ABSTRAK

Skripsi dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa kelas V MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung"* oleh Resa Istiana, NIM 17205153285 dibimbing oleh Dr. H. Syamsyun Ni'am, M.Ag

Kata kunci: *Model Pembelajaran Tipe Teams Game Tournamen*t, *Minat dan Hasil Belajar*

Skripsi yang membahas tentang pengaruh model pembelajaraan kooperatif Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar, di latar belakangi oleh pandangan mayoritas siswa terhadap pelajaran IPA sebagai pelajaran yang hanya mengedepankan teori dan kurangnya praktik secara langsung. Padahal IPA memiliki peranan dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pelajaran IPA tidak lepas dari persiapan siswa dan guru, maka perlu satu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran yang sekiranya dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Peneliti mencoba mengembangkan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament pada mata pelajaran IPA tujuannya untuk meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa dalam prsoes pembelajaran dan menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan, akan tetapi pembelajaran tersebut akan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Menjelaskan pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, (2) Menjelaskan pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA, (3) Menjelaskan pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat dan hasil belajar IPA.

Dalam penelitian ini rancangan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. 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 tes yang berfungsi untuk mengetahui nilai minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Analisis data untuk uji instrument penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas, uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas, untuk uji hipotesis menggunakan uji t-test dan uji manova.

Hasil penelitian ini adalah, (1) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament terhadap minat, hasilnya diperoleh dari nilai signifikansi lebih dari 0,05, nilai signifikansi sebesar 0,859 (2) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament terhadap hasil belajar,

hasilnya diperoleh *t-hitung* > *t-tabel* dengan taraf nyata 5% sehingga 6,564 > 2,673. Dengan perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas control. Rata-rata kelas eksperimen 88,51 dan rata-rata kelas control sebesar 77,74. (3) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar IPA, hasilnya diperoleh dari nilai signifikansi kurang dari 0,05.

ABSTRACT

Thesis with the title "The Effect of Using Cooperative Learning Model Teams Games Tournament on Interests and Learning Outcomes of Science of Class V MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung" by Resa Istiana, Register Number 17205153285 Advisor by Dr. H. Syamsyun Ni'am, M.Ag

Keywords: Game Tournament Teams Type Learning Model, Interests and Learning Outcomes

The thesis discusses the influence of the Teams Games Tournament cooperative learning model on interests and learning outcomes, in the background behind the view of the majority of students on science lessons as a lesson that only puts forward the theory and lack of direct practice. Even though science has a role in everyday life. The success of science lessons is inseparable from the preparation of students and teachers, it is necessary for one teacher's action to find and implement a learning model that can improve students' interest and learning outcomes in science subjects. The researcher tried to develop the cooperative learning model Teams Games Tournament on science subjects, the aim of which was to improve student achievement and learning outcomes in the learning process and to make the learning process not boring, but the learning would be fun and interesting learning for students.

The objectives of this research are (1) to explain the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on students' learning interest in science subjects, (2) to explain the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on science learning outcomes, (3) the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the interests and learning outcomes of science.

The design of thia research used a quantitative approach and used a type of quasi-experimental research. The population in this study were all fifth grade students of MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung. Sampling in this study used a purposive sampling technique, so that in this study the sample used was students of V-A and V-B classes in this study data collection using questionnaires and post tests that function to determine the value of interest and student learning outcomes in science learning. Data analysis for the research instrument test uses validity and reliability test, prerequisite test using normality and homogeneity test, to test the hypothesis using t-test and manova test.

The results of this research showed that, (1) there is the effect of the Teams Games Tournament cooperative learning model on interest, the results obtained from a significance value of more than 0.05, a significance value of 0.859 (2) there is the effect of the Teams Games Tournament cooperative learning model on learning outcomes, the results obtained t-count> t-table with a real level of 5% so that 6.564> 2.673. With the average difference in the experimental class and the control class. The experimental class average is 88.51 and the control class

average is 77.74. (3) there is the effect of the Teams Games Tournament cooperative learning model on the interests and learning outcomes of science, the results obtained from a significance value of less than 0.05.

