ABSTRAK

Fauziah Latif, 12205193295, *Pengaruh Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kotak Soal Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Pembimbing: Dr. Moh. Arif, M.Pd.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT*)*, Motivasi, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik yang mengalami masalah pembelajaran yaitu peserta didik kurang tertarik jika guru hanya menggunakan metode konvensional atau lebih dikenal dengan metode ceramah. Sehingga siswa kurang termotivasi untuk melakukan belajar dan hasil yang diperolah setelah pembelajaran kurang maksimal. Tujuan penelitian adalah: (1) untuk mengetahui ini apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT*)* berbantuan media kotak soal terhadap motivasi belajar siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. (2) untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT*)* berbantuan media kotak soal terhadap hasil belajar siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. (3) untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT*)* berbantuan media kotak soal terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen. Lokasi penelitian ini di Ds. Betak, Kec. Kalidawir, Kab. Tulungagung. Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu keseluruhan siswa kelas V. Kelas VA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 18 siswa dan kelas VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu pengisian angket motivasi belajar dan pemberian tes untuk memperoleh data hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis dapat kesimpulan : (1) ada pengaruh model pembelajaran pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT*)* berbantuan media kotak soal terhadap Motivasi belajar siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. (2) ada pengaruh model model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT*)* berbantuan media kotak soal terhadap hasil belajar siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. (3 ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT*)* berbantuan media kotak soal terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.

ABSTRACT

Fauziah Latif,12205193295, *The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Question Box Media on Student Motivation and Learning Outcomes at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung*. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI) Tarbiyah Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Supervisor: Dr. Moh. Arif, M.Pd.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Motivation, Learning Outcomes

This research is motivated by students who experience learning problems, namely students who are less interested if the teacher only uses conventional methods or better known as the lecture method. So that students are less motivated to do learning and the results obtained after learning are less than optimal. The research objectives were: (1) to find out whether there is an effect of using the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by question box media on the learning motivation of students at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir. (2) to find out whether there is an effect of using the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by question box media on student learning outcomes at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir. (3) to find out whether there is an effect of using the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by question box media on the learning motivation and learning outcomes of studendt at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir.

The approach in this research is a quantitative approach, with the type of experimental research. The location of this research is in Village Betak, Kecobservation Kalidawir, Regency. Tulungagung. The research sample used in this study was the VA class as an experimental class with a total of 18 students and VB class as a control class with a total of 18 students. Data collection techniques are filling out learning motivation questionnaires and giving tests are to obtain data on student learning outcomes.

Based on the results of the research and discussion, the authors can conclude: (1) there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by question box media on the learning motivation of students at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir. (2) there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by question box media on the learning outcomes of students at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir. (3) there is an effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by question box media on the motivation and learning outcomes of students at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir.

الملخص

فوزية لطيف12205193295 تأثير نموذج التعلم لدورة ألعاب الفرق (TGT) بمساعدة وسائط مربع الأسئلة على تحفيز الطلاب ومخرجات التعلم الصفية في مدرسة ابتدائية الهداية 02 بيتك كالداوير. برنامج دراسة تعليم المعلمين بالمدرسة الإبتدائية (PGMI) قسم التربية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، كلية التربية سيد علي رحمة الله تولونجاجونج ، المشرف: د. موه. عارف ، م . ف.

الكلمات الدالة:بطولة ألعاب الفرق (TGT) نموذج التعلم ، الدافع ، نتائج التعلم

يتم تحفيز هذا البحث من قبل الطلاب الذين يواجهون مشاكل في التعلم ، أي الطلاب الأقل اهتمامًا إذا كان المعلم يستخدم الأساليب التقليدية فقط أو المعروف باسم طريقة المحاضرة. بحيث يكون الطلاب أقل حماسًا للقيام بالتعلم وتكون النتائج التي يتم الحصول عليها بعد التعلم أقل من الأمثل. كانت أهداف البحث هي: (1) معرفة ما إذا كان هناك تأثير لاستخدام نموذج التعلم الخاص ببطولة ألعاب الفرق (TGT) بمساعدة وسائط مربع الأسئلة على التحفيز التعليمي للطلاب في مدرسة ابتدائية الهداية 02 بيتاك كاليداور. (2) لمعرفة ما إذا كان هناك تأثير لاستخدام نموذج التعلم الخاص بدورة ألعاب الفرق (TGT) بمساعدة وسائط مربع الأسئلة حول نتائج تعلم الطلاب في مدرسة ابتدائية الهداية 02 بيتاك كاليداور.

المنهج في هذا البحث هو نهج كمي ، مع نوع البحث التجريبي. موقع هذا البحث فيقريةباتاك ، كيكملاحظةكلايداور ، كاب. تولونغاغونغ. كانت عينة البحث المستخدمة في هذه الدراسة هي فئة A5 كصف تجريبي بإجمالي 18 طالبًا وفئة B5 كفئة ضابطة بإجمالي 18 طالبًا. تقوم تقنيات جمع البيانات بإجراء الاختبارات وملء استبيانات تحفيز التعلم. تُستخدم الاختبارات للحصول على بيانات عن نتائج تعلم الطلاب.

بناءً على نتائج البحث والمناقشة ، يمكن للمؤلفين أن يستنتجوا: (1) هناك تأثير لنموذج التعلم لبطولة ألعاب الفرق (TGT) بمساعدة وسائط مربع الأسئلة على الدافع التعليمي للطلاب في مدرسة ابتدائية الهداية 02 بيتاك كاليداور. (2) هناك تأثير لنموذج التعلم لبطولة ألعاب الفرق (TGT) بمساعدة وسائط مربع الأسئلة على مخرجات التعلم للطلاب في مدرسة ابتدائية الهداية 02 بيتاك كاليداور. (3) هناك تأثير لنموذج التعلم لبطولة ألعاب الفرق (TGT) بمساعدة وسائط مربع الأسئلة على التحفيز ومخرجات التعلم للطلاب في مدرسة ابتدائية الهداية 02 بيتاك كاليداور.