

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif IPA Peserta Didik Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar” ini ditulis oleh Nur Latifatul Khoiriyah, NIM 17205163171, pembimbing Musrikah, M.Pd.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT), Minat Belajar, Hasil Belajar

Penelitian dalam skripsi ini membahas tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar kognitif peserta didik. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hal ini dikarenakan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, merasa cepat bosan, cenderung menerima pelajaran daripada menemukan sendiri, dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga pencapaian hasil belajar kurang maksimal. Banyak sekali model pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik aktif dalam pembelajaran. Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), dimana pembelajaran ini melibatkan seluruh aktivitas peserta didik dan bersifat menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah, 1) untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap minat belajar IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar, 2) untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap hasil belajar kognitif IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar, 3) untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap minat dan hasil belajar kognitif IPA peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitiannya *pre-eksperimental design*. Menggunakan teknik sampling *probability sampling* dengan jenis teknik *random sampling*. Populasinya merupakan peserta didik kelas IV madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar dengan jumlah 66 peserta didik yang terdiri dari 3 kelas. Sampel yang digunakan adalah kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Metode pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Uji analisis datanya menggunakan uji MANOVA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar. Hal ini berdasarkan pengujian hipotesis dengan nilai *Sig.* 0,000 sehingga $0,000 \leq 0,05$. 2) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar. Hal ini berdasarkan pengujian hipotesis dengan nilai *Sig.* 0,000

sehingga $0,000 \leq 0,05$. 3) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar. Hal ini berdasarkan pengujian hipotesis dengan nilai *Sig.* $0,000$ sehingga $0,000 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

ABSTRACT

The thesis with the title "The Influence of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (TGT) towards Learning Interest and Cognitive Outcomes in Science Subjects of Students Grade IV at MIN 2 Blitar" written by Nur Latifatul Khoiriyah, Register Number 17205163171, Advisor Musrikah, M.Pd.

Keywords: Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament (TGT), Learning Interest, Learning Outcomes

The research in this thesis discusses the influence of the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model on students' interest and learning outcomes. This research is motivated by the low interest and learning outcomes obtained by students. This is because students are less active in learning, get bored quickly, tend to accept lessons rather than find themselves, and are less interested in participating in learning, so that the achievement of learning outcomes is less than optimal. There are so many learning models that can stimulate active learners in learning. One of them is the type of cooperative learning model Team Games Tournament (TGT), where this learning involves all activities of students and is fun.

The objectives of this research are, 1) to find out the influence of the implementation the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model towards the learning interest in science subjects at MIN 2 Blitar, 2) to find out the influence of the implementation the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model towards learning outcomes in science subjects at MIN 2 Blitar, 3) to find out the influence on the implementation the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model towards the learning interest and outcomes of science subjects in students MIN 2 Blitar.

This research uses a quantitative approach with the type of research is pre-experimental design. Using a sampling technique propability sampling with a type of random sampling technique. The population is class IV students of MIN 2 Blitar with a total of 66 students consisting of 3 classes. The sample used was class IV A as a control class and class IV B as an experimental class. Data collection methods use questionnaires, tests, and documentation. Test data analysis using the MANOVA test.

The results showed that, 1) there was an influence of the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model towards learning interest in science subjects of students at MIN 2 Blitar. This is based on testing the hypothesis with Sig. 0,000 so $0,000 \leq 0.05$. 2) there is an influence of the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model towards learning outcomes in science subjects at MIN 2 Blitar. This is based on testing the hypothesis with Sig. 0,000 so $0,000 \leq 0.05$. 3) there is an influence of the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model towards the interests and learning outcomes of science subjects at MIN 2 Blitar. This is based on testing the hypothesis with Sig. 0,000 so $0,000 \leq 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted.

المخلص

البحث العلمي تحت العنوان "تأثير نموذج التعليم التعاوني لنوع دورة الألعاب الجماعية على ميول ونتائج التعليم المعرفي في مواد العلوم الطبيعية لطلاب صف الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية 2 بليتار" كتبه نور لطيفة الخويرية، رقم دفتر القيد 17205163171، مشرفة: مشرقة، مشرقة، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: نوع نموذج التعليم التعاوني دورة الألعاب الجماعية ، ميولات التعليم، نتائج التعليم

يناقش البحث في هذا البحث تأثير نوع دورة الألعاب الجماعية لنموذج التعليم التعاوني على ميولات الطلاب ونتائج التعليم. الدافع وراء هذا البحث هو الميول المنخفض ونتائج التعليم التي حصل عليها الطلاب. وذلك لأن الطلاب أقل نشاطاً في التعليم، ويميلون بسرعة، ويميلون إلى قبول الدروس بدلاً من أن يجدوا أنفسهم، وهم أقل ميولاً بالمشاركة في التعليم، بحيث يكون تحقيق نتائج التعليم أقل من المستوى الأمثل. هناك العديد من نماذج التعليم التي يمكن أن تحفز الطلاب النشطين في التعليم. واحد منهم هو نوع نموذج التعليم التعاوني بطولة ألعاب الفريق ، حيث يشمل هذا التعليم جميع أنشطة الطلاب وهو ممتع.

الأهداف من هذا البحث هي: (1) لمعرفة تأثير تطبيق نموذج التعليم التعاوني لنوع دورة الألعاب الجماعية على ميول التعليم في مواد العلوم الطبيعية بالمدرسة الابتدائية ويجري 2 بليتار، (2) لمعرفة تأثير لتطبيق نموذج التعليم التعاوني لنوع دورة الألعاب الجماعية على نتائج التعليم في مواد العلوم الطبيعية بالمدرسة الابتدائية الحكومية 2 بليتار، (3) لمعرفة تأثير على تطبيق نموذج التعليم التعاوني لنوع دورة الألعاب الجماعية على ميول ونتائج التعليم في مواد العلوم الطبيعية لدى الطلاب بالمدرسة الابتدائية الحكومية 2 بليتار.

يستخدم هذا البحث نهجاً كمياً مع نوع البحث وهو التصميم التجريبي. استخدام طريقة أخذ العينات ذات القابلية للملائمة مع نوع من تقنية أخذ العينات العشوائية. يبلغ عدد الطلاب في الصف الرابع طلاب المدرسة الابتدائية الحكومية 2 بليتار مع إجمالي 66 طالباً يتكونون من 3 فصول. كانت العينة المستخدمة هي الفئة الرابعة أ كفاءة تحكم والفئة الرابعة ب كفاءة تجريبية. تستخدم طرق جمع البيانات الاستبيانات والاختبارات والتوثيق. اختبار تحليل البيانات باستخدام اختبار مانوفا.

أوضحت النتائج أنه: (1) كان هناك تأثير لنموذج التعليم التعاوني لنوع دورة الألعاب الجماعية على الميول بالتعليم في مواد العلوم الطبيعية بالمدرسة الابتدائية الحكومية 2 بليتار. هذا يعتمد على اختبار الفرضية مع سيج 0000 إذن $0.05 \geq 0000$ (2) هناك تأثير لنموذج التعليم التعاوني على نتائج التعليم لنوع دورة الألعاب الجماعية في مواد العلوم الطبيعية بالمدرسة الابتدائية الحكومية 2 بليتار. هذا يعتمد على اختبار الفرضية مع سيج 0000 إذن $0.05 \geq 0000$ (3) هناك تأثير لنموذج التعليم التعاوني لنوع دورة الألعاب الجماعية على ميول ونتائج التعليم في مواد العلوم الطبيعية بالمدرسة الابتدائية الحكومية 2 بليتار. هذا يعتمد على اختبار الفرضية مع سيج 0000 حتى $0.05 \geq 0000$ ، ثم يتم رفض فرضية الصفر ويتم قبول فرضية الخيار.