ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VII SMPN 2 Ngantru" ini ditulis oleh Maulana Insanul Karim, NIM. 126211202059, Jurusan Tadris Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Dosen pembimbing Husni Cahyadi Kurniawan, S.Si., M.Si.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Team Games Tournament*, Pemahaman Konsep, Hasil Belajar, Sistem Tata Surya

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik, salah satu penyebabnya adalah model pembelajaran yang digunakan saat ini kurang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini berdampak pada hasil belajar dan pemahaman konsep peserta didik yang kurang baik. Selain itu, penyampaian materi yang kurang menarik dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan tingkat keaktifan peserta didik. Dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa diterapkan model pembelajaran *teams games tournament*. Model pembelejaran tersebut merupakan bentuk inovasi untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem tata surya kelas VII SMPN 2 Ngantru. (2) mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi sistem tata surya kelas VII SMPN 2 Ngantru. (3) mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep peserta didik pada materi sistem tata surya kelas VII SMPN 2 Ngantru.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment* dan desain penelitian *non equivalent control group design.* Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMPN 2 Ngantru sebanyak 50 orang. Sampel penelitian peserta didik kelas VII A sebanyak 16 orang sebagai kelas eksperimen, dan kelas VII B sebanyak 12 orang sebagai kelas kontrol. Teknik sampling yang digunakan adalah *cluster sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Analisis data yang digunakan yakni uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis terdiri dari uji T dan uji MANOVA.

Hasil penelitian menunjukkan (1) terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem tata surya kelas VII SMPN 2 Ngantru dengan nilai signifikasi *sig.* 0.001 < 0.05. (2) terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi sistem tata surya kelas VII SMPN 2 Ngantru dengan nilai signifikasi *sig.* 0.000 < 0.05. (3) terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep peserta didik pada materi sistem tata surya kelas VII SMPN 2 Ngantru dengan nilai signifikasi *sig.* 0.000 < 0.05.

ABSTRACT

Thesis with the title "The Effect of Team Games Tournament Learning Model on Understanding Concepts and Learning Outcomes of Students on Solar System Material Class VII SMPN 2 Ngantru" is written by Maulana Insanul Karim, NIM. 126211202059, Department of Physics Tadris, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science (FTIK) UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Supervisor Husni Cahyadi Kurniawan, S.Sc., M.Sc.

Keywords: Team Games Tournament Learning Model, Concept Understanding, Learning Outcomes, Solar System

This study is motivated by the low understanding of concepts and learning outcomes of students, one of the reasons being that the current learning model is not in accordance with the applicable curriculum. This has an impact on the learning outcomes and the poor understanding of concepts by the students. In addition, the unengaging delivery of material can cause students to be less active in the learning process. Therefore, a suitable learning model is needed to increase the activity level of students. In an effort to improve concept understanding and student learning outcomes, the team games tournament learning model was implemented. This learning model is a form of innovation to enhance the understanding of concepts and learning outcomes of students.

The purpose of this study were (1) to determine the effect of the team games tournament learning model on student learning outcomes on solar system material in class VII SMPN 2 Ngantru. (2) to determine the effect of the team games tournament learning model on students' understanding of the concept of the solar system material in class VII SMPN 2 Ngantru. (3) to determine the effect of the team games tournament learning model on student learning outcomes and understanding of the concept of students in the material of the solar system class VII SMPN 2 Ngantru.

This study uses a quantitative approach with the type of research Quasi Experiment and research design non equivalent control group design. The population in this study were all VII grade students of SMPN 2 Ngantru as many as 50 people. The research sample of class VII A students as many as 20 people as an experimental class, and class VII B as many as 20 people as a control class. The sampling technique used was cluster sampling. Data collection techniques using tests and questionnaires. The data analysis used is the prerequisite test consisting of normality test and homogeneity test, then hypothesis testing consisting of T test and MANOVA test.

The results showed (1) there was an effect of the team games tournament learning model on the learning outcomes of students on the material of the solar system of class VII SMPN 2 Ngantru with a significance value of sig. $0.001 < 0.05$. (2) there is an effect of the team games tournament learning model on students' understanding of the concept of the solar system material in class VII SMPN 2 Ngantru with a significance value of sig. $0.000 < 0.05$. (3) there is an effect of the

team games tournament learning model on the learning outcomes and understanding of the concept of students in the material of the solar system of class VII SMPN 2 Ngantru with a significance value of sig. 0.000 < 0.05.

