ABSTRAK

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII MTs Darussalam Kademangan Blitar**" di tulis oleh Nova Anugrah Dwi Indraswari, NIM 126208213108, dosen pembimbing, M. Luqman Hakim Abbas, S.Si,. M.Pd.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, kemampuan kolaborasi, hasil belajar, klasifikasi makhluk hidup

Kemampuan kolaborasi dan hasil belajar siswa merupakan aspek penting dalam pembelajaran karena mempengaruhi keterlibatan aktif dan pencapaian akademik. Namun, kenyataannya kedua aspek tersebut masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran yang belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif. Model *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kemampuan kolaborasi siswa; (2) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa; dan (3) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kemampuan kolaborasi dan hasil belajar siswa secara simultan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental* Design jenis *Non-Equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII MTs Darussalam Kademangan. Sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas VII B (31 siswa) sebagai kelas eksperimen dan VII E (32 siswa) sebagai kelas kontrol. Teknik ini dipilih karena tidak semua anggota populasi memenuhi kriteria yang relevan dengan fokus penelitian. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain*, uji prasyarat (*normalitas dan homogenitas*), serta uji hipotesis dengan uji *Independent Sample T-Test* dan uji MANOVA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan kolaborasi siswa, dengan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,001 < 0,05; (2) terdapat pengaruh positif dan signifikan dari model TGT terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,001 < 0,05; dan (3) terdapat pengaruh positif dan signifikan dari model TGT terhadap kemampuan kolaborasi dan hasil belajar secara simultan, dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 < 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan kolaborasi dan hasil belajar siswa pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas VII MTs Darussalam Kademangan.

ABSTRACT

The thesis entitled "**The Influence of the TGT (*Teams Games Tournament*) Model on Collaboration Skills and Learning Outcomes in the Classification of Living Things Material among Seventh Grade Students at MTs Darussalam Kademangan Blitar**" was written by Nova Anugrah Dwi Indraswari, Student ID 126208213108, under the supervision of M. Luqman Hakim Abbas, S.Si., M.Pd.

Keywords: *Teams Games Tournament*, collaboration skills, learning outcomes, classification of living things.

Collaboration skills and student learning outcomes are important aspects in learning because they affect active engagement and academic achievement. However, in reality both aspects are still relatively low. One of the reasons is the use of learning models that have not fully involved students actively. The *Teams Games Tournament* (TGT) model is expected to be an alternative solution to increase student involvement in the learning process. The objectives of this study are: (1) to determine the effect of TGT learning model on students' collaboration ability; (2) to determine the effect of TGT learning model on student learning outcomes; and (3) to determine the effect of TGT learning model on collaboration ability and student learning outcomes simultaneously.

This study uses a quantitative approach with the method of *Quasi Experimental* Design type *Non-Equivalent Control Group Design*. The study population was all seventh grade students of MTs Darussalam Kademangan. The sample was taken using *purposive sampling* technique, namely class VII B (31 students) as the experimental class and VII E (32 students) as the control class. This technique was chosen because not all members of the population met the criteria relevant to the focus of the study. Data were collected through observation sheets, tests, and documentation, then analyzed using *N-Gain* calculations, prerequisite tests (*normality and homogeneity*), and hypothesis testing with *Independent Sample T-Test* and MANOVA tests.

The study results showed that: (1) there is a positive and significant effect of the application of the TGT learning model on student collaboration skills, with a significance value (*Sig. 2-tailed*) of 0.001 < 0.05; (2) there is a positive and significant effect of the TGT model on student learning outcomes, with a Sig. (*2-tailed*) of 0.001 < 0.05; and (3) there is a positive and significant effect of the TGT model on collaboration skills and learning outcomes simultaneously, with a significance value of 0.001 < 0.05. Thus, it can be concluded that the application of the TGT learning model has a positive and significant effect on collaboration skills and student learning outcomes on the material of Classification of Living Things in class VII MTs Darussalam Kademangan.

الخُلاصة

رسالة بعنوان "**تأثير نموذج TGT (*بطولة ألعاب الفرق*) على قدرة التعاون ونتائج التعلم في تصنيف مواد الكائنات الحية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة دار السلام كادمانجان بليتار**"، من تأليف نوفا أنوجراه دوي إندراسواري، الحاصلة على شهادة رقم تعريف الطالب ١٢٦٢٠٨٢١٣١٠٨، والمشرف عليها، السيد لقمان حكيم عباس، الحاصل على شهادة S.Si، ماجستير في التخطيط العمراني.

الكلمات المفتاحية :بطولة ألعاب الفرق، مهارات التعاون، نتائج التعلم، تصنيف الكائنات الحية

تُعدّ مهارات التعاون ونتائج تعلّم الطلاب جوانب مهمة في التعلّم، إذ تؤثر على المشاركة الفعّالة والتحصيل الدراسي. ومع ذلك، في الواقع، لا يزال كلا الجانبين منخفضًا نسبيًا. أحد الأسباب هو استخدام نماذج تعلّم لا تُشرك الطلاب بشكل كامل وفعّال. من المتوقع أن يكون نموذج بطولة ألعاب الفرق (TGT) حلاً بديلاً لزيادة مشاركة الطلاب في عملية التعلّم. أهداف هذه الدراسة هي: (١) تحديد تأثير نموذج تعلّم *بطولة ألعاب الفرق* على مهارات التعاون لدى الطلاب؛ (٢) تحديد تأثير نموذج تعلّم *بطولة ألعاب الفرق* على نتائج تعلّم الطلاب؛ و(٣) تحديد تأثير نموذج تعلّم *بطولة ألعاب الفرق* على مهارات التعاون لدى الطلاب ونتائج تعلّمهم في آنٍ واحد.

اعتمدت هذه الدراسة منهجًا كميًا بتصميم شبه تجريبي من نوع تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة. وتألف مجتمع الدراسة من جميع طلاب الصف السابع في مدرسة دار السلام كادمانجان المتوسطة. واختيرت العينة بطريقة العينة القصدية، حيث اختير الصف السابع ب (31 طالبًا) كصف تجريبي، والصف السابع هـ (32 طالبًا) كصف ضابط. وقد اختيرت هذه الطريقة لعدم استيفاء جميع أفراد المجتمع للمعايير ذات الصلة بمحور الدراسة. جُمعت البيانات من خلال أوراق الملاحظة والاختبارات والتوثيق، ثم حُللت باستخدام حسابات كسب-N، واختبارات المتطلبات الأساسية (الطبيعية والتجانس)، واختبار الفرضيات باستخدام اختبار T للعينات المستقلة واختبار MANOVA.

أظهرت نتائج الدراسة أن: (١) هناك تأثير كبير لتطبيق نموذج التعلم TGT على مهارات التعاون لدى الطلاب، بقيمة دلالة (*Sig. 2-tailed*) تبلغ ٠,٠٠١ < ٠,٠٥؛ (٢) هناك تأثير كبير لنموذج *بطولة ألعاب الفرق* على نتائج تعلم الطلاب، بقيمة (*Sig. (2-tailed*) تبلغ ٠,٠٠١ < ٠,٠٥؛ و(٣) هناك تأثير كبير لنموذج *بطولة ألعاب الفر* على مهارات التعاون ونتائج التعلم في وقت واحد، بقيمة دلالة ٠,٠٠١ < ٠,٠. وبالتالي، يمكن الاستنتاج أن تطبيق نموذج التعلم *بطولة ألعاب الفرق* له تأثير كبير على مهارات التعاون لدى الطلاب ونتائج التعلم في مادة مقدمة الخلية في الصف السابع مدرسة دار السلام الثانوية الإسلامية كادمانجان.