ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Fikih Peserta Didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung" ditulis oleh Ni'ima Aulia Mumtaza dengan NIM 126205203237, Pembimbing Rohmah Ivantri, M. Pd.I.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*(TGT), Motivasi, Hasil Belajar

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar fikih peserta didik. Kajian penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih yang dipengaruhi oleh rendahnya motivasi belajar siswa karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan menjadi tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini peneliti beranggapan bahwa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT) dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Tujuan pada penelitian ini adalah: 1) Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams *Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar fikih peserta didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. 2) Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar fikih peserta didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. 3) Untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar fikih peserta didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimen.* Teknik sampling yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik *purposive sampling*. Sampel yang dipilih pada penelitian ini adalah kelas V-A yang berjumlah 18 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B yang berjumlah 15 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat, dan uji hipotesis yang digunakan adalah uji *Independent Sample t-Test*, dan uji MANOVA.

Berdasarkan hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT) terhadap motivasi belajar fikih peserta didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. Dengan diperoleh nilai t_{hitung} (2.838) > t_{tabel} (2.120) dan dengan nilai Sig. sebesar 0,008 < 0,05. (2) Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT) terhadap hasil belajar fikih peserta didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. Dengan diperoleh nilai t_{hitung} (3.296) > t_{tabel} (2.120) dan nilai Sig. sebesar 0,002 < 0,05. (3) Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar fikih peserta didik MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. Hal ini berdasarkan penghitungan uji MANOVA diperoleh nilai Sig. 0,000 < 0,05.

ABSTRACT

The thesis with the title "The Influence of Model Cooperative Learning Type *Teams Games Tournament (*TGT) toward Motivation and Learning Outcomes of Fiqh at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung Students" was written by Ni'ima Aulia Mumtaza with NIM 126205203237, Advisor Rohmah Ivantri, M. Pd. I.

Keywords: *Teams Games Tournament*, Motivation, Learning Outcomes.

This study discusses the influence of the cooperative learning model type of *Teams Games Tournament* on the interests and results of student learning fiqh. This research study is motivated by low student learning outcomes in fiqh subjects which were influenced by low student learning motivation because teachers still used conventional learning models. This can cause students to feel bored and become less enthusiastic about learning. In this case, researchers assume that using the *Teams Games Tournament* learning model in the learning process is expected to increase student motivation and learning outcomes.

The objectives of this research are: 1) To describe the influence of the *Teams Games Tournament* type cooperative learning model on the motivation to learn jurisprudence of students at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. 2) To describe the influence of the *Teams Games Tournament* type cooperative learning model on the fiqh learning outcomes of MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung students. 3) To describe the influence of the *Teams Games Tournament* type cooperative learning model on the motivation and learning outcomes of fiqh students at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.

This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental type of research. The sampling technique used in sampling is a purposive sampling technique. The samples chosen in this research were class VA, totaling 18 students, as the experimental class, and class VB, totaling 15 students, as the control class. The data collection techniques used are questionnaires, tests, and documentation. The data analysis techniques used are the normality test and homogeneity test as prerequisite tests, and the hypothesis tests used are the Independent Sample t-test and MANOVA test.

Based on the research analysis results, it is evident that: (1) The *Teams Games Tournament* cooperative learning model significantly impacts the motivation to learn jurisprudence among students at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. This is supported by the calculated t value (2.838) > t table (2.120) and Sig. value of 0.008 < 0.05. (2) *The Teams Games Tournament* cooperative learning model also influences the fiqh learning outcomes of students at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung, as indicated by the calculated t value (3.296) > t table (2.120) and Sig. value of 0.002 < 0.05. (3) Furthermore, the *Teams Games Tournament* cooperative learning model affects both the motivation and learning outcomes of fiqh students at MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung. This conclusion is drawn from MANOVA test calculations, revealing a Sig value of 0.000 < 0.05.

