ABSTRAK

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Bamboozle* terhadap *Self-Efficcay* dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru**" ini ditulis oleh Funiba Salwa Azizah, NIM. 126208212073, Pembimbing Ifah Silfianah, M.Pd.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), *Self-Efficacy*, Hasil Belajar, *Bamboozle*, Klasifikasi Makhluk Hidup.

Permasalahan siswa di sekolah adalah rendahnya *self-efficacy* dan hasil belajar yang dimiliki. Dibuktikan dari hasil penyebaran angket *self-efficacy* pada siswa kelas VIII yang menunjukkan siswa memiliki rata-rata nilai *self-efficcay* yang cukup rendah. Selain itu, hasil belajar siswa yang telah memenuhi Krtieria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) masih kurang dari 70%. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. Di samping itu, materi klasifikasi makhluk hidup dianggap sulit dipahami oleh siswa karena memerlukan banyak pemahaman konsep. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *bamboozle* yang mendorong siswa untuk aktif selama proses pembelajaran karena mengajak siswa untuk berlatih memperdalam pemahaman konsep dan menyelesaikan quiz-quiz secara mandiri. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *bamboozle* terhadap *self-efficacy* siswa; 2) pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *bamboozle* terhadap hasil belajar siswa; 3) pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *bamboozle* terhadap *self-efficacy* dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi-experimental design* (desain eksperimen semu) dengan desain *Pretest-Postest Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru, dengan sampel penelitian sebanyak 29 siswa kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan 29 siswa kelas VII F sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa angket *self-efficacy* dengan 52 pernyataan dan lembar soal tes yang terdiri dari 13 soal pilihan ganda dan 6 soal essai yang telah teruji valid dan reliabel. Analisis data menggunakan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas) dan uji hipotesis (*Independent Sample T-Test* dan uji Manova)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *bamboozle* terhadap *self-efficacy* siswa dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,008 < 0,05; 2) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *bamboozle* terhadap hasil belajar siswa dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05; 3) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *bamboozle* terhadap *self-efficacy* dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMPN 3 Kedungwaru dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05.

ABSTRACT

A thesis entitled "The Influence of the Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model Assisted by Bamboozle on Self-Efficacy and Student Learning Outcomes on Living Creature Classification Material Class VII at SMPN 3 Kedungwaru" is written by Funiba Salwa Azizah, NIM. 126208212073, Supervised by Ifah Silfianah, M.Pd.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Self-Efficacy, Learning Outcomes, Bamboozle, Living Creature Classification

The problem of students at school is low self-efficacy and learning outcomes. Evidenced by the results of distributing self-efficacy questionnaires to class VIII students which shows that students have a fairly low average self-efficcay score. In addition, student learning outcomes that have met the Learning Objectives Achievement Criteria (KKTP) are still less than 70%. This is due to the lack of student involvement in the learning process. In addition, the material of living creature classification is considered difficult to understand by students because it requires a lot of understanding of concepts. Therefore, innovation is needed with the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by bamboozle media which encourages students to be active during the learning process because it invites students to practice deepening concept understanding and completing quizzes independently. This research was conducted with the aim of finding out: 1) the influence of TGT type cooperative learning model assisted by bamboozle on student self-efficacy; 2) the influence of TGT type cooperative learning model assisted by bamboozle on student learning outcomes; 3) the influence of TGT type cooperative learning model assisted by bamboozle on self-efficacy and student learning outcomes on the material of living creature classification class VII at SMPN 3 Kedungwaru.

This study used a quantitative approach with the type of research quasi-experimental design with Pretest-Postest Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were seventh grade students of SMPN 3 Kedungwaru, with a research sample of 29 students of class VII A as the experimental class and 29 students of class VII F as the control class. The sampling technique used was purposive sampling. The research instrument was a self-efficacy questionnaire with 52 statements and a test question sheet consisting of 13 multiple choice questions and 6 essay questions that had been tested valid and reliable. Data analysis used prerequisite tests (normality and homogeneity tests) and hypothesis tests (Independent Sample T-Test and Manova test).

The results of the research show that: 1) there is an influence of Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by bamboozle on students' self-efficacy with Sig. (2-tailed) 0.008 < 0.05; 2) there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by bamboozle on student learning outcomes with a Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05; 3) there is an influence of Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by bamboozle on student's self-efficacy and learning outcomes on the material of living creature classification class VII at SMPN 3 Kedungwaru with Sig. (2-tailed) 0.000 <0.05.

