PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *SMARTBOARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD NEGERI 1 GUMELAR

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

ADELLIA PUSPITA RINI
40219017

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BUMIAYU
2026

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *SMARTBOARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD NEGERI 1 GUMELAR

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

ADELLIA PUSPITA RINI

40219017

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

BUMIAYU

2026

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *SMARTBOARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD NEGERI 1 GUMELAR**",

yang ditulis oleh:

Nama : ADELLIA PUSPITA RINI

NIM : 40219017

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dan dapat diajukan ujian skripsi.

Pembimbing Skripsi

Nama Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
Anwar Ardani, M.Pd. NIDN. 0619128901		8 Juli 2026

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Peradaban

Anwar Ardani, M.Pd.
NIDN. 0619128901

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *SMARTBOARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD NEGERI 1 GUMELAR**

Oleh

Nama : **Adellia Puspita Rini**

NIM : **40219017**

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji skripsi pada tanggal 21 bulan Juli tahun 2026

Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang Eka Farida Fasha, S. Si., M. Pd. NIDN. 0606098602		06-08-2026
Penguji I Dr. Ujang Khiyarusoleh, M.Pd. NIDN. 0606068602		03/08/2026
Penguji II M. Shofi Mubarok, M.Pd. NIDN. 0609027301		29/07 2026
Penguji III/Pembimbing Anwar Ardani, M.Pd. NIDN. 0619128901		3-8-2026

Diterima dan disahkan
Pada tanggal ... 8 Agustus 2026

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adellia Puspita Rini

NIM : 40219017

Jenjang : Strata 1

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *SMARTBOARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD NEGERI 1 GUMELAR

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, 7 Juli 2026

Yang menyatakan,



ADELLIA PUSPITA RINI

NIM. 40219017

MOTO

Tidak penting seberapa lambat kamu berjalan, selama kamu tidak berhenti.
Matahari dan bulan sama sama bersinar, tetapi pada waktu yang berbeda.
(Adellia Puspita Rini)

TERSENYUMLAH, maka kamu akan merasa BAHAGIA.
(Merry Riana)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala dan shalawat serta salam semoga selalu tercurah untuk baginda Rasulullah Muhammad Salallahu Alaihi Wassalam. Peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada mereka yang telah memberikan semangat, dukungan, motivasi, dan senantiasa mendo'akan.

1. Bapak dan Ibu tercinta senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, motivasi dan pengorbanan yang tiada hentinya demi keberhasilan saya.
2. Adik tercinta yang selalu memberikan semangat, keceriaan dan motivasi dalam setiap proses yang saya jalani.
3. Keluarga besar saya yang selalu memberikan semangat, perhatian serta dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan serta bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Mas IDP, yang senantiasa memberikan dukungan, perhatian, motivasi dan menerima keluh kesah saya dalam menghadapi berbagai tantangan selama penyusunan skripsi ini.
6. Sahabat saya, Khofifah Ru'ba Anisa, Evelyn Enggar Pratiwi dan Reinanda Femita Lestari yang sudah membantu, menemani dan menerima segala keluh kesah peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan motivasi, bantuan, serta kebersamaan selama proses menyelesaikan studi.
8. Seluruh dosen dan civitas akademika yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pembelajaran selama masa perkuliahan.
9. Kepala sekolah, dewan guru dan siswa siswi kelas V SD Negeri 1 Gumelar yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar.
10. Almamater tercinta yang telah menjadi tempat menimba ilmu dan mengembangkan potensi diri.

11. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Terimakasih atas segala doa, dukungan dan kebaikan yang telah diberikan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dengan balasan yang berlipat ganda. Aamiin.

ABSTRAK

Rini, Adellia Puspita. 40219017. 2026. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Smartboard Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri 1 Gumelar*, Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Peradaban. **Anwar Ardani, M. Pd.**

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, Media *Smartboard*, Motivasi Belajar.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika serta kurangnya model dan media pembelajaran, sehingga ada beberapa siswa yang nilai hasil belajarnya belum tuntas pada mata pelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Smartboard* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Gumelar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode Pra-Eksperimental dengan desain *One Group Pretest Posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Gumelar Tahun Pelajaran 2024/2025. Sampel penelitiannya adalah siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa. Teknik sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana. Hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh T_{hitung} sebesar -10.317 dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05, maka diperoleh T_{tabel} 2.045 sehingga $T_{hitung} > T_{tabel}$, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Smartboard* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Gumelar**.**

ABSTRACT

Rini, Adellia Puspita. 40219017. 2026. *The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Smartboard Media on the Learning Motivation of Students at State Elementary School 1 Gumelar. Thesis. Department of Elementary School Teacher Education, Peradaban University.* **Anwar Ardani, M. Pd.**

Kata Kunci : *Teams Games Tournament, Smartboard, Learning Motivation.*

The background of this study was the low learning motivation of students in mathematics and the limited use of learning models and instructional media, resulting in several students not achieving the minimum learning mastery criteria in mathematics. This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Smartboard media on the learning motivation of Grade V students at State Elementary School 1 Gumelar. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One-Group Pretest–Posttest Design. The population consisted of all Grade V students of State Elementary School 1 Gumelar in the 2024/2025 academic year. The sample comprised 30 Grade V students selected using a saturated sampling technique. Data were collected through questionnaires, observation, and documentation. The data were analyzed using a simple linear regression hypothesis test. The results of the hypothesis test showed a t-value (t-count) of -10.317. At a significance level of 5% (0.05), the t-table value was 2.045. Since t-count > t-table (10.317 > 2.045), the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Therefore, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Smartboard media has a significant effect on the learning motivation of Grade V students at State Elementary School 1 Gumelar.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, yaitu berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Smartboard Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Negeri 1 Gumelar*". Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi kita, Nabi Muhammad Salallahu Alaihi wassalam beserta keluarganya, para sahabat, dan pengikutnya, dengan harapan semoga kelak kita termasuk ke dalam orang-orang yang mendapat syafaatnya di hari akhir nanti.

Peneliti menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan arahan oleh berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Assoc. Prof. H. Dr. Sutarmin, S.Si., M.M. selaku Rektor Universitas Peradaban Bumiayu.
2. Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban Bumiayu.
3. Anwar Ardani, M.Pd., selaku Kepala Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Peradaban Bumiayu dan sekaligus selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.
4. M. Shofi Mubarok, M. Pd, selaku dosen penguji I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Aziz Fahrudin, S.Pd.SD., selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Gumelar yang telah mengizinkan peneliti untuk mengambil data di SD Negeri 1 Gumelar.
6. Kudiyono, S.Pd., M.M., selaku wali kelas, kelas V SD Negeri 1 Gumelar yang telah mengizinkan sekaligus membimbing peneliti selama melakukan penelitian di kelas V SD Negeri 1 Gumelar.
7. Teman-teman seperjuangan PGSD-1 angkatan 2019.

8. Almamater tercinta Universitas Peradaban Bumiayu.

Semoga budi baik mereka berserta pihak-pihak lain yang membantu terselesaikannya skripsi ini mendapat balasan kebaikan yang berlipat dari Allah Tabaraka wa Ta'ala. Aamiin. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi peneliti. Semoga Allah Tabaraka wa Ta"ala selalu memberi ridho kepada kita semua dalam hal kebaikan. Sekian dan terimakasih.

Bumiayu, 7 Juli 2026
Peneliti,

Adellia Puspita Rini
NIM. 40219017

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN COVER ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
LEMBAR PENGESAHAN iv
LEMBAR PERNYATAAN v
MOTO vi
PERSEMBAHAN vii
ABSTRAK ix
ABSTRACT x
KATA PENGANTAR xi
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR GAMBAR xvii
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Pembatasan Masalah 12
C. Rumusan Masalah 13
D. Tujuan Penelitian 13
E. Manfaat Penelitian 13
F. Sistematika Penulisan 15
BAB II LANDASAN TEORI 17

A. Kajian pustaka 17
1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) 17
2. Media Pembelajaran 23
3. Media *Smartboard* 26
4. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media *Smartboard* 27
5. Motivasi Belajar 28
B. Kajian penelitian relevan 34
C. Kerangka berpikir 37
D. Hipotesis penelitian 42
BAB III METODE PENELITIAN 43
A. Tempat dan Waktu Penelitian 43
1. Tempat Penelitian 43
2. Waktu Penelitian 43
B. Jenis dan Metode Penelitian 43
C. Populasi dan Sampel 45
D. Variabel Penelitian 46
E. Teknik Pengumpulan Data 47
1. Angket 47
2. Observasi 48
3. Dokumentasi 49
F. Instrumen Penelitian 49
G. Analisis Instrumen 50
1. Validitas 50
2. Reliabilitas 52

H. Teknik Analisis Data 53
1. Uji Prasyarat 53
2. Uji Hipotesis 53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 54
A. Hasil Penelitian 54
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian 54
2. Hasil Analisis Instrumen Penelitian 56
3. Analisis Data 59
B. Pembahasan 61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 70
A. Simpulan 70
B. Saran 70
DAFTAR PUSTAKA 72

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Desain Penelitian..... 45
Tabel 2. Skor Skala *Likert*..... 48
Tabel 3. Hasil Uji Normalitas 59
Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test 60

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Kerangka Berpikir 41

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN 1 Surat Ijin Penelitian 78
LAMPIRAN 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 80
LAMPIRAN 3Jadwal Penelitian 82
LAMPIRAN 4 Modul Ajar 84
LAMPIRAN 5 Kisi-kisi, Angket *Pretest* dan *Posttest* 89
LAMPIRAN 6 Lembar Validasi 94
LAMPIRAN 7 Hasil Perhitungan Analisis Instrumen 101
LAMPIRAN 8 Daftar Hadir Siswa dan Hasil Uji Coba *Pretest* 106
LAMPIRAN 9 Hasil Perhitungan Analisis Data 109
LAMPIRAN 10 Daftar Hadir Siswa dan Hasil Uji Coba *Posttest* 114
LAMPIRAN 11Sampel Jawaban *Pretest* dan *Posttest* 117
LAMPIRAN 12 Pedoman Observasi dan Hasil Observasi 130
LAMPIRAN 13 Tabel Penentuan 134
LAMPIRAN 14 Dokumentasi 136
LAMPIRAN 15 Profil Sekolah 141
LAMPIRAN 16 Biodata Penulis 144