

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas II MI Negeri 6 Tulungagung” yang ditulis oleh Fitri Silfiana Dewi, NIM. 1725143104, skripsi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, yang dibimbing oleh Bapak Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, Minat, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sebuah fenomena pendidikan saat ini yang mengarah pada proses pembelajaran. Beberapa tenaga pendidik di sekolah masih ada yang menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah. Pembelajaran yang dikemas berupa guru menyampaikan materi dan peserta didik hanya sebagai pendengar sehingga peserta didik menjadi pasif dalam kegiatan belajar dan minat peserta didik untuk belajar menjadi rendah sehingga berdampak pada hasil belajar. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih menekankan pada sisi permainan dengan penghargaan (*reward*) diakhir permainan. Aktivitas belajar siswa dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa lebih rileks dan semangat dalam belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Adakah hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung? (2) Adakah hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung? (3) Adakah hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung? Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Menjelaskan hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung. (2) Menjelaskan hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung. (3) Menjelaskan hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi, angket, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Ada hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung. Hal ini dibuktikan berdasarkan uji

korelasi dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai 0,565 sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan probabilitas $0,565 > 0,329$. (2) Ada hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung. Hal ini dibuktikan berdasarkan uji korelasi dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai 0,562 sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan probabilitas $0,562 > 0,329$. (3) Ada hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar fiqih siswa kelas II MI Negeri 6 Tulungagung. Hal ini dibuktikan berdasarkan uji korelasi dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai 0,665 sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan probabilitas $0,665 > 0,329$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Thesis with the title "Learning Model Usage Relations Teams Games Tournament (TGT) to the Interests and Learning Outcomes Grade II Fiqh State MI 6 Tulungagung" written by Fitri Silfiana Dewi, NIM. 1725143104, thesis Elementary School Teacher Education Department, State Islamic Institute (IAIN) Tulungagung, led by Dr. Agus Purwowidodo, M.Pd.

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

This research is motivated by a phenomenon of current education that leads to the learning process. Some educators in schools still exist that deliver learning materials to the lecture method. Learning is packaged in the form of teachers and learners delivered material only as a listener so that learners become passive in learning activities and interests of learners to learn to be low so that the impact on learning outcomes. Therefore the need for innovation in the learning process one of them by applying the learning model Teams Games Tournament (TGT). The learning model Teams Games Tournament (TGT) more emphasis on the game with awards (reward) at the end of the game.

The problem of this research is (1) Is there any connection using learning model*Teams Games Tournament* (TGT) the interest of studying jurisprudence grade II State MI 6 Tulungagung? (2) Is there a relationship using learning model*Teams Games Tournament* (TGT) the learning outcomes of students of class II jurisprudence State MI 6 Tulungagung? (3) Is there any relationship learning models use*Teams Games Tournament* (TGT) the interest and learning outcomes jurisprudence grade II State MI 6 Tulungagung? The purpose of this study is (1) Explaining the use of the learning model relationship *Teams Games Tournament* (TGT) the interest of studying jurisprudence grade II State MI 6 Tulungagung. (2) Explain the relationship using the learning model*Teams Games Tournament* (TGT) the learning outcomes of students of class II jurisprudence State MI 6 Tulungagung. (3) Explain the relationship using the learning model*Teams Games Tournament* (TGT) the interest and learning outcomes jurisprudence grade II State MI 6 Tulungagung.

This study uses a quantitative research approach to the type of correlation study. The population in this study were class II Siwa State MI 6 Tulungagung. Data collection techniques used were documentation, questionnaire, and test.

The results showed that (1) Thererelationship use learning model *Teams Games Tournament* (TGT) the interest of learning jurisprudence grade II State MI 6 Tulungagung, This is evidenced by testcorrelation with a significance level of 5% was obtained value of 0.565 so $r_{hitung} > r_{tabel}$ with probability $0.565 > 0.329$. (2) There is relationship use learning model *Teams Games Tournament* (TGT) on learning outcomes jurisprudence grade II State MI 6 Tulungagung, This is evidenced by testcorrelation with a significance level of 5% was obtained value of 0.562 so $r_{hitung} > r_{tabel}$ with probability $0.562 > 0.329$. (3) There is relationship use learning model *Teams Games Tournament* (TGT) the interest and learning

outcomes jurisprudence grade II State MI 6 Tulungagung, This is evidenced by testcorrelation with a significance level of 5% was obtained value of 0.665 so $r_{hitung} > r_{tabel}$ with probability $0.665 > 0.329$. Thus H_0 is rejected and H_a accepted that it can be concluded that there is a relationship using learning model Teams Games Tournament (TGT) to the interest and student learning outcomes.

