

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP N 2 PETARUKAN

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

NILA SYIFA ZIADAH
NIM. 2619083

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP N 2 PETARUKAN

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

NILA SYIFA ZIADAH
NIM. 2619083

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2023**

**SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nila Syifa Ziadah

Nim : 2619083

Program Studi : Tadris Matematika

Angkatan : 2019

Menyatakan bahwa karya ilmiah atau skripsi yang berjudul **“IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP N 2 PETARUKAN”** adalah benar-benar karya penulis sendiri lecuai dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila tidak benar maka penulis bersedia mendapat sanksi akademik dan dicabur gelarnya.

Pekalongan, 13 November 2023



NILA SYIFA ZIADAH

2619083

Heni Lilia Dewi, M.Pd

Jl. Mataram

RT. 01 RW. 01 Ds. Kalipucang Wetan Batang

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 5 (lima) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
Sdri. Nila Syifa Ziadah

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H.Abdurrahman Wahid
Pekalongan c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika
di- Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini
saya kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Nila Syifa Ziadah
NIM : 2619083
Jurusan : Tadris Matematika
Judul : **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS
GAME TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN
QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VII SMP N 2 PETARUKAN**

Dengan ini mohon agar Skripsi Saudari tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana
mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 13 November 2023
Pembimbing,



Heni Lilia Dewi, M.Pd
NIP. 199306222019032020



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku Kajen Kabupaten Pekalongan
Website : ftik.uingusdur.ac.id / Email : ftik.uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi Saudari :

Nama : **NILA SYIFA ZIADAH**
NIM : **2619083**
Judul : **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP N 2 PETARUKAN**

Telah diujikan pada hari Senin, tanggal 20 November 2023 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Dewan Penguji

Penguji I

Akhmad Afroni, M.Pd.
NIP. 196909212003121003

Penguji II

Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd.
NIP. 199109062020122019

Pekalongan, 20 November 2023

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 1957030112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka danha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)

ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	Ghain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	ﺀ	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal rangkap	Vokal Panjang
أ = a		آ = ā
إ = i	أَي = ai	إِي = ī
أ = u	أُو = au	أُو = ū

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...ى...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

4. Ta Marbutah

Ta marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مرأة جميلة ditulis *mar'atun jamīlah*

Ta marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة ditulis *fātimah*

5. Syaddad (*tasydid*, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh:

ربنا	ditulis	<i>rabbānā</i>
البر	ditulis	<i>al-barr</i>

6. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس	ditulis	<i>asy-syamsu</i>
الرجل	ditulis	<i>ar-rojulu</i>
السيدة	ditulis	<i>as-sayyidah</i>

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر	ditulis	<i>al-qamar</i>
البدیع	ditulis	<i>al-badi'</i>
الجلال	ditulis	<i>al-jalāl</i>

7. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof (/').

Contoh:

أمرت

ditulis

umirtu

شيء

ditulis

syai'un



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan karunia, hidayah serta kekuatan, Kesehatan, kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikutnya. Dengan rasa syukur penulis mempersembahkan karya tulis ini kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Khomat dan Ibu Nur Khikmah yang sudah merawat, membimbing, mendidik, memberi dorongan positif serta memberikan do'a yang terbaik sehingga saya dapat menyelesaikan jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
2. Kakak saya Mas Miftah Noor Maulana dan Mba Retno Ayu Wulandari beserta adik saya Pandu Maula Musyafa, terimakasih telah ikut serta mendukung dan memberikann semangat hingga sampai pada titik ini telah mencapai gelar sarjana pendidikan.
3. Keluarga besar Alm. Mbah Asmuni dan Alm. Mbah Musthofa yang sudah memberikan semangat dan dukungannya.
4. Almamater Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak akan membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya”

(Q.S Al – Baqarah : 286)



ABSTRAK

Nila Syifa Ziadah. 2023. *Implementasi Model Pembelajaran Matematika Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz Papermode Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Petarukan.* Skripsi Program Studi Tadris Matematika FAkultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Heni Lilia Dewi, M.Pd.

