ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis *Board Game* terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Matematika di MI Al Hidayah 01 Betak" ini ditulis oleh Winjayanti Melda Pratiwi, NIM. 126205213219, dengan pembimbing Dr. Susanto, M.Or.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Pemahaman Siswa, Matematika

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyak siswa yang menganggap mata pelajaran matematika sulit, karena biasanya guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dan bosan. Oleh karena itu, para guru dituntut untuk mencari model pembelajaran yang berbeda dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbasis *Board Game* terhadap pemahaman siswa kelas IV mata pelajaran matematika di MI Al Hidayah 01 Betak?. Tujuan pada penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Board Game* terhadap pemahaman siswa kelas IV mata pelajaran matematika di MI Al Hidayah 01 Betak.

Pendekatan penelitian ini adalah pendeketan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperiment*. Lokasi penelitian dilaksanakan di MI Al Hidayah 01 Betak. Sampel dalam penelitian ini menggunakan dua kelas, kelas ekperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 35 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan tes. Teknik pengambilan sampel menggunakan jenis *Non Prabibility Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sampel t-test*.

Hasil pengujian normalitas untuk data nilai angket diketahui nilai *Sig.* (*2-tailed*) pada kelas eksperimen *pre-test* sebesar 0,369 > 0,05 dan *post-test* sebesar 0,094 > 0,05. Sedangkan kelas kontrol *pre-test* sebesar 0,074 > 0,05 dan *post-test* sebesar 0,848 > 0,05. Selanjutnya uji homogenitas data angket nilai *Sig.* sebesar 0,959 > 0,05. Kemudian uji hipotesis angket diperoleh nilai t_{hitung} pada *Equal Variances Assumed* = 4,208. Hasil pengujian normalitas untuk data nilai tes diketahui nilai *Sig.* (*2-tailed*) pada kelas eksperimen *pre-test* sebesar 0,076 > 0,05 dan *post-test* sebesar 0,184 > 0,05. Sedangkan kelas kontrol *pre-test* sebesar 0,375 > 0,05 dan *post-test* sebesar 0,664 > 0,05. Selanjutnya uji homogenitas data tes nilai *Sig.* sebesar 0,387 > 0,05. Setelah itu, hasil uji hipotesis untuk penghitungan nilai tes diperoleh nilai t_{hitung} pada *Equal Variances Assumed* = 2,943. Dapat disimpulkan penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis *Board Game* terhadap pemahaman siswa mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai *Sig.* yang diperoleh. Angket pemahaman siswa diperoleh nilai *Sig.* (2-*tailed*) 0,000 < 0,05 dan untuk tes pemahaman siswa diperoleh nilai *Sig.* (2-*tailed*) 0,006 < 0,05. Maka H_o ditolak dan H_a diterima.

ABSTRACT

Thesis with the title "The Effect of Teams Games Tournament Learning Model Based on Board Game on Understanding Class IV Students of Mathematics Subjects at MI Al Hidayah 01 Betak" was written by Winjayanti Melda Pratiwi, NIM. 126205213219, with the supervisor Dr. Susanto, M.Or.

Keywords: Teams Games Tournament, Student Understanding, Mathematics

This research is motivated by many students who consider math subjects difficult, because usually teachers still use conventional learning models, which results in students feeling bored and bored. Therefore, teachers are required to look for different learning models and adapted to the material to be taught. The problem formulations in this study are: how is the effect of Teams Game Tournament learning model based on board game the understanding of grade IV students in mathematics subjects at MI Al Hidayah 01 Betak? The objectives of this study are: to determine the effect of Teams Games Tournament learning model based on board game the understanding of grade IV students in mathematics subjects at MI Al Hidayah 01 Betak.

This research approach is a quantitative approach with the type of research Quasi Experiment. The research location was at MI Al Hidayah 01 Betak. The sample in this study used two classes, experimental class and control class totaling 35 students. The instruments used in this study were questionnaires and tests. The sampling technique used a type of Non-Probability Sampling. The data collection techniques used were tests, questionnaires, and documentation. Data analysis used normality test, homogeneity test, and independent sample t-test.

The results of normality testing for questionnaire score data show that the Sig. (2-tailed) in the experimental class pre-test of 0.369> 0.05 and post-test of 0.094> 0.05. While the control class pre-test was 0.074> 0.05 and post-test was 0.848> 0.05. Furthermore, the homogeneity test of the questionnaire data Sig. value of 0.959> 0.05. Then the questionnaire hypothesis test obtained the t_{count} value on Equal Variances Assumed = 4.208. The results of normality testing for test score data show that the Sig. (2-tailed) in the experimental class pre-test of 0.076 > 0.05 and post-test of 0.184 > 0.05. While the control class pre-test was 0.375> 0.05 and post-test was 0.664> 0.05. Furthermore, the test data homogeneity test Sig. value of 0.387> 0.05. After that, the results of hypothesis testing for the calculation of test scores obtained the t_{count} value on Equal Variances Assumed = 2.943. It can be concluded that this study shows that there is a significant effect of using the Teams Games Tournament learning model based on board game student understanding of mathematics subjects. This can be seen based on the Sig. value obtained. Student understanding questionnaire obtained Sig value. (2-tailed) 0.000 <0.05 and for the student understanding test obtained a Sig value. (2-tailed) 0.006 <0.05. Then H_o is rejected and H_a is accepted.

الخلاصة

أُعدّت هذه الرسالة الجامعية بعنوان "تأثير نموذج التعلم مسابقة الألعاب الجماعية القائمة على الألعاب اللوحية في فهم تلاميذ الصف الرابع في مادة الرياضيات في مدرسة المعهد الابتدائي الهداية ٠١ بيتاك"، من قِبل وينجاينتي ميلدا براتيوي، رقم القيد الجامعي ١٢٦٢٠٥٢١٣٢١٩، تحت إشراف الدكتور سوسانتو، ماجستير في التربية البدنية.

ابطولة ألعاب الفرق، فهم الطلاب، الرياضيات :الكلمات المفتاحية

تنبع هذه الدراسة من خلفية أن العديد من الطلاب يعتبرون مادة الرياضيات صعبة، لأن المعلمين عادةً ما يستخدمون نموذج التدريس التقليدي، مما يؤدي إلى شعور الطلاب بالملل والضجر. لذلك، يُطلب من المعلمين البحث عن وتتمثل مشكلة البحث في السؤال التالي: كيف يؤثر نموذج التعلم .نموذج تدريس مختلف يتناسب مع المادة التي سيتم تدريسها مسابقة الألعاب الجماعية القائمة على الألعاب اللوحية على فهم طلاب الصف الرابع في مادة الرياضيات في مدرسة المعهد أما هدف هذه الدراسة فهو: معرفة تأثير نموذج التعلم مسابقة الألعاب الجماعية القائمة على الابتدائي الهداية ٠١ بيتاك؟ .الألعاب اللوحية على فهم طلاب الصف الرابع في مادة الرياضيات في مدرسة المعهد الابتدائي الهداية ٠١ بيتاك

المنهج المتبع في هذا البحث هو المنهج الكمي من نوع البحث شبه التجريبي. تم تنفيذ البحث في مدرسة المعهد الابتدائي الهداية ٠١ بيتاك. استخدمت العينة في هذا البحث صفين، الصف التجريبي وصف السيطرة، بعدد ٣٥ طالبًا. الأدوات المستخدمة في هذا البحث هي الاستبيان والاختبار. تم استخدام تقنية اختيار العينة من نوع العينة غير الاحتمالية. وتم جمع البيانات باستخدام الاختبار والاستبيان والتوثيق. تم تحليل البيانات باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي، اختبار .التجانس، واختبار ت للعينة المستقلة

نتائج اختبار التوزيع الطبيعي لبيانات قيم الاستبيان أظهرت أن قيمة الدلالة الإحصائية (ثنائية الذيل) في صف التجربة للاختبار القبلي كانت ٠,٣٦٩ > ٠,٠٥، وللاختبار البعدي كانت ٠,٠٩٤ > ٠,٠٥. أما في صف السيطرة، فكانت قيمة الاختبار القبلي ٠,٠٧٤ > ٠,٠٥، والاختبار البعدي ٠,٨٤٨ > ٠,٠٥. بعد ذلك، أظهر اختبار تجانس بيانات الاستبيان أن قيمة الدلالة الإحصائية كانت ٠,٩٥٩ > ٠,٠٥. ثم في اختبار الفرضية للاستبيان، تم الحصول على أما نتائج اختبار التوزيع الطبيعي لبيانات .قيمة ت المحسوبة في فرض تساوي التباينات (افتراض تساوي التباينات) = ٤,٢٠٨ قيم الاختبار، فقد أظهرت أن قيمة الدلالة الإحصائية (ثنائية الذيل) في صف التجربة للاختبار القبلي كانت ٠,٠٧٦ > ٠,٠٥، وللاختبار البعدي كانت ٠,١٨٤ > ٠,٠٥. في حين كانت قيمة الاختبار القبلي في صف السيطرة ٠,٣٧٥ > ٠,٠٥، والاختبار البعدي ٠,٦٦٤ > ٠,٠٥. بعد ذلك، أظهر اختبار تجانس بيانات الاختبار أن قيمة الدلالة الإحصائية كانت ٠,٣٨٧ > ٠,٠٥. ثم في اختبار الفرضية لحساب قيم الاختبار، تم الحصول على قيمة ت المحسوبة في فرض تساوي يمكن الاستنتاج أن هذه الدراسة تُظهر وجود تأثير معنوي لاستخدام نموذج .التباينات (افتراض تساوي التباينات) = ٢,٩٤٣ التعلم مسابقة الألعاب الجماعية القائمة على الألعاب اللوحية على فهم الطلاب لمادة الرياضيات. ويُستدل على ذلك من خلال قيمة الدلالة الإحصائية المحققة. فقد حصل استبيان فهم الطلاب على قيمة الدلالة الإحصائية (ثنائية الذيل) = ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥، أما اختبار فهم الطلاب فحصل على قيمة الدلالة الإحصائية (ثنائية الذيل) = ٠,٠٠٦ < ٠,٠٥. .وبالتالي، يتم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة