ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cahaya dan Alat Optik Di Kelas VIII MTsN 1 Trenggalek" ini ditulis oleh Mohammad Dwiki Reza, NIM. 126211203076, Jurusan Tadris Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Dosen pembimbing Husni Cahyadi Kurniawan, M.Si.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPA, terutama dalam bidang fisika. Salah satu faktor penyebabnya adalah proses pembelajaran masih menerapkan model pembelajaran konvensional. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran teams games tournament.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek. (2) Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek. (3) Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment* dan desain penelitian *posttest only control group*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII MTsN 1 Trenggalek. Sampel penelitian peserta didik kelas VIII A sebanyak 27 orang sebagai kelas kontrol, dan kelas VIII B sebanyak 30 orang sebagai kelas eksperimen. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah (1) Uji instrumen (uji validitas dan reliabilitas). (2) Uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas). (3) Uji hipotesis (uji t-test dan uji MANOVA).

Hasil penelitian menunjukkan (1) Ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek. Dibuktikan dengan hasil uji T menggunakan Uji Independent Sample T-Test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan *Sig. (2-tailed)* 0,023 < 0,05. (2) Ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek. Dibuktikan dengan hasil uji T menggunakan Uji Independent Sample T-Test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan *Sig. (2-tailed)* 0,000 < 0,05. (3) Ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi cahaya dan alat optik di kelas VIII MTsN 1 Trenggalek. Dibuktikan dengan hasil uji Manova pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan *Sig. (2-tailed)* 0,000 < 0,05.

ABSTRACT

The thesis titled "The Effect of the Teams Games Tournament Learning Model on Motivation and Learning Outcomes of Students in the Subject of Light and Optical Instruments in Class VIII of MTsN 1 Trenggalek" was written by Mohammad Dwiki Reza, NIM. 126211203076, Department of Physics Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. The supervising lecturer is Husni Cahyadi Kurniawan, M.Si.

Keywords: Teams Games Tournament, Learning Motivation, Learning Outcomes.

This research is motivated by the low motivation and learning outcomes of students towards science education, particularly in the field of physics. One of the contributing factors is that the learning process still employs a conventional teaching model. To address this issue, an educational innovation is required that is expected to enhance students' motivation and learning outcomes. One alternative that can be implemented is the teams games tournament learning model.

The aim of this research are: (1) Determine the effect of the Teams Games Tournament learning model on students' learning motivation for the subject of light and optical instruments in Class VIII of MTsN 1 Trenggalek. (2) Determine the effect of the Teams Games Tournament learning model on students' learning outcomes for the subject of light and optical instruments in Class VIII of MTsN 1 Trenggalek. (3) Determine the effect of the Teams Games Tournament learning model on both the motivation and learning outcomes of students for the subject of light and optical instruments in Class VIII of MTsN 1 Trenggalek.

This research uses a quantitative approach with a Quasi-Experimental research type and a posttest-only control group design. The population of this study consists of all students in Class VIII of MTsN 1 Trenggalek. The research sample includes 27 students from Class VIII A as the control class, and 30 students from Class VIII B as the experimental class. The sampling technique used is purposive sampling. Data collection techniques involve questionnaires and tests. Data analysis techniques used are: (1) Instrument test (validity and reliability test). (2) Prerequisite test (normality and homogeneity test). (3) Hypothesis test (t-test and MANOVA test).

The research results showed: (1) There is an effect of the teams games tournament learning model on student motivation in the subject of light and optical instruments in class VIII of MTsN 1 Trenggalek. This is evidenced by the T-test results using the Independent Sample T-Test on the experimental and control classes with a Sig. (2-tailed) of $0.023 < 0.05$. (2) There is an effect of the teams games tournament learning model on student learning outcomes in the subject of light and optical instruments in class VIII of MTsN 1 Trenggalek. This is evidenced by the T-test results using the Independent Sample T-Test on the experimental and control classes with a Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. (3) There is an effect of the teams games tournament learning model on both motivation and learning outcomes of students in the subject of light and optical instruments in class VIII of MTsN 1 Trenggalek. This is evidenced by the Manova test results on the experimental and control classes with a Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$.

