ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTsN 1 Tulungagung" ini ditulis oleh Robi'atul Adawiya Putri Asyari, NIM. 126201202083. Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negeri (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah (SATU) Tulungagung yang dibimbing oleh Ibu Prof. Dr. Hj. Binti Maunah., M.Pd.I.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

Penelitian ini dilatar belakangi oleh teori yang diungkapkan oleh Robert Slavin yang menyatakan bahwa model TGT dapat mendorong siswa untuk saling bekerja sama dalam menguasai keterampilan yang diajarkan oleh guru. Model pembelajaran ini sederhana dan mudah diterapkan oleh guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif agarmemudahkan guru dalam meningkatkan hasil belajar baik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, peneliti bermaksud menguji teori tersebut melalui penelitian yang dilakukan di MTsN 1 Tulungagung yang telah menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Tujuan penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Kognitif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTsN 1 Tulungagung. (2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Afektif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTsN 1 Tulungagung. (3) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Psikomotorik Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII MTsN 1 Tulungagung.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis pendekatan *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk *the nonequivalent posttest-only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII berjumlah 270 siswa. Pada penelitian ini menggunakan teknik sampel *purposive*

sampling. Sampel yang digunakan adalah kelas VII I sebagai kelas kontrol sebanyak 30 siswa dan kelas VII K sebagai kelas eksperimen sebanyak 30 siswa. Adapun teknik pengumpulan dara yang digunakan peneliti adalah: (1) angket, (2) tes, (3) dokumentasi. Analisis data yang digunakan ada tiga uji yaitu (1) uji instrument (uji validitas dan uji reliabilitas), (2) uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas), (3) uji hipotesis (uji t).

Hasil penelitian ini adalah (1) Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII peserta didik di MTsN 1 Tulungagung ditunjukkan dengan nilai *sig. (2-tailed)* 0,001<0,05 yang menandakan Ha diterima. (2) Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar ranah afektif siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII peserta didik di MTsN 1 Tulungagung ditunjukkan dengan nilai *sig. (2-tailed)* 0,000<0,05 yang menandakan Ha diterima. (3) Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar ranah psikomotorik siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII peserta didik di MTsN 1 Tulungagung ditunjukkan dengan nilai *sig. (2- tailed)* 0,000<0,05 yang menandakan Ha diterima.

ABSTRACT

The thesis with the title "The Influence of the *Teams Games Tournament (TGT)* Type Cooperative Learning Model on the Subject of Islamic Cultural History on the Learning Outcomes of Grade VII State Islamic Boarding 1 Tulungagung Students" was written by Robi'atul Adawiya Putri Asyari, NIM. 126201202083. Islamic Religious Education Study Program (PAI), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training (FTIK), State Islamic University (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah (SATU) Tulungagung under the guidance of Mrs. Prof. Dr. Hj. Binti Maunah., M.Pd.I.

Keywords: Cooperative Learning, Learning Outcomes, Islamic Cultural History

This research is based on a theory expressed by Robert Slavin which states that the TGT model can encourage students to cooperate with each other in mastering the skills taught by teachers. This learning model is simple and easy to apply by teachers who are new to using a cooperative approach to make it easier for teachers to improve learning outcomes both in the cognitive, affective and psychomotor domains.

The objectives of this study are (1) To determine the influence of the *Teams Games Tournament (TGT)* Type Cooperative Learning Model on the learning outcomes of Cognitive History of Islamic Culture (SKI) in grade VII State Islamic Boarding 1 Tulungagung. (2) To find out how much the Cooperative Learning Model of the *Teams Games Tournament (TGT)* Type has an effect on the learning outcomes of Affective Islamic Cultural History (SKI) in grade VII State Islamic Boarding 1 Tulungagung. (3) To find out how much influence the *Teams Games Tournament (TGT)* Type Cooperative Learning Model has on the learning outcomes of Psychomotor History of Islamic Culture (SKI) in grade VII State Islamic Boarding 1 Tulungagung.

The approach in this study is a quantitative approach with a type of Quasi Experimental Design approach in the form of a nonequivalent posttest-only control group design. The population in this study is class VII with a total of 270 students. In this study, purposive sampling technique was used. The sample used was class VII I as a control class of 30 students and class VII K as an experimental class of

30 students. The virgin collection techniques used by the researcher are: (1) Questionnaire, (2) Test, (3) Documentation. The data analysis used was three tests, namely (1) Instrument test (validity test and reliability test), (2) Prerequisite test (normality and homogeneity test), (3) Hypothesis test (t test).

