

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 Semester 2 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar” ini ditulis oleh Dian Eliza Aquarista, NIM 126209203112, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmaullah Tulungagung, yang dibimbing oleh Bapak Bagus Setiawan M.Pd.,

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT)*, **Minat Belajar**

Penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan memperbaiki proses pembelajaran dikelas, baik dalam hal strategi pendekatan, metode pembelajaran, model pembelajaran. Proses pembelajaran dikelas guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan penugasan sehingga guru sebagai pusat pembelajaran yang menyebablam ketertarikan dalam proses belajar dan partisipasi peserta didik masih kurang. Berdasarkan masalah tersebut maka guru akan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu perpaduan antara belajar, bermain dan berkompetisi dalam proses pembelajaran. Keefektifan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Sehingga adapun beberapa rumusan masalah ini adalah: 1) Adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament TGT* terhadap minat belajar IPS pada materi aktivitas kegiatan ekonomi siswa kelas 7 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar? 2) Berapakah besar pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament TGT* terhadap minat belajar IPS pada materi aktivitas kegiatan ekonomi siswa kelas 7 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar?

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen, populasi siswa adalah kelas 7 di SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar yang terdiri dari 150 siswa, dengan tehnik *Cluster Random Sampling* diperoleh 2 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 60 siswa. Variabel bebas adalah metode *Teams Games Tournament (TGT)* sedangkan variabel terikat adalah minat belajar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan lembar angket. Dalam penelitian menggunakan uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji T dan uji cohen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Ada pengaruh model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 SMP Muallimin Kabupaten Blitar berdasarkan uji t-test nilai *Sig.* $0,030 < 0,05$. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar IPS siswa kelas 7 SMP Muallimin Kabupaten Blitar . 2) Besar Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Cohen* besar pengaruhnya yaitu 0.600 dikategorikan sedang.

ABSTRACT

The thesis with the title "The Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on Interest in Studying Social Sciences in Class 7 Semester 2 Students of Muallimin Wonodadi Middle School, Blitar Regency" was written by Dian Eliza Aquarista, NIM 126209203112, Tadris Social Sciences Study Program, Sayyid Ali State Islamic University Rahmaullah Tulungagung, who was supervised by Mr. Bagus Setiawan M.Pd.,

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Interest in Learning

This research is to improve the quality of education, namely by improving the learning process in the classroom, both in terms of approach strategies, learning methods, learning models. The learning process in the teacher's class uses lecture, discussion and assignment methods so that the teacher as the center of learning causes interest in the learning process and student participation is still lacking. Based on this problem, the teacher will apply the Teams Games Tournament (TGT) learning model, which is a combination of learning, playing and competing in the learning process. It is hoped that the effectiveness of this learning model can increase students' interest in learning. So the several formulations of this problem are: 1) Is there an influence of the Teams Game Tournament TGT learning model on the interest in learning social studies in the economic activity material of grade 7 students at Muallimin Wonodadi Middle School, Blitar Regency? 2) How big is the influence of the Teams Game Tournament TGT learning model on interest in learning social studies in the economic activity material for grade 7 students at Muallimin Wonodadi Middle School, Blitar Regency?

This research method uses a quantitative research approach with an experimental type, the student population is class 7 at Muallimin Wonodadi Middle School, Blitar Regency, consisting of 150 students, with the Cluster Random Sampling technique obtained 2 classes with a total of 60 students. The independent variable is the Teams Games Tournament (TGT) method while the dependent variable is interest in learning. The instruments used in this research were documentation and questionnaire sheets. The research uses validity, reliability, normality tests and homogeneity tests. The data analysis techniques used are the T test and Cohen's test.

