ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Materi Klasifikasi Makhuk Hidup Terhadap Sikap Percaya Diri dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung" ini ditulis oleh Rakhmi Zahratul Asna dengan NIM 126208201019, Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, pembimbing Arbaul Fauziah, M.Si.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Sikap Percaya Diri dan *Team Games Tournament*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi di MTs Al-Ma'arif Tulungagung yang menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tergolong rendah. Hal ini diakibatkan oleh penggunaan model pembelajaran yang digunakan adalah model konvensional dengan teknik ceramah, pemberian soal dan tanya jawab. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan sikap percaya diri siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui pengaruh penerapan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap sikap percaya diri siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung, 2) untuk mengetahui pengaruh *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung, dan 3) untuk mengetahui pengaruh penerapan terhadap sikap percaya diri dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Eksperiment.* Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung. Sampelnya adalah kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan soal tes. Teknik analisis yang digunakan adalah uji *Independent Sample T-test* dan MANOVA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Ada pengaruh yang signifikan penerapan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap sikap percaya diri siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung. Rerata peningkatan sikap percaya diri kelas eksperimen yaitu 57% sementara kelas kontrol hanya meningkat 20%. Nilai signifikansi sebesar 0,000 juga menunjukkan peningkatan sikap percaya diri siswa. (2) Ada pengaruh yang signifikan penerapan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung. Rerata peningkatan hasil belajar kelas eksperimen yaitu 64% sementara kelas kontrol hanya meningkat 32%. Nilai signifikansi sebesar 0,000 juga menunjukkan

adanya peningkatan hasil belajar siswa. (3) Ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap sikap percaya diri dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Ma'arif Tulungagung. Dari analisis data diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mana 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil antara kelas yang diberi perlakuan dengan yang tidak diberi perlakuan.

ABSTRACT

The thesis with the title "The Influence of the Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model on Living Creature Classification Material on the Self-Confidence Attitude and Learning Outcomes of Class VII Students of MTs Al-Ma'arif Tulungagung" was written by Rakhmi Zahratul Asna with NIM 126208201019, Program Tadris Biology Studies, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung, supervisor Arbaul Fauziah, M.Si.

Keywords: Student Learning Results, Confident Attitude and Team Games Tournament

The background of this research is the result of observation done at MTs Al-Ma'arif Tulungagung which shows the score of students on Science subject is low. It happens because the teacher uses convensional model of teaching, i.e. speech method, exercises, and ask and answer method. One solution to overcome the problem is by proposing the implementation of cooperative model study type Team Games Tournament (TGT). Team Games Tournament (TGT) is designed to enhance the involvement of the students in the study process as well as enhance the students' self confidence.

The aims of the research are 1) to analyse the effect of Team Games Tournament (TGT) implementation toward students' self confidence of seventh graders of MTs Al-Ma'arif Tulungagung, 2) to analyse the effect of Team Games Tournament (TGT) toward students' achievements of seventh graders of MTs Al-Ma'arif Tulungagung, and 3) to analyse the effect of Team Games Tournament (TGT) implementation toward students' self confidence and students' achievements of seventh graders of MTs Al-Ma'arif Tulungagung.

The research uses qualitative approach, experimental research type with the design of *Quasi Experiment* reserach. The population of the research is the whole seventh graders of MTs Al-Ma'arif Tulungagung. The sample used is class VII-A as the experimental class with 30 students and class VII-B as the control class with 30 students. Sampling technique used is *purposive sampling*. The collecting data methods used are questionaries and test questions. Analysis technique used is *T-test* and MANOVA.

The results of the research show that (1) There is a significant effect of implementing the Team Games Tournament (TGT) on the self-confidence of class VII students at MTs Al-Ma'arif Tulungagung. The average increase in self-confidence in the experimental class was 57%, while the control class only increased 20%. A significance value of 0.000 also shows an increase in students' self-confidence. (2) There is a significant influence of the implementation of the Team Games Tournament (TGT) on the learning outcomes of class VII students at MTs Al-Ma'arif Tulungagung. The average increase in class learning outcomes was 64% while the control class only increased 32%. A significance value of 0.000 also indicates an increase in student learning outcomes. (3) There is a

significant influence of the application of the Team Games Tournament (TGT) learning model on the self-confidence and learning outcomes of class VII students at MTs Al-Ma'arif Tulungagung. From data analysis, a significance value of 0.000 was obtained, where 0.000 < 0.05 indicates that there was a difference in results between classes that were treated and those that were not treated.

