

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Disertai Media Kartu Fisika Terhadap Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas X SMAN 1 Karangrejo Pada Sub Materi Sumber Energi” yang ditulis oleh Niken Dwi Septiani, NIM. 126211211025, Program Studi Tadris Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, dengan dosen pembimbing Husni Cahyadi Kurniawan, S.Si., M.Si.

Kata kunci: *Team Game Tournament (TGT), Hasil Belajar, Kreativitas*

Penelitian ini dilatarbelakangi dari rendahnya hasil belajar dan kreativitas siswa. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan suasana kelas kurang menyenangkan menyebabkan hasil belajar dan kreativitas siswa rendah. Maka, diperlukan upaya untuk membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui adanya pengaruh model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada siswa kelas X SMAN 1 Karangrejo pada sub materi sumber energi, (2) mengetahui adanya pengaruh model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kreativitas pada siswa kelas X SMAN 1 Karangrejo pada sub materi sumber energi, (3) mengetahui adanya pengaruh model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan kreativitas pada siswa kelas X SMAN 1 Karangrejo pada sub materi sumber energi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimental design* dengan desain *nonequivalent posttest only control group design*. Variable bebasnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Group Tournament* (TGT) disertai media kartu fisika. Variabel terikatnya adalah hasil belajar dan kreativitas siswa. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas X SMAN 1 Karangrejo tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 11 kelas. Sampel penelitian ini yaitu kelas X I dengan jumlah siswa 36 dan X K dengan jumlah siswa 37. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan ada tiga uji yaitu: 1) uji instrumen (uji validitas dan uji reliabilitas), 2) uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas), 3) uji hipotesis (uji t dan uji MANOVA).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Ada pengaruh penggunaan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada siswa kelas X SMAN 1 Karangrejo pada sub materi sumber energi dengan Sig.(2-tailed) $0,000 < 0,05$. 2) Ada pengaruh penggunaan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) terhadap kreativitas pada siswa kelas X SMAN 1 Karangrejo pada sub materi sumber energi dengan Sig.(2-tailed) $0,003 < 0,05$. 3) Ada pengaruh penggunaan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan kreativitas pada siswa kelas X SMAN 1 Karangrejo pada sub materi sumber energi dengan nilai signifikasi *wilks' lambda* sebesar $0,000 < 0,05$.

ABSTRACT

Thesis entitled "The Effect of Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament (TGT) Accompanied by Physics Card Media on Learning Outcomes and Creativity of Class X Students of SMAN 1 Karangrejo on Energy Sources Sub-Material" written by Niken Dwi Septiani, NIM. 126211211025, Physics Study Program Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Sciences, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, with supervisor Husni Cahyadi Kurniawan, S.Si., M.Si.

Keywords: *Team Game Tournament (TGT), Learning Outcomes, Creativity*

This study was motivated by the low learning outcomes and student creativity. This is caused by the learning model used is less varied and the classroom atmosphere is less fun causing low student learning outcomes and creativity. So, efforts are needed to make the classroom atmosphere fun and can improve student learning outcomes and creativity by applying the Team Game Tournament (TGT) learning model.

The objectives of this study were (1) to determine the effect of cooperative learning model type Team Game Tournament (TGT) on learning outcomes in class X students of SMAN 1 Karangrejo on the subject matter of energy sources, (2) to determine the effect of cooperative learning model type Team Game Tournament (TGT) on creativity in class X students of SMAN 1 Karangrejo on the subject matter of energy sources, (3) to determine the effect of cooperative learning model type Team Game Tournament (TGT) on learning outcomes and creativity in class X students of SMAN 1 Karangrejo on the subject matter of energy sources.

This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design with a nonequivalent posttest only control group design. The independent variable is the Teams Group Tournament (TGT) type cooperative learning model accompanied by physics card media. The dependent variables are learning outcomes and student creativity. The population of this study was all students of class X SMAN 1 Karangrejo in the academic year 2024/2025 consisting of 11 classes. The samples of this study were X I class with 36 students and X K class with 37 students. The sampling technique used was purposive sampling technique. Data collection techniques using tests, observation, and documentation. Data analysis used three tests, namely: 1) instrument test (validity test and reliability test), 2) prerequisite test (normality and homogeneity test), 3) hypothesis test (t test and MANOVA test).

