ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif* tipe *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTsN 2 Tulungagung" ini ditulis oleh Adam Ibrahim Az-zam Zami, NIM. 17201153286, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, Pembimbing Dr. Ahmad Nurcholis, SS. M. Pd., NIP 19780801 2009011 006

Kata kunci: Model Pembelajaran Team Games Tournament, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Penelitian dalam skripsi ini dilatar belakangi oleh rendahnya tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh dikarenakan beberapa faktor. Diantara faktor tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kurang menarik, siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian diperlukan inovasi baru dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaraan *Team Games Tournament*. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang melibatkan suatu aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (pengguatan). Dengan adanya *team games tournament* suatu pembelajaran dapat menjadikan siswa pasif menjadi lebih aktif, membangun percaya diri siswa, serta membuat semangat dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

Tujuan dalam penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung. 2) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung. 3) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTsN 2 Tulungagung.

Metode penelitian: penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitiannya Eksperimen Semu, variabel bebas: model pembelajaran *team games tournament* (X), variabel terikat: motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2). Populasi: seluruh siswa kelas VII di MTsN 2 Tulungagung yang berjumlah 367 siswa. Sampling: *cluster random sampling*. Sampel: 76 siswa. Sumber data: responden dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data: observasi, angket, tes dan dokumentasi. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *t-test* dan uji Manova.

Hasil penelitian: 1) Ada pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap motivasi belajar siswa, dibuktikan dengan t_{hitung} 8.584 > t_{tabel} 1,992 dengan signifikansi 0,000<0,05. 2) Ada pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan dengan t_{hitung} 5,857>t_{tabel} 1,992 dengan signifikansi 0,000<0,05. 3) Ada pengaruh Ada pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan F_{hitung} 55,549>F_{tabel} 3,97 dengan signifikansi 0,000<0,05.

ABSTRACT

Thesis with Tittle, **"Effect of *Team Games Tournament* type Cooperative Learning Model on Motivation and Student Learning Outcomes in Fikih Subjects Class VII at MTsN 2 Tulungagung"** Written by Adam Ibrahim Az-zam Zami, NIM. 17201153286. Department of Islamic Education, Faculty of Education, State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Dr. Ahmad Nurcholis, SS. M. Pd., NIP 19780801 2009011 006

Keyword: *Team Games Tournament,* Motivation, Student Learning

The research in this thesis is motivated by the low level of student motivation in Fiqh subjects due to several factors. Among these factors is the use of less interesting learning models, students not involved in the learning process. Thus new learning innovations are needed, one of which is by using the Team Games Tournament learning model. Learning Model *Team Games Tournament* is a learning model that involves an activity of all students without having to have differences in status, involving the role of students as peer tutors and containing elements of play and *reinforcement*. With the existence of team games tournament a learning can make passive students become more active, build students confidence, and make students enthusiasm and enthusiasm in the learning process.

The purpose of the research is (1) to know is there effect of *Team Games Tournament* type cooperative learning model on motivation in Fikih Subjects Class VII at MTsN 2 Tulungagung. (2) to know is there effect of *Team Games Tournament* type cooperative learning model on student learning outcomes in Fikih Subjects Class VII at MTsN 2 Tulungagung. (3) to know is there effect of *Team Games Tournament* type cooperative learning model on motivation and student learning outcomes in Fikih Subjects Class VII at MTsN 2 Tulungagung

Research methods: this research uses a quantitative approach, the type of research is Quasi Experiment, independent variables: team games tournament (X) learning model, dependent variable: learning motivation (Y1) and learning outcomes (Y2). Population: all seventh grade students at MTsN 2 Tulungagung totaling 367 students. Sampling: *cluster random sampling*. Sample: 76 students. Data source: respondent and documentation. Data collection techniques: observation, questionnaire, test and documentation. The hypothesis test used is the Manova *t-test* and test.

The result of this research is (1) there is effect of *Team Games Tournament* type cooperative learning model on motivation in Fikih Subjects evidenced by t_{count} 8.584> t_{table} 1.992 with a significance of 0.000 <0.05. (2) there is effect of *Team Games Tournament* type cooperative learning model on student learning outcomes evidenced by t_{count} 5.857> t_{table} 1.992 with a significance of 0.000 <0.05. (3) there is effect of *Team Games Tournament* type cooperative learning model on motivation and student learning outcomes evidenced by F_{count} 55,549> F_{table} 3.97 with a significance of 0,000 <0,05.

