ABSTRAK

Skripsi dengan Judul *"Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games And Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa MI Roudlotul Ulum Jabalsari"* Ini ditulis oleh Silvy Fahima, NIM 17205153236, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung, yang dibimbing oleh Ibu Dita Hendriani, MA.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT), Prestasi Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses belajar mengajar yang masih menggunakan pembelajaran konvensional. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, menghafal materi dan kemudian disuruh mengerjakan tugas. Jika hal ini berlangsung secara terus menerus maka siswa akan bosan mengikuti kegiatan pembelajaran Sains. Sehingga mengakibatkan prestasi belajar Sains rendah.

Rumusan masalah pada skripsi ini adalah (1) apakah model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) itu? (2) adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar Sains siswa MI Roudlotul Ulum Jabalsari? (3) bagaimana perbedaan prestasi belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT?. Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT). (2) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar Sains siswa MI Roudlotul Ulum Jabalsari. (3) untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT.

Penelitian ini merupakan *Quasi Experimental* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun populasi berasal dari seluruh siswa MI Roudlotul Ulum Jabalsari dan sampelnya adalah siswa kelas IV. Adapun *sampling* yang

digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling purposive*. Pengambilan data dalam penelitian ini adalah yang digunakan adalah tes dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar sains siswa MI Roudlotul Ulum Jabalsari. Hal ini dibuktikan dari adanya hasil nilai *post-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen menunjukkan **(3,597 > 2,101)** serta membandingkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol adalah **59,60** dan rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah **74,60.** Dengan begitu, hasil Uji t menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti ada pengaruh positif dan signifikan antara model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar Sains siswa MI Roudlotul Ulum Jabalsari.

ABSTRACT

Thesis entitled *"The Effect of Teams Games and Tournament (TGT) Learning Model toward Science Learning Achievement of Students at MI Roudlotul Ulum Jabalsari"* written by Silvy Fahima, NIM 17205153236, Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute Tulungagung, supervised by Dita Hendriani, MA.

Keywords: Teams Games and Tournament (TGT) Learning Model, Learning Achievement

This research is motivated by the teaching and learning process that still uses conventional learning. Students only listen to the teacher's explanation, memorize the material and then are commanded to do the assignment. If this process happens continuously, students will be bored following the Science learning activities. This process causes the lack of Science learning achievement.

The formulation of the research problems in this thesis are (1) what is Teams Games and Tournament (TGT) learning model? (2) is there any effect of Teams Games and Tournament (TGT) learning model toward Science learning achievement of students at MI Roudlotul Ulum Jabalsari? (3) how is the difference in learning achievement before and after the implementation of TGT learning model? The objectives of this research are (1) to find out Teams Games and Tournament (TGT) learning model. (2) to determine the effect of Teams Games and Tournament (TGT) learning model toward learning achievement of students at MI Roudlotul Ulum Jabalsari. (3) to find out the differences in learning achievement before and after the implementation of TGT learning model.

This research is Quasi Experimental using quantitative approach. The population is from all of students at MI Roudlotul Ulum Jabalsari and the sample is from 4^{th} grade students. The sampling used in this research is nonprobability sampling with purposive sampling type. The techniques to collect data in this research is used test and documentation.

The results show that there is a significant effect between Teams Games and Tournament (TGT) learning model toward Science learning achievement of students at MI Roudlotul Ulum Jabalsari. This is evidenced by the results of the post-test from control class and the post-test from experimental class that show (3,597> 2,101) and comparing the mean score of the control class post-test is 59,60 and the mean score of experimental class post-test is 74,60. So, the results of the t test show that H0 is rejected and H1 is accepted. It means that there is a positive and significant effect between Teams Games and Tournament (TGT) learning model toward Science learning achievement of students at MI Roudlotul Ulum Jabalsari.

الملخص

البحث العلمي بالموضوع "تأثير نموذج تعلم ألعاب الفرق و الدورة على تحصيل تعلم العلم للطلاب فِي المدرسة الابتدئية روضة العلوم جبل ساري" قد كتبتها سيلفي فهما, رقم القيد ١٧٢٠٥١٥٣٢٣٦، تحت إشراف ديتا هندرياني الماجستير.

الكلمة الإشارية : نموذج تعلم ألعاب الفرق و الدورة, تحصيل تعلم.

الخلفية في هذا البحث هي عملية التعلم و التعليم التي تستعمل التعلم التقليدي و كان الطلاب مستمعوا تبيانا فقط من المدرس و محافظوا مادة ثم يؤمروا أن يعملوا ضريبة اذا كان هذا يعمل استمررا فيكون الطلاب بشما في تباع عملية تعلم العلم فيصير مأثرة التعلم حقيرا.

تركيز البحث من هذا الموضوع هو: (١) ما ذا نموذج تعلم ألعاب الفرق و الدورة ؟ (٢) هل يكون تأثير نموذج تعلم ألعاب الفرق و الدورة على تحصيل تعلم العلم للطلاب فِي المدرسة الابتدئية روضة العلوم جبل ساري ؟ (٣) كيف اختلاف مأثرة التعلم قبل تطبيق نموذج تعلم ألعاب الفرق و الدورة و بعده ؟ وأما غرض هذا البحث هو: (١) ليعلم نموذج تعلم ألعاب الفرق و الدورة (٢) ليعلم ي تأثير نموذج تعلم ألعاب الفرق و الدورة على تحصيل تعلم العلم للطلاب فِي المدرسة الابتدئية روضة العلوم جبل ساري ؟ (٣) ليعلم اختلاف مأثرة التعلم قبل تطبيق نموذج تعلم ألعاب الفرق و الدورة و بعده.

هذا البحث هو قواسي التجريبي باستخدام نهج كمي. و كان التعداد السكاني من جميع طلبة المدرسة الابتدئية روضة العلوم جبل ساري ، وكانت العينة من طلاب الصف الرابع. إن أخذ العينات المستخدمة في هذا البحث هو أخذ العينات غير المتعادلة مع نوع من أخذ العينات الهادف. استرجاع البيانات في هذا البحث يستخدم هو الاختبار والتوثيق.

نتائج البحث من هذا البحث هو كان تأثير ملحوظا بين نموذج تعلم ألعاب الفرق و الدورة

علي تحصيل و مأثرة تعلم العلم للطلاب فِي المدرسة الابتدئية روضة العلوم جبل ساري هذا يؤكد بكون تحصيل الدرجات اختبار ما بعد فصل التحكم و بعد الاختبار فصل التجريبية يظهر (٢،١٠١ < ٣،٦٩٧) و مقرن درجات المتوسط اختبار ما بعد فصل التحكم هو ٥٩،٦٠ و درجات المتوسط اختبار ما بعد فصل التجريبية هو ٧٤،٦٠. و بذلك تحصيل t يظهر H_0 يدفع و H_1 يقبل. و هذا يكون التأثير الجيد و الملحوظ بين نموذج تعلم ألعاب الفرق و الدورة على تحصيل تعلم العلم للطلاب فِي المدرسة الابتدئية روضة العلوم جبل ساري