# ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Bantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Peredaran Darah pada Kelas VIII MTsN 13 Jombang" ini ditulis oleh Aulia Rosyida Mashudi NIM. 12208193128, pembimbing Dr. Eni Setyowati, S.Pd., M.M.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament*, Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar, Sistem Peredaran Darah

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kesulitan peserta didik dalam memahami materi sistem peredaran darah yang menyebabkan hasil belajar yang didapatkan peserta didik masih dalam kategori rendah. Guru mata pelajaran IPA juga masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah saat mengajarkan materi sistem peredaran darah. Oleh karena itu, peneliti mencari solusi agar materi sistem peredaran darah dapat dengan mudah dipahami peserta didik. Peneliti memilih menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan bantuan permainan ular tangga sebagai model pembelajaran yang digunakan dalam materi sistem peredaran darah.

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar materi sistem peredaran darah pada kelas VIII MTsN 13 Jombang. 2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar materi sistem peredaran darah pada kelas VIII MTsN 13 Jombang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini menggunakan quasi eksperimental. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *posttest only control design*. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan data hanya menggunakan tes. Teknik analisis data menggunakan uji *Independent Sample* t-*Test* yang didahului dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Sedangkan untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *team game tournament* dengan bantuan media permainan ular tangga dianalisis menggunakan perhitungan *effect size* dengan rumus Cohen's d.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar materi sistem peredaran darah pada kelas VIII MTsN 13 Jombang. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi (2-*tailed*) sebesar 0,000 < 0,005. 2) Besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media permainan ular tangga sebesar 2,231, hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar materi sistem peredaran darah pada kelas VIII MTsN 13 Jombang termasuk dalam kategori sangat tinggi sekali.

## *ABSTRACT*

*The thesis with the title "The Effect of Using the Teams Games Tournament Learning Model with the Assistance of Snakes and Ladders Game Media on Learning Outcomes on Blood Circulatory System Material in Class VIII MTsN 13 Jombang" was written by* Aulia Rosyida Mashudi *NIM. 12208193128, advisor* Dr. Eni Setyowati, S.Pd., M.M.

***Keywords:*** *Team Game Tournament, Snakes and Ladders Game, Learning Results, Circulatory System*

*This research was motivated by students' difficulties in understanding the circulatory system material which caused the learning outcomes obtained by students to still be in the low category. Science subject teachers also still use conventional learning models using the lecture method when teaching circulatory system material. Therefore, researchers conducted a literature study to find solutions so that the circulatory system material could be easily understood by students. Researchers chose the snakes and ladders game as a learning medium used in the circulatory system material.*

*The objectives of this research are: 1) to determine the effect of using the Team Game Tournament learning model with the help of the snakes and ladders game media on learning outcomes for circulatory system material in class VIII MTsN 13 Jombang. 2) To find out how much influence the use of the Team Game Tournament learning model with the help of the snakes and ladders game has on the learning outcomes of circulatory system material in class VIII MTsN 13 Jombang. This research uses quantitative research methods. This type of research uses quasi experimental. The design used in this research is posttest only control design. This research uses a purposive sampling technique. The samples in this study were class VIII A as the experimental class and class VIII B as the control class. The data collection technique only uses tests. The data analysis technique uses the Independent Sample t-Test which is preceded by prerequisite tests, namely the normality test and homogeneity test. Meanwhile, to find out the magnitude of the influence of using the team game tournament learning model with the help of the snakes and ladders game media, it was analyzed using effect size calculations using the Cohen's d formula.*

*The results of this research show that: 1) There is an influence of the use of the team game tournament learning model with the help of the snakes and ladders game media on the learning outcomes of circulatory system material in class VIII MTsN 13 Jombang. This is shown by the significance value (2-tailed) of 0.000 < 0.005. 2) The magnitude of the influence of using the team game tournament learning model with the help of the snakes and ladders game media is 2.231, the results of these calculations show that the influence of using the team game tournament learning model with the help of the snakes and ladders game media has on the learning outcomes of circulatory system material in class VIII MTsN 13 Jombang included in the very high category.*

