

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar” ditulis oleh Laili Nur Isnaini, NIM. 1860208222058, pembimbing Arbaul Fauziah, M.Si.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Keaktifan, Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA, khususnya pada materi klasifikasi makhluk hidup. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang memahami konsep secara mendalam. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Adapun tujuan penelitian ini yaitu (1) mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup VII SMPN 2 Kademangan Blitar, (2) mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup VII SMPN 2 Kademangan Blitar, (3) mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup VII SMPN 2 Kademangan Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* dengan desain *None Equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar. Sampel penelitian terdiri dari kelas VII-C sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi untuk mengukur keaktifan siswa dan tes untuk mengukur hasil belajar. Teknik analisis data meliputi uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* dan uji MANOVA, serta perhungan *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar yang dibuktikan dengan hasil uji-t dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. (2) Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar yang dibuktikan dengan hasil uji-t dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* data tes hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,7205 atau setara dengan 72,05% (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,3564 atau setara dengan 35,64% (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. (3) Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMPN 2 Kademangan Blitar yang dibuktikan dengan hasil uji MANOVA dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Berdasarkan uraian hasil uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa ketiga hipotesis dinyatakan diterima, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan siswa, hasil belajar siswa, serta keduanya secara bersama-sama. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran IPA untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

ABSTRACT

The thesis entitled “The Influence of the *Teams Games Tournament* (TGT) Type Cooperative Learning Model on Students' Activeness and Learning Outcomes in the Classification of Living Things for Class VII at SMPN 2 Kademangan Blitar” was written by Laili Nur Isnaini, NIM 1860208222058, under the supervision of Arbaul Fauziah, M.Si.

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT), Activeness, Learning Outcomes

This study was based on the low level of students' activeness and learning Outcomes in the science learning process, especially in the topic of classification of living things. The lack of student involvement in learning caused students to become passive and have a limited understanding of concepts. This condition was influenced by less varied learning models, making the learning process less engaging. The objectives of this study were (1) to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on students' activeness in the classification of living things for Class VII at SMPN 2 Kademangan Blitar, (2) to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on students' learning outcomes in the classification of living things for Class VII at SMPN 2 Kademangan Blitar, and (3) to determine the simultaneous effect of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on students' activeness and learning outcomes in the classification of living things for Class VII at SMPN 2 Kademangan Blitar.

This study used a quantitative approach and a *quasi-experimental* with a *Nonequivalent Control Group Design*. The population of this study consisted of all seventh-grade students at SMPN 2 Kademangan Blitar. The sample included Class VII-C as the experimental class (30 students) and Class VII-B as the control class (32 students). Data were collected using observation sheets to measure students' activeness and tests to measure learning outcomes. Data analysis techniques included prerequisite tests (normality and homogeneity), hypothesis testing using the independent samples t-test and MANOVA, as well as N-Gain analysis.

The results of the study showed that (1) there was a significant effect of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on students' learning activeness, as indicated by the t-test result with a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ (2) there was a significant effect of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on students' learning outcomes, as indicated by the t-test result with a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. In addition, the N-Gain results showed that the experimental class achieved an average score of 0.7205 (72.05%, high category), while the control class obtained 0.3564 (35.64%, medium category). This indicated that the TGT model was effective in improving students' conceptual understanding; (3) there was a simultaneous effect of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on students' activeness and learning outcomes, as indicated by the MANOVA test result with a Sig. value of

$0.000 < 0.05$. Based on the results of the hypothesis testing, it can be concluded that all three hypotheses were accepted. The findings indicate that the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model had a significant effect on students' learning activeness, learning outcomes, and both variables simultaneously. Therefore, the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model can serve as an alternative approach to science learning in order to improve the quality of the learning process.

الملخص

الأطروحة التي تحمل عنوان "تأثير نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق على نشاط الطلاب و نتائج التعلم في تصنيف الكائنات الحية في الصف السابع من مدرسة الدولة الإعدادية الثانية كاديمانغان بليتار" كتبها ليلي نور إسنايني، رقم القيد ١٨٦٠٢٠٨٢٢٠٥٨ ، مشرف أربول فوزية، ماجستير العلوم.

