ABSTRAK

Skripsi dengan judul *"Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII Di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar"* yang ditulis oleh Zian Azizah, NIM. 126201202117. Pembimbing Dr. Hj. Luk-Luk Nur Mufidah, M.Pd.I.

Katakunci: *Team Games Tournament (TGT), Hasil Belajar*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan model pembelajaran yang belum bervariasi, karena sebagian besar guru masih mengajar dengan menerapkan model pembelajaran konvensional sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Rumusan masalah dalam penelitian ini (1) Adakah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar? (2) Adakah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar? (3) Adakah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar?

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar. (2) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar. (3) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Quasi Eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 136 siswa. Sedangkan sampel yang diambil dari total populasi ada 48 peserta didik, yaitu 27 peserta didik dari kelas VIII-E dan 21 Peserta didik dari kelas VIII-B. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Random Sampling*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar yang ditunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 3,788 > 2,01290 dengan nilai *sig. (2-tailed)* adalah 0,000 < 0,05. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar yang ditunjukkan $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau -3,653 < -2,01290 dengan nilai *sig. (2-tailed)* adalah 0,000 < 0,05. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII di MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar dengan hasil uji MANOVA nilai sig. 0,00 < 0,05 dan uji *Test of Between-Subjects Effects* menunjukkan bahwa harga F untuk semua signifikan, yaitu 0,000 < 0,05 dan 0,001 < 0,05.

ABSTRACT

Thesis with the title *"The Effect of Team Games Tournament (TGT) Learning Model on Student Learning Outcomes in Akidah Akhlak Class VIII Subjects at MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar"* written by Zian Azizah, NIM. 126201202117. Supervisor Dr. Hj Luk-Luk Nur Mufidah, M.Pd.I.

Keyword: *Team Games Tournament (TGT), learning outcomes*

This research is motivated by the use of learning models that have not been varied, because most teachers still teach by applying conventional learning models so that students are less active in following the learning process and cause low student learning outcomes.

The formulation of the problem in this study (1) Is there an effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on students' cognitive learning outcomes in Akidah Akhlak class VIII at MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar? (2) Is there an effect of Team Games Tournament (TGT) learning model on students' psychomotor learning outcomes in Akidah Akhlak class VIII at MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar? (3) Is there an effect of Team Games Tournament (TGT) learning model on students' cognitive and psychomotor learning outcomes in Akidah Akhlak class VIII at MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar?

The objectives of this study were (1) To determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on students' cognitive learning outcomes in Akidah Akhlak class VIII at MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar. (2) To determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on student psychomotor learning outcomes in Akidah Akhlak class VIII at MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar. (3) To determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on students' cognitive and psychomotor learning outcomes in Akidah Akhlak class VIII at MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar.

The method used in this research is the Quasi Experiment method. The population in this study were all VIII grade students totaling 136 students. While the sample taken from the total population was 48 students, namely 27 students from class VIII-E and 21 students from class VIII-B. The sampling technique used in this study was Random Sampling.

The results of this study indicate that (1) There is a significant effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on students' cognitive learning outcomes in Akidah Akhlak class VIII subjects at MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar which is shown $t_{count} > t_{table}$ or 3.788> 2.01290 with a sig value. (2-tailed) is 0.000 <0.05. (2) There is a significant effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on student psychomotor learning outcomes in Akidah Akhlak class VIII at MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar which is shown $-t_{count} < -t_{table}$ or -3,653 < -2,01290 with a sig value. (2-tailed) is 0.000 < 0.05. (3) There is a significant effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on students' cognitive and psychomotor learning outcomes in Akidah Akhlak class VIII at MTs Al-Muslihuun Tlogo Blitar with the results of the MANOVA test sig value. 0.00 <0.05 and the Test of Between-Subjects Effects test shows that the F price for all is significant, namely 0.000 <0.05 and 0.001 <0.05.

الملخص

أطروحة بعنوان "أثر نموذج تعلم دورة الألعاب الجماعية على نواتج تعلم الطلاب في مواد العقيدة والأخلاق في الصف الثامن في مدرسة المصلحون بليتار" من تأليف زيان عزيزة، المعهد الوطني للإدارة. ١٢٦٢٠١٢٠٢١١٧.المشرف د. الحاج لوك لوك نور مفيدة، م. د. إ.