الملخص

البحث العلمي بالموضوع "*تأثير تطبيق نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية على مواد تصنيف الكائنات الحية على سلوك الثقة بالنفس ونتائج التعلم لطلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة المعارف تولونج أجونج*" كتبها رحمي زهرة الأثنى. رقم القيد. ١٢٦٢٠٨٢٠١٠١٩. المشرفة: أربع الفوزية الماجستيرة.

الكلمات الرئيسية: *نتائج تعلم الطلاب والمواقف الواثقة وبطولة الألعاب الجماعية*.

كان الدافع وراء هذا البحث هو نتائج الملاحظات في مدرسة المعارف المتوسطة الحجم في تولونج أجونج والتي أظهرت أن نتائج تعلم الطلاب في المواد العلمية كانت منخفضة نسبيًا. ويرجع ذلك إلى استخدام نموذج التعلم التقليدي باستخدام تقنيات المحاضرة، وإعطاء الأسئلة وطرح الأسئلة. أحد الحلول للتغلب على هذه المشكلة هو تنفيذ نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية. بطولة الألعاب الجماعية هي طريقة تعليمية مصممة لزيادة مشاركة الطلاب في عملية التعلم وزيادة ثقة الطلاب بأنفسهم.

أهداف هذا البحث هي (١)تحليل تأثير تنفيذ بطولة الألعاب الجماعية على الثقة بالنفس لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة المعارف تولونج أجونج، (٢) تحليل تأثير بطولة الألعاب الجماعية على نتائج التعلم لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة المعارف تولونج أجونج معارف تولونج أجونج، و(٣) تحليل تأثير تنفيذ على الثقة بالنفس ونتائج التعلم في المدرسة المتوسطة المعارف تولونج أجونج.

يستخدم هذا البحث المنهج الكمي، وهو نوع من البحث التجريبي ذو تصميم البحث شبه التجريبي. كان مجتمع هذه الدراسة جميع طلاب الصف السابع في في المدرسة المتوسطة المعارف تولونج أجونج. العينة هي الصف السابع-أ كفصل تجريبي بإجمالي ٣٠ طالبا والصف السابع-ب كفصل ضابط بإجمالي ٣٠ طالبا. وكانت تقنية أخذ العينات المستخدمة هي أخذ العينات الهادفة. وكانت طرق جمع البيانات المستخدمة هي الاستبيانات وأسئلة الاختبار. تقنية التحليل المستخدمة هي اختبار ت ومانوفا.

استنادا إلى نتائج تحليل بيانات البحث، تبين أن (١) هناك تأثير كبير لتنفيذ بطولة الألعاب الجماعية على الثقة بالنفس لدى طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة المعارف تولونج أجونج. ومن تحليل البيانات تبين أن متوسط الزيادة في درجة استبيان الثقة بالنفس للفئة التجريبية كان أكبر من الصف الضابط وهي ٥٧٪> ٢٠٪ وبقيمة دلالة ٠,٠٠٠ التي كانت ٠,٠٠٠ <٠,٠٥، لذا تم رفض هـ ٠ وقبول هـ١ .(٢) هناك تأثير كبير لتنفيذ بطولة الألعاب الجماعية على نتائج التعلم لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة المعارف تولونج أجونج. ومن تحليل البيانات، وجد أن متوسط الزيادة في نتائج التعلم ولطلاب الصف التجريبي كانت أكبر من طلاب الصف الضابط وهي ٦٤٪ > ٣٢٪ وقيمة دلالة ٠,٠٠٠، حيث ٠,٠٠٠< ٠,٠٥ بحيث يتم

رفض هـ ٠ وقبول هـ ١ (٣) هناك تأثير كبير لتنفيذ بطولة الألعاب الجماعية على الثقة بالنفس ونتائج التعلم لطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة المعارف تولونج أجونج. ومن تحليل البيانات، يتم الحصول على قيمة أهمية قدرها ٠,٠٠٠، حيث تكون ٠,٠٠٠< ٠,٠٥ بحيث يتم رفض هـ ٠ وقبول هـ ١.