ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Materi Teorema Pythagoras Siswa Kelas VIII MTsN Pulosari Tahun Pelajaran 2017/2018" ini ditulis oleh Asrin Nurul Izza, NIM. 1724143043, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Tadris Matematika (TMT), IAIN Tulungagung, yang dibimbing oleh Musrikah, M. Pd.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Keaktifan Belajar, Hasil Belajar, Teorema Phytagoras

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika yang berimbas pada hasil belajarnya. Menarik ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran matematika dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dewasa ini, model pembelajaran sangat beragam salah satunya *teams games tournament* (TGT). Model TGT bisa menjadi alternatif model yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan seluruh siswa. Langkah-langkah TGT yaitu penyajian materi, kelompok, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Model TGT memiliki beberapa kelebihan diantaranya melibatkan siswa dalam pembelajaran, melibatkan tutor sebaya, menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa tanggung jawab. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebagai salah satu keberhasilan pembelajaran selain hasil belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari, 2) Mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari, 3) Mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan desain *non – equivalen control group*. Sampel penelitian ini adalah VIII A (kelas eksperimen) dan VIII B (kelas kontrol) dengan 72 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan 1) teknik tes dan 2) angket. Teknik tes yang digunakan adalah post-test, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi teorema Phytagoras setelah diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan metode konvensional. Teknik angket digunakan untuk mengetahui keaktifan belajar pada kelas eksperimen dan kontrol. Teknik dokumentasi digunakan peneliti untuk memperoleh data dari sekolah terkait tentang nama dan nilai peserta didik.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah rata-rata keaktifan kelompok eksperimen sebesar 60,89 dan kelas kontrol sebesar 55,58. Sedangkan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 85,64 dan kelas kontrol sebesar 77,08. Hasil pengujian data post-test kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa 1)

Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari tahun pelajaran 2017/2018 sebesar 79%, 2) Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari tahun pelajaran 2017/2018 sebesar 73%, 3) Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari tahun pelajaran 2017/2018.

ABSTRACK

Minithesis by the tittle "The Influence of Cooperative Learning Model Teams Game Tournament (TGT) Towards the Activity and Learning Results of Pythagoras Theorem Material Studentsat VIII Grade of MTsN Pulosari on 2017/2018academic" This was written by Asrin Nurul Izza, NIM. 1724143043, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science, Department of Tadris Matematika (TMT), IAIN Tulungagung, adviced by Musrikah, M. Pd.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Activity Learning, Learning Outcomes, Phytagoras Theorem

This research is motivated by the lack of student activeness in learning mathematics which impact on the learning result. Attracting students' interest follows the learning mathematics by creating a fun learning atmosphere. Nowadays, the learning model is very diverse, one of them is teams games tournament (TGT). The TGT model can be an alternative model used by teachers in a fun learning process and involves all students. The TGT steps are the materialspresentations, groups, games, tournaments, and team recognition. The TGT model has several advantages including involving students in learning, involving peer tutors, cultivating a sense of community and sense of responsibility. Student involvement in learning can improve students' activity in learning. Activity of students in the learning process is one of the learningsuccess in addition the learning outcomes.

The purpose of this research is 1) to know whether there is influence of cooperative learning model of teams games tournament (TGT) to student learning activity at VIII Grade MTsN Pulosari, 2) to know whether there is influence of cooperative learning model of teams games tournament (TGT)to student learning result at VIII Grade MTsN Pulosari, 3) To know whether there is influence of cooperative learning model of teams games tournament (TGT) to the activity and studentlearning result at VIII Grade of MTsN Pulosari.

This research is quasy experiment with non-equivalent control group design. The sample of this research is VIII A (experiment class) and VIII B (control class) with 72 students. Data collection techniques used 1) test techniques and 2) questionnaires. The test technique used is post-test, to know the learners' learning outcomes on the Phytagoras theorem material after being treated by cooperative learning model of TGT and conventional method. The questionnaire technique is used to determine the learning activity in the experimental and control classes. Documentation techniques is used by researchers to obtain data from related schools about the name and value of learners.

The result of this research is experiment group average 60,89 and control class 55,58. While the average of experimental group learning result is 85,64 and control class is 77,08. The results of the experimental and control test data of the experimental and control classes are normal and homogeneous distributed. Based on the result of this research, it can be concluded that 1) There is influence of cooperative learning model of teams games tournament (TGT) to student learning

activity at VIII Grade MTsN Pulosari on 2017/2018 academic with influence of 79%, 2) There is influence of cooperative learning model teams games tournament (TGT) to student learning outcomes at VIII Grade MTsN Pulosari on 2017/2018 academic influence of 73%, 3) There is influence of cooperative learning model teams games tournament (TGT) on the activity and students learning outcomes at VIII Grade MTsN Pulosari on 2017/2018 academic.