الكلمات المفتاحية: بطولة الألعاب الجماعية, نتائج التعلم

كان الدافع وراء هذا البحث هو استخدام نماذج التعلم التي لم تتنوع، لأن معظم المعلمين لا يزالون يدرسون بتطبيق نماذج التعلم التقليدية بحيث يكون الطلاب أقل نشاطًا في متابعة عملية التعلم مما يتسبب في انخفاض مخرجات تعلم الطلاب.

صياغة الإشكالية في هذه الدراسة (١) هل هناك تأثير لنموذج تعلم بطولة الألعاب الجماعية على نواتج التعلم المعرفية لدى الطلاب في صف العقيدة والأخلاق الثامن في متوسطات المصلحون تلوغو بليتار؟ (٢) هل هناك تأثير لنموذج التعلّم في بطولة الألعاب الجماعية على نواتج التعلّم الحركي النفسي لدى الطلاب في صف العقيدة والأخلاق الثامن في متوسّطة المصلحون تلوغو بليتار؟ (٣) هل هناك تأثير لنموذج التعلّم في بطولة الألعاب الجماعية على نواتج التعلّم الإدراكي والحركي النفسي لدى الطلاب في صف العقيدة والأخلاق الثامن في متوسّطة المصلحون تلوغو بليتار؟

تمثلت أهداف هذه الدراسة في (١) تحديد تأثير نموذج التعلم في بطولة الألعاب الجماعية على نواتج التعلم المعرفية لدى الطلاب في صف العقيدة والأخلاق الثامن في مدرسة المصلحون تلوغو بليتار. (٢) تحديد تأثير نموذج التعلّم في بطولة الألعاب الجماعية على نواتج التعلّم الحركي النفسي لدى الطلاب في صف العقيدة والأخلاق الثامن في متوسطات المصلحون تلوغو بليتار. (٣) تحديد تأثير نموذج التعلم في بطولة الألعاب الجماعية على نواتج التعلم الإدراكي والنفسي الحركي لدى الطلاب في صف العقيدة والأخلاق الثامن في متوسطات المصلحون تلوغو بليتار.

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي طريقة شبه التجربة. وكان مجتمع الدراسة في هذه الدراسة جميع طلاب الصف الثامن البالغ عددهم ١٣٦ طالبًا وطالبة. بينما كانت العينة المأخوذة من إجمالي عدد السكان ٤٨ طالبًا وطالبة، أي ٢٧ طالبًا وطالبة من الصف الثامن-هـ و٢١ طالبًا وطالبة من الصف الثامن-ب. وكان أسلوب أخذ العينات المستخدم في هذه الدراسة هو أسلوب أخذ العينات العشوائية.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن (١) هناك تأثير ذو دلالة إحصائية لنموذج التعلم بالألعاب الجماعية على نواتج التعلم المعرفية لدى الطلاب في مادة عقيدة أخلاك للصف الثامن في مدرسة المصلحون بليتار في مدينة المصلحون بليتار والتي تظهرt عدد > t جدول أو ٣,٧٨٨ > ٢,٠١٢٩٠ بقيمة .sig (٢-الذيل) ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ (٢) يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية لنموذج تعلم دورة الألعاب الجماعية على نواتج التعلم الحركي النفسي للطالب في صف أكيدة أخلاك الثامن في مدرسة المصلحون تلوغو بليتار والذي يظهرt عدد > t جدول أو ٣,٦٥٣- < ٢,٠١٢٩٠- بقيمة .sig (٢-الذيل) ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ . (٣) هناك تأثير معنوي لنموذج تعلم دورة الألعاب الجماعية على نواتج التعلم المعرفية والحركية النفسية لدى الطلاب في صف أكيدة أخلاك الثامن في مدرسة المصلحون بليتار مع نتائج اختبارمانوفا قيمة sig ٠,٠٥ > ٠,٠٠ واختبار اختبار التأثيرات بين الموضوعات يُظهرF أن سعر ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥ و ٠,٠٠١<٠,٠٥.