

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENTS (TGT) DAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI TAKSONOMI BLOOM**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

Pendidikan Matematika



Oleh

RISKA SETYA HIJRIATI

A 410 100 077

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) DAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI TAKSONOMI BLOOM

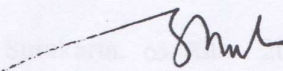
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

RISKA SETYA HIJRIATI

A 410 100 077

Disetujui Untuk Dipertahankan
Dihadapan Dewan Penguji Skripsi S-1

Mengetahui,
Pembimbing



Idris Harta, MA, Ph. D.

Tanggal, April 2014

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) DAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI TAKSONOMI BLOOM

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

RISKA SETYA HIJRIATI

A 410 100 077

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada tanggal: 05 MEI 2014

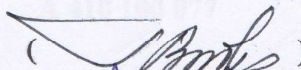
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

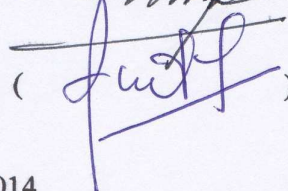
1. Idris Harta, MA, Ph. D.

()

2. Dr. Tjipto Subadi, M.Si

()

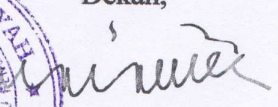
3. Rita P. Khotimah, S.Si, M.Sc

()

Surakarta, 03 JULI 2014
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



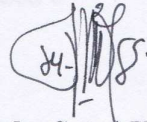

Prof. Dr. Harun Joko Prayitno
NIP. 19650428199303001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak/dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, April 2014



Riska Setya Hijriati
A 410 100 077

MOTTO

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ (٧) وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ٨)

Apabila engkau telah selesai dengan sebuah prestasi, maka hendaklah engkau tegak berdiri untuk menciptakan prestasi-prestasi baru, dan kepada Allah hendaknya engkau sandarkan seluruh harapan
(Qs. Al-Insyirah: 7-8)

Musuh yang paling bahaya di atas dunia adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah kebenaran dan keyakinan yang teguh
(Andrew Jackson)

Tiada keberhasilan tanpa disertai usaha dan doa, serta adanya keyakinan juga kemauan keras untuk berhasil
(Khalil Gibran)

Belajar, Berusaha, dan Berdoa'a
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya sederhana ini dapat terselesaikan. Dengan segenap cinta, ketulusan hati dan doa, kupersembahkan hasil karya dari sebuah perjuanganku selama ini untuk:

- 1. Bapak Mangsuri Sp dan Ibu Yekti Setya Utami tercinta, terimakasih atas kasih sayang, semangat, dan doa yang senantiasa mengiringi setiap langkahku dalam meraih prestasi dan cita-cita. Semoga keberkahan tercurah kepada kalian.*
- 2. Kakakku tersayang Handy Bachtiar Imanuddin S.E dan Moch. Isnaeni Kurniawan S.E terimakasih selalu mendukung dan menguatkan setiap langkahku. Semoga keberkahan tercurah kepada kalian.*
- 3. Saudara-saudaraku tersayang keluarga besar "Mastap Family" yang telah memberikan motivasi dan warna hidup.*
- 4. Calon Imamku Kelak (Ibnu Furqon) yang selalu memberikan semangat cinta, kasih dan sayang dalam suka dan duka*
- 5. Sahabat-sahabatku (Eka, Thatha, Yuke, Naula, Dyas, Hendra, Ipoy dan yang lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu) terimakasih atas canda tawa , semangat & kebersamaan kita selama ini, semoga persahabatan kita menjadi sebuah kisah klasik untuk masa depan.*
- 6. Sahabatku (Rena, Via, Brilian, Niva, Resti) semoga persahabatan kita tidak luntur oleh waktu dan jarak.*
- 7. Teman-teman FKIP Matematika khususnya kelas B angkatan 2010*
- 8. Almamaterku.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

السَّلامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan judul:

“PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) DAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI TAKSONOMI BLOOM”

Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S-1 pada Program Studi Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Idris Harta, MA, Ph. D. selaku Pembimbing saya, terima kasih atas kesabaran dan nasehat sejak awal penyusunan hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Prof. Dr. Harun Joko P, SE., M. Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berkenan memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini .
3. Drs. Slamet HW, M. Pd. selaku Pembimbing Akademik, yang telah memberikan semangat dan membimbing saya selama saya menjadi mahasiswa di Universitas muhammadiyah Surakarta ini.

