ABSTRAK

Skripsi dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar*, ini ditulis oleh Muji Rahayu, NIM 17205153314 dibimbing oleh Dr. Adi Wijayanto., S.Or.,S,Kom.,MPd.,AIFO

Kata kunci : *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament , Keaktifan belajar dan Hasil Belajar*

Skripsi yang membahas tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA peserta didik. Penelitian ini dilatar belakangi oleh model pembelajaran IPA yang digunakan masih bersifat konvensional. Hal ini dapat menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran dan menimbulkan keaktifan dan hasil belajar siswa kurang optimal. Selain itu, kebanyakan guru mendominasi dalam proses belajar dan peserta didik menjadi pasif. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Menjelaskan ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar IPA peserta didik kelas V SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar. 2) Menjelaskan ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar. 3) Menjelaskan ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Exsperiment*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar. Sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, sehingga dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas V A dan kelas V B. dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan angket dan *post test* yang berfungsi untuk mengetahui nilai keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Teknik analisis data

menggunakan metode observasi, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji Manova, yang sebelumnya diuji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian ini adalah, (1) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan, hasilnya diperoleh dari nilai *Sig.* < 0,05, nilai signifikansi sebesar 0,000 maka H_o ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh model pemeblajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan belajar peserta didik SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar. (2) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar, hasilnya diperoleh dari nilai *Sig.* < 0,05, nilai signifikansinya sebesar 0,000 maka H_o ditolak H_a diterima, artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar . Hal ini diperkuat dengan perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata kelas eksperimen 86,4 dan rata-rata kelas control sebesar 68,52. (3) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA, hasilnya diperoleh dari nilai signifikansi kurang dari 0,05.

ABSTRACT

Thesis with the title "The Effect of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament on the Activeness and Learning Outcomes of Science in Grade V Students of Islamic Elementary School Lukmanul Hakim Kademangan Blitar, was written by Muji Rahayu, Register Number 17205153314, Advisor by Dr. Adi Wijayanto., S.Or., S, Kom., MPd., AIFO

Keywords: Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament, Learning Activity and Learning Outcomes

Thesis that discusses the effect of cooperative learning models of the Teams Games Tournament type on the activeness and learning outcomes of science students. This research is motivated by the science learning model used is still conventional. This can lead to saturation in the learning process and lead to activity and student learning outcomes are less optimal. In addition, most teachers dominate in the learning process and students become passive. The objectives of this research are: 1) Explain the presence or absence of the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type on the activeness of science learning in grade V students of Islamic Elementary school Lukmanul Hakim Kademangan Blitar. 2) Explain the presence or absence of the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type on the science learning outcomes in grade V students of Islamic Elementary school Lukmanul Hakim Kademangan Blitar. 3) Explain the presence or absence of the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type on the activeness and learning outcomes of science students of fifth grade Islamic Elementary School Lukmanul Hakim Kademangan Blitar.

This research method used a quantitative approach and uses quasi-exsperiment research. The population in this study were all grade V students of Islamic Elementary school Lukmanul Hakim Kademangan Blitar. Sampling in this study

used a purposive sampling technique, so that in this study the sample used was students of class V A and class V B. In this study data collection used a questionnaire and post test which serves to determine the value of activeness and student learning outcomes in science learning. Data analysis techniques used the method of observation, questionnaires, tests and documentation. The data analysis technique used was the Manova test, which previously tested the prerequisites of normality and homogeneity.

The results of this research showed that, (1) there is the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type on Activeness, the results obtained from the Sig. <0.05, a significance value of 0,000 so Ho is rejected and Ha is accepted, meaning that there is the influence of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type on the learning Activeness of students of Islamic elementary school Lukmanul Hakim Kademangan Blitar. (2) there is the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type on learning outcomes, the results obtained from the Sig. <0.05, the significance value is 0,000 so Ho is rejected Ha is accepted, meaning that there is the influence of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type on the science learning outcomes of fifth grade students of Islamic Elementary school Lukmanul Hakim Kademangan Blitar. This is confirmed by the average difference in the experimental class and the control class. The experimental class average is 86.4 and the control class average is 68.52. (3) there is the effect of the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type on the activeness and learning outcomes of science, the results obtained from a significance value of less than 0.05.

