ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sejarah Di MAN 3 Jombang" ditulis oleh Anisa Fitri Nabila dengan NIM 126209212097, pembimbing Dr. Dita Hendriani, M.A., NIP. 197912202014032001

Kata Kunci: *Team Games Tournament* (TGT), Motivasi, Kemampuan Kognitif

Penelitian ini berfokus pada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan kemampuan kognitif siswa kelas X pada mata pelajaran sejarah. Latar belakang dari penelitian ini yakni rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan seringkali guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang dampaknya siswa menjadi kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran, merasa bosan, dan mengantuk. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yakni dengan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif seperti model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang. 2) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang. 3) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan kemampuan kognitif siswa pada mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *quasi experiment.* Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling.* Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah siswa kelas X MAN 3 Jombang dengan sampel siswa kelas X-11 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 41 siswa dan siswa kelas X-15 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 41 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah: 1) Uji prasayarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. 2) Uji hipotesis mengunakan *Independent Sample t-Test* 3) Uji MANOVA.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang. Dengan diperoleh nilai t_{hitung} (9.180) > t_{tabel} (2.022) dan dengan nilai Sig. sebesar 0,000 < 0,05. 2) Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang. Dengan diperoleh nilai t_{hitung} (7,979) > t_{tabel} (2.022) dan nilai Sig. sebesar 0,000 < 0,05. 3) Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan kemampuan kognitif siswa pada mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang. Hal tersebut berdasarkan hasil dari uji MANOVA nilai Sig. 0,000 < 0,05.

ABSTRACT

Thesis with the title "The Effect of Team Games Tournament (TGT) Learning Model on Motivation and Learning Outcomes of Class X Students in History Subjects at MAN 3 Jombang" written by Anisa Fitri Nabila with NIM 126209212097, supervisor Dr. Dita Hendriani, M.A., NIP. 197912202014032001

Keywords: Team Games Tournament (TGT), Motivation, Learning Outcomes

This study focuses on the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on the motivation and learning outcomes of grade X students in history subjects. The background of this study is the low motivation of students to learn because often teachers still use conventional learning models which results in students becoming less interested in participating in the learning process, feeling bored, and sleepy. One alternative to overcome this problem is to use a learning model that involves students actively such as the Team Games Tournament (TGT) learning model in the hope of increasing student motivation and learning outcomes.

The objectives of this study were: 1) To determine the effect of Teams Game Tournament (TGT) learning model on student learning motivation in History subjects at MAN 3 Jombang. 2) To determine the effect of Teams Game Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes in History subjects at MAN 3 Jombang. 3) To determine the effect of Teams Game Tournament (TGT) learning model on student motivation and learning in History subjects at MAN 3 Jombang. This research uses a quantitative approach quasi-experiment. The sampling technique in this study used purposive sampling technique. The population used in this study were grade X students of MAN 3 Jombang with a sample of class X-11 students as the experimental class totaling 41 students and class X-15 students as the control class totaling 41 students. Data collection techniques using questionnaires, tests, and documentation. The data analysis techniques used are: 1) Prerequisite tests include normality and homogeneity tests. 2) Hypothesis testing using Independent Sample t-Test 3) MANOVA test.

The results showed: 1) There is an effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on student learning motivation in History subjects at MAN 3 Jombang. With the obtained tcount value (9.180) > ttable (2.022) and with a Sig. value of 0.000 <0.05. 2) There is an effect of Teams Game Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes in History subjects at MAN 3 Jombang. With the obtained tcount value (7.979)> ttable (2.022) and Sig. value of 0.000 <0.05. 3) There is an effect of the Teams Game Tournament (TGT) learning model on student motivation and learning in History subjects at MAN 3 Jombang. This is based on the results of the MANOVA test Sig value. 0,000 < 0,05