الملخص

وكتب أطروحة تحت عنوان "أثر التعلم التعاوني فرق نموذج ألعاب البطولة (TGT) على آخر ونتائج دراسة المواد نظرية فيثاغورس VIII MTsN مدرسة Pulosari العلمية عام ٢٠١٨/٢٠١٧" من قبل اسرالنور العزة، .NIM١٧٢٤١٤٣٠٤٣، كلية تربية وتدريس العلوم، قسم التدريس الرياضيات جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، مسترشدة Musrikah، M. بالشلل الرعاش.

الكلمات المفتاحية: بطولة ألعاب الفرق (TGT) ، نشاط التعلم ، مخرجات التعلم ، Phytagoras Theorem

يتم تحفيز هذا البحث من خلال عدم وجود نشاط الطالب في تعلم الرياضيات التي تؤثر على نتيجة التعلم. جذب اهتمام الطلاب بتعلم الرياضيات من خلال خلق جو تعليمي ممتع. في الوقت الحاضر ، نموذج التعلم متنوع للغاية ، أحدهم هو بطولة ألعاب الفرق (TGT). يمكن أن يكون نموذج TGT نموذجًا بديلًا يستخدمه المعلمون في عملية تعلم ممتعة وينطوي على جميع الطلاب. خطوات TGT هي عرض المواد ، والمجموعات ، والألعاب ، والبطولات ، وتمييز الفرق. TGT نموذج لديه العديد من المزايا مثل إشراك الطلاب في التعلم، والتي تنطوي على الدروس الخصوصية الأقران، وتعزيز الشعور الجماعي والشعور بالمسؤولية. يمكن أن يؤدي مشاركة الطلاب في التعلم إلى تحسين نشاط الطلاب في التعلم. نشاط الطلاب في عملية التعلم كأحد نجاحات التعلم بالإضافة إلى مخرجات التعلم.

وكان الغرض من هذه الدراسة ١) لمعرفة ما إذا كان هناك تأثير فرق نموذج التعلم التعاوني ألعاب البطولة (TGT) إلى حيوية الصف الثامن طالب MTsN Pulosari، ٢) تحديد ما إذا كان هناك تأثير للفرق نموذج التعلم التعاوني ألعاب البطولة (TGT) إلى نتائج تعلم الطلاب Pulosari MTsN الصف الثامن، ٣) لمعرفة ما إذا كان هناك أي تأثير فرق نموذج التعلم التعاوني بطولة الألعاب (TGT) على النشاط ونتائج الصف الثامن طالب MTsN Pulosari.

هذا البحث هو تجربة quasy مع تصميم مجموعة التحكم غير المكافئ. عينة هذا البحث هي VIII A (فئة التجربة) و VIII B (فئة التحكم) مع ٧٢ طالب. تقنيات جمع البيانات المستخدمة ١) تقنيات الاختبار و ٢) الاستبيانات. الاختبارات الميكانيكية المستخدمة هي مرحلة ما بعد الاختبار، لتحديد مخرجات التعلم للطلبة في مادة نظرية فيثاغورس بعد ان تلقى علاجا TGT نموذج التعلم التعاوني والأساليب التقليدية. يتم استخدام تقنية الاستبيان لتحديد نشاط التعلم في فصول الاختبار والسيطرة. تقنيات التوثيق المستخدمة من قبل الباحثين للحصول على بيانات من المدارس ذات الصلة حول اسم وقيمة المتعلمين.

نتيجة هذا البحث هو متوسط مجموعة التجارب ٨٩،٦٠ وفئة التحكم ٥٨،٥٥. في حين أن متوسط نتائج التعلم التجريبي للمجموعة هو ٦٤،٨٥ وطبقة الضبط هي ٠٨،٧٧. نتائج بيانات الاختبار التجريبية والسيطرة للفئتين التجريبية والضابطة طبيعية ومتجانسة موزعة. اختبار الفرضية باستخدام اختبار t و manova. معايير لاختبار اختبار t إذا ر> ر الجدول ثم يتم رفض ٠H وها تلقتها مستوى كبير من ٥٪ ttabel هو ١.٩٩٤. معايير اختبار مانوفا إذا كانت قيمة (.sig) P<٠.٠٥ ثم ترفض ٠H. نتائج اختبار الفرضية ١) طاولة ر = ٣٥٠١> ر = ١.٩٩٤ اعتبارا من ٧٩٪ و ٢) الجدول ر = ٢٦٦١> ر = ١.٩٩٤ اعتبارا من ٧٣٪، ٣) قيمة P (سيج) ٠.٠٠٠٠> ٠.٠٠٠٥.

واستنادا إلى هذه النتائج يمكننا أن نستنتج أن ١) هناك تأثير فرق نموذج التعلم التعاوني بطولة الألعاب (TGT) لطلاب الصف الثامن الدينامية MTsN Pulosari العام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٧، ٢) هناك تأثير فرق نموذج التعلم التعاوني بطولة الألعاب (TGT) ل طالب في الصف الثامن المحصلات MTsN Pulosari العام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٧، ٣) هناك تأثير فرق نموذج التعلم التعاوني البطولة مباريات (TGT) على النشاط ونتائج الصف الثامن طالب MTsN Pulosari العام الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٧.