الملخص

سالة الجامعية بعنوان "تأثير دورة ألعاب الفرقة التعليمية من نوع نموذج التعلم التعاوني ضد نشاط ونتائج التعلم من العلوم الطابعية على طلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية لقمان الحكيم كادمنجان بليتار، كتبتها موجي راهايو، رقم القيد١٧٢٠٥١٥٣٣١٤ ، الإشراف الدكتور أدي ويجاينطا الماستير.

كلمات المفتاحية: التعلم التعاوني لنوع ألعاب دورة الفرق ، نشاط التعلم ونتائج التعلم

يبحث رسالة الجامعية عن تأثير نموذج التعلم التعاوني لنوع دورة ألعاب الفرق على نشاط الطلاب ونتائج التعلم. يحفز هذا البحث نموذج تعلم العلوم المستخدم لا يزال تقليديًا. هذا يمكن أن يؤدي إلى التشبع في عملية التعلم ويؤدي إلى النشاط ونتائج التعلم الطالب أقل مثالية. بالإضافة إلى ذلك، يهيمن معظم المعلمين في عملية التعلم ويصبح الطلاب غير فعالين.

الغرض من هذه الدراسة هو:١) شرح لا يوجد أي تأثير نموذج التعلم التعاوني لنوع دورة ألعاب الفرق إلى نشاط التعلم من العلوم الطابعية على طلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية لقمان الحكيم كادمنجان بليتار.٢) أوضح أنه ليس هناك تأثير نموذج التعلم التعاوني لنوع دورة ألعاب الفرق على نتائج التعلم من العلوم الطابعية على طلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية لقمان الحكيم كادمنجان بليتار.٤) شرح لا يوجد أي تأثير نموذج التعلم التعاوني لنوع دورة ألعاب الفرق إلى نشاط التعلم ونتائج التعلم من العلوم الطابعية على طلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية لقمان الحكيم كادمنجان بليتار.

طريقة هذا البحث يستخدم النهج الكمي واستخدام نوع التجريبي للتخصيص (التجريبية). السكان في دراسة هي جميع الطلاب في الصف الخامس مدرسة الإبتدائية الإسلامية لقمان الحكيم كادمنجان بليتار. هذه العينات في هذا البحث يستخدم تقنية العينات الرصبة، وذلك في هذا البحث عينة المستخدمة هي طلاب في صف الخامس أ و طلاب في صف الخامس ب. في هذه المجموعة دراسة البيانات باستخدام هذا الاستبيان ومجموعة البيانات التي تستخدم

لتعرف قيمة النشاط ونتائج التعلم الطلاب من العلوم الطابعية. كانت تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار مانوفا ، الذي سبق اختباره لمتطلبات الحياة الطبيعية والتجانس.

نتائج هذه الدراسة هي ، (١) هناك تأثير لنموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق على النشاط ، والنتائج التي تم الحصول عليها من سيج. <٠٥،٠، وهي قيمة ذات أهمية ٠٠٠،٠ ، لذا تم رفض Ho وتم قبول Ha ، مما يعني أن هناك تأثير لنموذج التعلم التعاوني لنوع دورة ألعاب الفرق على نشاط التعلم لدى طلاب المدرسة الإبتدائية الإسلامية لقمان الحكيم كادمنجان بليتار (٢) هناك تأثير لنموذج التعلم التعاوني لنوع بطولة ألعاب الفرق على نتائج التعلم ، والنتائج التي تم الحصول عليها من سيج. <٠٥،٠ ، قيمة الأهمية هي ٠٠٠،٠، لذلك تم رفض Ho ، تم قبول Ha ، مما يعني أن هناك تأثير لنموذج التعلم التعاوني لنوع بطولة ألعاب الفرق على نتائج تعلم العلوم لطلاب الصف الخامس في المدرسة الإبتدائية الإسلامية لقمان الحكيم كادمنجان بليتار. وهذا ما يؤكده متوسط الفرق في الفصل التجريبي وفئة التحكم. متوسط الفصل التجريبي هو ٨ومتوسط الفصل الضريبي هو ٦٨.٥٢. (٣) هناك تأثير لنموذج التعلم التعاوني لنوع بطولة ألعاب الفرق على فعالية ونتائج التعلم من العلوم ، والنتائج التي تم الحصول عليها من قيمة أهمية أقل من ٠٥,٠.