ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Surya Kelas VII MTsN 10 Blitar" ini ditulis oleh Dimas Pratama Ade Sugara, NIM. 126211211008, Program Studi Tadris Fisika, dibimbing oleh Bapak Muhammad Luqman Hakim Abbas, S.Si., M.Pd.

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

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya. Hal ini disebabkan masih digunakannya model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada papan tulis dan buku, yang menyebabkan siswa mudah merasa bosan. Model dan media pembelajaran yang kurang variatif ini menyulitkan siswa dalam memahami materi Tata Surya, yang banyak melibatkan konsep dan hafalan. Akibatnya, banyak siswa yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, seperti bermain sendiri, mengantuk, melamun, dan mengobrol dengan teman. Kondisi ini berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian hasil belajar, terutama dalam ranah kognitif. Hal ini terbukti dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran alternatif yang didukung oleh media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar. (2) Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar. (3) Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiments* dan desain penelitian *posttest only design with nonequivalent groups*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII di MTsN 10 Blitar yang berjumlah 103 siswa, dengan sampel yang digunakan adalah 20 siswa kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan 28 siswa kelas VII C sebagai kelas kontrol. Teknik sampling pada penelitian ini adalah *purposive* sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar, tes hasil belajar dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan 3 uji yaitu uji instrumen (uji validitas dan uji reliabilitas), uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas), dan uji hipotesis (uji independent sample t-test dan uji MANOVA).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test, yang menunjukkan nilai Sig. *(2-tailed)* 0,001 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. (2) Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test, yang menunjukkan nilai Sig. *(2-tailed)* 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. (3) Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji MANOVA, yang menunjukkan nilai Sig. 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima.

ABSTRACT

The thesis titled "The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Crossword Puzzle Media on Students' Interest and Learning Outcomes in the Solar System Material for Grade VII at MTsN 10 Blitar," was written by Dimas Pratama Ade Sugara, NIM. 126211211008, from the Physics Education Study Program, under the supervision of Mr. Muhammad Luqman Hakim Abbas, S.Si., M.Pd.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Crossword Puzzle, Learning Interest, Learning Outcomes

This research is motivated by the low interest and learning outcomes of students in the Solar System material. This issue arises due to the continued use of conventional teacher-centered learning models, which make students tend to be passive during the learning process. Additionally, the limited use of blackboards and textbooks makes learning boring. The lack of variety in models and media hinders students' understanding of the Solar System, which requires concepts and memorization. As a result, many students struggle to stay focused during lessons, often engaging in distractions such as playing, feeling sleepy, daydreaming, or chatting with friends. This condition contributes to low student learning interest, ultimately affecting their academic achievement, particularly in the cognitive domain. This is evident from the large number of students who have not yet met the Minimum Competency Criteria. Therefore, an alternative learning model supported by more engaging learning media is needed to enhance students' interest and learning outcomes. One such approach is the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Crossword Puzzle learning media.

The objectives of this study are: (1) To determine whether the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by crossword puzzle media has an effect on students' learning interest in the Solar System material for seventh-grade students at MTsN 10 Blitar. (2) To determine whether the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by crossword puzzle media has an effect on students' learning outcomes in the Solar System material for seventh-grade students at MTsN 10 Blitar. (3) To determine whether the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by crossword puzzle media has an effect on students' learning interest and learning outcomes in the Solar System material for seventh-grade students at MTsN 10 Blitar.

This study used a quantitative approach with the type of quasi experiments research and posttest only design with nonequivalent groups. The study population included all seventh grade students at MTsN 10 Blitar totaling 103 students, with the samples used were 20 students of class VII D as the experimental class and 28 students of class VII C as the control class. The sampling technique in this study was purposive sampling. The data collection technique used a learning interest questionnaire, learning outcomes test and documentation. The data analysis technique uses 3 tests, namely instrument test (validity test and reliability test),

prerequisite test (normality test and homogeneity test), and hypothesis test (independent sample t-test and MANOVA test).

The results of this study indicate that: (1) The Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Crossword Puzzle media has an effect on students' learning interest in the Solar System material for seventh-grade students at MTsN 10 Blitar. This is proven by the results of the independent sample t-test, which shows a Sig. (2-tailed) value of $0.001 \leq 0.05$. Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted. (2) The Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Crossword Puzzle media has an effect on students' learning outcomes in the Solar System material for seventh-grade students at MTsN 10 Blitar. This is proven by the results of the independent sample t-test, which shows a Sig. (2-tailed) value of $0.000 \leq 0.05$. Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted. (3) The Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Crossword Puzzle media has an effect on students' learning interest and learning outcomes in the Solar System material for seventh-grade students at MTsN 10 Blitar. This is proven by the results of the MANOVA test, which shows a Sig. (2-tailed) value of $0.000 \leq 0.05$. Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted.

الملخص

أعدّت هذه الرسالة العلمية بعنوان تأثير نموذج التعلم القائم على الفرق في المسابقات التعليمية بمساعدة وسيلة الألغاز المتقاطعة على اهتمام الطلاب وتحصيلهم الدراسي في موضوع النظام الشمسي لدى طلاب الصف السابع في في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ بليتار من قِبَل ديمس براتاما أدي سوغارا، رقم التسجيل ١٢٦٢١١٢١١٠٠٨، من تدرِيس الفيزياء، تحت إشراف الأستاذ محمد لقمان حكيم عباس، بكالوريوس في العلوم، وماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: التعلم التعاوني في المسابقات، الألغاز المتقاطعة، اهتمام وتحصيل التعلم.

تنطلق هذه الدراسة من مشكلة تدني مستوى اهتمام الطلاب وتحصيلهم الدراسي في موضوع النظام الشمسي. بسبب اعتماد التدريس التقليدي المتمحور حول المعلم، يميل الطلاب إلى السلبية في التعلم. تقتصر الوسائل التعليمية على السبورة والكتب، مما يسبب ملل الطلاب. إن قلة تنوع نماذج ووسائل التعليم تجعل من الصعب على الطلاب فهم موضوع النظام الشمسي، الذي يتطلب الكثير من المفاهيم والحفظ. نتيجة لذلك، يفتقر العديد من الطلاب إلى التركيز أثناء الدرس، إذ ينشغلون باللعب أو يشعرون بالنعاس أو يشردون بأفكارهم أو يتحدثون مع زملائهم، مما يضعف اهتمامهم بالتعلم وينعكس سلبًا على تحصيلهم الأكاديمي، خاصة في الجانب المعرفي حيث يفشل كثير منهم في تحقيق معيار الحد الأدنى للإتقان. لذلك، تبرز الحاجة إلى نموذج تعليمي بديل مدعوم بوسائل أكثر جاذبية لتعزيز اهتمام الطلاب وتحصيلهم الدراسي، ومن بين هذه النماذج دوري الألعاب الجماعية المدعوم بالكلمات المتقاطعة.

هدف هذا البحث هو (١) معرفة ما إذا كان هناك تأثير لنموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة وسيلة الكلمات المتقاطعة على اهتمام الطلاب بالتعلم في موضوع النظام الشمسي للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ بليطار، (٢) معرفة ما إذا كان هناك تأثير لنموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة وسيلة الكلمات المتقاطعة على تحصيل الطلاب في التعلم في موضوع النظام الشمسي للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠

بليطار، (٣) معرفة ما إذا كان هناك تأثير لنموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة وسيلة الكلمات المتقاطعة على اهتمام الطلاب بالتعلم وتحصيلهم في موضوع النظام الشمسي للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ بليطار.

استخدم هذا البحث منهجًا كميًا بنوع التجربة الشبهية وتصميم البحث تصميم مجموعة الضبط بعد الاختبار فقط. شملت مجتمع البحث جميع طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ بليطار، الذين يبلغ عددهم ١٠٣ طلاب، مع استخدام عينة تتكون من ٢٠ طالبًا من الصف السابع (د) كمجموعة تجريبية، و٢٨ طالبًا من الصف السابع (ج) كمجموعة ضابطة. كانت تقنية أخذ العينات في هذا البحث هي العينة الهادفة. أما تقنيات جمع البيانات فقد اشتملت على استبيان لقياس اهتمام الطلاب بالتعلم، اختبار لقياس تحصيلهم الدراسي، والتوثيق. أما تحليل البيانات فقد تم باستخدام ثلاثة اختبارات، وهي: اختبار الأداة (اختبار الصدق واختبار الثبات)، الاختبار التمهيدي (اختبار التوزيع الطبيعي واختبار التجانس)، واختبار الفرضيات (اختبار الفروق بين متوسطين لعينة مستقلة واختبار تحليل التباين المتعدد).

أظهرت نتائج هذا البحث أن (١) هناك تأثيرًا لنموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة وسيلة الكلمات المتقاطعة على اهتمام الطلاب بالتعلم في موضوع النظام الشمسي للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ بليطار. وقد ثبت ذلك من خلال اختبار الفروق بين متوسطين لعينة مستقلة، حيث أظهر قيمة الدلالة (٠,٠٠١) وهي أقل من (٠,٠٥). وبناءً على ذلك، فقد تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. أما (٢) فقد تبين أن هناك تأثيرًا لنموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة وسيلة الكلمات المتقاطعة على تحصيل الطلاب الدراسي في موضوع النظام الشمسي للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ بليطار. وقد ثبت ذلك من خلال اختبار الفروق بين متوسطين لعينة مستقلة، حيث أظهر قيمة الدلالة (٠,٠٠٠) وهي أقل من (٠,٠٥). وبناءً على ذلك، فقد تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. بينما (٣) فقد ثبت أن هناك تأثيرًا لنموذج التعلم بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة وسيلة الكلمات المتقاطعة على اهتمام الطلاب بالتعلم وتحصيلهم الدراسي في موضوع النظام الشمسي للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ١٠ بليطار. وقد ثبت ذلك من خلال اختبار تحليل التباين المتعدد، حيث أظهر قيمة الدلالة (٠,٠٠٠) وهي أقل من (٠,٠٥). وبناءً على ذلك، فقد تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة.