

## ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournamen Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIIIIPada Mata Pelajaran Fikih di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019” yang sibimbing oleh Anisatul Mufarokah. S.Ag. M.Pd.

### Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar

Model pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru didalam pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, kebanyakan guru hanya menggunakan model belacara dengan metode ceramah yang akan membuat siswa akan merasa bosan dan kurang menarik yang pasti pembelajaran menjadi tidak kondusif dan akibatnya mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar. Dalam model tersebut terdapat sebuah turnamen untuk mengukur pemahaman siswa dan penghargaan kelompok yang menjadikan siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fikih di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019? (2) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar afektif siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fikih di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019? (3) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar psikomotorik siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fikih di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019 (4) Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik siswa kelas VIII pada mata pelajaran Fikih di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019

Metode dalam Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan *Quasi Eksperimen Design* atau desain eksperimen semu tipe *Posttest Only, Non-equivalent Control Group Design*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran Team Game Tournament, variabel terikatnya adalah hasil belajar fiqih siswa kelas VIII di MTs Darul Falah Tulungagung berjumlah 159 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 70 siswa dari kelas eksperimen (VIIIC) dan kelas kontrol (VIIIE). Teknik yang digunakan untuk pengambilan data yaitu tes, angket, dan praktik.

Hasil penelitian menunjukan bahwa (1) Ada pengaruh yang positif dan signifikan dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif dengan analisis diperoleh  $t_{hitung} = 7,326$  sedangkan nilai  $t_{table} = 1,69389$  dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan nilai sig. (2-tailed) = 0.000, (2) Ada pengaruh yang positif da signifikan dengan penggunaan

model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Afektif dengan analisis diperoleh  $t_{table} = 2,981$  sedangkan nilai  $t_{hitung} = 1,69389$  dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan nilai sig. (2-tailed) = 0.004, (3) Ada pengaruh yang positif dan signifikan dengan penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Psikomotorik dengan analisis diperoleh  $t_{table} = 3.646$  sedangkan nilai  $t_{hitung} = 1,69389$  dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan nilai sig (2-tailed)= 0,001, (4) Ada pengaruh yang positif dan signifikan dengan penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik dengan analisi MANOVA dengan hasil nilai  $f_{table} = 53,676$  sedangkan nilai  $f_{hitung} = 3.13$  untuk ranah Kognitif, dan nilai  $f_{table} = 8,886$  sedangkan nilai  $f_{hitung} = 3.13$  untuk ranah Afektif, sedangkan untuk ranah Psikomotorik nilai  $f_{table} = 12,979$  sedangkan nilai  $f_{hitung} = 3.13$  dengan taraf sig (2-tailed) = 0,000, 0,004, 0,001.

## ABSTRACT

Thesis with the title "The Effect of Game Tournament Team Learning Model Against Student Learning Outcomes of Class VIII in Jurisprudence Subjects at MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Tulungagung Academic Year 2018/2019" which was guided by Anisatul Mufarokah. S.Ag. M.Pd.

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

The learning model used by a teacher in learning plays an important role in improving student learning outcomes, most teachers only use the model of lectures with lecture methods that will make students feel bored and unattractive that learning will not be conducive and consequently affect student learning outcomes. In this study researchers used the Teams Games Tournament (TGT) learning model. Teams Games Tournament (TGT) learning model is one type or model of cooperative learning that places students in study groups. In the model there is a tournament to measure student understanding and group appreciation which makes students more enthusiastic in the learning process.

The formulation of the problem in this study are (1) Is there an influence of the Teams Games Tournament learning model on the cognitive learning outcomes of Grade VIII students on Jurisprudence at Darul Falah MTs Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung Academic Year 2018/2019? (2) Is there an effect of the Teams Games Tournament learning model on the affective learning outcomes of Grade VIII students on Jurisprudence in Darul Falah MTs Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung Academic Year 2018/2019? (3) Is there an influence of the Teams Games Tournament learning model on the psychomotor learning outcomes of Grade VIII students on Jurisprudence at Darul Falah MTs Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung Academic Year 2018/2019 (4) Is there an influence on the Teams Games Tournament learning model on cognitive learning outcomes , affective and psychomotor grade VIII students in Jurisprudence at MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung Academic Year 2018/2019.

The method in this study uses an experimental approach with *Quasi Experiment Design or quasi-experimental* design of the type of Posttest Only, Non-equivalent Control Group Design. The independent variable in this study was active learning type card sort learning, the dependent variable was the learning outcomes of Team Games Tournament MTs Darul Falah Tulungagung which totaled 159 students. The samples used in this study were 70 students from the experimental class (VIIIC) and the control class (VIIIE). The techniques used for data collection are tests, questionnaires, and practice.

The results showed that (1) There was a positive and significant influence with the use of the learning model Game Tournament (TGT) on cognitive learning outcomes with the analysis obtained  $t_{hitung} = 7.326$  while the value of  $t_{table} = 1.69389$  with a real level  $\alpha = 0.05$  with sig. (2-tailed) = 0.000, (2) There is a positive and significant influence with the use of the Team Game Tournament (TGT) learning model on Affective learning outcomes with analysis obtained  $t_{table} = 2.981$  while the  $t_{hitung} = 1.69389$  with a real level  $\alpha = 0.05$  with sig. (2-tailed) =

0.004, (3) There is a positive and significant influence with the use of the Team Game Tournament (TGT) learning model on psychomotor learning outcomes with analysis obtained  $t_{\text{table}} = 3.646$  while the t-test value = 1.69389 with a real level  $\alpha = 0.05$  with sig (2-tailed) value = 0.001, (4) There is a positive and significant influence with the use of the Team Game Tournament (TGT) learning model on Cognitive, Affective, and Psychomotor learning outcomes with MANOVA analysis with the results of ftable value = 53,676 while the  $f_{\text{hitung}}$  value is 3.13 for the Cognitive domain, and the ftable value = 8.886 while the  $f_{\text{hitung}}$  value = 3.13 for the Affective domain, while for the Psychomotor domain the  $f_{\text{table}}$  value = 12.979 while the  $f_{\text{hitung}}$  value = 3.13 with the level of sig (2-tailed) = 0.000, 0.004, 0.001.

## **الملخص**

البحث العلمي تحت الموضوع "تأثير نموذج تعليمي لفريق مسابقة اللعبة على مخرجات التعلم للطلبة من الفصل الثامن في مواد الفقه في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية دار الفلاح بنديلحاتي كولون تولونج أجونج السنة الأكاديمية 2018/2019" هذا هو تكتوب من قبل محمد يوسف حمدي ، رقم الدفترالقيد، 17201153409 برعاية أنسا المبركة ،المجا提ير

### **الكلمات الرئيسية: بطولة ألعاب الفرق (تغت) ، نتائج التعلم**

يلعب نموذج التعلم الذي يستخدمه المعلم في التعلم دوراً مهمّا في تحسين نتائج تعلم الطلاب ، ولا يستخدم معظم المعلمين سوى نموذج الحاضرات بطرق الحاضرات التي ستجعل الطلاب يشعرون بالملل وغير جذابة من أن التعلم لن يكون مفيدة وبالتالي يؤثر على نتائج تعلم الطلاب. في هذه الدراسة ، استخدم الباحثون نموذج التعلم لبطولة ألعاب الفرق (تغت). نموذج التعلم لبطولة ألعاب الفرق (تغت) هو نوع واحد أو نموذج من التعلم التعاوني يضع الطلاب في مجموعات الدراسة. في النموذج ، هناك دورة لقياس فهم الطلاب وتقدير المجموعات مما يجعل الطلاب أكثر حماسة في عملية التعلم.

