

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar dan Minat Siswa kelas X Mia 3 di SMAN 6 Kediri**”. Disusun oleh Ardhi Nurdiansyah, Nim. 17204153257, pembimbing Dr. Dewi Asmarani, M.Pd.

Kata kunci: Team Games Tournament, Hasil Belajar, dan Minat Belajar

Salah satu faktor utama untuk mencapai kesuksesan dalam segala bidang adalah minat. Karena minat belajar pada setiap pembelajaran dapat mencapai suatu tujuan dari pembelajaran tersebut. Dengan memiliki minat belajar yang tinggi, siswa akan mampu belajar matematika dengan baik, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang menjadikan siswa mendapat hasil belajar yang baik dalam pelajaran matematika.

Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa di SMAN 6 Kediri, (2) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap minat belajar siswa di SMAN 6 Kediri, (3) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar dan minat siswa di SMAN 6 Kediri.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design* yang dilaksanakan di SMAN 6 Kediri yang terdiri dari 10 kelas X. Sample Penelitian terdiri dari 1 kelas eksperimen yaitu kelas X Mia 3 dan 1 kelas kontrol yaitu X Mia 4. Teknik sample yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah test dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Manova.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa SMAN 6 Kediri. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ atau $8,391 \geq 3,14$ dan sig. $0,005 < 0,05$ pada taraf signifikan 5%. Artinya model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional pada umumnya. (2) Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap minat belajar siswa SMAN 6 Kediri. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ atau $12,065 \geq 3,14$ dan sig. $0,001 < 0,05$ pada taraf signifikan 5%. Artinya model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dapat memberikan siswa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada umumnya. (3) Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar dan minat siswa SMAN 6 Kediri. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikan untuk *Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Largest Root* kurang dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$ pada taraf signifikan 5%. Artinya dengan menggunakan model tipe *Team Games Tournament (TGT)* siswa bisa lebih aktif dan bersemangat dalam

pembelajaran sehingga akan lebih mudah untuk memahami pelajaran dan memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

الملخص

البحث العلمي بالموضوع "تأثير نموذج التعليم التعاوني نوع فريق العاب البطولة (TGT) على أساس الوسائل على النتائج التعليمية واهتمام الطلاب للصف العاشر (MIA) ٣ بالمدرسة الثانوية الحكومية ٦ كاديري" قد كتبه: أرض نور ديان صح. رقم القيد: ١٧٢٠٤١٥٣٢٥٧. قسم تدريس الرياضيات كلية التربية وعلوم التدريسية، جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشرفة: الدكتورة دوي أسمراني الماجستير.

كلمة الإرشادية: فريق العاب البطولة (TGT)، النتائج التعليمية واهتمام الطلاب.

أحد العوامل الرئيسية لتحقيق النجاح في جميع المجالات هو الاهتمام. لأن الاهتمام بالتعلم في كل تعلم يمكن أن يحقق هدف التعلم. من خلال الاهتمام الشديد بالتعليم، سيكون الطلاب قادرين على تعلم الرياضيات بشكل جيد، بحيث يفهم الطلاب بسهولة أكبر المواد التي تجعل الطلاب يحصلون على نتائج تعليمية جيدة في الرياضيات.

وأهداف البحث فيما يلي: (١) لمعرفة هل هناك تأثير نموذج التعليم التعاوني نوع فريق العاب البطولة (TGT) على أساس الوسائل على النتائج التعليمية لدى الطلاب للصف العاشر (MIA) ٣ بالمدرسة الثانوية الحكومية ٦ كاديري. (٢) لمعرفة هل هناك تأثير نموذج التعليم التعاوني نوع فريق العاب البطولة (TGT) على أساس الوسائل على اهتمام الطلاب للصف العاشر (MIA) ٣ بالمدرسة الثانوية الحكومية ٦ كاديري. (٣) لمعرفة هل هناك تأثير نموذج التعليم التعاوني نوع فريق العاب البطولة (TGT) على أساس الوسائل على النتائج التعليمية واهتمام الطلاب للصف العاشر (MIA) ٣ بالمدرسة الثانوية الحكومية ٦ كاديري.

طريقة البحث المستخدمة هي نوعية مع نوع من البحث التصميم شبه التجريبي الذي أجري في بالمدرسة الثانوية الحكومية ٦ كاديري تتكون من ١٠ الفصل العاشر. كانت عينة البحث طالبا تتكون في الفصل العاشر ٣ (MIA) و الفصل العاشر ٤ (MIA) التي نالت عليها بواسطة تقنية أخذ العينات الهادفة. كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الاختبارات والاستبانة. كانت تقنية تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث هي اختبار مانوفى.