ملخص

رسالة البحث بعنوان "تأثير استخدام دورة ألعاب فرق التعلم التعاوني ضد اهتمامات ونتائج العلوم في العلوم الطبيعية لطلاب صف الخامس في المدرسة الإبتدائية فودارجا سومبر جمبول تولونج أجونج" كتبتها ريزا إستيانا، رقم القيد 17205153285، المشريف الدكتور الحاج شمش النعام الماجستير.

الكلمات المفتاحية: فرق لعبة البطولة نوع التعلم، الاهتمامات ونتائج التعلم

رسالت البحث التي يناقش تأثير فريق فرق العمل الرسمي تولبس بطولة على المصالح والتصوير النتائج، في خلفية من وجهة نظر الأغلبية لطلاب على دروس العلوم الطبيعية كما دروس التي وضعت فقط نظرية الأمتعة ونقص الممارسة مباشرة. على الرغم من أن العلوم الطبيعية لديها دور في الحياة اليومية. نجاح فرس الدراسات غير مفصولة عن إعداد الطلاب والمعلمين، ثم تحتاج إلى معلم للمعلمين للعثور على وتطبيق نموذج التعلم وتزايد المفاصل نتائج التعلم والتعلم في موضوع العلوم الطبيعية. يحاول الباحثون تطوير تدريب تعميم التعاونية التعاون بطولة على موضوع الهدف لتحسين تحقيق التعلم والطلاب في ماركت في خطر التعلم وجعل عملية التعلم ليست مملة، ولكن التعلم سيكون متعة ومثير للاهتمام التعلم للطلاب.

الغرض من هذه الدراسة هي (1) شرح تأثير التعبير التعاونية نموذج العمل بطولة لعبة على مصلحة التعلم الطلابية في المواد الإيكابية، (2) يفسر تأثير فرع التعلم التعاوني بطولة لعبة البطولة على نتائج التعلم من العلوم الطبيعية، (3) يفسر تأثير التعبير التعاونية فرق العمل لعبة البطولة على مصلحة ونتائج التعلم من العلوم الطبيعية.

في هذا البحث تصميم البحث باستخدام نهج كمية واستخدام نوع النداء التجريبي والسكان من الدراسة هو كل طالب صف الخامس في المدرسة الإبتدائية فودارجا سومبر جمبول تولونج أجونج، وهذا أخذ العينات في استخدام الأسهم أخذت العينات، يتم استخدام العينة غير المملوك هو الطالب في صف الخامس أ والطبقة في صف الخامس ب على دراسة مجموعة البيانات باستخدام الاستبيان واختبار ما يعطيها معرفة قيمة الاهتمام والطلاب التعلم النتائج في التعلم العلوم

الطبيعية. تحليل البيانات لختبر أداة البحث باستخدام اختبار صلاحية وموثوقية، اختبار شرط باستخدام الأساسي و التجانس، لفرضية اختبار باستخدام اختبار t واختبار مانفا.

نتائج هذه الدراسة هي (1) هناك تأثير فرع نموذج التعلم التعاوني من ألعاب البطولة على الفائدة، يتم الحصول على النتيجة من قيمة الأمة أكثر من 0،05 قيمة، 0.859 (2) هناك تأثير من تعويم العمل التعليمية النطاق لعبة البطولة في التعلم النتائج، يتم الحصول على النتيجة t- العداد t- المستوى 1٪ 5٪ 56٪ 2.6 مع 6456 2.36.2 مع متوسط الفرق في الدرجة التجريبية والتحكم في الفئة. متوسط الدرجة التجريبية 88.51 ومتوسط الدرجة المائية 77.74. (3) هناك تأثير على تعبيرات التعاونية التعليمية التعاون بطولة إلى المصالح ونتائج التعلم من العلوم، يتم الحصول على النتيجة من قيمة الأهمية أقل من 0.05.