4. Dra. Sri Sutarni, M. Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang telah bersedia membantu dalam kegiatan perkuliahan dan terwujudnya skripsi ini .
5. Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan pengetahuan yang banyak selama studi.
6. Bambang Wahono, S. Pd. selaku kepala sekolah SMP Negeri 3 Sawit, Bapak Sawabi selaku guru pembimbing penelitian, segenap guru, karyawan, staf tata usaha dan badan administrasi SMP Negeri 3 Sawit atas bantuan dan kerjasamanya selama penelitian.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari, kesalahan dan kekurangan pun terhimpun pada diri penulis dalam penyusunan skripsi ini. Dengan tangan terbuka, penulis menerima kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca umumnya.

والسّلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Surakarta, April 2014

Penulis

Riska Setya Hijriati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II	STUDI KEPUSTAKAAN	
A.	Hasil Penelitian yang Relevan	9
B.	Kajian Teori	13
1.	Pengaruh	13
2.	Hasil Belajar Matematika	13
3.	Metode Pembelajaran	16
4.	Model Pembelajaran Kooperatif	18
5.	Taksonomi Bloom	22
C.	Kerangka Berpikir.....	26
D.	Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III	METODE PENELITIAN	
A.	Jenis Penelitian	28
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
C.	Populasi, Sampel, Sampling	29
D.	Variabel Penelitian.....	29
E.	Metode Pengumpulan Data	31
F.	Instrumen Penelitian.....	32
G.	Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A.	Persiapan Penelitian	42
1.	Menetapkan Subyek Penelitian	42
2.	Uji Keseimbangan	42
3.	Instrumen Penelitian	43

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	45
C. Uji Prasyarat Analisis.....	49
1. Uji Normalitas	49
2. Uji Homogenitas.....	50
D. Uji Hipotesis	50
E. Pembahasan Analisis Data	54
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	57
B. Implikasi Hasil Penelitian	58
C. Saran.....	59
 DAFTAR PUSTAKA	
 LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 3.1	Tata Letak Data	39
Tabel 4.1	Hasil Uji Keseimbangan	43
Tabel 4.2	Uji Validitas Try Out Soal Tes Hasil Belajar	44
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Data Tes Hasil Belajar Kelas Eksperimen	46
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Data Tes Hasil Belajar Kelas Kontrol	48
Tabel 4.5	Hasil Analisis Uji Normalitas	49
Tabel 4.6	Hasil Analisis Uji Homogenitas	50
Tabel 4.7	Analisis Data Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> Berbasis Dimensi Kognitif Taksonomi Bloom	52
Tabel 4.8	Analisis Data Penerapan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbasis Dimensi Kognitif Taksonomi Bloom	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	27
Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Matematika Siswa Kelas Eksperimen..	47
Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Matematika Siswa Kelas Kontrol.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran1	Daftar Nama Siswa Try Out
Lampiran 2	Daftar Nama Kelas Eksperimen dan Make A Match
Lampiran 3	Data Nilai Kemampuan Awal
Lampiran 4	Perhitungan Uji Keseimbangan
Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Lampiran 6	Materi Pembelajaran
Lampiran 7	Kisi-kisi Tes Try Out Hasil Belajar Matematika
Lampiran 8	Lembar Soal Try Out Hasil Belajar Matematika
Lampiran 9	Lembar Jawaban
Lampiran 10	Kunci Jawaban Try Out Hasil Belajar Matematika
Lampiran 11	Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Matematika
Lampiran 12	Uji Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar Matematika
Lampiran 13	Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar Matematika
Lampiran 14	Lembar Soal Tes Hasil Belajar Matematika
Lampiran 15	Lembar Jawaban
Lampiran 16	Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar Matematika
Lampiran 17	Ukuran Tendensi Sentral dan Ukuran Dispersi Data Bergolong
Lampiran 18	Uji Normalitas
Lampiran 19	Uji Homogenitas
Lampiran 20	Uji Hipotesis
Lampiran 21	Tabel Harga Kritik Product Moment

Lampiran 22	Tabel t
Lampiran 23	Tabel Z
Lampiran 24	Tabel Distribusi χ^2
Lampiran 25	Nilai Kritis L untuk Liliefors
Lampiran 26	Tabel F
Lampiran 27	Dokumentasi Penelitian

ABSTRAK

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) DAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI TAKSONOMI BLOOM

Riska Setya Hijriati, A410100077, Program Studi Pendidikan Matematika,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2014.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menguji: Pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dan *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Negeri 3 Sawit Boyolali. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII tahun ajaran 2013/ 2014 dengan jumlah 223 siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII F sebagai kelas kontrol dan kelas VII G sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes hasil belajar matematika dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji chi kuadrat. Dari hasil penelitian pada $\alpha = 5\%$, diperoleh: terdapat pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dan *Make A Match* terhadap hasil belajar, dengan chi kuadrat *Teams Games Tournaments* (TGT) sebesar 74.7925 dan chi kuadrat *Make A Match* 95.4767

Kata Kunci: *Teams Games Tournaments* (TGT), *Make A Match*,
Hasil belajar, Taksonomi Bloom