# الملخص

تمت كتابة الأطروحة بعنوان "تأثير استخدام نموذج تعلم بطولة ألعاب الفرق بمساعدة وسائط لعبة الثعابين والسلالم على نتائج التعلم لمواد الجهاز الدوري في الفئة الثامنة المدرسة السنوية نيجيري ١٣ "بواسطة أوليا روزيدا مشودي نيم. ١٢٢٠٨١٩٣١٢٨ المشرف د. إيني سيتيواتي. س. ف د.,م.م

**الكلمات المفتاحية:** بطولة ألعاب الفرق، لعبة الثعابين والسلالم، نتائج التعلم، الجهاز الدوري

كان الدافع وراء هذا البحث هو الصعوبات التي يواجهها الطلاب في فهم مادة الدورة الدموية مما تسبب في بقاء نتائج التعلم التي حصل عليها الطلاب في الفئة المنخفضة. لا يزال معلمو المواد العلمية أيضًا يستخدمون نماذج التعلم التقليدية باستخدام طريقة المحاضرة عند تدريس مواد الجهاز الدوري. ولذلك يبحث الباحثون عن حل حتى يتمكن الطلاب من فهم مادة الجهاز الدوري بسهولة. اختار الباحثون استخدام نموذج التعلم لبطولة ألعاب الفرق بمساعدة لعبة الثعابين والسلالم كنموذج تعليمي مستخدم في مادة الدورة الدموية.

أهداف هذا البحث هي: ١) تحديد تأثير استخدام نموذج التعلم في بطولة ألعاب الفرق بمساعدة وسائط لعبة السلم والثعبان على نتائج تعلم مادة الجهاز الدوري في الصف الثامن المدرسة السنوية نيجيري ١٣ جومبانج. ٢) لمعرفة مدى تأثير استخدام نموذج التعلم في بطولة ألعاب الفرق بمساعدة لعبة السلم والثعبان على نتائج تعلم مادة الجهاز الدوري في الفصل الثامن المدرسة السنوية نيجيري ١٣ جومبانج. يستخدم هذا البحث أساليب البحث الكمي. يستخدم هذا النوع من البحث شبه التجريبي. التصميم المستخدم في هذا البحث هو تصميم التحكم البعدي فقط. يستخدم هذا البحث تقنية أخذ العينات الهادفة. وكانت العينات في هذه الدراسة هي الصف الثامن (أ) كالفصل التجريبي والفصل الثامن (ب) كالفصل الضابط. تستخدم تقنية جمع البيانات الاختبارات فقط. تستخدم تقنية تحليل البيانات اختبار t للعينة المستقلة والذي تسبقه اختبارات مسبقة، وهي اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس. وفي الوقت نفسه، لمعرفة حجم تأثير استخدام نموذج تعلم بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة وسائط لعبة الثعابين والسلالم، تم تحليله باستخدام حسابات حجم التأثير باستخدام صيغة كوهين د.

أظهرت نتائج هذا البحث ما يلي: ١) يوجد تأثير لاستخدام نموذج التعلم في بطولة ألعاب الفرق بمساعدة وسائط لعبة السلم والثعبان على نتائج تعلم مادة الجهاز الدوري في الصف الثامن المدرسة السنوية نيجيري ١٣ جومبانج. ويظهر ذلك من خلال قيمة الأهمية (ثنائية الذيل) البالغة ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥. ٢) حجم تأثير استخدام نموذج تعلم بطولة ألعاب الفرق بمساعدة وسائط لعبة الثعابين والسلالم هو ١٣٢,٢، وتظهر نتائج هذه الحسابات أن تأثير استخدام نموذج تعلم بطولة ألعاب فرق بمساعدة وسائط لعبة الثعابين والسلالم هو ١٣٢,٢، وتظهر نتائج هذه الحسابات أن تأثير استخدام نموذج تعلم بطولة ألعاب فرق بمساعدة وسائط لعبة الثعابين والسلالم هو ١٣٢,٢. تحتوي وسائط لعبة الثعابين والسلالم على نتائج التعلم لمواد الدورة الدموية في الفصل الثامن المدرسة السنوية نيجيري ١٣ المدرجة في الفئة العالية جدًا.