صياغة المشكلة في هذه الدراسة هي (1) هل هناك تأثير لنموذج التعلم لبطولة ألعاب الفرق على نتائج التعلم المعرفي لطلاب الصف الثامن في مواد الفقه في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية دار الفلاح بنديلحاتي كولون تولونج أجونج،السنة الأكاديمية 2018/2019؟(2) هل هناك تأثير لنموذج التعلم الماخص بدورة ألعاب الفرق على نتائج التعلم العاطفية لطلاب الصف الثامن في مواد الفقه في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية دار الفلاح بنديلحاتي كولون تولونج أجونج السنة الأكاديمية، السنة الأكاديمية 2018/2019؟(3) هناك تأثير لنموذج التعلم في دورة ألعاب الفرق على نتائج التعلم النفسي لطلاب الصف الثامن في مواد الفقه في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية دار الفلاح بنديلحاتي كولون تولونج أجونج السنة الأكاديمية السنة الأكاديمية 2018/2019؟(4) هل هناك تأثير على دورة ألعاب الفرق نموذج التعلم على نتائج التعلم المعرفي ، والطلاب العاطفي والحركي الصفة الثامن في مواد الفقه في المدرسة الثانوية المتوسطة الإسلامية دار الفلاح بنديلحاتي كولون تولونج أجونج السنة الأكاديمية العام الدراسي 2018/2019.

تستخدم الطريقة في هذه الدراسة نهجاً تجريبياً مع تصميم شبه التجربة أو التصميم شبه التجربة لنوع تصميم المجموعة الضابطة فقط ، غير المكافئ. كان المتغير المستقل في هذه الدراسة هو التعلم النشط من نوع بطاقة التعلم ، وكان المتغير التابع هو نتائج التعلم لفريق في المدرسة الثانوية الكلمات الرئيسية: بطولة ألعاب الفرق للألعاب دار الفلاح تولونج الذي بلغ مجموع طلابه 159 طالباً. كانت العينات المستخدمة في هذه الدراسة 70 طالباً من الفصل التجاري (ثنية ج) وفعة التحكيم (ثنية ح). التقنيات المستخدمة لجمع البيانات هي الاختبارات والاستبيانات والممارسة

ظهرت النتائج أن (1) كان هناك تأثير إيجابي وهام مع استخدام نموذج التعلم الكلمات الرئيسية (تغت) على نتائج التعلم المعرفي مع التحليل الذي تم الحصول عليه من خلال  $t = 7.326$  بينما قيمة  $t$  حسب  $t = 1,69389$  بمستوى حقيقي  $\alpha = 0,00$ , tailed (2)  $t = 0,05$  مع سينج. (3) هناك تأثير إيجابي وهام مع استخدام نموذج التعلم بطولة ألعاب الفرق (تغت) على نتائج التعلم الفعالة مع تحليل تم الحصول عليه  $t$  جدول = 2.981 بينما  $t$  حسب  $t = 1,69389$  بمستوى حقيقي  $\alpha = 0,04$ , sig. 2-tailed (4) هناك تأثير إيجابي وهام مع استخدام نموذج التعلم الحركية مع تحليل تم الحصول عليه  $t$  جدول = 3.646 بينما قيمة  $t$ -اخيار = 1,69389 مع مستوى حقيقي  $\alpha = 0,05$  مع قيمة sig على  $t$  جدول = 3.646 بينما قيمة  $t$ -اخيار = 0.001 ، (5) هناك تأثير إيجابي وهام مع استخدام نموذج التعلم بطولة ألعاب الفرق (تغت) على نتائج التعلم المعرفي ، العاطفي ، والنفسى مع تحليل مانوفا بتاتج قيمة  $F$  جدول = 53.676 بينما قيمة  $F$  حسب هي 3.13 للمجال المعرفي ، وقيمة  $F$  جدول = 8.886 بينما قيمة  $F$  جدول = 3.13 للمجال العاطفى ، بينما بالنسبة للمجال فثيموموتاريك، تكون قيمة  $F$  جدول = 12.979 بينما قيمة  $F$  حسب  $F = 3,14$  بمستوى 2-tailed  $.0,01, 0,04, 0,000$ )