The results of this study are (1) There is an influence of the TGT learning model on the learning outcomes of the cognitive domain of students in the subject of Islamic Cultural History class VII students at State Islamic Boarding 1 Tulungagung shown by a sig. (2-tailed) 0.001<0.05 which indicates H_a is accepted. (2) There is an influence of the TGT learning model on the affective learning outcomes of students in the subject of Islamic Cultural History class VII students at State Islamic Boarding 1 Tulungagung shown by the sig. (2-tailed) 0.000<0.05 which indicates H_a is accepted. (3) There is an influence of the TGT learning model on the learning outcomes of the psychomotor realm of students in the Islamic Cultural History subject class VII students at State Islamic Boarding 1 Tulungagung shown by a sig. (2-tailed) 0.000<0.05 which indicates H_a is accepted.

الملخص

أُعدّت هذه الأطروحة بعنوان "تأثير نموذج التعلم التعاوني من نوع الفرق في ألعاب البطولة (فريق – لعبة – بطولة) في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية على تحصيل الطلاب في الصف السابع في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أغونج" من قبل روبياعتول عدوية بوتري عشارى، رقم التسجيل ١٢٦٢٠١٢٠٢٠٨٣. برنامج دراسات تعليم التربية الإسلامية، كلية التربية وعلوم التدريس، جامعة سيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أغونج، تحت إشراف الأستاذة الدكتورة الحاجة بنتي مونة، ماجستير في التربية الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: التعلم التعاوني، التحصيل الدراسي، تاريخ الثقافة الإسلامية

انطلقت هذه الدراسة من نظرية روبرت سلافين التي تفيد بأن نموذج فريق – لعبة – بطولة يمكن أن يشجع الطلاب على التعاون في اكتساب المهارات التي يدرّسها المعلم. هذا النموذج التعليمي بسيط وسهل التنفيذ للمعلمين الجدد الذين يستخدمون نهج التعلم التعاوني، مما يسهل على المعلم تحسين التحصيل الدراسي في المجالات المعرفية والوجدانية والحركية. لذلك، يهدف الباحث إلى اختبار هذه النظرية من خلال دراسة أُجريت في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أغونج، التي طبّقت بالفعل نموذج التعلم التعاوني. أهداف هذه الدراسة هي: (١) معرفة تأثير نموذج التعلم التعاوني نوع فريق – لعبة – بطولة على التحصيل المعرفي لمادة تاريخ الثقافة الإسلامية في الصف السابع في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أغونج؛ (٢) معرفة حجم تأثير نموذج فريق – لعبة – بطولة على التحصيل الوجداني لمادة تاريخ الثقافة الإسلامية في الصف السابع في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أغونج؛ (٣) معرفة حجم تأثير نموذج فريق – لعبة – بطولة على التحصيل الحركي لمادة تاريخ الثقافة الإسلامية في الصف السابع في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أغونج.

المنهجية المتبعة في هذه الدراسة هي منهجية كمية من نوع تصميم شبه تجريبي، مع شكل تصميم المجموعة الضابطة بعد الاختبار فقط التي لا تكافئ. شملت الدراسة عينة مكونة من ٢٧٠ طالباً في الصف السابع. واستخدمت هذه الدراسة تقنية أخذ العينات بطريقة العينة القصدية، حيث تم اختيار الصف السابع "I" كمجموعة ضابطة

تتكون من ٣٠ طالباً، والصف السابع "ك" كمجموعة تجريبية تتكون من ٣٠ طالباً. أما تقنيات جمع البيانات التي استخدمها الباحث فهي: (١) الاستبيان، (٢) الاختبار، (٣) الوثائق. تم استخدام ثلاثة اختبارات لتحليل البيانات: (١) اختبار الأداة (اختبار الصدق والثبات)، (٢) اختبار المتطلبات (اختبار التوزيع الطبيعي والتجانس)، (٣) اختبار الفرضيات (اختبار ت).

نتائج هذه الدراسة هي: (١) يوجد تأثير لنموذج التعلم فريق – لعبة – بطولة على التحصيل المعرفي للطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في الصف السابع في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أغونج، وذلك من خلال قيمة (ذو الاتجاهين) (٠,٠٠١>٠,٠٥) التي تشير إلى قبول الفرضية البديلة (هـ)؛ (٢) يوجد تأثير لنموذج التعلم فريق – لعبة – بطولة على التحصيل الوجداني للطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في الصف السابع في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أغونج، من خلال قيمة (ذو الاتجاهين) (٠,٠٠٠>٠,٠٥) التي تشير إلى قبول الفرضية البديلة (هـ)؛ (٣) يوجد تأثير لنموذج التعلم فريق – لعبة – بطولة على التحصيل الحركي للطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في الصف السابع في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ تولونج أغونج، من خلال قيمة (ذو الاتجاهين) (٠,٠٠٠>٠,٠٥) التي تشير إلى قبول الفرضية البديلة (هـ) .