

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATERI PENGUKURAN
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEAM GAMES TOURNAMENT DAN MODEL
PEMBELAJARAN DEMONSTRASI**

Studi Eksperimen Quasi di kelas IVA, IVB, IVC Sekolah Dasar Negeri
Pangkalanjati 01 Kota Depok Semester Genap
Tahun Pelajaran 2016/2017

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Intania Widyatami

037112314

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2021**



60%



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATERI PENGUKURAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAN MODEL PEMBELAJARAN DEMONSTRASI

Studi Eksperimen Quasi di kelas IVA, IVB, dan IVC Sekolah Dasar Negeri
Pangkalanjati 01 Kota Depok Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017

Menyetujui:

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

Dr. Saur M. Tampubolon, M.Pd
NIP. 195402201987031001

Dr. H. Nedin Badruzzaman, M.Pd
NIK. 1128304035

Mengetahui,

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Drs. Deddy Sofyan, M.Pd
NIP. 195801081988011001

Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 10410012510

ABSTRAK

Intania Widyatami. 037112314. Perbedaan Hasil Belajar Materi Pengukuran Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dan Model Pembelajaran Demonstrasi. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 2017. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif berbentuk penelitian eksperimen quasi. Bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif mata pelajaran matematika materi pengukuran melalui model pembelajaran kooperatif *team games tournament* dan model pembelajaran demonstrasi, termasuk untuk mengetahui perbedaan keefektifan model pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pangkalanjati 01 Kota Depok pada Kelas IVA, IVB, dan IVC bulan Januari. Semester Genap Tahun Pelajaran 2016-2017. Uji instrumen berupa tes pilihan ganda sebanyak 27 soal valid dengan koefisien realibilitas sebesar 0,90. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dari ketiga sampel berdistribusi normal karena nilai L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} . Pada uji homogenitas didapatkan nilai χ^2_{hitung} sebesar $4,520 \leq \chi^2_{tabel}$ 5,991. Dan dilakukan uji hipotesis melalui uji t dengan kesimpulan hasil penelitian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, maka :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif materi pengukuran melalui model pembelajaran kooperatif *team games tournament* dengan nilai rata-rata *N-Gain* 71,51 serta ketuntasan hasil belajar kognitif sebesar 74% dan model pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* 44,7 dengan ketuntasan hasil belajar kognitif 40%. Hasil pengujian hipotesis menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima : t_{hitung} (5,854) > t_{tabel} (1,99346).
2. Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif materi pengukuran melalui model pembelajaran demonstrasi dengan nilai rata-rata *N-Gain* 55,19 serta ketuntasan hasil belajar kognitif sebesar 75%, dan model pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* 44,7 dengan ketuntasan hasil belajar kognitif 40%. Hasil pengujian hipotesis menyatakan H_0 diterima dan H_a ditolak : t_{hitung} (2,856) > t_{tabel} (1,99714).
3. Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif materi pengukuran melalui model pembelajaran kooperatif *team games tournament* dengan nilai rata-rata *N-Gain* 71,51 serta ketuntasan hasil belajar kognitif sebesar 74% dan model pembelajaran demonstrasi memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* 55,19 dengan ketuntasan hasil belajar kognitif 75%. Hasil pengujian hipotesis menyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima : t_{hitung} (3,097) > t_{tabel} (1,99495).

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif materi pengukuran melalui model pembelajaran kooperatif *team games tournament* dan model pembelajaran demonstrasi, dan yang paling efektif adalah Model Pembelajaran kooperatif *team games tournament*.

Kata kunci : hasil belajar kognitif, model pembelajaran kooperatif *team games tournament* dan model pembelajaran demonstrasi.