Kata Kunci : *Teams Game Tournament (TGT), Quizizz Papermode, Motivasi belajar siswa.*

Motivasi belajar matematika siswa cenderung rendah ketika pembelajaran yang dilakukan hanya dengan penyampaian materi dan untuk menguji tingkat pemahaman siswa dengan memberikan latihan soal. Matematika sendiri sudah dilabelkan oleh sebagian besar siswa dengan mata pelajaran yang sulit. Terlebih lagi dengan kegiatan pembelajaran yang monoton membuat siswa merasa bosan sehingga siswa merasa tidak tertantang dengan setiap kegiatan belajar khususnya matematika pada setiap pertemuannya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan *quizizz papermode* di kelas VII SMP N 2 Petarukan? dan apakah model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan *quizizz paper mode* efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP N 2 Petarukan?

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel yang digunakan yaitu kelas VII A dan kelas VII C. Pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner sebanyak 23 pertanyaan. Analisis data yang digunakan yaitu uji statistik deskriptif, uji asumsi (uji normalitas, uji homogenitas) dan uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) pada penerapan model pembelajaran *teams game tournament* berbantuan *quizizz paper mode* di kelas VII A yaitu kelas eksperimen dengan jumlah 32 siswa melalui angket motivasi menghasilkan rata-rata 76,56 dan berada pada kriteria “sangat tinggi” jika dibandingkan dengan kelas VII C atau kontrol yakni dengan menggunakan pembelajaran konvensional dengan jumlah 32 siswa, melalui kuesioner motivasi belajar menghasilkan rata-rata 62,66 dan berada pada kriteria “rendah”. 2) Terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis *independent sample t-test* dengan perolehan nilai Sig.(2 tailed) yaitu 0,000 yang artinya Sig.(2 tailed) < 0,05. Dari penelitian diatas, diharapkan untuk peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih dalam mengenai model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa agar lebih meningkatkan motivasi belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Rosulullah SAW, keluarga dan para sahabatnya. Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan dukungan selama proses studi, yaitu kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd. selaku ketua program studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Heni Lilia Dewi, M.Pd. selaku sekretaris program studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Yusuf Nalim, M.Si. selaku dosen wali yang telah memberikan motivasi dalam proses perkuliahan.
6. Heni Lilia Dewi, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu selama pembuatan skripsi.
7. Bapak/ Ibu Dosen dan Staf program studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan dukungan selama proses perkuliahan.
8. Toto Raharjo, M.Pd. selaku kepala sekolah SMP N 2 Petarukan yang telah memberikan izin penelitian dan Ibu Ani Setiasih, S.Pd selaku guru matematika yang telah membimbing dan membantu selama proses penelitian.
9. Siswa kelas VII A dan VII C SMP N 2 Petarukan yang telah mengikuti proses penelitian dengan baik sehingga berjalan dengan lancar.

10. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung setiap langkah.
11. Teman-teman seperjuangan Tadris Matematika Angkatan 2019 yang telah menemani selama perkuliahan.
12. Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan semangat dan pengaruh positif.

Terimakasih dan semoga keberkahan senantiasa mengiringi di setiap langkah. Kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk skripsi yang lebih baik lagi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. *Aamiin yaa robbal aalamin.*

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pekalongan, 13 November 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
PERSEMBAHAN.....	x
MOTTO	xi
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Deskripsi Teori	8
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berfikir.....	33
D. Hipotesis.....	34

