ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Pembelajaran *Think Talk Write* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTsN 9 Kediri" ini ditulis oleh Lila Maida Azizah, NIM. 12204183276, Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, dengan dosen pembimbing Nur Cholis, S.Pd. I., M.Pd.

Kata Kunci: *Think Talk Write*, Media Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya hasil belajar siswa dalam proses belajar. Hal ini dikarenakan guru masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dan hampir tidak menggunakan media yang tepat di mana pembelajaran hanya berpusat pada guru dan siswa cenderung pasif. *Think Talk Write* salah satu pembelajaran kooperatif di mana ada tiga tahap di dalamnya, yaitu tahap berpikir *(think)*, berdiskusi *(talk)*, dan menulis *(write)*. Media permainan ular tangga adalah permainan anak tradisional Indoensia yang terdiri dari beberapa kotak, tangga, dan ular. Permainan ini bisa menjadi salah satu alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran karena dengan bermain siswa tidak akan bosan dan akan aktif dalam pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah melalu proses belajar matematika sebagai hasil pengalaman yang dipengaruhi oleh faktor dalam diri dan lingkungan.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) Pengaruh pembelajaran *think talk write* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTsN 9 Kediri (2) Besar pengaruh pembelajaran *think talk write* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTsN 9 Kediri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN 9 Kediri. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VII-D sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan teknik dokumentasi. Teknis analisis data mengunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *t-test*.

Hasil yang diperoleh: (1) Ada pengaruh pembelajaran *think talk write* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTsN 9 Kediri. (2) Besarnya pengaruh pembelajaran *Think Talk Write* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTsN 9 Kediri sebesar 88% termasuk kategori tinggi.

ABSTRACT

The thesis with title "The Influence of Think Talk Write Learning Aided by Snakes and Ladders Game Media on Student Learning Outcomes of Class VII State Islamic High School 9 Kediri" was written by Lila Maida Azizah, NIM. 12204183276, Department of Tadris Mathematics, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, with supervisor Nur Cholis, S.Pd. I., M.Pd.

Keywords: Think Talk Write, Snakes and Ladders Game Media, Learning Outcomes.

This research is motivated by the lack of student learning outcomes in the learning process. This is because teachers still tend to use conventional learning and hardly use appropriate media where learning is only centered on the teacher and students tend to be passive. Think Talk Write is one of the cooperative learnings where there are three stages in it, namely the stages of thinking (think), discussing (talk), and writing (write). Snakes and ladders game media is a traditional Indonesian children's game consisting of several boxes, ladders and snakes. This game can be one of the tools that can be used by teachers in learning because by playing students will not be bored and will be active in learning. Learning outcomes are changes in behavior which include cognitive, affective, and psychomotor aspects after going through the process of learning mathematics as a result of experiences that are influenced by internal and environmental factors.

The purpose of this research is to find out: (1) The effect of think talk write learning assisted by snakes and ladders game media on the learning outcomes of class VII students of State Islamic High School 9 Kediri (2) The influence of think talk write learning assisted by snakes and ladders game media on the mathematics learning outcomes of class VII students of State Islamic High School 9 Kediri.

This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental research type. The population in this research is student of class VII State Islamic High School 9 Kediri. The sample of this research was student of class VII-A as the experimental class and student of class VII-D as the control class. Data collection techniques with test techniques and photographic techniques. Data analysis techniques used the normality test, homogeneity test, and t-test.

The results obtained: (1) There is an effect of think talk write learning assisted by snakes and ladders game media on the learning outcomes of class VII State Islamic High School 9 Kediri. (2) The magnitude of the influence of Think Talk Write learning assisted by snake ladder game on the learning outcomes of class VII students of State Islamic High 9 Kediri is 88%, it is in the high category.

ملخص

البحث العلمي تحت العنوان " تأثير التعليم التفكير و المناقشة و الكتابة بمساعدة وسائط لعبة الثعابين والسلالم على النتائج التعليم الطلاب للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية التاسعة كاديري"، كتبتها ليلا ميدا عزيزة، رقم القيد: ١٢٢٠٤١٨٣٢٧٦، قسم التدريس الرياضيات، كلية التربية و العلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية سيد على رحمة الله تولونج أجونج، الإشراف الأستاذ الدوكتور نور خالص الماجستير.

الكلمات الرئيسية : التفكير و المناقشة و الكتابة, وسائط لعبة الثعابين والسلالم، النتائج التعليم

الخلفية في هذا البحث هي نقص نتائج تعليم الطلاب في عملية التعليم. وذلك لأن المعلمين ما زالوا يميلون إلى استخدام التعليم التقليدي وبالكاد يستخدمون الوسائط المناسبة حيث يتركز التعليم فقط على المعلم ويميل الطلاب إلى أن يكونوا سلبيين. التفكير و المناقشة و الكتابة هو أحد التعليم التعاوني الذي يحتوي على ثلاث مراحل وهي مراحل التفكير و المناقشة و الكتابة. وسائط لعبة الثعابين والسلالم هي لعبة أطفال إندونيسية تقليدية تتكون من عدة صناديق وسلالم وثعابين. يمكن أن تكون هذه اللعبة إحدى الأدوات التي يمكن للمدرسين استخدامها في التعليم لأنه من خلال اللعب لن يشعر الطلاب بالملل وسيكونون نشيطين في التعليم. نتائج التعليم هي تغييرات في السلوك تشمل الجوانب المعرفية والعاطفية والنفسية الحركية بعد المرور بعملية التعليم الرياضيات نتيجة للخبرات التي تتأثر بعوامل داخل الذات والبيئة.

الغرض من هذا البحث هو معرفة: (١) تأثير التعليم التفكير و المناقشة و الكتابة بمساعدة وسائط لعبة الثعابين والسلالم على النتائج التعليم الطلاب للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية التاسعة كاديري؛ (٢) حجم تأثير التعليم التفكير و المناقشة و الكتابة بمساعدة وسائط لعبة الثعابين والسلالم على النتائج التعليم الطلاب للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية التاسعة كاديري.

تستخدم هذه الدراسة نهجًا كميًا لنوع البحث شبه التجريبي. كان السكان في هذه الدراسة هو طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية التاسعة كاديري. وكانت عينة هذا البحث هي طلاب الصف السابع – أ للفئة التجريبية و طلاب الصف السابع – د للفئة الضابطة. تقنيات جمع البيانات مع تقنيات الاختبار وتقنيات التوثيق. استخدمت تقنيات تحليل البيانات اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس واختبار ت .

النتائج التي تم الحصول عليها: (١) هناك تأثير التعليم التفكير و المناقشة و الكتابة بمساعدة وسائط لعبة الثعابين والسلالم على النتائج التعليم الطلاب للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية التاسعة كاديري. (٢) حجم تأثير التعليم التفكير و المناقشة و الكتابة بمساعدة وسائط لعبة الثعابين والسلالم على النتائج التعليم الطلاب للصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية التاسعة كاديري هو ٨٨% وهو مدرج في الفئة العالية.