The results of the research show that: 1) There is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the interest in learning social studies of Grade 7 students at Muallimin Middle School, Blitar Regency based on the t-test value of $\text{Sig. } 0.030 < 0.05$. This means that there is a positive and significant influence on the interest in studying social studies of grade 7 students at Muallimin Middle School, Blitar Regency. 2) The Great Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on the Interest in Learning Social Studies of Class 7 Students at Muallimin Wonodadi Middle School, Blitar Regency. This is proven by the results of the Cohen test, the magnitude of the effect is 0.600, which is categorized as medium.

الملخص

الأطروحة بعنوان "تأثير نموذج التعلم لبطولة ألعاب الفرق على الاهتمام بدراسة العلوم الاجتماعية في الصف السابع الفصل الدراسي الثاني لطلاب مدرسة معلمين وونودادي المتوسطة، بليتار ريجنسي" كتبها ديان إيزا أكوارستا، نيم ١٢٦٢٠٩٢٠٣١١٢، تادريس برنامج دراسة العلوم الاجتماعية، جامعة السيد علي الإسلامية الحكومية رحمة الله تولونج أجونج، الذي أشرف عليه السيد باغوس سيتياوان املا جستري

الكلمات المفتاحية: بطولة ألعاب الفرق، الاهتمام بالت

يهدف هذا البحث إلى تحسين جودة التعليم، وذلك من خلال تحسين عملية التعلم في الفصل الدراسي، سواء من حيث استراتيجيات النهج، وأساليب التعلم، ونماذج التعلم. تستخدم عملية التعلم في صف المعلم أساليب المحاضرات والمناقشة والواجبات بحيث يثير المعلم كمرکز للتعلم الاهتمام بعملية التعلم ولا تزال مشاركة الطلاب غير متوفرة. بناءً على هذه المشكلة، سيقوم المعلم بتطبيق نموذج التعلم بطولة ألعاب الفرق، وهو مزيج من التعلم واللعب والمنافسة في عملية التعلم. ومن المأمول أن تؤدي فعالية نموذج التعلم هذا إلى زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم. لذا فإن الصياغات المتعددة لهذه المشكلة هي: (١) هل هناك تأثير لنموذج التعلم بطولة ألعاب الفرق على الاهتمام بتعلم الدراسات الاجتماعية في مادة النشاط الاقتصادي لطلاب الصف السابع في مدرسة معلمين وونودادي المتوسطة، بليتار ريجنسي؟ (٢) ما مدى تأثير نموذج التعلم بطولة ألعاب الفرق على الاهتمام بتعلم الدراسات الاجتماعية في المادة على الأنشطة الاقتصادية لطلاب الصف السابع في مدرسة معلمين وونودادي المتوسطة، بليتار ريجنسي؟

تستخدم طريقة البحث هذه منهج البحث الكمي مع النوع التجريبي، مجتمع الطلاب هو الفصل ٧ في مدرسة معلمين وونودادي المتوسطة باليتر، ويتكون من ١٥٠ طالبًا، مع تقنية أخذ العينات العشوائية العنقودية، تم الحصول على فصلين إجمالي ٦٠ طالبًا. المتغير المستقل هو طريقة بطولة ألعاب الفرق بينما المتغير التابع هو الاهتمام بالتعلم. والأدوات المستخدمة في هذا البحث هي الوثائق وأوراق الاستبيان. يستخدم البحث اختبارات الصدق والثبات والاختبارات الطبيعية واختبارات التجانس. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار تي واختبار كوهين.

أظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) يوجد تأثير لنموذج التعلم في بطولة ألعاب الفرق على الاهتمام بتعلم الدراسات الاجتماعية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة معلمين المتوسطة بولاية بليتار بناءً على قيمة اختبار تي $0,030 > 0,005$ (٢) التأثير الكبير لنموذج التعلم لبطولة ألعاب الفرق على الاهتمام بتعلم الدراسات الاجتماعية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة معلمين وونودادي المتوسطة، منطقة بليتار. وبناءً على اختبار كوهين فإن حجم التأثير هو $0,600$ ، وهو يصنف على أنه متوسط.