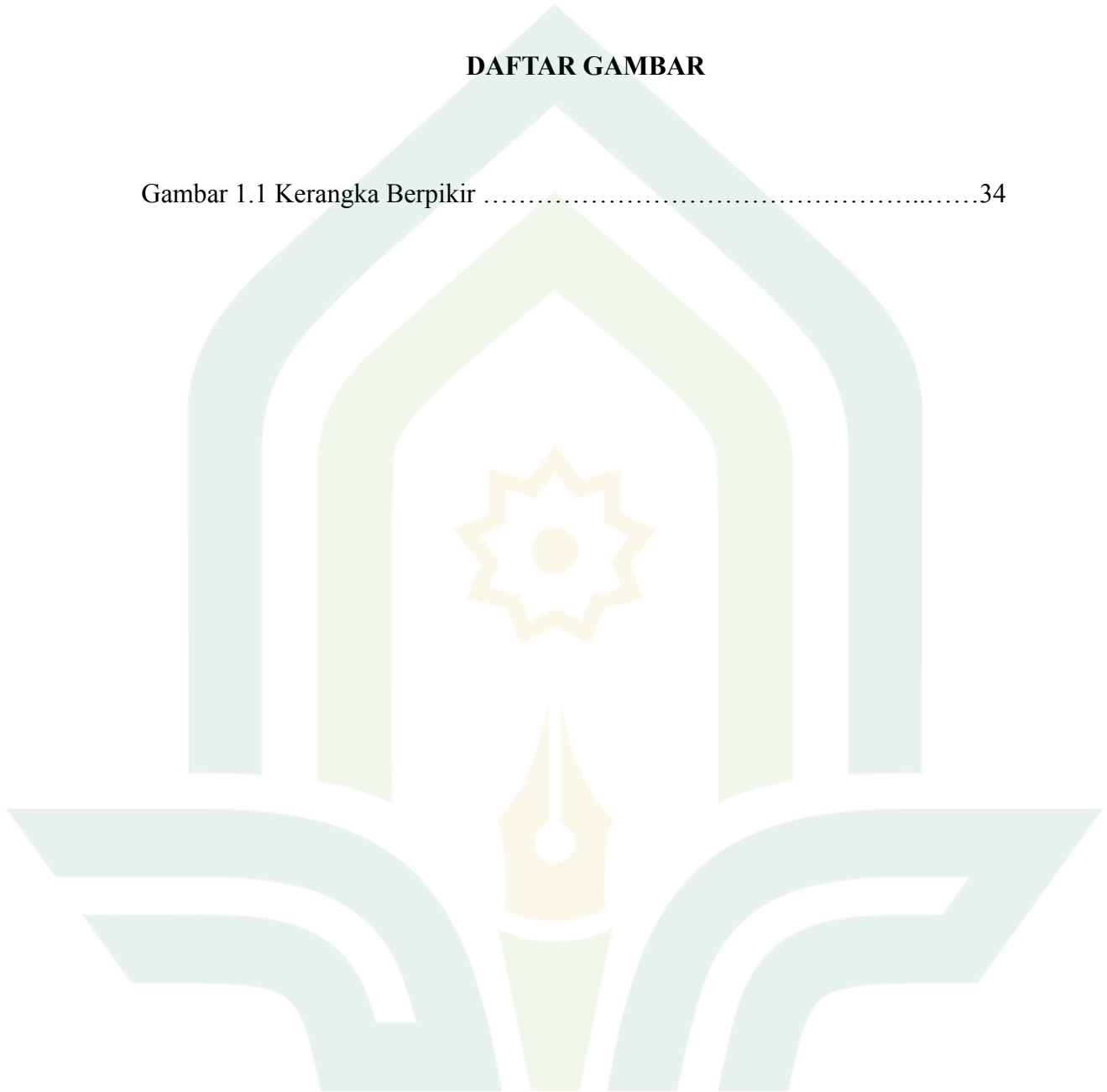
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis dan Pendekatan.....	29
B. Tempat dan Waktu.....	37
C. Populasi, sampel dan Teknik pengambilan sampel.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Data Hasil Penelitian.....	49
B. Analisis Data	56
C. Pembahasan.....	62
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Populasi Siswa Kelas VII SMP N Petarukan.....	38
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	38
Table 3.3 Tingkatan Nilai Kuisisioner	40
Table 3.4 Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar	40
Tabel 3.5 Interval dalam Menentukan Kriteria	45
Tabel 4.1 Observasi Penerapan TGT berbantuan <i>quizizz paper mode</i>	53
Tabel 4.2 Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	54
Tabel 4.3 Deskripsi Kategori Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	54
Tabel 4.4 Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	55
Tabel 4.5 Deskripsi Kategori Motivasi Belajar Kelas Kontrol	55
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Berdasarkan r_{hitung}	56
Tabel 4.7 Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar.....	58
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas.....	58
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas	59
Tabel 4.10 Hasil Uji <i>Independent Sample t-t-Test</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	34
------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukann Penelitian
- Lampiran 3 Skor Kuesioner
- Lampiran 4 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Motivasi Belajar Siswa
- Lampiran 5 Kuesioner Motivasi Belajar Siswa
- Lampiran 6 Kisi-kisi Observasi Pembelajaran *Teams Game Tournament*
Berbantuan *Quizizz Paper Mode*