خلاصة

الأطروحة التي تحمل عنوان "تأثير نموذج تعلم *بطولة ألعاب الفريق* (TGT)على التحفيز ونتائج التعلم لطلاب الصف العاشر في موضوعات التاريخ في المدرسة الثانوية الحكومية 3 جومباج "كتبتها أنيسة فيتري نبيلة مع رقم تعريف طالبة 126209212097 ، المشرفة الدكتورة ديتا هندرياني ، ماجستير ، مع رقم تعريف موظّف. 197912202014032001

الكلمات الدلالية : *بطولة ألعاب الفريق* ,(TGT)التحفيز, مخرجات التعلم

تركز هذه الدراسة على تأثير نموذج تعلم *بطولة ألعاب الفريق* (TGT)على التحفيز ونتائج التعلم لطلاب الصف العاشر في مواد التاريخ .خلفية هذه الدراسة هي انخفاض دافع الطلاب للتعلم لأن المعلمين غالبا ما يزالون يستخدمون نماذج التعلم التقليدية التي لها تأثير على أن يصبح الطلاب أقل اهتماما بالمشاركة في عملية التعلم ، والشعور بالملل ، والنعاس .يتمثل أحد البدائل للتغلب على هذه المشكلة في استخدام نموذج تعليمي يشرك الطلاب بنشاط مثل نموذج التعلم *لبطولة ألعاب الفريق* (TGT)على أمل زيادة تحفيز الطلاب ونتائج التعلم.

أهداف هذه الدراسة هي: 1) تحديد تأثير نموذج تعلم *بطولة ألعاب الفرق* (TGT)على دوافع تعلم الطلاب في مواد التاريخ في المدرسة الثانوية الحكومية 3 جومباج .(2 لمعرفة تأثير نموذج تعلم *بطولة ألعاب الفرق* (TGT)على نتائج تعلم الطلاب في مواد التاريخ في في المدرسة الثانوية الحكومية 3 جومباج .(3 لمعرفة تأثير نموذج التعلم *لبطولة ألعاب الفرق* (TGT)على تحفيز الطلاب وتعلمهم في مواد التاريخ في في المدرسة الثانوية الحكومية 3 جومباج

تستخدم هذه الدراسة *نهجا كميا شبه تجريبي*.تستخدم تقنية أخذ العينات في هذه الدراسة *تقنية أخذ العينات الهادفة* .السكان المستخدمون في هذه الدراسة هم طلاب الصف 10 في المدرسة الثانوية الحكومية 3 جومباج مع عينة من طلاب الصف 10-11كفصل تجريبي يبلغ مجموعهم 41 طالبا وطالبا من الصف 10-15كفئة ضابطة يبلغ مجموعها 41 طالبا .تستخدم تقنيات جمع البيانات الاستبيانات والاختبارات والتوثيق .تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي: 1) الاختبار المسبق بما في ذلك اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس .(2 اختبار الفرضيات باستخدام *اختبار t العينة المستقلة* (3 اختبار.MANOVA.

أظهرت نتائج الدراسة :(1كان هناك تأثير لنموذج تعلم *بطولة ألعاب الفريق* (TGT)على دوافع تعلم الطلاب في مواد التاريخ في المدرسة الثانوية الحكومية 3 جومباج من خلالالحصول على قيمة t محسوبة > t(9,180) جدول (2,022) وبقيمةSig 0,05 >0,000 (2 هناك تأثير لنموذج تعلم *بطولة ألعاب الفرق* (TGT)على نتائج تعلم الطلاب في مواد التاريخ في المدرسة الثانوية الحكومية 3 جومباج .من خلالالحصول على قيمة t محسوبة t > (7,797) جدول (2,022) و .Sig قيمة 0.000(3 > 0,05 هناك تأثير لنموذج تعلم *بطولة ألعاب الفرق* (TGT)على تحفيز الطلاب وتعلمهم في مواد التاريخ في .MAN 3 Jombang يعتمد هذا على نتائج اختبار MANOVA ب>قيمة.Sig