

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantu Media *Flashcard* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Getaran dan Gelombang Kelas VIII di SMP Bustanul Mutaallimin Blitar” ditulis oleh Astna Baita Alhanim, NIM. 12211173015, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Tadris Fisika, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung dengan dosen pembimbing M. Luqman Hakim Abbas, S.Si, M.Pd.

Kata Kunci: *Team Game Tournament, Flaschcard, Kekatifan Siswa, Hasil Belajar*

Penelitian ini dilatar belakangi kurangnya aktivitas serta hasil belajar siswa yang rendah dikarenakan pembelajaran masih menerapkan model pembelajaran *direct instruction* hal ini menyebabkan sistem mengajar dan belajar sangat membosankan sehingga banyak peserta didik mengantuk, berbincang sediri dan tidak mendengarkan guru saat menjelaskan. Dari hal tersebut menyebabkan rasa ketetarikan peserta didik dalam mendalami materi yang diajarkan berkangur dan ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang baik, efisien, menyenangkan dan tidak membosankan. Model pembelajaran *Team Game Tournamen* ini dapat dikatakan dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan berbantuan *flashcard* yang mempermudah siswa untuk mengingat apa saja materi yang tersampaikan pada pembelajaran tersebut sehingga dapat juga meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment design* dengan teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yang mana tertuju pada kelas VIII C sebanyak 21 siswa dan kelas VIII D sebanyak 21 siswa. Variabel bebas pada penelitian ini adalah pembelajaran dengan model pembelajaran *team game tournament* berbantu media *flashcard* sedangkan variabel terikatnya adalah keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi getaran dan gelombang kelas VIII SMP Bustanul Mutaallimin Blitar. Metode pengumpulan data menggunakan angket tes dan dokumentasi kemudian di uji analisis menggunakan uji t dan uji Manova.

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa: 1) terdapat pengaruh model pembelajaran *team game tournament* berbantu media *flashcard* terhadap keaktifan siswa pada matri getaran dan gelombang kelas VIII di SMP Bustanul Mutaallimin Blitar. Hal ini dibuktikan yang mana hasil signifikansi diperoleh $0.000 < 0,05$. 2) terdapat pengaruh model pembelajaran *team game tournament* berbantu media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada matri getaran dan gelombang kelas VIII di SMP Bustanul Mutaallimin Blitar. Hal ini dibuktikan yang mana hasil signifikansi diperoleh $0.000 < 0,05$. 3) terdapat pengaruh model pembelajaran *team game tournament* berbantu media *flashcard* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada matri getaran dan gelombang kelas

VIII di SMP Bustanul Mutaallimin Blitar. Hal ini dibuktikan yang mana hasil signifikasi diperoleh $0.000 < 0,05$.

ABSTRACT

Thesis with the title "The Effect of a *Team Game Tournament* Learning Model Assisted by *Flashcard* Media on Student Activity and Learning Outcomes in Class VIII Vibration and Wave Materials at SMP Bustanul Mutaallimin Blitar" was written by Astna Baita Alhanim, NIM. 12211173015, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Department of Physics, State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung with supervisor M. Luqman Hakim Abbas, S.Si, M.Pd.

Keywords: *Team Game Tournament, Flaschcard, Student Activity, Learning Outcomes*

This research is motivated by a lack of activity and low student learning outcomes because learning is still applying the direct instruction learning model, this causes the teaching and learning system to be very boring so that many students are sleepy, talk alone and don't listen to the teacher when explaining. From this, it causes a sense of interest of students in exploring the material being taught to decrease and this has an influence on student learning outcomes. Therefore, a good, efficient, fun and not boring learning model is needed. One model that can be applied is the team game tournament learning model assisted by flashcard media. This learning model can be said to increase student activity with the help of flashcards that make it easier for students to remember what material is conveyed in the learning so that it can also improve student learning outcomes.

This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design research type. The sampling technique of this research uses purposive sampling which is focused on 21 students in class VIII C and 21 students in class VIII D. The independent variable in this study is learning with a team game tournament learning model assisted by flashcard media, while the dependent variable is student activity and learning outcomes on vibration and wave material for class VIII SMP Bustanul Mutaallimin Blitar. Methods of data collection using test questionnaires and documentation then analyzed using t test and Manova test.

Based on the results of data analysis, it can be concluded that: 1) there is an influence of the learning model of the team game tournament assisted by flashcard media on student activity in the vibration and wave matrix of class VIII at SMP Bustanul Mutaallimin Blitar. It is proven that the significance result is $0.000 < 0.05$. 2) there is an influence of the team game tournament learning model assisted by flashcard media on student learning outcomes on the vibration and wave matrix of class VIII at Bustanul Mutaallimin Junior High School Blitar. It is proven that the significance result is $0.000 < 0.05$. 3) there is an effect of the team game tournament learning model assisted by flashcard media on student activity and learning outcomes in the vibration and wave matrix of class VIII at Bustanul

Mutaallimin Junior High School Blitar. It is proven that the significance result is $0.000 < 0.05$.

الملخص

أطروحة بعنوان "تأثير نموذج تعلم دورة لعبة الفريق بمساعدة بطاقة الذاكرة المدمجة على نشاط الطالب ونتائج التعلم في الفصل الثامن من الاهتزاز والمواد الموجية في المدرسة الثانوية بستان المتعلمين بليتار" كتبت بواسطة اثنا بيت الحامن رقم التسجيل ١٢٢١١١٧٣٠١٥، كلية التربية وتدريب المعلمين ، قسم الفيزياء ، جامعة الدولة الإسلامية السيد علي رحمة الله تولينجاكونج مع المشرف م. لقمان حكيم عباس ، بكالوريوس العلوم ، ماجستير في التربية.

الكلمات الرئيسية: بطولة ألعاب الفريق ، بطاقة الذاكرة المدمجة ، نشاط الطلاب ، نتائج التعلم.

هذا البحث مدفوع بنقص النشاط والانخفاض نتائج تعلم الطلاب لأن التعلم لا يزال يطبق نموذج تعليم التعليمات المباشرة ، وهذا يتسبب في أن يكون نظام التعليم والتعلم ملأ للغاية بحيث يشعر العديد من الطلاب بالنعاس ويتحدون بمفردهم ولا يستمعون للمعلم عند الشرح. من هنا ، فإنه يتسبب في شعور الطلاب باهتمامهم باكتشاف المواد التي يتم تدريسها لتقليلها وهذا له تأثير على نتائج تعلم الطلاب. لذلك ، هناك حاجة إلى نموذج تعليمي جيد وفعال ومحظوظ وغير ممل. أحد النماذج التي يمكن تطبيقها هو نموذج تعلم دورة ألعاب الفريق بمساعدة وسائل البطاقات التعليمية. يمكن القول أن نموذج التعلم هذا يزيد من نشاط الطالب بمساعدة البطاقات التعليمية التي تسهل على الطلاب تذكر المواد التي يتم نقلها في التعلم بحيث يمكن أيضًا تحسين نتائج تعلم الطلاب.

يستخدم هذا البحث المنهج الكمي بنوع البحث التصميمي شبه التجريبي. تستخدم تقنيةأخذ العينات في هذا البحث أخذ عينات هادفة والتي تركز على ٢١ طالبًا في الفصل الثامن ج و ٢١ طالبًا في الفصل الثامن د. المتغير المستقل في هذه الدراسة هو التعلم باستخدام نموذج تعلم بطولة لعبة جماعية بمساعدة وسائل البطاقات التعليمية ، بينما يتعلم المتغير المستقل متغير هو نشاط الطالب ونتائج التعلم على الاهتزاز والمواد الموجية للفصل الثامن المدرسة الثانوية البستان بستان المعلمين بليتار. استخدمت طريقة جمع البيانات استبيان اختبار وتوثيق ، ثم تم تحليلها باستخدام اختبار توازن مانوفا.

بناءً على نتائج تحليل البيانات ، يمكن استنتاج ما يلي: ١) هناك تأثير لنموذج التعلم لبطولة لعبة الفريق بمساعدة وسائل البطاقات التعليمية على نشاط الطالب في مصفوفة الاهتزاز والموجة

للالفصل الثامن في مدرسة بستان المتعلم المتوسطة. بليتار. ثبت أن نتيجة الأهمية هي $> 0,000$.
٢) هناك تأثير لنموذج تعلم دورة الألعاب الجماعية بمساعدة وسائل البطاقات التعليمية على نتائج تعلم الطالب على مصفوفة الاهتزاز والمواجة للفصل الثامن في مدرسة بستانول المتعلمين الإعدادية الثانوية بليتار. هذا الامر ثبت أن نتيجة الأهمية كانت $> 0,000$.
٣) هناك تأثير لنموذج تعلم دورة الألعاب الجماعية بمساعدة وسائل البطاقات التعليمية على نشاط الطالب ونتائج التعلم في مصفوفة الاهتزاز والمواجة للفصل الثامن في مدرسة بستانول موتاليمين الإعدادية الثانوية بليتار. ثبت أن نتيجة الأهمية هي $> 0,000$.