The results showed that: 1) There is an effect of the use of cooperative learning model type team game tournament (TGT) on learning outcomes in class X students of SMAN 1 Karangrejo on the sub-matter of energy sources with Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$. 2) There is an effect of the use of cooperative learning model type team game tournament (TGT) on creativity in class X students of SMAN 1 Karangrejo on the subject matter of energy sources with Sig. (2-tailed) $0.003 < 0.05$. 3) There is an effect of the use of cooperative learning model type team game tournament (TGT) on learning outcomes and creativity in class X students of SMAN 1 Karangrejo on the subject of energy sources with a wilks' lambda significance value of $0.000 < 0.05$.

الملخص

عنوان البحث: "أثر نموذج التعلم التعاوني من نوع مسابقة الفرق الصفية المصحوب بوسيلة بطاقات الفيزياء على نتائج التعلم والإبداع لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى بكارانغريجو في موضوع مصادر الطاقة"، من إعداد الطالبة نيكن دوي سييتياني، الرقم الجامعي ١٢٦٢١١٢١١٠٢٥، برنامج تعليم الفيزياء، كلية التربية والعلوم التربوية، جامعة الإسلام الحكومية السيد علي رحمة الله تولونغاغونغ، بإشراف الأستاذ حسني كحيادي كورنياوان، بكالوريوس علوم، ماجستير علوم.

الكلمات المفتاحية: مسابقة الفرق الصفية، نتائج التعلم، الإبداع

جاء هذا البحث بدافع انخفاض نتائج التعلم ومستوى الإبداع لدى الطلاب. ويرجع السبب في ذلك إلى قلة تنوع نماذج التعلم المستخدمة وأجواء الصف التي تفتقر إلى المتعة والتفاعل، مما أثر سلبيًا على أداء الطلاب وإبداعهم. ومن ثم، كانت الحاجة ملحة إلى إيجاد طريقة تجعل البيئة الصفية ممتعة ومحفزة، وتساهم في رفع مستوى نتائج التعلم والإبداع لدى الطلاب، من خلال تطبيق نموذج التعلم التعاوني من نوع مسابقة الفرق الصفية.

ويهدف هذا البحث إلى: (١) معرفة أثر نموذج التعلم التعاوني من نوع مسابقة الفرق الصفية على نتائج التعلم لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى بكارانغريجو في موضوع مصادر الطاقة، (٢) معرفة أثر هذا النموذج على مستوى الإبداع لدى الطلاب في الموضوع نفسه، (٣) معرفة الأثر المشترك لتطبيق هذا النموذج على نتائج التعلم والإبداع لدى الطلاب.

اعتمد البحث على المنهج الكمي باستخدام التصميم شبه التجريبي بنمط "اختبار بعدي فقط لمجموعتين غير متكافئتين". أما المتغير المستقل في هذا البحث فهو نموذج التعلم التعاوني من نوع مسابقة الفرق الصفية المصحوب باستخدام بطاقات تعليمية في مادة الفيزياء، والمتغيرات التابعة هي نتائج التعلم ومستوى الإبداع لدى الطلاب. شمل مجتمع البحث جميع طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الحكومية الأولى بكارانغريجو للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥، والمكوّن من ١١ فصلًا. وتم اختيار عينة البحث باستخدام طريقة العينة القسّدية، حيث تم اختيار وعدد طلابه ٣٧ طالبًا. استخدمت أدوات جمع إكس ك وعدد طلابه ٣٦ طالبًا، والفصل إكس آي الفصل البيانات المتمثلة في الاختبارات الكتابية، والملاحظة، والتوثيق. أما تحليل البيانات فشمل ثلاث مراحل، وهي: (١) اختبار الأدوات (الصدق والثبات)، (٢) اختبار الشروط المسبقة (اختبار التوزيع الطبيعي واختبار تجانس التباين)، (٣) اختبار الفرضيات باستخدام الاختبار التائي وتحليل التباين المتعدد.

أظهرت نتائج البحث أن: (١) هناك أثر دالّ إحصائيًا لاستخدام نموذج التعلم التعاوني من نوع مسابقة الفرق الصفية على نتائج التعلم لدى طلاب الصف العاشر بكارانغريجو في موضوع مصادر الطاقة، حيث كانت القيمة

الاحتمالية (٠,٠٠٠) أقل من مستوى الدلالة (٠,٠٥)، (٢) يوجد أثر دالّ لاستخدام هذا النموذج على مستوى الإبداع لدى الطلاب، حيث بلغت القيمة الاحتمالية (٠,٠٠٣) وهي أقل من (٠,٠٥)، (٣) كما أن هناك أثرًا دالًا إحصائيًا مشتركًا لهذا النموذج على نتائج التعلم والإبداع معًا، حيث بلغت قيمة الدلالة في اختبار "لامبدا ويلكس" (٠,٠٠٠) وهي أقل من (٠,٠٥).