امللخص

الأطروحة بعنوان "تأثير نموذج التعلم في بطولة الألعاب الجماعية على فهم المفاهيم ونتائج التعلم للطلاب على مواد النظام الشمسي من الدرجة السابعة بالمدرسة الإعدادية الحكومية ٢ نغانترو" كتبها مولانا إنسانول كريم، ١٢٦٢١١٢٠٢٠٥٩ قسم الفيزياء تادريس كلية التربية وعلوم المعلمين الجامعة الإسلامية نيجري سيد علي رحمة الله تولونج أجونج. مشرف حسني شاهيادي كورنياوان، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم لبطولات الألعاب الجماعية، فهم المفهوم، مخرجات التعلم، النظام الشمسي

تحفز هذه الدراسة بسبب ضعف فهم المفاهيم ونتائج التعلم للطلاب، وأحد الأسباب هو أن نموذج التعلم الحالي لا يتوافق مع المنهج الدراسي المعمول به .هذا له تأثير على نتائج التعلم وضعف فهم المفاهيم من قبل .الطلاب .بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يؤدي تقديم المواد غير الجذاب إلى قلة نشاط الطلاب في عملية التعلم لذلك، هناك حاجة إلى نموذج تعلم مناسب لزيادة مستوى نشاط الطلاب .في محاولة لتحسين فهم المفاهيم ونتائج التعلم للطلاب، تم تطبيق نموذج التعلم للألعاب الجماعية .يعتبر هذا النموذج شكلاً من أشكال الابتكار لتعزيز .فهم المفاهيم ونتائج التعلم للطلاب

كان الغرض من هذه الدراسة هو (١) تحديد تأثير نموذج تعلم بطولة الألعاب الجماعية على نتائج تعلم الطلاب في مواد النظام الشمسي في الصف السابع بالمدرسة الإعدادية الحكومية ٢ نجانتر. (٢) لتحديد تأثير نموذج تعلم بطولة الألعاب الجماعية على فهم الطلاب لمفهوم مادة النظام الشمسي في الصف السابع بالمدرسة الإعدادية الحكومية ٢ نجانتر. (٣) لتحديد تأثير نموذج التعلم لبطولة الألعاب الجماعية على نتائج تعلم الطلاب وفهم مفهوم الطلاب في مادة النظام الشمسي الصف السابع بالمدرسة الإعدادية الحكومية ٢ نجانترو.

تستخدم هذه الدراسة المنهج الكمي مع نوع البحث شبه التجريبي وتصميم البحث غير المكافئ لتصميم المجموعة الضابطة. كان السكان في هذه الدراسة جميع طلاب الصف السابع بالمدرسة الإعدادية الحكومية ٢ نجانترو، بما يصل إلى ٥٠شخصًا. عينة البحث من طلاب الصف السابع (أ) يصل عددهم إلى ١٦ شخصًا كفصل تجريبي، والصف السابع (ب) يصل عددهم إلى ١٢شخصًا كفصل ضابط. وكانت تقنية أخذ العينات المستخدمة هي أخذ العينات العنقودية. تقنيات جمع البيانات باستخدام الاختبارات والاستبيانات. وتحليل البيانات المستخدم هو الاختبار المسبق الذي يتكون من اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس، ثم اختبار الفرضيات الذي يتكون من اختبار ت–واختبار مانوفا.

أظهرت النتائج (١) وجود تأثير لنموذج تعلم بطولة الألعاب الجماعية على نتائج تعلم الطلاب على مادة النظام الشمسي للصف السابع الحكومي بالمدرسة الإعدادية ٢ نجانترو بقيمة دلالة ٠،٠٠١ > ٠،٠٠٥. (٢) يوجد تأثير لنموذج تعلم بطولة الألعاب الجماعية على فهم الطلاب لمفهوم مادة النظام الشمسي في الصف السابع بالمدرسة الإعدادية الحكومية ٢ نغانترو بقيمة دلالة ٠،٠٠٠ > ٠،٠٠٥. (٣) يوجد تأثير لنموذج تعلم بطولة الألعاب الجماعية على نتائج التعلم وفهم مفهوم الطلاب في مادة النظام الشمسي للصف السابع الحكومي بالمدرسة الإعدادية ٢ نجانترو بقيمة دلالة ٠،٠٠٠ > ٠،٠٠٥