الملخص

البحث العلمي بالموضوع "**تأثير نموذج *التعليم التعاوني* نوع *دورة الالعاب الجماعية* على الدوافع والنتائج التعليمية في درس الفقه للصف السابع بالمدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ٢ تولونج أجونج**" كتبه: أدم إبراهيم الزمزم. رقم القيد: ١٧٢٠١١٥٣٢٨٦. وقسم تربيّة الدين الإسلام, كلّيّة التّربيّة والتدريسيّة، جامعة الإسلاميّة الحكوميّة تولونج أجونج، تحت المشرف: الدكتور أحمد نور خالص الماجستير. رقم التوظيف: ١٩٧٨٠٨٠١٢٠٠٩٠١١٠٠٦.

الكلمات الرئيسية: نموذج *التعليم التعاوني* نوع *دورة الالعاب الجماعية*، الدوافع والنتائج التعليمية.

خلفية هذا البحث عن منخفض مستوى الدوافع عند الطلاب في مواد الفقه بسبب عدة العوامل. من إحدى العوامل هو استخدام نماذج تعليمية أقل إثارة الممتع، الطلاب غير المشاركين في عملية التعليم. وبالتالي، هناك محتاج ابتكارات جديدة في التعليم، يعني باستخدام نموذج *التعليم التعاوني* نوع *دورة الالعاب الجماعية*. نموذج *التعليم التعاوني* نوع *دورة الالعاب الجماعية* هو نموذج التعليم يشتمل على أنشيطة لجميع الطلاب دون الحاجة إلى وجود اختلافات في الحالة، بما في ذلك دور الطلاب كالمدرسين نظراء ويحتوي على عناصر من اللعب والتعزيز. مع وجود دورة ألعاب جماعية، يمكن للتعلم أن يجعل الطلاب فعاليةً، وبناء ثقة الطلاب، وجعل حماسة عند الطلاب في عملية التعليم.

وأهداف البحث فيما يلي : (١) لمعرفة تأثير نموذج *التعليم التعاوني* نوع *دورة الالعاب الجماعية* على الدوافع التعليمية في درس الفقه للصف السابع بالمدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ٢ تولونج أجونج. (٢) لمعرفة تأثير نموذج *التعليم التعاوني* نوع *دورة الالعاب الجماعية* على النتائج التعليمية في درس الفقه للصف السابع بالمدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ٢ تولونج أجونج. (٣) لمعرفة تأثير نموذج *التعليم التعاوني* نوع *دورة الالعاب الجماعية* على الدوافع والنتائج التعليمية في درس الفقه للصف السابع بالمدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ٢ تولونج أجونج.

تصميم البحث: يستخدم البحث مدخل الكمي، ونوع البحث هو التجارب، والمتغيرات المستقلة: نموذج *التعليم التعاوني* نوع *دورة الالعاب الجماعية* (X)، والمتغير التابع: الدوافع

التعليمية (Y1) والنتائج التعليمية (Y2). السكان: جميع طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ٢ تولونج أجونج مجموعهم ٣٦٧ طالبًا. أخذ العينات: *أخذ العينات العشوائية العنقودية*. عينة: ٧٦ طالبا. مصدر البيانات: المستفتى والوثائق. تقنيات جمع البيانات: الملاحظة، الاستبيان، الاختبار والتوثيق. اختبار الفرضيات المستخدم هو *ت-اختبار* واختبار مانوفى.

نتائج البحث (١) هناك تأثير نموذج *التعليم التعاوني* نوع *دورة الالعاب الجماعية* على الدوافع التعليمية في درس الفقه للصف السابع بالمدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ٢ تولونج أجونج دالت من قيمة تحسابي ٨.٥٨٤ > تجدول ١,٩٩٢ مع أهمية ٠،٠٠٠ <٠،٠٥. (٢) هناك تأثير نموذج *التعليم التعاوني* نوع *دورة الالعاب الجماعية* على النتائج التعليمية في درس الفقه للصف السابع بالمدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ٢ تولونج أجونج دالت من قيمة تحسابي ٥,٨٥٧ > تجدول ١,٩٩٢ مع أهمية ٠،٠٠٠ <٠،٠٥. (٣) هناك تأثير نموذج *التعليم التعاوني* نوع *دورة الالعاب الجماعية* على الدوافع والنتائج التعليمية في درس الفقه للصف السابع بالمدرسة المتوسّطة الإسلاميّة الحكوميّة ٢ تولونج أجونج دالت من قيمة فحسابي ٥٥,٥٤٩ > فجدول ٣,٩٧ مع أهمية ٠،٠٠٠ <٠،٠٥.