



**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA GAME *BAAMBOOZLE* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR KELAS V SD ISLAM TA'ALLUMUL HUDA
BUMIAYU**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

NABILAH SUKMA JUREMI

40220073

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BUMIAYU**

2024

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Ketua Program Studi PGSD
di
Bumiayu

Assalamu 'alaikum wr wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul **“EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA GAME *BAAMBOOZLE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS V SD ISLAM TA'ALLUMUL HUDA BUMIAYU”**, yang ditulis oleh:

Nama : Nabilah Sukma Juremi
NIM : 40220073
Jenjang : Strata 1
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan dalam ujian skripsi.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Bumiayu, 6 Oktober 2024

Pembimbing,



Diyah Ayu Retnoningsih, M.Pd.
NIDN. 0615069201

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nabilah Sukma Juremi
NIM : 40220073
Jenjang : Strata 1
Program Studi : Pendidikan guru sekolah dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *GAME RAAMBOOZLE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS V SD ISLAM TA'ALLUMUL HUDA BUMIAYU

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik skripsi beserta gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bumiayu, 6 Oktober 2024

Yang menyatakan,



Nabilah Sukma Juremi

NIM. 40220073

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *GAME BAAMBOOZLE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS V SD ISLAM TA'ALLUMUL HUDA BUMIAYU.

Oleh :

Nama : Nabilah Sukma Juremi
NIM : 40220073
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 14 bulan Oktober tahun 2024.

Dewan Penguji

Nama Penguji
Ketua Sidang
Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0619128901

Tanda Tangan

Penguji I
Anwar Ardani, M.Pd.
NIDN. 0619128901

Penguji II
Dr. Ujang Khiyarusoleh, M.Pd.
NIDN. 0606068602

Penguji III/Pembimbing
Diyah Ayu Retnoningsih, M.Pd.
NIDN. 0615069201

Diterima dan disahkan

Pada tanggal **17. Okt 2024**

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0606098602

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Anwar Ardani, M.Pd.
NIDN. 0619128901

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Lupakan semua penyesalan mu, *move on* dan jangan takut”

(Do Kyung Soo)

“Awalnya mungkin lebih sulit daripada apapun, tetapi tetaplah bersemangat, semuanya akan baik-baik saja”

(Vincent Van Gogh)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, tidak ada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Bismillahirrahmanirrahim. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Cinta pertama ku, ayahanda tercinta Bapak Darsun Juremi dan pintu surgaku, Ibunda tersayang Ibu Memi Mulyani. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan ibu sehat, panjang umur, dan bahagia selalu.
3. Saudara kandung saya Daniel Aprio Juremi dan Anisha Nandani Juremi, serta kakak ipar saya Rohimah. Yang selalu menjadi tempat berkeluh kesah dan menjadi support system terbaik bagi penulis dalam menyelesaikan tugas akhir. Terima kasih atas segala hal baik yang diberikan kepada penulis selama ini.
4. Dosen pembimbing terbaik, Ibu Diyah Ayu Retnoningsih, M.Pd. yang senantiasa selalu membimbing dan memberikan arahan kepada penulis. Yang selalu memberikan inspirasi kepada penulis untuk terus melangkah maju ke

depan. Terima kasih atas waktu, tenaga, pikiran, dan bimbingan yang selama ini diberikan kepada penulis.

5. Teman terdekat penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dan membersamai proses penulis dari awal perkuliahan sampai pada tugas akhir. Terima kasih atas segala bantuan, waktu, support, dan kebaikan yang diberikan kepada penulis selama ini.
6. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, semangat, dan doa baik yang diberikan kepada penulis selama ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, dan semoga Allah SWT melimpahkan karunia-Nya dalam setiap amal kebaikan kita dan diberikan balasan. Aamiin.

Bumiayu, 6 Oktober 2024

Penulis

Nabilah Sukma Juremi

ABSTRAK

Juremi, Nabilah Sukma. 2024. *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V SD Islam Ta'allumul Huda Bumiayu*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Peradaban. Dosen Pembimbing: Diyah Ayu Retnoningsih, M.Pd.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, *Game Baamboozle*, Motivasi Belajar

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Islam Ta'allumul Huda Bumiayu. Yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran matematika, masih jarang nya penggunaan media ajar dalam proses pembelajaran matematika, dan motivasi belajar siswa masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *game Baamboozle* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar kelas V SD Islam Ta'allumul Huda Bumiayu. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Islam Ta'allumul Huda Bumiayu, sedangkan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel total yaitu seluruh siswa kelas V SD Islam Ta'allumul Huda Bumiayu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental* dan dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan *Paired Sample t-Test* dan N-Gain. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Paired Sample t-Test* diperoleh nilai sig. $<0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan rata-rata secara signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Hasil *pretest* diperoleh rata-rata sebesar 51,53% dan untuk rata-rata *posttest* sebesar 85,77%. Sedangkan untuk hasil uji hipotesis dengan menggunakan N-Gain diperoleh nilai N-Gain skor sebesar 0,71 yang termasuk kedalam kategori tinggi dan untuk nilai N-Gain persen sebesar 71,68% yang termasuk kedalam kategori cukup efektif. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *game Baamboozle* cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar kelas V SD Islam Ta'allumul Huda Bumiayu.

ABSTRACT

Juremi, Nabilah Sukma. 2024. *Effectiveness of the Teams Games Tournament Learning Model Assisted by the Baamboozle Game Media to Increase Learning Motivation for Class V of Ta'allumul Huda Bumiayu Islamic Elementary School, Elementary School Teacher Education Study Program, Peradaban University.* Supervisor: Diyah Ayu Retnoningsih, M.Pd.

Keywords: Teams Games Tournament Learning Model, Baamboozle Game, Learning Motivation

This research was conducted in class V of Ta'allumul Huda Islamic Elementary School, Bumiayu. The problem in this research is the use of less varied learning models in the mathematics learning process, the use of teaching media in the mathematics learning process is still rare, and students' learning motivation is still low. This research aims to find out whether the Teams Games Tournament learning model assisted by the Baamboozle game media is effective in increasing learning motivation for class V of Ta'allumul Huda Bumiayu Islamic Elementary School. The population in this study was all fifth grade students at Ta'allumul Huda Bumiayu Islamic Elementary School, while the sample in this study used a total sample, namely all fifth grade students at Ta'allumul Huda Bumiayu Islamic Elementary School. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental research design and a One-Group Pretest-Posttest Design type. Data collection techniques in this research used observation, interviews, questionnaires and documentation. The data analysis technique used is Paired Sample t-Test and N-Gain. The results of hypothesis testing using Paired Sample t-Test obtained a sig value. $<0.001 <0.05$, then H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means there is a significant average difference between the pretest and posttest results in the experimental group. The pretest results obtained were an average of 51.53% and a posttest average of 85.77%. Meanwhile, for the results of hypothesis testing using N-Gain, the N-Gain score was 0.71, which was included in the high category, and the N-Gain percent value was 71.68%, which was included in the quite effective category. From these data it can be seen that the Teams Games Tournament learning model assisted by the Baamboozle game media is quite effective in increasing learning motivation for class V of Ta'allumul Huda Bumiayu Islamic Elementary School.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Mode Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Game Bamboozle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V SD Islam Ta'allumul Huda Bumiayu”. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Terselesainya skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan kerendahan hati menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Muh. Kadarisman, S.H., M.Si. selaku Rektor Universitas Peradaban.
2. Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Anwar Ardani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Diyah Ayu Retnoningsih, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, serta saran kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
5. Segenap Dosen Universitas Peradaban yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.

Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna memperbaiki penyusunan skripsi ini.

Bumiayu, 6 Oktober 2024

Penulis

Nabilah Sukma Juremi

NIM. 40220073

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	i
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
B. Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
D. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
F. Sistematika Penulisan	Error! Bookmark not defined.
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teoritis	Error! Bookmark not defined.
B. Kajian Penelitian Relevan	Error! Bookmark not defined.

C. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
D. Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Pendekatan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Populasi dan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
D. Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Pengambilan Data	Error! Bookmark not defined.
G. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
H. Analisis Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
I. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
J. Hipotesis Statistik	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
2. Analisis Instrumen Penelitian....	Error! Bookmark not defined.
3. Hasil Obervasi	Error! Bookmark not defined.
4. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
5. Hasil Uji Prasyarat	Error! Bookmark not defined.
6. Hasil Uji Hipotesis.....	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.

A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain *One-Group Pre-test Post-test Design* **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.2 Kriteria Keterlaksanaan.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.3 Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.4 Kriteria Gain Skor**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.5 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.1 Hasil Uji Reliabilitas.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Keterlaksanaan Penerapan Model

Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Game*

Baamboozle Kelas V A.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Observasi Keterlaksanaan Penerapan Model

Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Game*

Baamboozle Kelas V B.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.5 Rekapitulasi *Pretest* dan *Posttest***Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.7 Hasil Uji N-Gain**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Beranda <i>Baamboozle</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.2 <i>Games</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.3 <i>Play</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.4 Permainan di Mulai	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.5 Tampilan Soal	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.6 Tampilan Jawaban dari Soal	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 4 Jadwal Penelitian,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 5 Instrumen Penelitian,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 6 Validasi Instrumen Penelitian,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 7 Modul Ajar,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 8 Angket Uji Coba,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 9 Analisis Uji Coba Angket,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 10 Hasil Uji Coba Angket,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 11 Angket *Pretest*,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 12 Angket *Posttest*,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 13 Lembar Observasi,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 14 Hasil Penelitian,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 15 Hasil Analisis Data,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 16 Dokumentasi,**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 17 Biodata Penulis,**Error! Bookmark not defined.**