- Lampiran 7 Hasil Observasi Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan
Quizizz Paper Mode
- Lampiran 8 Validasi Kuesionner dari Dosen
- Lampiran 9 Hasil Output Uji Validitas Kuesioner Motivasi Belajar Siswa
- Lampiran 10 Hasil Output Uji Reliabilitas Kuesioner Motivasi Belajaar Siswa
- Lampiran 11 Modul ajar *Teams Game Tournament* Berbantuan *Quizizz Paper*
Mode
- Lampiran 12 Validasi Modul Ajar
- Lampiran 13 Hasil Uji Deskriptif
- Lampiran 14 Hasil Perhitungan Kelas Interval
- Lampiran 15 Hasil Uji Hipotesis
- Lampiran 16 Soal Quizizz
- Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran matematika merupakan bagian dari proses pendidikan yang memiliki manfaat dalam setiap aspek kehidupan, karena matematika memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang serba canggih di era sekarang ini. Namun, pada kenyataannya masih banyak ditemukan banyaknya siswa yang mengeluh ketika mengikuti pembelajaran matematika di sekolah. Hal ini yang menjadikan siswa tidak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara kepada bapak Prayogi, S.Pd yang merupakan salah satu guru matematika di SMP N 2 Petarukan, beliau mengatakan bahwa masih minimnya motivasi belajar matematika siswa yang disebabkan oleh adanya pemikiran yang selalu melabelkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Dalam kegiatan belajar matematika dikelas siswa cenderung merasa lebih cepat bosan, kurang semangat, tidak fokus dalam pembelajaran, kesulitan dalam memecahkan masalah dan menunda mengerjakan tugas. Matematika dianggap menjadi mata pelajaran yang mengerikan bagi siswa, padahal ketika siswa dapat menyelesaikan sebuah persoalan matematika dengan benar maka dalam diri siswa akan lebih tertantang untuk mengerjakan persoalan

