REPOSITORI IAIN KUDUS

ABSTRAK

Khoirul Musholin, 206020034, "Pengaruh Manajemen Pembelajaran dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa di Kelas V MIN 1 Demak Tahun Pelajaran 2023/2024". Pascasarjana, Progam Studi Manajemen Pendidikan Islam, Konsentrasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2024.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk menguji pengaruh manajemen pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information And Communication Technology* **(**ICT) terhadap motivasi belajar di kelas V MIN 1 Demak (2) Untuk menguji pengaruh manajemen pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information And Communication Technology* (ICT) terhadap hasil belajar di kelas V MIN 1 Demak (3) Untuk menguji pengaruh manajemen pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information And Communication Technology* (ICT) terhadap motivasi belajar dan Hasil belajar di kelas V MIN 1 Demak.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Pemilihan sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, sampel yang digunakan adalah kelas V A dan kelas V B, dimana masing-masing kelas berjumlah 25. Data-data penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi, penyebaran angket dan tes serta dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh manajemen model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information And Communication Technology* (ICT) terhadap motivasi belajar di buktikan dengan nilai rata-rata sebelum perlakuan adalah 39,36 menjadi 51,32 (2) terdapat pengaruh manajemen model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information And Communication Technology* (ICT) terhadap hasil belajar di buktikan dengan nilai rata-rata sebelum perlakuan adalah 52,68 menjadi 83,80 (3) terdapat pengaruh manajemen model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Information And Communication Technology* (ICT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar di dibuktikan melalui analisis uji-t minat belajar dan hasil belajar dengan taraf signifikansi (2-tailed) secara berturut-turut sebesar 0,000 dan 0,016 < 0,05 serta hasil uji manova dengan signifikansi sebesar 0,000 < 0,05.

***Kata Kunci*: Manajemen Model Pembelajaran *TGT* berbasis *ICT*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.**

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ABSTRACT

Khoirul Mushollin, 206020034, "The Influence of Learning Management using the Teams Games Tournament (TGT) Model Based on Information and Communication Technology (ICT) on Motivation and Learning Outcomes in Science Subjects for Students in Class V MIN 1 Demak for the 2023/2024 Academic Year." Postgraduate, Islamic Education Management Study Program, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Concentration (PGMI), Kudus State Islamic Institute, 2024.

This research aims (1) To test the influence of Information And Communication Technology (ICT)-based Teams Games Tournament (TGT) learning management on learning motivation in class V MIN 1 Demak (2) To test the effect of Information-based Teams Games Tournament (TGT) learning management And Communication Technology (ICT) on learning outcomes in class V MIN 1 Demak (3) To test the influence of Teams Games Tournament (TGT) learning management based on Information And Communication Technology (ICT) on learning motivation and learning outcomes in class V MIN 1 Demak.

The type of research used is quantitative research with a nonequivalent control group design. The sample selection for this research used a purposive sampling technique, the samples used were class V A and class V B, where there were 25 classes in each class. This research data was collected through observation techniques, distributing questionnaires and tests as well as documentation.

The results of the research show that (1) there is an influence of the management of the Teams Games Tournament (TGT) learning model based on Information and Communication Technology (ICT) on learning motivation as evidenced by the average score before treatment being 39.36 to 51.32 (2) there is The influence of the management of the Teams Games Tournament (TGT) learning model based on Information and Communication Technology (ICT) on learning outcomes is proven by the average score before treatment being 52.68 to 83.80 (3) there is an influence of the management of the Teams Games Tournament learning model (TGT) based on Information and Communication Technology (ICT) on learning motivation and learning outcomes was proven through t-test analysis of learning interest and learning outcomes with significance levels (2-tailed) respectively of 0.000 and 0.016 < 0.05 and results Manova test with a significance of 0.000 <0.05.

Keywords: Management TGT Learning Model Based ICT, Learning Motivation, Learning Results.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

ملخص

خيرالمصلّين ٢٠٦٠٢٠٠٣٤، " تأثير إدارة التعلم باستخدام نموذج بطولة ألعاب الفرق المبنية على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الدافعية ونتائج التعلم في المواد العلمية لطلاب الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١ديماك في العام الدراسي٢٠٢٣/٢٠٢٤ ". الدراسات العليا ، برنامج قسم إدارة التربية الإسلامية ، تركيز المدرسة الإبتدائية لتعليم المعلمين، الجامعة الاسلامية الحكومية بقدس.

الغرض من هذا البحث هو (١) لاختبار تأثير إدارة التعلم بطولة ألعاب الفرق (TGT) المبنية على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) على دافعية التعلم في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١ديماك (MIN 1 Demak) (٢) لاختبار تأثير إدارة التعلم بطولة ألعاب الفرق (TGT) التعلم المبنية على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) على نتائج التعلم في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١ديماك (MIN 1 Demak) (٣) لاختبار تأثير إدارة التعلم على بطولة ألعاب الفرق (TGT) المبنية على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) على دافعية ونتائج التعلم في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١ديماك (MIN 1 Demak).

نوع البحث المستخدم هو البحث الكمي مع تصميم مجموعة مراقبة غير متكافئة. اختيار العينة لهذا البحث باستخدام تقنية أخذ العينات الهادفة، وكانت العينات المستخدمة هي الصف V A والصف V B، حيث يبلغ عدد كل صف ٢٥.تقنيات جمع البيانات هذا البحث هي الملاحظة وتوزيع الاستبيانات والاختبارات والتوثيق.

اظهرت النتائج البحث أن (١) يوجد تأثير إدارة التعلم لنموذج بطولة ألعاب الفرق (TGT) المبنية على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) على دافعية التعلم كما يتضح من متوسط الدرجات قبل العلاج الذي يتراوح من ٣٩,٣٦ إلى ٥١,٣٢ (٢).) يوجد تأثير إدارة التعلم لنموذج بطولة ألعاب الفرق (TGT) المبنية على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) على نتائج التعلم من خلال متوسط الدرجات قبل العلاج من ٥٢,٦٨ إلى ٨٣,٨٠ (٣) يوجد تأثير إدارة التعلم لنموذج بطولة ألعاب الفرق (TGT) المبنية على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT) في الدافعية ونتائج التعلم من خلال تحليل اختبار t لاهتمامات التعلم ونتائج التعلم بمستويات أهمية (٢ ذيل) على التوالي تبلغ 0.000 و0.016 <0.05 أيضًا حيث أن نتائج اختبار MANOVA ذات الأهمية هي 0.000 <0.05

الكلمات المفتاحية: إدارة نموذج التعلم TGT المبنية على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، دافعية التعلم، نتائج التعلم.

REPOSITORI IAIN KUDUS