ABSTRAK

Habibatus Sintawati, 12204193073, 2023 "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Bisnis Digital di SMKN 1 Udanawu Blitar". Pembimbing: Dr. Sutopo, M.Pd.
Kata Kunci: Kooperatif, *Teams Games Tournament*, TGT, Permainan Ular Tangga, Minat Belajar, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan rendah hasil belajar siswa di SMKN 1 Udanawu Blitar. Hal tersebut dikarenakan dari awal siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang membosankan karena dipenuhi oleh rumus dan angka. Oleh karena itu matematika merupakan mata pelajaran yang sampai saat ini paling sering dianggap sulit oleh siswa. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah perlu adanya penerapan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga. Adanya media permainan, siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses kegiatan pembelajaran. Sehingga, proses kegiatan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan berpusat pada siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas X, 2) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas X, 3) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Jurusan Bisnis Digital di SMKN 1 Udanawu Blitar yang berjumlah 176. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X BD 5 sebanyak 35 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas X BD 4 sebanyak 35 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling.* Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Uji T dan Uji Manova.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Terdapat pengaruh yang signifikan minat belajar antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pemainan ular tangga dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, 2) Terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar antara siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pemainan ular tangga, 3) Terdapat pengaruh signifikan minat dan hasil belajar siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga.

ABSTRACT

Habibatus Sintawati, 12204193073, 2023 "The Influence of Type Cooperative Learning Model *Teams Games Tournament* (TGT) Aided by Snakes and Ladders Game Media for the Interests and Learning Outcomes of Class X Students in Digital Business Major at SMKN 1 Udanawu Blitar". Advisor: Dr. Sutopo, M.Pd.

Keywords: cooperative,*Teams Games Tournament*, TGT, Snakes and Ladders Game, Interest in Learning, Learning Outcomes.

This research is motivated by a lack of interest and low student learning outcomes. This is because from the start students consider mathematics as a boring subject because it is filled with formulas and numbers. Therefore mathematics is a subject that is often considered difficult by students. Efforts made to overcome these problems is the need for the application of appropriate learning models to increase student interest and learning outcomes. Therefore, the researcher uses a type of cooperative learning model*Teams Games Tournament* (TGT) with the help of snakes and ladders game media. With game media, students can be directly involved in the process of learning activities. Thus, the process of learning activities is no longer teacher-centered but student-centered.

The aims of this study are 1) to determine the effect of the type of cooperative learning model*Teams Games Tourmanent* (TGT) assisted by snakes and ladders game media on the learning interest of class X students, 2) To determine the effect of the type cooperative learning model*Teams Games Tourmanent* (TGT) assisted by snakes and ladders game media on student learning outcomes in class X, 3) To determine the effect of type cooperative learning models*Teams Games Tourmanent* (TGT) with the help of snakes and ladders game media on the interest and learning outcomes of class X students.

This research was conducted using a quantitative approach to the type of experimental research. The population of this study were all 176 class X students of SMKN 1 Udanawu Blitar. The samples used in this study were 35 students in class X BD 5 as the control class and 35 students in class X BD 4 as the experimental class. The sampling technique used in this study is*Purposive Sampling*. While the data collection techniques used are questionnaires, tests, and documentation. The data analysis carried out in this study was the T-test and the Manova test.

The results of this study indicate that 1) There is a significant influence of interest in learning among students who follow the type of cooperative learning model *teams games tournament* (TGT) assisted by the media of playing snakes and ladders with students who take part in conventional learning, 2) There is a significant influence on learning outcomes between students who follow the type of cooperative learning model*teams games tournament* (TGT) assisted by the media of snakes and ladders game, 3) There is a significant influence on the interest and learning outcomes of students who follow the type of cooperative learning model*Teams Games Tournament* (TGT) with the help of snakes and ladders game media.

الملخص

حبيبة السنتاواتي، ٣٧٠٣٩١٤٠٢٢١، ٣٢٠٢ "تأثير بطولة ألعاب الفرق نموذج التعليم التعاوني بمساعدة الثعابين والسلالم وسائل التعليم على الاهتمامات ونتائج التعليم لطلاب الصف العاشرتخصص الأعمال الرقمية في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية ١ أودانوو بليتار" المشرف: د. سوتوبو، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: التعاونية، بطولة ألعاب الفرق، لعبة الثعابين والسلالم، الاهتمام بالتعليم، نتائج التعليم.

كان الدافع وراء هذا البحث هو قلة الاهتمام وانخفاض نتائج تعليم الطلاب في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية ١ أودانوو بليتار .هذا لأن الطلاب منذ البداية يعتبرون الرياضيات مادة مملة لأنها مليئة بالصيغ والأرقام. لذلك تعتبر الرياضيات موضوعًا غالبًا ما يعتبره الطلاب صعبًا. الجهود المبذولة للتغلب على هذه المشاكل هي الحاجة إلى تطبيق نماذج التعليم المناسبة لزيادة اهتمام الطلاب ونتائج التعليم. لذلك، استخدم الباحثون نموذجًا تعليميًا تعاونيًا لنوع بطولة ألعاب الفرق بمساعدة مسائل ألعاب الثعابين والسلالم. باستخدام مسائل الألعاب، يمكن للطلاب المشاركة بشكل مباشر في عملية أنشطة التعليم. وبالتالي، فإن عملية أنشطة التعليم لم تعد تتمحور حول المعلم بل تتمحور حول الطالب.

كانت أهداف هذا البحث ١) معرفة تأثير نموذج التعليم التعاوني لنوع بطولة ألعاب الفرق بمساعدة مسائل ألعاب الثعابين والسلالم على الاهتمامات التعليمية لطلاب الصف العاشر، ٢) لمعرفة تأثير نموذج التعليم التعاوني لنوع بطولة ألعاب الفرق بمساعدة ثعابين وسلالم مسائل اللعبة على نتائج تعليم الطلاب في الفصل العاشر، ٣) لمعرفة تأثير نموذج التعليم التعاوني لدورة ألعاب الفرق بمساعدة لعبة الثعابين والسلالم وسائل التعليم حول اهتمامات الطلاب ونتائج التعليم في الفصل العاشر.

تم إجراء هذا البحث باستخدام منهج كمي لنوع البحث التجريبي. كان مجتمع هذا البحث جميعًا الطلاب في الفصل العاشر المدرسة الثانوية المهنية الحكومية ١ أودانوو بليتار، بإجمالي ٦٧١. العينات المستخدمة في هذا البحث كانت ٥٣ طالبًا في الفصل العاشر ٥ دينارًا بحرينيًا كفئة تحكم و ٥٣ طالبًا في الفصل العاشر ٤ دينار بحريني للفصل التجريبي . تقنية أخذ العينات المستخدمة في هذا البحث هي أخذ العينات الهادف. بينما تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الاستبيانات والاختبارات والتوثيق. كان تحليل البيانات الذي تم إجراؤه في هذا البحث هو اختبار ت واختبار مانوفا.

تشير نتائج هذا البحث إلى أن ١) هناك تأثير كبير للاهتمام بالتعليم بين الطلاب الذين يشاركون في نموذج التعليم التعاوني لنوع بطولة ألعاب الفرق بمساعدة مسائل لعبة الثعابين والسلالم مع الطلاب الذين يشاركون في الألعاب التقليدية. التعليم، ٢) هناك تأثير كبير على نتائج التعليم بين الطلاب الذين يتبعون نموذج التعليم التعاوني لنوع بطولة ألعاب الفرق بمساعدة مسائل ألعاب الثعابين والسلالم، ٣) هناك تأثير كبير على الفائدة ونتائج التعليم من الطلاب المشاركين في بطولة ألعاب الفرق من النوع التعليمي التعاوني بمساعدة مسائل ألعاب الثعابين والسلالم.