ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII MTsN 6 Tulungagung"** ini ditulis oleh Rahmadani Indah Rahayu, NIM. 12204193237, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Strata Satu Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Dr. Syaiful Hadi, M. Pd.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament*, Kreativitas, Hasil Belajar

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami dengan caranya sendiri dan akan meningkatkan siswa kreativitas siswa dan hasil belajar. Media pembelajaran Teams Game Tournaments (TGT) merupakan salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan aktifitas dan inisiatif sebab dalam team games tournament siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim yang lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournaments* terhadap kreativitas pada materi aritmetika sosial, (2) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournaments* terhadap hasil belajar pada materi aritmetika social, (3) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournaments* terhadap kreativitas dan hasil belajar pada materi aritmetika sosial

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTsN 6 Tulungagung tahun ajaran 2022/2023. Sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling purposive sampling. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas VII-A (kelas eksperimen) berjumlah 29 siswa dan kelas VII-C (kelas kontrol) berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data degan menggunakan tes dan angket, serta Teknik analisis data dengan menggunakan (Man Whitney, Uji t-test, Uji Anacova).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournaments* terhadap kreativitas, hasilnya diperoleh nilai signifikansi lebih dari 0,05, nilai signifikansi sebesar 0,440 (2) Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournaments* terhadap hasil belajar, hasilnya diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga 8,078 > 7,905.(3) Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournaments* terhadap kreativitas dan hasil belajar matematika, hasilnya diperoleh dari nilai signifikansi kurang dari 0,05

ABSTRACT

The thesis entitled **"The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament Type on Creativity and Learning Outcomes of Students in Social Arithmetic Material for Grade VII of MTsN 6 Tulungagung"** was written by Rahmadani Indah Rahayu, NIM. 12204193237, Department of Mathematics Education, Faculty of Education and Teacher Training, Undergraduate Program, State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. The advisor was Dr. Syaiful Hadi, M.Pd.

Keywords: Cooperative Learning Model of Teams Game Tournament, Creativity, Learning Outcomes

Selection of appropriate learning media can help students understand in their own way and will increase student creativity and learning outcomes. Learning media Teams Game Tournaments (TGT) is one of the media used to increase student motivation in developing activities and initiatives because in team games tournaments students play games with other team members to get additional points for their team scores.

The purpose of this study is (1) to determine the effect of the cooperative learning model of teams game tournaments on creativity in social arithmetic material, (2) to determine the effect of the cooperative learning model of teams game tournaments on learning outcomes in social arithmetic material, (3) to determine the effect of the cooperative learning model of teams game tournaments on both creativity and learning outcomes in social arithmetic materia.

This research uses a quantitative approach and a quasi-experimental research design. The population in this study is all students in class VII of MTsN 6 Tulungagung in the academic year 2022/2023. The sampling technique used in this study is purposive sampling. Therefore, the samples used in this study are students from class VII A and VII C. The data collection in this study uses a post-test to measure learning outcomes and a questionnaire to measure student creativity.

The research findings indicate that: (1) there is an influence of the cooperative learning model of teams game tournaments on creativity, with a significance value obtained of more than 0.05, a significance value of 0.440 (2) There is an influence of the cooperative learning model of teams game tournaments on learning outcomes, with a t-value obtained > t-table, thus 8.078 > 7.905. (3) There is an influence of the cooperative learning model of teams game tournaments on both creativity and mathematics learning outcomes, with a significance value obtained of less than 0.05.

الملخص

البحث العلمي تحت الموضوع, **" قدرة الطلاب على حل المشكلات في مادة نظام المعادلة الخطية لمتغيرين انطلاقا من اهتمام الرياضيات لطلاب الصف الثامن وحدة التنفيذ الفني لمدرسة الحكومية الثانوية ١ سرينجات"** قد كتبته حنيسة أندرياني, رقم دفتر القيد: ٢٣٢٣٩١٤٠٢٢١ برنامج تدريس لدراسة الرياضيات كلية التربية وتدريب المعلمين الجامعة الإسلامية الحكومية سيّد علي رحمة الله تولونج أغونج تحت اشراف الدكتور شيف الهدي الماجستير.

الكلمات البحث: مهارة حل المشكلات, اهتمام الرياضيات, نظام المعادلة الخطية لمتغيرين.

يمكن أن يساعد اختيار وسائط التعلم المناسبة الطلاب على الفهم بطريقتهم الخاصة وسيزيد من إبداع الطلاب ونتائج التعلم. تعد الوسائط التعليمية لبطولات الألعاب الجماعية أحد الوسائط المستخدمة لزيادة تحفيز الطلاب في تطوير الأنشطة والمبادرات لأنه في بطولات الألعاب الجماعية ، يلعب الطلاب ألعابًا مع أعضاء الفريق الآخرين للحصول على نقاط إضافية لنتائج فريقهم.

الهدف هذا البحث (١) لوصف حل المشكلات الرياضية في مادة نظام المعادلة الخطية لمتغيرين لطلاب الصف الثامن من المدرسة الحكومية الثانوية الذي لديه اهتمام الرياضيات العالية. (٢) لوصف مهارة حل المشكلات الرياضية في مادة نظام المعادلة الخطية لمتغيرين لطلاب الصف الثامن من المدرسة الحكومية الثانوية الذي لديه اهتمام الرياضيات المنتصف. (٣) لوصف مهارة حل المشكلات الرياضية في مادة نظام المعادلة الخطية لمتغيرين لطلاب الصف الثامن من المدرسة الحكومية الثانوية الذي لديه اهتمام الرياضيات القليل.

يستخدم هذا البحث بمقاربة نوعية مع نوع من أبحاث دراسة الحالة. المواد المستخدمة في هذا البحث كانت من ٦ طلاب مأخوذة من الفصل ٨ ج وحدة التنفيذ الفني لمدرسة الحكومية الثانوية ١ سرينجات. تحديد الموضوع من نتائج درجة الاستبيان الاهتمام الرياضيات. التقنيات لجمعت البيانات المستخدمة هي الاستبيان الاهتمام الرياضيات. اختبار القدرة على حل المشكلات بمادة نظام المعادلة الخطية لمتغيرين و مقابلة. عملية تحليل البيانات بدءًا من تقليل البيانات ، وعرض البيانات ، إلى استخلاص الاستنتاجات والتحقق من البيانات. للتحقق من صحة النتائج مع المثابرة في الملاحظة ، والتثليث التقني ، والتحقق من أقرانهم للتحقق من صحة النتائج مع المثابرة في الملاحظة ، والتثليث التقني ، والتحقق من أقرانهم.

النتائج هذا البحث يدل على (أ) الطلاب بالفئات الاهتمام الرياضيات العالية يستطيعون لتطبيقين أربع خطوات لحل المشكلات وهي فهم المشكلة ، والتخطيط لحل المشكلات ، وتنفيذ خطة حل المشكلات ، وإعادة التحقيق. (ب) الطلاب بالفئات الاهتمام الرياضيات المنتصف يستطيعون لتطبيقين أربع خطوات لحل المشكلات وفقا لفوليى وهي فهم المشكلة ، والتخطيط لحل المشكلات ، وتنفيذ خطة حل المشكلات ، وإعادة التحقيق. (ت) الطلاب بالفئات الاهتمام الرياضيات القليل فقد يستطيعون لتنفيذين ثلاث مراحل وهي فهم المشكلة ، والتخطيط لحل المشكلات ، وتنفيذ خطة حل المشكلا