ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi Plickers Terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTsN 5 Tulungagung" ditulis oleh Devi Nur Khoerunnisa, NIM. 126211213043, Program Studi Tadris Fisika, yang dibimbing oleh Ibu Nani Sunarmi, S.Si., M.Sc.

Kata kunci: *Team Games Tournament*, *Plickers*, Keterampilan Kolaborasi, Hasil Belajar

Rendahnya sikap kolaboratif dan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh berbagai faktor dalam proses pembelajaran. Kurangnya kesempatan bekerja dalam kelompok, dominasi tugas individu, serta penilaian yang lebih berfokus pada hasil individu menyebabkan rendahnya keterampilan kolaborasi siswa. Selain itu, hasil belajar yang rendah disebabkan oleh distraksi antar siswa dan kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan keterampilan kolaborasi dan meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers.*

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap keterampilan kolaborasi siswa, 2) Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap hasil belajar siswa, 3) Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap keterampilan dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* dan desain penelitian *nonequivalent control group design.* Populasi pada penelitian ini seluruh siswa sejumlah 180 siswa kelas VIII MTsN 5 Tulungagung dengan teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling* sehingga sampel penelitian adalah kelas VIII A dan kelas VIII B. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *Mann-Whitney*, dan uji *Kruskall-Wallis.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap keterampilan kolaborasi siswa berdasarkan uji *Mann-Whitney* dengan nilai *asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 < 0,05. (2) Ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap hasil belajar siswa berdasarkan uji *Mann-Whitney* dengan nilai *asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 < 0,05. (3) Ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa berdasarkan uji *Kruskall-Wallis* dengan nilai *asymp. Sig.* sebesar 0,000 < 0,05.

ABSTRACT

The thesis with the title "The Effect of Team Games Tournament Learning Model Assisted by Plickers Application on Collaboration Skills and Learning Outcomes of Class VIII Students of MTsN 5 Tulungagung" was written by Devi Nur Khoerunnisa, NIM. 126211213043, Tadris Physics Study Program, supervised by Mrs. Nani Sunarmi, S.Si., M.Sc.

Keywords: Team Games Tournament, Plickers, Collaboration Skills, Learning Outcomes

The low collaborative attitude and learning outcomes of students are influenced by various factors in the learning process. The lack of opportunities to work in groups, the dominance of individual tasks, and assessments that focus more on individual results lead to low student collaboration skills. In addition, low learning outcomes are caused by distraction between students and lack of active engagement in learning. Therefore, a learning model that can optimize collaboration skills and improve learning outcomes is needed by applying the Team Games Tournament learning model assisted by the Plickers application.

The objectives of this study are: 1) Knowing the effect of Team Games Tournament learning model assisted by Plickers application on students' collaboration skills, 2) Knowing the effect of the Team Games Tournament learning model assisted by the Plickers application on student learning outcomes, 3) Knowing the effect of the Team Games Tournament learning model assisted by the Plickers application on student skills dan learning outcomes.

This study used a quantitative approach with the type of quasi experiment research and research design nonequivalent control group design. The population in this study were all 180 students of class VIII MTsN 5 Tulungagung with the sampling technique used was purposive sampling so that the research samples were class VIII A dan class VIII B. The data collection technique used observation, tests, and documentation. Data analysis used normality test, homogeneity test, Mann-Whitney test, dan Kruskall-Wallis test.

The results showed that (1) There was an effect of the Team Games Tournament learning model assisted by the Plickers application on student collaboration skills based on the Mann-Whitney test with an asymp. Sig. (2-tailed) of 0.000 <0.05. (2) There was an effect of the Team Games Tournament learning model assisted by the Plickers application on student learning outcomes based on the Mann-Whitney test with an asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 <0.05. (3) There was an effect of the Team Games Tournament learning model assisted by Plickers application on collaboration skills dan student learning outcomes based on the Kruskall-Wallis test with an asymp. Sig. of 0.000 <0.05.

ملخص

هذا البحث العلمي تحت الموضوع **"تأثير نموذج تعليم بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة تطبيق *Plickers* على مهارات التعاون ونتائج التعليم لدى طلاب الصف الثامن في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ٥ تولونج اجونج"** الذى كتبته ديفي نور خيرنساء، رقم القيد ١٢٦٢١١٢١٣٠٤٣، قسم تدريس الفيزياء، كلية التربية والعلوم التعليمية،الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج اجونج، المشرفة: ناني سونارمي، الماجستيرة.

الكلمات الرئيسية: بطولة الألعاب الجماعية، *Plickers* ، مهارات التعاون، نتائج التعليم

يتأثر انخفاض الموقف التعاوني ونتائج التعليم لدى الطلاب بعوامل مختلفة في عملية التعليم. يؤدي عدم وجود فرص للعمل في مجموعات، وهيمنة المهام الفردية، والتقييمات التي تركز بشكل أكبر على النتائج الفردية إلى انخفاض مهارات التعاون لدى الطلاب. فلذلك، تنجم نتائج التعليم المنخفضة عن التشتت بين الطلاب وعدم المشاركة النشطة في التعليم. لذلك، هناك حاجة إلى نموذج تعليمي يمكنه تحسين مهارات التعاون وتحسين نتائج التعليم من خلال تطبيق نموذج التعليم في بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة تطبيق *Plickers*.

أهداف هذا البحث هي: (١) معرفة أثر نموذج تعليم بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة تطبيق *Plickers* على مهارات التعاون لدى الطلاب (٢) معرفة أثر نموذج تعليم بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة تطبيق*Plickers* على نتائج تعليم الطلاب(٣) معرفة أثر نموذج تعليم بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة تطبيق *Plickers* على نتائج تعليم الطلاب.

تستخدم هذا البحث منهجا كميا بنوع بحث شبه تجريبي من نوع بحث وتصميم بحثي غير متكافئ للمجموعة الضابطة. كان مجتمع هذا البحث عبارة عن ١٨٠ طالبا من طلاب الصف الثامن في المدرسة الإسلامية الحكوية ٥ تولونج اجونج مع استخدام أسلوب أخذ العينات باستخدام أسلوب أخذ العينات الانتقائي بحيث تكون عينات البحث من الصف الثامن أ والصف الثامن ب. استخدمت تقنية جمع البيانات باستخدام الملاحظة والاختبارات والتوثيق. استخدم في تحليل البيانات اختبار المعيارية واختبار التجانس واختبار *Mann-Whitney* واختبار *Kruskall-Wallis*.

نتائج البحث: (١) كان هناك تأثير لنموذج تعليم بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة تطبيق *Plickers* على مهارات التعاون لدى الطلاب بناء على اختبار *Mann-Whitney* مع وجود *asymp* .Sig(٢-Tailed) ٠,٠٠٠<٠,٠٥(٢) يوجد تأثير لنموذج تعليم بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة تطبيق *Plickers* على نواتج تعليم الطلاب بناء على اختبار *Mann-Whitney* مع وجود *asymp* .Sig(٢-Tailed) ٠,٠٠٠<٠,٠٥ (٣) هناك تأثير لنموذج تعليم بطولة الألعاب الجماعية بمساعدة تطبيق *Plickers* على نتائج تعليم الطلاب لمهارات التعاون وبناء على اختبار *Kruskall-Wallis* مع وجود *asymp* .Sig٠,٠٠٠<٠,٠٥.