نتائج البحث تدل أنّ (١) هناك تأثير نموذج التعليم التعاوني نوع فريق العاب البطولة (TGT) على أساس الوسائل على النتائج التعليمية لدى الطلاب للصف العاشر (MIA) ٣ بالمدرسة الثانوية الحكومية ٦ كاديري دالت من قيمة ف جدول > ف حسابي أي ٣٩١,٣٥ ≤ ٣,١٤ و سيغ. > ٠,٠٥ > ٠,٠٠٥. في هامة ٥%. أنّ بمعنى نموذج التعليم التعاوني نوع فريق العاب البطولة (TGT) على أساس الوسائل أفضل من التعليم التقليدي العامي على النتائج التعليمية لدى الطلاب. (٢) هناك تأثير نموذج التعليم التعاوني نوع فريق العاب البطولة (TGT) على أساس الوسائل على اهتمام الطلاب للصف العاشر (MIA) ٣ بالمدرسة الثانوية الحكومية ٦ كاديري دالت من قيمة ف جدول > ف حسابي أي ٢,٠٦٥ ≤ ٣,١٤ و سيغ. > ٠,٠٥ > ٠,٠٠٥. في هامة ٥%. أنّ بمعنى نموذج التعليم التعاوني نوع فريق العاب البطولة (TGT) على أساس الوسائل أفضل من التعليم التقليدي العامي على اهتمام التعليمية لدى الطلاب. (٣) هل هناك تأثير نموذج التعليم التعاوني نوع فريق العاب البطولة (TGT) على أساس الوسائل على النتائج التعليمية واهتمام الطلاب للصف العاشر (MIA) ٣ بالمدرسة الثانوية الحكومية ٦ كاديري دالت من قيمة هامة (Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Largest Root) أقل من ٠,٠٥ أي > ٠,٠٥. في هامة ٥% أنّ بمعنى نموذج التعليم التعاوني نوع فريق العاب البطولة (TGT) أفضل فعالية وحماسة على أساس الوسائل على النتائج التعليمية واهتمام الطلاب من التعليم التقليدي العامي.

ABSTRACT

Thesis with title “**The Effect of *Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Learning Outcomes and Students Interest in Class X MIA 3 in SMAN 6 Kediri***” Written by Ardhi Nurdiansyah, Nim. 17204153257. Department of Mathematics Education Faculty of Education (FTIK). State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Dr. Dewi Asmarani, M.Pd.

Keywords: *Team Games Tournament, Learning Outcomes, and Interest in Learning*

One of the main factors for achieving success in all fields is interest. Because interest in learning at each learning can achieve the objectives of the learning. By having a high interest in learning, students will be able to learn mathematics well, so students will more easily think of material that makes students get good learning outcomes in mathematics.

The purpose of this research is (1) to know the Effect of *Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Learning Outcomes of Students in Class X MIA 3 in SMAN 6 Kediri*, (2) to know the Effect of *Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Students Interest in Class X MIA 3 in SMAN 6 Kediri*, (3) to know the Effect of *Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Learning Outcomes and Students Interest in Class X MIA 3 in SMAN 6 Kediri*.

The research method used is quantitative with the type of *Quasi Experimental Design* research conducted at SMAN 6 Kediri consisting of 10 classes X. The research sample consisted of 1 experimental class namely X Mia 3 and 1 control class namely X Mia 4. The sample used was *purposive sampling*. The data collection techniques used were tests and questionnaires. The data analysis technique used in this study was the Manova Test.

The results showed (1) There is Effect of *Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Learning Outcomes of Students in Class X MIA 3 in SMAN 6 Kediri* This is indicated by the value $F_{count} \geq F_{table}$ or $8,391 \geq 3,14$ and sig. $0.005 < 0.05$ at a significant level of 5%. This means that the *Team Games Tournament (TGT)* learning model provides better learning outcomes than conventional learning in general. (2) There is Effect of *Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Students Interest in Class X MIA 3 in SMAN 6 Kediri*. This is indicated by the values of $F_{count} \geq F_{table}$ or $12.065 \geq 3.14$ and sig. $0.001 < 0.05$ at a significant level of 5%. This means that the *Team Games Tournament (TGT)* learning model can provide students with more active and enthusiastic learning compared to conventional learning in general. (3) There is Effect of *Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Learning Outcomes and Students Interest in Class X MIA 3 in SMAN 6 Kediri*. This is indicated by a significant value for *Pillai's Trace, Wilk's Lambda, Hotelling's Trace, and Largest Root* less than 0.05 or $0,000 < 0.05$ at a significant level of 5%. This means that by using the *Team Games Tournament (TGT)* type model students can be more active and enthusiastic in learning so that it will be

easier to understand the lesson and get better results compared to conventional learning.