matematika selanjutnya.¹ Namun, dengan adanya pelabelan matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, banyak siswa yang memilih menyerah sebelum mengerjakan persoalan yang diberikan. Dilihat dari kegiatan belajar siswa sehari-hari motivasi belajar matematika siswa cenderung menurun ketika pembelajaran matematika dilakukan secara monoton, yaitu hanya dijelaskan materi lalu diberikan contoh soal kemudian diberikan beberapa soal yang terkait sebagai tolak ukur siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan. Hal tersebut membuat siswa cenderung bosan sehingga mengakibatkan menurunnya motivasi belajar matematika.²

Ada berbagai macam upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satunya dengan memilih model pembelajaran yang tepat sehingga kegiatan belajar terasa tidak monoton dan membosankan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas yaitu model pembelajaran *Teams Game Tournament*. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen, dimana satu kelompok terdiri dari 4-5 orang anggota. Dalam kegiatannya guru akan melakukan presentasi dimana di dalamnya memberikan petunjuk dan aturan main pembelajaran yang akan dilakukan, kemudian siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen lalu siswa akan melakukan sebuah permainan antar kelompok dan setiap kelompok melakukan *tournament* untuk mendapatkan skor terbanyak. *Tournament*

¹ Wawancara dengan Prayogi, S.Pd, tanggal 4 Mei 2023 di Kantor SMP N 2 Petarukan

² Wawancara dengan Prayogi, S.Pd, tanggal 4 Mei 2023 di Kantor SMP N 2 Petarukan.

yang dilakukan merupakan game akademik dan menggunakan kuis – kuis.³

Dalam hal ini, pelaksanaan kuis akan dibantu menggunakan sebuah aplikasi *game* edukatif yakni *quizizz* dengan memanfaatkan fitur *paper mode*. Dengan memanfaatkan fitur *paper mode* dalam aplikasi *quizizz* akan memperkenalkan pembelajaran yang lebih asyik dan tidak monoton serta membosankan. Dalam fitur *paper mode* yang menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif melalui perangkat kertas. Dalam *quizizz paper mode* memungkinkan siswa dan guru melakukan interaksi melalui pertanyaan dan jawaban yang ditampilkan pada layar dan akan dijawab melalui *barcode* pada kertas yang dipegang siswa. Untuk mengetahui ketepatan jawaban siswa, guru melakukan scan *barcode* dengan memindai jawaban siswa melalui kamera *handphone* yang sudah dihubungkan dengan akun *quizizz* yang sama pada laptop.⁴

Dilihat menurunnya motivasi belajar matematika sehingga peneliti tertarik untuk mempelajari mengenai bagaimana pengaruh dari model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) dengan dibantu menggunakan aplikasi *Quizizz*. Sehingga dengan adanya hal tersebut peneliti mengambil judul skripsi “Pengaruh Implementasi model pembelajaran matematika TGT (*Teams Game Tournament*) berbantuan

³ Muhamad Afandi, Evi Chamalah dan Oktarina Puspita Wardani, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah* (Semarang : Sultan Agung Press, 2023), Hlm. 80.

⁴ Rizka Fauziah dan Muhamad Sofian Had., “Analisis Efektivitas dan Manfaat *Quizizz Paper Mode* dalam Pembelajaran Interaktif di kelas III SDN Singabraja 02”. *JIMPS : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*. Vol. 8 No. 3 Tahun 2023. Hlm. 2724.

Quizizz Paper mode terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP N 2 Petarukan”.

B. Rumusan Masalah

Ditinjau dari latar belakang masalah, rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimana penerapan *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *quizizz paper mode* di kelas VII SMP N 2 Petarukan?
2. Apakah model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *quizizz paper mode* efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP N 2 Petarukan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran matematika kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *quizizz paper mode*.
2. Untuk menguji perbedaan yang ditimbulkan terhadap motivasi belajar siswa melalui penerapan pembelajaran matematika kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *quizizz paper mode* dan pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan beberapa manfaat, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai model pembelajaran matematika kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *quizizz paper mode* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP N 2 PETARUKAN.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan keterampilan komunikasi antar siswa serta meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah secara gotong royong.

b. Bagi Guru

Memberikan model pembelajaran matematika yang berbeda sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam belajar di kelas serta mengoptimalkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi yang dapat dijadikan bahan kajian bersama untuk meningkatkan proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti tentang bagaimana penggunaan model pembelajaran matematika kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) dengan bantuan *quizizz paper mode*.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi terdiri dari lima bab, dan dalam setiap bab tersusun atas sub bab tertentu. Sistematika penulisannya antara lain :

1. Bagian awal

Pada bagian ini terdapat halaman sampul, halaman pernyataan, nota pembimbing, pengesahan, persembahan, motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.

2. Bagian Inti

Pada bagian ini terdapat pendahuluan, teori yang pada landasan penelitian, metode penelitian serta hasil penelitian dan penutup.

a. BAB I (Pendahuluan)

Pada BAB I (Pendahuluan) terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

b. BAB II (Landasan Teori)

Pada BAB II (Landasan Teori) terdiri dari deskripsi teori penelitian yang relevan, kerangka berfikir dan hipotesis.

c. BAB III (Metode Penelitian)

BAB III (Metode Penelitian) terdiri dari jenis pendekatan, tempat dan waktu, variable, populasi sampel dan teknik pengambilan sampel, Teknik pengumpulan data, uji instrumen dan teknik analisis data.

d. BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan)

Pada BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan) terdiri dari data hasil penelitian, analisis data dan pembahasan penelitian.

e. BAB V (Penutup)

Pada BAB V (Penutup) terdiri dari kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian Akhir terdiri dari daftar Pustaka dan lampiran



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukana pada kelas VII SMP N 2 Petarukan yakni :

1. Berdasarkan observasi penelitian yang 100% telah dilakukan pada kelas eksperimen yaitu dengan jumlah siswa 32 pada penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* berbantuan *quizizz paper mode* dalam materi perbandingan. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengana tiga tahap yaitu pembukaan, inti dan penutup. Kegiatan pembukaan di buka dengan salam, berdo'a sebelum memulai pembelajaran, menanyakan kabar peserta didik lalu mengecek kehadiran peserta didik. Selanjutnya guru menyampaikan aperepsi dan peserta didik memperhatikan apa yang di tampilkan atau dikatakan oleh guru yang berkaitan dengan materi perbandingan. Kemudian guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang harus dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut. Dalam kegiatan inti pembelajaran, guru menyampaikan materi kepada peserta didik tentang perbandingan. Lalu guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan guru memberikan umpan balik terhadap pertanyaan yang diajukan. Kemudian, guru memberikan contoh soal materi dan menunjuk salah satu siswa untuk mengerjakan soal tersebut. Lalu,

siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok secara heterogen dimana dalam satu kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. Guru memberikan sebuah barcode dimana dalam satu kelompok hanya mendapatkan barcode yang memiliki fungsi untuk menjawab kuis yang akan dilakukan. Setiap kelompok berlomba-lomba menjawab soal yang diberikan guru melalui quizizz yang ditampilkan pada layar proyektor. Siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi bersama masing-masing kelompoknya. Seluruh kelompok menjawab pertanyaan dengan cara mengangkat barcode dan dipindai melalui *smartphone* kemudian skor akan muncul secara otomatis pada halaman *quizizz* yang ditampilkan pada proyektor. Lalu, skor akan diakumulasi dan diambil kelompok yang memperoleh skor tertinggi sehingga kelompok tersebut menjadi kelompok terbaik dalam *tournament* yang dilaksanakan. Kegiatan pembelajaran selanjutnya yaitu *closing statement* dengan penyampaian kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan. Lalu, ditutup dengan berdo'a bersama dan salam.

2. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *quizizz paper mode* pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol terlihat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan pada materi Perbandingan. Hal ini dapat dibuktikan dari data hasil kuesioner motivasi belajar dengan menggunakan uji hipotesis *Independent Sample t-Test* yang

menunjukkan nilai *Sig.(2.tailed)* yaitu 0,000 yang artinya nilai *Sig.(2.tailed)* < 0,05.

B. Saran

Saran yang diberikan berdasarkan rangkaian penelitian dan kesimpulan diatas sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan siswa agar lebih antusias dan bersemangat dalam penerapn model pembelajaran apapun yang diterapkan oleh guru di dalam kelas.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru mengenai pengaplikasian model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan *quizizz paper mode* sebagai alternatif dalam pembelajaran agar siswa tidak jenuh dengan pembelajaran matematika yang terkesan monoton. Maka dari itu guru dapat menyampaikan materi pembelajaran melalui model pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga mnarik peserta didik dalam kegiatan belajar dikelas.

3. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini masih terbatas pada *quizizz paper mode* dimana dalam pembelajaran masih menggunakan barcode dalam bentuk kertas. Sehingga, diharapkan sekolah dapat memfasilitasi pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dari hasil penelitian ini diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar dapat melakukan kajian lebih mendalam terkait model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuann *quizizz paper mode*.



DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad., Chamalah, Evi., & Wardani, Oktarina Puspita. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang : Sultan Agung Press.
- Agam, Abdillah. 2021. Efektivitas metode pembelajaran teams game tournament dengan media visme untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an dan Hadist pada siswa kelas III A MI Nurul Huda Bengkulu. (*Tesis Megister : IAIN Bengkulu*).
- Ananda, Rusydi., & Hayati, Fitri. 2020. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan : CV Pusdikra MJ.
- Anggito, Albi., & Setiawan, Johan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi : CV Jejak.
- Anggraeni, Neni. 2019. Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 1 Lemahabang Cirebon. *PEDIAMATIKA : Journal Of Mathematical Science and Mathematic Education*, 1(1).
- Askari, M. Zakariah., & Afriani, Vivi. 2021. *Analisis Statistik dengan SPSS Untuk Penelitian Kuantitatif*. Kolaka : Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.
- Fauziah, Rizka., & Hadi, Muhamad Sofian. 2023. Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di kelas III SDN Singabraja 02. *JIMPS : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, (8)3, 2724.
- Fitri, Anisa. 2022. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makasar*.3-4
- Handayani, Sri. 2022. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI The Noor. *Irsyaduna : Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2).
- Hanifah, Unik Salsabila., Habiba, Iefone Shiflana., Amanah, Isti Lailatul., Istiqomah, Nur Asih., & Difany, Salsabila. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Sisiwa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*.4(2).

- Lestari, Endang Titik. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, Yogyakarta : CV budi Utama, 2020.
- Manasikana, Oktaffi Arinna., Af'ida, Noer., Mayasari, Andhika., & Siswanto, M. Bambang. 2022. *Model Pembelajaran dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. Jombang : LPPM UNHASY Tebuireng.
- Muncarno, 2017. *Cara Mudah Belajar Statistika Pendidikan*. Yogyakarta; Media Akademi.
- Nugraha, Cantika Putri., & Subroto, Waspodo Tjipto. 2020. Pengaruh Penerapan Pembelajaran Teams Game Tournament dengan media role card terhadap motivasi belajar dan hasil belajarmata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *JUPE*, 8(3), 70-75
- Nur, Siti., & Arifin, Fatkhul. 2022. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) dan pengaruhnya terhadap pembelajaran matematika di MI/SD: Studi Meta-Analisis. *Al-Ihtirafiah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 2(1).
- Purnamasari, Yanti. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya, *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(1).
- Putra, Tri Junaidi Nast., & Yarni, Nevi. Teori belajar menurut aliran psikologi humanistic dan implikasinya dalaam pembelajaran, *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2).
- Rini., & Zuhdi, Ulhaq. 2023. Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerpan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal JPGSD*, 11(1), 67
- Sari, Okta Vianita. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi system gerak pada manusia kelas VII SMP 7 Palangka Raya. (*Skripsi Sarjana*: IAIN Palangkaraya).
- Slamet, Moch Untung. 2019. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : LITERIA.
- Siyoto, Sandu., & Sodik, M. Ali. 2013. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).

Wawancara dengan Prayogi S.Pd, tanggal 4 Mei 2023 di Kantor SMP N 2 Petarukan.

Yeni., & Sukmawati, Rika. 2020. Analisis Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa Berdasarkan Motivasi Belajar. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika* 9(2).

Yuliawati, Anak Agung Ngurah. 2021. Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal Of Educatinal Development*. 2(2).



Lampiran 18

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Nila Syifa Ziadah
Tempat, tanggal lahir : Pemalang, 1 April 2001
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : No. 29 Rt 21 Rw 04 Dusun II Desa Kandang
Kecamatan Comal Kabupaten Pemalang
Email : nilasyifaa@gmail.com

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Khomat
Pekerjaan : Buruh
Nama Ibu : Nur Khikmah
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : No. 29 Rt 21 Rw 04 Dusun II Desa Kandang
Kecamatan Comal Kabupaten Pemalang

C. Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang Pendidikan	Tahun
1.	RA Muslimat NU Desa Kandang	2007
2.	SD N 01 Desa Kandang	2013
3.	SMP N 2 Petarukan	2016
4.	MAS YAPENSA Jenggot Kota Pekalongan	2019
5.	UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan	2023