الملخص

أطروحة تحت عنوان "علاقة الاستخدام النموذج التعلم الفرق ألعاب البطولة ضد الاهتمام ومخرجات التعلم الفقه في طلاب الصف ٢ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ تولونج اجونج" التي كتبتها فطر سلفييانا ديوبي، رقم الدفتر القيد. ٤ ١٧٢٥١٤٣١. أطروحات قسم التعليم المعلم المدرسة الابتدائية، الجامعة الإسلامية الحكومية تولونج اجونج، المشرف السيد الدكتور اجوس فورواويدودو، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: الفرق ألعاب البطولة ، الاهتمامات، مخرجات التعلم.

يتم تحفيز هذا البحث من خلال ظاهرة تعليمية الحالية التي تؤدي إلى عملية التعلم. لا يزال هناك بعض المعلمين في المدرسة الذين يقدمون مواد تعليمية بأساليب المحاضرات. يتم حزم التعلم في شكل من المعلمين والمتعلمين تسليم المواد فقط كمستمع بحيث تصبح المتعلمين السلبي في أنشطة التعلم ومصالح المتعلمين للتعلم لتكون منخفضة بحيث أثر على مخرجات التعلم. لذلك من الضروري الابتكار في عملية التعلم من خلال تطبيق نموذج التعلم الفرق ألعاب البطولة. نموذج التعلم الفرق ألعاب البطولة يؤكد في جانب اللعبة مع المكافآت في نهاية اللعبة. أنشطة تعلم الطالب مع الألعاب المصممة في تعلم الفرق ألعاب البطولة تمكن الطالب من أن يكونوا أكثر استرخاء وعاطفة حول التعلم.

إن صياغة المشكلة في هذا البحث هو: (١) هل هناك صلة لاستخدام نماذج التعلم الفرق ألعاب البطولة ضد الاهتمام بتعلم فقه الصف ٢ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ تولونج اجونج؟ (٢) هل هناك صلة لاستخدام نماذج التعلم الفرق ألعاب البطولة ضد مخرجات التعلم للفقه في طلاب الصف ٢ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ تولونج اجونج؟ (٣) هل هناك صلة لاستخدام نماذج التعلم الفرق ألعاب البطولة ضد الاهتمام ومخرجات التعلم للطلاب الفقه في الصف ٢ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ تولونج اجونج؟ أهداف هذا البحث هي (١) لشرح علاقة استخدام نموذج التعلم الفرق ألعاب البطولة ضد الاهتمام بتعلم الفقه الصف ٢ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ تولونج اجونج. (٢) لشرح علاقة استخدام نموذج التعلم الفرق ألعاب البطولة ضد مخرجات التعلم للفقه في طلاب الصف ٢ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ تولونج اجونج. (٣) لشرح علاقة استخدام نموذج التعلم

الفرق ألعاب البطولة ضد الاهتمام ومخرجات التعلم الطلاب الفقه في الصف ٢ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ تولونج اجونج.

يستخدم هذه الدراسة نهج البحث الكمي مع نوع من البحث الارتباط. السكان في هذه الدراسة هو الطلاب من الصف الثاني من المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ تولونج اجونج. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الوثائق والاستبيانات والاختبارات.

وأظهرت النتائج أن (١) هناك علاقة استخدام نموذج التعلم الفرق ألعاب البطولة ضد الاهتمام بتعلم الفقه الصف ٢ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ تولونج اجونج. ويوضح ذلك من خلال اختبار الارتباط مع مستوى الدلالة ٠.٥٠٥ تم الحصول عليه بقيمة ٠.٥٦٥ بحيث يتم حساب ص العد < ص الجدول مع احتمال ٠.٥٦٥ < ٠.٣٢٩ . (٢) هناك علاقة استخدام نموذج التعلم الفرق ألعاب البطولة ضد مخرجات التعلم للفقه في طلاب الصف ٢ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ تولونج اجونج. ويوضح ذلك من خلال اختبار الارتباط مع مستوى الدلالة ٠.٥٠٥ تم الحصول عليه بقيمة ٠.٥٦٢ بحيث يتم حساب ص العد < ص الجدول مع احتمال ٠.٥٦٢ < ٠.٣٢٩ (٣) هناك علاقة استخدام نموذج التعلم الفرق ألعاب البطولة ضد الاهتمام ومخرجات التعلم الطلاب الفقه في الصف ٢ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية ٦ تولونج اجونج. ويوضح ذلك من خلال اختبار الارتباط مع مستوى الدلالة ٠.٥٠٥ تم الحصول عليه بقيمة ٠.٦٦٥ بحيث يتم حساب ص العد < ص الجدول مع احتمال ٠.٣٢٩ . وهذا رفضت ها ورفضت ها لأن من الممكن استنتاج أن هناك علاقة بين استخدام التعلم الفرق ألعاب البطولات ضد الاهتمام ومخرجات التعلم الطلاب.