الملخص

أطروحة بعنوان "أثر نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق على الدافعية ومخرجات التعلم لدى طلبة المدارس الفقهية بالمدرسة ابتداء الهداية ٢٠ بيتك كليداوير تولونغاغونغ" كتبتها نعمة أوليا ممتاز برقم تعريف الطالب (١٢٦٢٠٥٢٠٣٢٣٧) ، المشرفة رحمة إيفانتري ، ماجستير التربية الإسلامية

الكلمات المفتاحية: بطولة ألعاب الفرق ، التحفيز ، مخرجات التعلم

تناقش هذه الدراسة تأثير نموذج التعلم التعاوني لدورة الألعاب الجماعية على الدافعية ومخرجات التعلم لدى طلبة الفقه. كانت هذه الدراسة البحثية مدفوعة بنتائج التعلم المنخفضة للطلاب في المواد الفقهية التي تأثرت بانخفاض دافع تعلم الطلاب لأن المعلمين ما زالوا يستخدمون نماذج التعلم التقليدية. هذا يمكن أن يسبب شعور الطلاب بالملل والإحباط في متابعة التعلم. في هذه الحالة ، يفترض الباحثون أن استخدام نموذج تعلم بطولة اللعبة الجماعية في عملية التعلم من المتوقع أن يزيد من تحفيز الطلاب ونتائج التعلم.

أهداف هذه الدراسة هي: ١) وصف أثر نموذج التعلم التعاوني لنوع البطولة الجماعية على الدافع لتعلم فقه طلاب المدرسة الابتداوية الهداية ٢٠ بيتك كليداوير تولونغاغونغ.٢) وصف تأثير نموذج التعلم التعاوني من نوع البطولة الجماعية على نتائج تعلم طلاب الفقه للمدرسة الإبتدائية الهداية ٢٠ بيتاك كاليداوير تولونغاغونغ. ٣) وصف أثر نموذج التعلم التعاوني من نوع البطولة الجماعية على الدافعية ومخرجات التعلم لدى طلبة الفقه في المدرسة الابتداوية الهداية٢٠ بيتك كليداوير تولونغاغونغ.

استخدمت هذه الدراسة نهجا كميا مع نوع شبه تجريبي من البحث.تقنية أخذ العينات المستخدمة في أخذ العينات هي تقنية أخذ العينات الهادفة. كانت العينة المختارة في هذه الدراسة هي الفئة V-A التي بلغت ١٨ طالبا كفصل تجريبي والفئة V-B التي بلغت ١٥ طالبا كفئة ضابطة. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الاستبيانات والاختبارات والتوثيق. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس كاختبارات مسبقة ، واختبارات الفرضيات المستخدمة هي اختبار t للعينة المستقلة واختبارات التحليل متعدد المتغيرات.

بناء على نتائج تحليل البحث ، تبين أن: (١) هناك تأثير لنموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق على الدافع لتعلم الفقه لدى طلاب المدرسة الابتداعية الهداية ٢٠ بيتاك كليداوير تولونغاغونغ. بالقيمة المحسوبة (٢,٨٣٨) > المعلومات (٢,١٢٠) وبقيمة الدلالة الإحصائية. بمقدار ٠,٠٠٨ < ٠,٠٥.

(٢) يوجد تأثير لنموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق على نتائج التعلم الفقهي لطلاب المدرسة الإبتدائية الهداية ٢٠ بيتاك كاليداوير تولونغاغونغ. من خلال الحصول على القيمة المحسوبة (٣,٢٩٦) والمعلومات > (٢,١٢٠) وقيمة الإحصاء الإحصائي. بمقدار ٠,٠٠٢ < ٠,٠٥. (٣) يوجد تأثير لنموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة ألعاب الفرق على الدافعية ونتائج التعلم لطلاب الفقه في المدرسة الإبتدائية الهداية ٢٠ بيتاك كليداوير تولونغاغونغ. يعتمد على حساب اختبار التحليل متعدد المتغيرات الذي يتم الحصول على الدلالة الإحصائية. ٠,٠٠٠ < ٠,٠٥.