الملخص

أطروحة بعنوان "تأثير نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة بامبوزل على الكفاءة الذاتية ونتائج تعلم الطلاب في تصنيف الكائنات الحية للفصل السابع في المدرسة الإعدادية الحكومية ٣ كيدونجوارو" من تأليف فونيبا سلوى عزيزة، نيم.٣٧٠٢١٢٨٠٢٦٢١ ، المشرفة إفه سيلفيانه، ماجستير التعليم

الكلمات المفتاحية : بطولة الألعاب الجماعية، الكفاءة الذاتية، نتائج التعلم، تصنيف الكائنات الحية

تتمثل مشكلة الطلاب في المدرسة في انخفاض الكفاءة الذاتية ونتائج التعلم. ويتضح ذلك من نتائج توزيع استبيانات الكفاءة الذاتية على طلاب الصف الثامن والتي تُظهر أن متوسط درجات الكفاءة الذاتية لدى الطلاب منخفضة إلى حد ما. بالإضافة إلى ذلك، لا تزال نتائج تعلم الطلاب التي استوفت معايير تحقيق أهداف التعلم أقل من ٧٠ ٪. ويرجع ذلك إلى عدم مشاركة الطلاب في عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، تُعتبر مادة تصنيف الكائنات الحية صعبة الفهم من قبل الطلاب لأنها تتطلب الكثير من فهم المفاهيم. ولذلك، هناك حاجة إلى الابتكار من خلال تطبيق نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق بمساعدة وسائط بامبوزل التي تشجع الطلاب على أن يكونوا نشيطين أثناء عملية التعلم لأنها تدعو الطلاب إلى ممارسة تعميق فهم المفاهيم وإكمال الاختبارات بشكل مستقل. وتمثلت أهداف هذه الدراسة في تحديد ١) تأثير نموذج التعلّم التعاوني من نوع بطولة الفرق للألعاب الجماعية بمساعدة البامبوزل على الكفاءة الذاتية للطالب؛ ٢) تأثير نموذج التعلّم التعاوني من نوع بطولة الفرق للألعاب الجماعية بمساعدة البامبوزل على نواتج تعلّم الطالب؛ ٣) تأثير نموذج التعلّم التعاوني من نوع بطولة الفرق للألعاب الجماعية بمساعدة البامبوزل على الكفاءة الذاتية ونواتج تعلّم الطالب في مادة تصنيف الكائنات الحية الصف السابع في المدرسة الإعدادية ٣ كيدونجوارو.

استخدمت هذه الدراسة منهجًا كميًا بنوع تصميم البحث شبه التجريبي مع تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة قبل الاختبار وبعده. كان مجتمع البحث في هذه الدراسة طلاب الصف السابع في المدرسة الإعدادية الحكومية ٣ كيدونجوارو في الصف السابع الابتدائي في كيدونجوارو، وكانت عينة البحث ٢٩ طالبًا من الصف السابع أ كصف تجريبي و٢٩ طالبًا من الصف السابع و كصف ضابطة. وكان أسلوب أخذ العينات المستخدم هو أسلوب أخذ العينات الانتقائي. كانت أداة البحث عبارة عن استبيان للفعالية الذاتية يحتوي على ٥٢ عبارة وورقة أسئلة اختبارية تتكون من ١٣ سؤالاً متعدد الخيارات و٦ أسئلة مقالية تم اختبار صحتها وموثوقيتها. واستخدم في تحليل البيانات اختبارات الشروط المسبقة (اختبارات المعيارية والتجانس) واختبارات الفرضيات (اختبار العينة المستقلة ت واختبار مانوفا).

أظهرت النتائج أن: ١) هناك تأثير لنموذج التعلّم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق بمساعدة البامبوزل على الكفاءة الذاتية للطالب بقيمة دلالة ٠,٠٠٨ < ٠,٠٠٥؛ ٢) هناك تأثير لنموذج التعلّم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق بمساعدة البامبوزل على نواتج تعلّم الطالب بقيمة دلالة ٠,٠٠٠ < ٠,٠٠٥؛ ٣) هناك تأثير لنموذج التعلّم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق بمساعدة البامبوزل على الكفاءة الذاتية ونواتج تعلّم الطالب على مادة تصنيف الكائنات الحية في الصف السابع في المدرسة الإعدادية العامة ٣ كيدونجوارو بقيمة دلالة ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