

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Materi Getaran Gelombang dan Bunyi Kelas VIII di MTsN 2 Trenggalek” yang ditulis oleh Lutfi Diah Anggraeni. NIM. 12211183022. Program Studi Tadris Fisika. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Dibimbing oleh Nani Sunarmi, S.Si. M.Sc.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya kendala dalam proses belajar siswa di dalam kelas, dimana siswa merasa jenuh dengan sistem pembelajaran yang monoton, membosankan dan guru hanya memberikan tugas mandiri kepada peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif dan 50% hasil penilaian belajar siswa pada semester 1 berada dibawah standar KKM. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Jadi *Teams Game Tournament* (TGT) dipilih oleh peneliti sebagai model pembelajaran yang sesuai untuk masalah pembelajaran tersebut.

Kata Kunci : *Teams Game Tournaments*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah; 1) Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada materi “Getaran, Gelombang dan Bunyi”; 2) Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar pada materi “Getaran, Gelombang dan Bunyi”; 3) pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi “Getaran, Gelombang dan Bunyi”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Experiment dengan Non-equivalent Control Grup sebagai desain dalam penelitian ini. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII B dan C MTsN 2 Trenggalek. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII B sebagai kontrol grup dan seluruh siswa kelas VIII C sebagai kelas eksperimen. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan lembar kuesioner. Analisis data yang digunakan ada tiga jenis, yaitu; 1) Uji Instrument (uji validitas dan uji reliabilitas), 2) Uji Prasyarat (Uji normalitas dan Uji Homogenitas), dan 3) Uji Hipotesis (Uji T-tes dan Uji MANOVA).

Hasil penelitian menunjukkan; 1) Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik di MTsN 2 Trenggalek berdasarkan perhitungan uji T-Test dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, 2) Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

terhadap hasil belajar peserta didik di MTsN 2 Trenggalek berdasarkan perhitungan uji T-test dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000, 3) ada pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik di MTsN 2 Trenggalek berdasarkan perhitungan uji T-test dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000

ABSTRACT

This research are motivated by the existence of the student obstacles in the learning process in the classroom, where students feel bored with the monotonous, boring learning system and the teacher only gives independent assignments to students. This causes makes the students to be less active and 50% of student learning assessment results in the first semester are below from the assessing standard score (KKM). Therefore, a learning model is needed which is expected to increase students' motivation, activeness and learning outcomes. So the Teams Game Tournament (TGT) was chosen by the researcher as an appropriate learning model for the learning problem.

The aim of this research are; 1) The effect of the Teams Game Tournament (TGT) type of cooperative learning model on student learning outcomes on the material "Vibration, Waves and Sounds"; 2) The effect of using the Teams Game Tournament (TGT) learning model on learning motivation in the material "Vibration, Waves and Sounds"; and 3) the effect of the use of the Teams Game Tournament (TGT) cooperative learning model on students' motivation and learning outcomes in the material "Vibration, Waves and Sounds".

This study used a quantitative approach with a Quasi-Experiment research with Non-equivalent Control Group as the design of the study. The populations of this study were all students of class VIII B and C of MTsN 2 Trenggalek. The samples used in this study were students of class VIII B as the control group and all students of class VIII C as the experimental class. The techniques used to collect the data of this study were the tests and questionnaire sheets. There are three types of data analysis used, namely; 1) Instrument test (validity test and reliability test), 2) Prerequisite test (normality test and homogeneity test), and 3) hypothesis test (T-test and MANOVA test).

The results showed; 1) There are a positive and significant influence between the Teams Game Tournament (TGT) learning model on the learning motivation of students at MTsN 2 Trenggalek based on the T-Test test calculation with a Sig value. (2-tailed) of 0.000, 2) There is a positive and significant influence between the Teams Game Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes at MTsN 2 Trenggalek based on the calculation of the T-test with a Sig value. (2-tailed) of 0.000, and 3) There is a positive and significant effect between the Teams Game Tournament (TGT) learning model on learning motivation and student learning outcomes at MTsN 2 Trenggalek based on the calculation of the T-test with the value of Sig. (2-tailed) of 0.000.

المسلخص

أطروحة بعنوان "تأثير نموذج التعلم التراكمي لبطولات ألعاب الفرق (ت ك ت) على التحفيز ونتائج التعلم على اهتزاز الموجة والمواد الصوتية الفئة الثامنة في مدرسة ثسناوية نيجيري ٢ ترينغاليك". كاتبها لطفي دياه اعكار يني. رقم القيد. ١٢٢١١١٨٣٠٢٢. برنامج تدريس لدراسة الفيزياء. كلية التربية وتدريب المعلمين. السيد علي رحمة الله تولونجوانغ. بتوجيه من نايني سونارمي، بكالوريوس العلوم، ماجستير العلوم.

الكلمات الرئيسية : بطولات الفرق الموسيقية، دوافع التعلم، مخرجات التعلم

ويستند هذا البحث إلى عدم مشاركة الطلاب في الفصل الدراسي أثناء عملية التعلم، والشعور بالتشبع بنظام تعليمي رتيب وممل، وإعطاء واجبات مستقلة فقط، وهذا يجعل الطلاب أقل نشاطا و ٥٠٪ من نتائج تعلم الطلاب بناء على تقييم منتصف المدة ١ يحصلون على درجة أقل من الحد الأدنى لمعايير الإنجاز. لذلك، هناك حاجة إلى نموذج تعلم من المتوقع أن يكون قادرا على زيادة التحفيز والنشاط ونتائج التعلم للطلاب، ونموذج التعلم المناسب هو بطولات ألعاب الفرق.

الغرض من هذا البحث هو (١) تأثير نموذج التعلم التوافقي من نوع بطولة الفرق (بطولة ألعاب الفرق) على نتائج تعلم الطلاب على مواد الاهتزاز والأمواج والأصوات (٢) تأثير استخدام نموذج التعلم بطولة الفرق (بطولة ألعاب الفرق) على دافعية تعلم الطلاب في المواد الاهتزازية والموجية والصوتية. (٣) تأثير استخدام نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة الفرق (بطولة ألعاب الفرق) على تحفيز الطلاب ومخرجات التعلم في المواد الاهتزازية والموجية والسليمة.

يستخدم هذا البحث نهجا كميًا مع نوع البحث التجريبي. تصميم البحث المستخدم هو شبه تجريبي (تجربة زائفة). نموذج التصميم المستخدم هو مجموعة تصميم التحكم غير المكافئة. كان جميع السكان في هذه الدراسة من طلاب الصف الثامن ب و ج مدرسة ثسناوية نيجيري ٢ ترينغاليك. كانت العينات المستخدمة من طلاب الصف الثامن ب كفصل تحكم والصف الثامن ج كفصل تجريبي. اختبار تقنيات جمع البيانات وصحائف الاستبيان. يحتوي تحليل البيانات المستخدم على ثلاثة اختبارات، وهي: (١) اختبار الأداة (اختبار الصلاحية واختبار الوثوقية). (٢) اختبار المتطلبات الأساسية (اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس). (٣) اختبار الفرضيات (اختبارات - اختبار واختبار مانوفا).

