nilai tengah dari seluruh nilai siswa adalah 45. Pada nilai *posttest* diperoleh data bahwa nilai minimum adalah 65, sedangkan nilai tertinggi adalah 100. Nilai tengah dari seluruh nilai siswa adalah 80. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 47 dan nilai rata-rata *posttest* 80,80. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan interval nilai *pretest* terdapat pada interval 65-73 dengan frekuensi 7 menjadi nilai terbanyak dengan persentase 28%. Hal ini berarti pada interval tersebut rata-rata nilai siswa terbanyak di interval 65-73. Pada interval nilai *posttest* di 87-94 dengan frekuensi 7 menjadi nilai terbanyak dengan persentase 28%. Hal ini berarti pada interval tersebut rata-rata nilai siswa terbanyak di interval 87-94. Sehingga, dari keterangan tersebut disimpulkan bahwa



hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari nilai *pretest* dan *posttest*.

Pada nilai *pretest* kelas kontrol diperoleh data bahwa nilai minimum adalah 20 sedangkan nilai tertingginya adalah 60. Adapun untuk nilai tengah dari seluruh nilai siswa adalah 45. Pada nilai *posttest* kelas kontrol diperoleh data bahwa nilai minimum adalah 45 sedangkan nilai tertingginya adalah 85. Adapun nilai tengah dari seluruh nilai siswa adalah 65. Nilai rata-rata pada *pretest* kelas kontrol adalah 41,80 dan nilai *posttest* kelas kontrol adalah 64,60. Berdasarkan hasil demikian, rata-rata nilai kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Pada nilai *pretest* interval 50-59 memiliki frekuensi 10 dengan persentase 40% menjadi yang terbanyak dalam interval nilai *pretest* kelas kontrol, sedangkan pada nilai *posttest* interval 61-68 memiliki frekuensi 8 dengan persentase 32% menjadi yang terbanyak dalam interval nilai *posttest* kelas kontrol. Hasil belajar yang didapatkan merupakan awal dari perbaikan dan evaluasi mengajar bagi guru, sedangkan bagi siswa berguna untuk mendapatkan cara belajar yang lebih baik.<sup>52</sup>

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* pada tabel 4.7 diketahui *Asymp.Sig (2-tailed)* bernilai 0,000, oleh karena itu nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis diterima". Dasar pengambilan keputusan uji *Wilcoxon* adalah jika nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* < 0,05 maka  $H_0$  ditolak, artinya ada perbedaan antara penerapan model pembelajaran TGT dengan media papan peraga di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak diterapkan model kooperatif TGT. Pada hasil uji Mann whitney pada tabel 4.9 diperoleh nilai signifikansinya adalah  $0,01 < 0,05$ , artinya hipotesis yang diajukan diterima, sedangkan pada tabel 4.10 diperoleh nilai signifikansinya adalah  $0,000 < 0,05$  maka hipotesis yang diajukan diterima. Dengan demikian karena ada perbedaan yang signifikan maka rumusan masalah juga dapat terjawab bahwasannya model pembelajaran TGT dengan media papan peraga efektif

---

<sup>52</sup> Dimiyati. dan Mudjiono. (2002). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Renika Cipta.

terhadap hasil belajar siswa kelas VII materi sistem tata surya di MTsN 4 Sidoarjo.

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dari uji hipotesis yang dilakukan, hal ini berkaitan dengan ranah pengetahuan dan model belajar serta media belajar yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Hal ini disebutkan dalam surah An-Nahl ayat 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

78. Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur.

Pada ayat diatas terdapat kata al-sama' (pendengaran) yang dapat diartikan sebagai aspek psikomotorik, kata al-bashar (penglihatan) yang diartikan sebagai aspek kognitif, dan kata al-af'idah (hati) yang diartian sebagai aspek afetik. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum adanya pembelajaran atau manusia diberikan pendidikan, ketiga potensi ini yang terdapat pada diri manusia tidak mengetahui segala sesuatunya. Namun, setelah ketiga spek tersebut diajarkan dan diberikan pendidikan kepada manusia dengan berbagai macam pengetahuan, keterampilan dan lainnya dalam proses pembelajaran maka manusia mengetahui segala sesuatu.<sup>53</sup>

## 2. Angket

Setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media papan peraga di kelas eksperimen, selanjutnya untuk mengetahui persepsi siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran dengan model kooperatif TGT dengan media papan peraga. Angket digunakan untuk menambah informasi dan persepsi dari penerapan model kooperatif TGT pada kelas eksperimen.

<sup>53</sup> Iman Al-Maraghy, Tafsir Al-Maraghy, Jilid I, (Beirut: darr al kutub), hlm. 67

Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa siswa sangat merespon dan antusias dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT. Pada tabel diatas didapatkan skor angket berdasarkan item soal yaitu skor maksimal didapatkan dari nilai maksimal dikalikan dengan jumlah responden yaitu 25 siswa kelas eksperimen. Persentase skor angket berdasarkan item soalnya lebih dominan menjawab sangat setuju dengan rentang nilai diatas 75% termasuk dalam kategori tinggi dan rata-rata pencapaian skor adalah 85,7%, dengan kategori sangat tinggi artinya siswa menyukai model pembelajaran kooperatif tipe TGT.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan serta pemaparan data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dengan papan peraga efektif terhadap hasil belajar siswa materi sistem tata surya di MTsN 4 Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan hasil pre-test dan post-test output dari uji Wilcoxon pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa berdasarkan output Tes statistic, diketahui Asymp.Sig (2-tailed) bernilai 0,000, oleh karena itu nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Pada uji beda yang dilakukan dengan uji Mann Whitney juga diperoleh nilai signifikansi  $< 0,05$ , artinya ada perbedaan antara penerapan model pembelajaran TGT di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak diterapkan model kooperatif TGT, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dengan media papan peraga efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII materi sistem tata surya. Siswa juga merespon dengan baik berdasarkan hasil persepsi angket. Hal ini dibuktikan dengan siswa merespon dengan kategori sangat tinggi Persentase skor angket berdasarkan item soalnya lebih dominan menjawab sangat setuju dengan rentang nilai diatas 75% termasuk dalam kategori tinggi dan rata-rata pencapaian skor adalah 85,7%, dengan kategori sangat tinggi artinya siswa menyukai model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan pemaparan data, maka peneliti memberikan saran kepada pihak terkait diantaranya yaitu :

### 1. Bagi guru

Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA dengan memberikan kreasi dalam pembelajarannya. Guru juga dapat berinovasi dengan media belajar dalam model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang baik.

### 2. Bagi peneliti

Penelitian ini menjadi wadah berinovasi dan berkreasi dalam proses pembelajaran, serta nantinya pengembangan model pembelajaran kooperatif di dalam dunia pendidikan. Penelitian ini menjadi inspirasi peneliti untuk menjadi guru guna membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Dian Kusuma Ningrum and Trapsilo Prihandono, 'model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournaments) dengan teknik firing line disertai media kartu dalam pembelajaran ipa (fisika) di smp', 7.
- Dimiyati. dan Mudjiono. (2002). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Dony Wahyudi, 'Efektifitas Model Teams Game Tournament (Tgt) Dengan Media Sulap Untuk Menyelesaikan Soal Fisika Kelas Vii Smp Negeri 1 Karimunnjawa', *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 2014.
- Hardini, I, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep Dan Implementasi)* (yogyakarta: Familia, 2017)
- Harun, Abdurrahman, Nur Asyiah, Cahniyo Wijaya Kuswanto, and Ahmad Iqbal Hs, 'Model Pembelajaran Hybrid Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Pendidikan Islam*, 12.2 (2021), 11
- Iman Al-Maraghy, Tafsir Al-Maraghy, Jilid I, (Beirut: darr al kutub), hlm. 67
- Lesmana, Kadek Dedi, and I Made Suarjana, 'peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran tgt', *jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, 2017 <<https://doi.org/10.23887/jppp.v1i2.12622>>
- Makhin, M., 'Hybrid Learning Model Pembelajaran pada Masa Pandemi di SD Negeri Bungurasih Waru Sidoarjo', *Mudir : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2021), 95–103 <<https://doi.org/10.55352/mudir.v3i2.312>>
- Mosik, purwati, 'Implementasi Teams Games Tournaments Berbasis Percobaan Fisika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Peserta Didik.'
- Ningrum, Dian Kusuma, and Trapsilo Prihandono, 'model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournaments) dengan teknik firing line disertai media kartu dalam pembelajaran ipa (fisika)

di smp', 7

- Ramadiana, Anisa, Akhsanul In'am, and Adi Slamet Kusumawardana, 'The Effect of Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) on Creativity and Comprehension the Student's Concept in Mathematics Learning', *Mathematics Education Journal*, 2019  
<<https://doi.org/10.22219/mej.v3i1.8416>>
- Saadjad, Danti Yuliarsi, 'pengaruh model pembelajaran tgt melalui daring terhadap hasil belajar siswa mts negeri 1 luwuk', *Linear : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5.1 (2021), 63–72  
<https://doi.org/10.53090/jlinear.v5i1.95>
- Suzuki Syofian, Timor Setyaningsih, and Nur Syamsiah, 'otomatisasi metode penelitian skala likert berbasis', 8.
- Tasaik, Hendrik Lempe, and Patma Tuasikal, 'peran guru dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik kelas v sd inpres samberpasi', *Metodik Didaktik*, 2018  
<https://doi.org/10.17509/md.v14i1.11384>
- Purwati mosik, 'Implementasi Teams Games Tournaments Berbasis Percobaan Fisika Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Peserta Didik.Unnes Phisic Educational Journal ISSN. 22526935.Vol2 (1):45-53.), 2013'
- Wahyudi, Dony, 'Efektifitas Model Teams Game Tournament (Tgt) Dengan Media Sulap Untuk Menyelesaikan Soal Fisika Kelas Vii Smp Negeri 1 Karimunnjawa', *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 2014
- Windi, Windi Astuti, Muhammad Taufiq, and Taofik Muhammad, 'implementasi wilcoxon signed rank test untuk mengukur efektifitas pemberian video tutorial dan ppt untuk mengukur nilai teori', *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5.1 (2022), 405–10  
<<https://doi.org/10.35568/produktif.v5i1.1004>>
- Yulianto, Wisnu D., Kamin Sumardi, and Ega T. Berman, 'model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa smk', *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1.2 (2016), 323  
<https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>