الملخص

الأطروحة بعنوان "تأثير نموذج التعلم بالألعاب الجماعية على الدافعية ونتائج تعلم الطلاب في مادة الضوء والأدوات البصرية في الصف الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية رقم ١ بترينغاليك "كُتبت بواسطة محمد دويكي رضا، رقم الطالب ١٢٦٢١١٢٠٣٠٧٦، قسم تدريس الفيزياء، كلية التربية وعلوم التعليم، جامعة سيد علي رحمة الله تولونغاغونغ .أستاذ المشرف حسني كاهيادي كورنياوان، ماجستير العلوم

الكلمات المفتاحية :البطولة الجماعية لألعاب الفرق، الدافعية للتعلم، نتائج التعلم

.تمت الدراسة على خلفية انخفاض دوافع الطلاب ونتائج تعلمهم في مادة العلوم، وخاصة في مجال الفيزياء أحد الأسباب هو أن عملية التعلم لا تزال تطبق نموذج التعلم التقليدي .لمعالجة هذه المشكلة، من الضروري الابتكار في التعلم والذي يُتوقع أن يزيد من دوافع الطلاب ونتائج تعلمهم .أحد البدائل التي يمكن تطبيقها هو نموذج التعلم بالألعاب الجماعية التنافسية

أهداف هذا البحث هي (١) تحديد تأثير نموذج التعلم لبطولة مباريات الفرق على دافعية التعلم لدى الطلاب باستخدام الأدوات الضوئية والبصرية في الصف الثامن بالمدرسة التاناوية نيجري ١ ترينجاليك. (٢) لتحديد تأثير نموذج التعلم لبطولات مباريات الفرق على نتائج تعلم الطلاب في الأدوات الضوئية والبصرية في الصف الثامن بالمدرسة التساناوية نيجيري ١ ترينجاليك .(٣) لتحديد تأثير نموذج التعلم لبطولة مباريات الفرق على دافعية الطلاب ونتائج التعلم في الأدوات الضوئية والبصرية في الصف الثامن بالمدرسة التساناوية نيجري ١ ترينجاليك.

يستخدم هذا البحث منهجًا كميًا مع نوع البحث شبه التجريبي وتصميم بحث المجموعة الضابطة بعد الاختبار فقط .كان المجتمع في هذه الدراسة جميع طلاب الصف الثامن بالمدرسة التسناوية ١ ترينجالك .وتكونت .عينة البحث من ٢٧ طالباً من الصف الثامن أ كصف ضابط، ٣٠ طالباً من الصف الثامن ب كفصل تجريبي تقنية أخذ العينات المستخدمة هي أخذ العينات العنقودية .تستخدم تقنيات جمع البيانات الاستبيانات والاختبارات .أسلوب تحليل البيانات المستخدم هو (١) اختبار الأداة (اختبار الصدق والثبات) .(٢) اختبار المتطلبات الأساسية (اختبار الحالة الطبيعية والتجانس) .(٣) اختبار الفرضيات اختبار مانوفا (اختبار تي و مانوفا)

أظهرت نتائج البحث (١) يوجد تأثير لنموذج التعلم لألعاب الفرق على دافعية التعلم لدى الطلاب باستخدام الأدوات الضوئية والبصرية في الصف الثامن بالمدرسة الثانوية ١ ترينجاليك .تم إثبات ذلك من خلال نتائج اختبار تي باستخدام اختبار تي للعينة المستقلة في الفصل التجريبي والفصل الضابط مع دلالة٢(٢ ذيل) ٠,٠٢٣ < ٠,٠٥ .(٢) يوجد تأثير لنموذج تعلم مباريات البطولة على نتائج تعلم الطلاب في الضوء والأدوات البصرية في الصف الثامن بالمدرسة الثانوية ١ ترينجاليك .تم إثبات ذلك من خلال نتائج اختبار تي باستخدام اختبار العينة المستقلة تي في الفصل التجريبي والفصل الضابط مع دلالة (٢ ذيل)٠,٠٠٠ < ٠,٠٥(٣) يوجد تأثير لنموذج التعلم في مباريات الفرق على دافعية الطلاب ونتائج التعلم في الأدوات الضوئية والبصرية في الصف

الثامن بالمدرسة الثانوية ١ ترينجاليك .تم إثبات ذلك من خلال نتائج اختبار مانوفا في الفصل التجريبي والفصل الضابط مع دلالة (٢ ذيل)٠,٠٠٠<٠,٠٥ .