ABSTRAK

Skripsi berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Platform *Zep Quiz* untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis dan Efikasi Diri Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung" ini ditulis oleh Hendrik Ferdianto, NIM 1860209222096, dengan pembimbing Dr. Nur Isroatul Khusna, M.Pd.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, Zep Quiz*, Kemampuan Menganalisis, Efikasi Diri, IPS

Penelitian dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi model pembelajaran dan masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar belum optimal. Rasa percaya diri siswa juga masih rendah yang ditunjukkan melalui kurangnya keberanian bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga belum dilakukan secara optimal sehingga pembelajaran cenderung kurang interaktif dan mudah menimbulkan kejenuhan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan platform *Zep Quiz* dipilih sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kerja sama siswa melalui diskusi, permainan akademik, serta turnamen. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model tersebut terhadap kemampuan menganalisis dan efikasi diri siswa serta hubungan keduanya pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment dan desain nonequivalent control group design. Sampel penelitian berjumlah 72 siswa, terdiri atas kelas VIII-C sebagai kelas kontrol dan VIII-D sebagai kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan menganalisis dan angket efikasi diri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan platform *Zep Quiz* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menganalisis siswa dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Model pembelajaran tersebut juga berpengaruh signifikan terhadap efikasi diri siswa dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,024 < 0,05. Hasil uji korelasi menunjukkan bahwa kemampuan menganalisis dan efikasi diri tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,904 > 0,05 dan koefisien korelasi sebesar -0,014, sehingga tingkat hubungan kedua variabel termasuk kategori sangat rendah.

Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan platform *Zep Quiz* efektif meningkatkan kemampuan menganalisis dan efikasi diri siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. Hubungan antara kemampuan menganalisis dan efikasi diri tidak terbukti signifikan sehingga peningkatan kedua variabel terjadi secara independen dalam pelaksanaan pembelajaran.

ABSTRACT

The thesis entitled "The Influence of the Teams Games Tournament Learning Model Assisted by the Zep Quiz Platform to Improve Students' Ability to Analyze and Self-Efficacy in Social Studies Subjects Class VIII at SMPN 1 Sumbergempol" was written by Hendrik Ferdianto, NIM 1860209222096, with supervisor Dr. Nur Isroatul Khusna, M.Pd.

Keywords: Teams Games Tournament, Zep Quiz, Analytical Ability, Self-Efficacy, Social Sciences

The research is motivated by the lack of variety of learning models and is still dominated by lecture methods so that student involvement in learning activities is not optimal. Students' confidence is also still low which is shown through a lack of courage to ask questions, answer questions, and express opinions during the learning process. The use of technology-based learning media has also not been carried out optimally so that learning tends to be less interactive and easily causes boredom.

The Teams Games Tournament learning model assisted by the Zep Quiz platform was chosen as an alternative to create active, fun, and collaborative learning through discussions, academic games, and tournaments. This study aims to analyze the influence of the model on students' self-analysis and efficacy abilities and the relationship between the two in social studies subjects in grade VIII at SMPN 1 Sumbergempol. The research uses a quantitative approach with a quasi experiment type and a nonequivalent control group design. The research sample amounted to 72 students, consisting of class VIII-C as the control class and VIII-D as the experimental class. Data were collected through analytical ability tests and self-efficacy questionnaires.

The results of the study showed that the Teams Games Tournament learning model assisted by the Zep Quiz platform had a significant effect on the ability to analyze students with a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. The learning model also had a significant effect on the self-efficacy of students with a Sig. (2-tailed) value of $0.024 < 0.05$. The results of the correlation test showed that the ability to analyze and self-efficacy did not have a significant relationship with the Sig. (2-tailed) value of $0.904 > 0.05$ and the correlation coefficient of -0.014, so that the level of relationship between the two variables was very low.

The conclusion of the study showed that the Teams Games Tournament learning model assisted by the Zep Quiz platform was effective in improving students' self-analysis and efficacy skills in social studies subjects in grade VIII at SMPN 1 Sumbergempol. The relationship between analytical ability and self-efficacy was not proven to be significant, so the increase in both variables occurred independently in the implementation of learning.

.

الملخص

لتحسين قدرة الطلاب على Zep Quiz تم كتابة الأطروحة بعنوان "تأثير نموذج التعلم في بطولة ألعاب الفرق بمساعدة منصة بواسطة هندريك "SMPN 1 Sumbergempol التحليل والكفاءة الذاتية في مواد الدراسات الاجتماعية الصف الثامن في M.P.D. ،مع المشرف الدكتور نور إسروات الخوسنا ،NIM فيرديانتو، 1860209222096

الكلمات المفتاحية :بطولة ألعاب الفرق، اختبار زيب، القدرة التحليلية، الكفاءة الذاتية، العلوم الاجتماعية

الدافع وراء البحث هو نقص تنوع نماذج التعلم ولا يزال يهيمن عليه طرق المحاضرات، مما يجعل مشاركة الطلاب في الأنشطة التعليمية غير مثالية .كما أن ثقة الطلاب لا تزال منخفضة، ويظهر ذلك من خلال نقص الشجاعة في طرح الأسئلة، والإجابة، والتعبير عن آرائهم أثناء عملية التعلم .كما أن استخدام وسائل التعلم المعتمدة على التكنولوجيا لم يتم بشكل مثالي، مما يجعل التعلم أقل تفاعلية .ويسبب الملل بسهولة

كبديل لإنشاء تعلم نشط وممتع وتعاوني من خلال Zep Quiz تم اختيار نموذج التعلم في بطولة ألعاب الفرق بمساعدة منصة النقاشات والألعاب الأكاديمية والبطولات .تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تأثير النموذج على قدرات الطلاب على التحليل الذاتي في سومبرغمبول .يستخدم البحث SMPN 1 والفعالية والعلاقة بين الاثنين في مواد الدراسات الاجتماعية في الصف الثامن في نهجا كميا مع نوع شبه تجربة وتصميم مجموعة ضابطة غير متكافئة .بلغ عدد طلاب العينة البحثية 72 طالبا، شملت الصف الثامن إلى الصف الجدي كصف ضابط والثامن إلى الصف التجريبي .تم جمع البيانات من خلال اختبارات القدرة التحليلية واستبيانات .الكفاءة الذاتية

كان له تأثير كبير على القدرة على Zep Quiz أظهرت نتائج الدراسة أن نموذج التعلم في بطولة ألعاب الفرق بمساعدة منصة تحليل الطلاب بقيمة توقيع)ذيلين (تبلغ 0.000 >0.05 .كان لنموذج التعلم أيضا تأثير كبير على كفاءة الذات للطلاب الذين بلغت قيمة التوقيع)ذي الذيلين (0.024 >0.05 .أظهرت نتائج اختبار الارتباط أن القدرة على التحليل والكفاءة الذاتية لم تكن لها علاقة ذات دلالة إحصائية مع قيمة التوقيع)ذات الذيلين (البالغة 0.904 >0.05 ومعامل الارتباط -0.014، لذا كان .مستوى العلاقة بين المتغيرين منخفضا جدا

كان فعالا في تحسين مهارات Zep Quiz أظهرت استنتاجات الدراسة أن نموذج التعلم في بطولة ألعاب الفرق بمساعدة منصة في سومبرغمبول .لم تثبت SMPN 1 التحليل الذاتي والفعالية لدى الطلاب في مواد الدراسات الاجتماعية في الصف الثامن في .العلاقة بين القدرة التحليلية والكفاءة الذاتية ذات دلالة، لذا حدثت زيادة كلا المتغيرين بشكل مستقل أثناء تنفيذ التعلم