الكلمات المفتاحية: بطولة ألعاب الفرق، النشاط، نتائج التعلم

هذا البحث مدفوع بالنشاط المنخفض و نتائج التعلم الطلاب في عملية تعلم العلوم، خاصة في تصنيف الكائنات الحية. نقص مشاركة الطلاب في التعلم يجعلهم يصبحون سلبين ويفتقران إلى فهم عميق للمفاهيم. يتأثر ذلك باستخدام نماذج تعلم أقل تنوعا بحيث يصبح التعلم أقل إثارة. أهداف هذه الدراسة هي: (١) تحديد تأثير نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق على نشاط الطلاب في تصنيف الكائنات الحية في المدرسة الإعدادية الحكومية الثانية كاديمانغان بليتار، (٢) تحديد تأثير نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق على نتائج التعلم الطالب في مادة تصنيف الكائنات الحية في المدرسة الإعدادية الحكومية الثانية كاديمانغان بليتار، (٣) لتحديد تأثير نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق على نشاط و نتائج التعلم الطلاب في مواد تصنيف الكائنات الحية في المدرسة الإعدادية الحكومية الثانية كاديمانغان بليتار.

تستخدم هذه الدراسة نهجا كميا مع نوع بحث شبه تصميم تجريبي. جميع طلاب الصف السابع في مدرسة كاديمانغان بليتار الإعدادية الحكومية. تكونت عينة البحث من الصف السابع إلى الصف الج كصف تجريبي بلغ مجموع ٣٠ طالبا، والصف السابع إلى الصف الثاني كصف ضابط بإجمالي ٣٢ طالبا. تستخدم تقنية جمع البيانات أوراق الملاحظة لقياس نشاط الطلاب والاختبارات لقياس نتائج التعلم. تشمل تقنيات تحليل البيانات اختبارات المتطلبات المسبقة (الطبيعية والتجانس)، واختبارات الفرضيات باستخدام اختبار (ت) للعينات المستقلة واختبارات تحليل التباين متعدد المتغيرات، بالإضافة إلى حساب الكسب المعياري.

أظهرت نتائج الدراسة أن (١) هناك تأثير لنموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق على نشاط تعلم الطلاب في مادة تصنيف الكائنات الحية للصف السابع في المدرسة الإعدادية الحكومية الثانية كاديمانغان بليتار، ويتضح ذلك من نتائج اختبار (ت) للعينات المستقلة بقيمة دلالة بلغت ٠,٠٠٠ أقل من ٠,٠٥. (٢) هناك تأثير لنموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق

على نتائج التعلّم الطلاب في مادة تصنيف الكائنات الحية للصف السابع في المدرسة الإعدادية الحكومية الثانية كاديمانغان بليتار، ويتضح ذلك من نتائج اختبار (ت) للعينات المستقلة بقيمة دلالة بلغت ٠,٠٠٠ أقل من ٠,٠٥. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج حساب الكسب المعياري لبيانات اختبار الفهم المفاهيمي لدى الطلاب أن الصف التجريبي حصل على متوسط قدره ٠,٧٢٠٥ أو ما يعادل ٧٢,٠٥٪ (فئة مرتفعة)، في حين حصل الصف الضابط على متوسط قدره ٠,٣٥٦٤ أو ما يعادل ٣٥,٦٤٪ (فئة متوسطة). ويُظهر ذلك أن نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق فعّال في تحسين الفهم المفاهيمي لدى الطلاب بصورة ملحوظة. (٣) هناك تأثير لنموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق على نشاط وفهم مفاهيم الطلاب في مادة تصنيف الكائنات الحية للصف السابع في المدرسة الإعدادية الحكومية الثانية كاديمانغان بليتار، ويتضح ذلك من نتائج تحليل التباين متعدد المتغيرات بقيمة دلالة بلغت ٠,٠٠٠ أقل من ٠,٠٥. وبناءً على نتائج اختبار الفرضيات، يمكن الاستنتاج أن الفرضيات الثلاث جميعها مقبولة.