

**PENGARUH METODE *FUN LEARNING* TERHADAP
PERKEMBANGAN NILAI AGAMA DAN MORAL SISWA**

SKRIPSI

OLEH

MOH. FUAD HASAN

NIM: 20862081034



UNIVERSITAS ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU KEISLAMAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

MEI 2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA SISWA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

OLEH

MOH. FUAD HASAN

NIM: 20862081043



UNIVERSITAS ISLAM

RADEN RAHMAT

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU KEISLAMAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT

MEI 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PENDIDIKAN AGAMA SISWA**

SKRIPSI

Oleh

MOH. FUAD HASAN

NIM: 20862081043

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 29 Mei 2024

Dosen Pembimbing



Dr. Saifuddin Malik, M.Pd

NIDN. 2103017601

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari Rabu

Tanggal, 29 Mei 2024

Ketua,



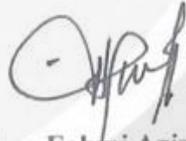
Dr. Saifuddin, S.Ag., M.Pd.
NIDN. 2103017601

Sekretaris,



Eko Yusuf Wahyudi, M.Pd
NIY. 2102450045

Penguji Utama



Dr. Ilma Fahmi Aziza, M.Pd.I.
NIDN. 0721059203

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Keislaman



Dr. Saifuddin, S.Ag., M.Pd.
NIDN. 2103017601

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI



Dr. Siti Muawanatul Hasanah., S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 2104058501

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moh. Fuad Hasan

NIM : 20862081124

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrifikasi baik Sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrifikasi, baik Sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku

Malang, 20 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



MOH. FUAD HASAN

NIM: 20862081043

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kami, sehingga pada kesempatan kali ini kami dapat menyelesaikan proposal skripsi ini, sebagai salah satu tujuan untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada beliau Nabi Akhiru Zaman Muhammad saw, keluarga serta para sahabatnya dengan harapan semoga kita kelakmendapatkan syafaatnya di hari akhir nanti.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini dapat diselesaikan, tidak lepas dari bimbingan, arahan dan kerja sama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan yang tinggi dan ucapan terima kasih kepada semua pihak di antaranya:

1. Kepada Allah SWT yang telah meridhoi penulis sehingga bisa menyelesaikan tugas ini dengan lancar.
2. Kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliah menuju zaman ilmiah dengan adanya dinul islam wal iman.
3. Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, S.E, M.Si.
4. Bapak Dr. Saifuddin, S.Ag, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
5. Ibu Dr. Siti Muawanatul Hasanah, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
6. Bapak Dr. Saifuddin, S.Ag, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing.
7. Kepala Sekolah SMP Al-Munawariyyah Sudimoro, Kec. Bululawang, Kab. Malang.
8. Guru Pamong SMP Al-Munawariyyah Sudimoro, Kec. Bululawang, Kab. Malang.

9. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan do'a, dukungan, waktu, nasihat, kasih sayang, dan motivasi serta materi dengan ikhlas dan tulus tanpa pamrih.
10. Rekan-rekan satu kelompok Ulfia Laili Rohmah, Yuhana Fitroh, Khilda Izzatul Lutfiyah, Zainal Alim, Iga Wulandara Rista, Hanifatul Islamiyah, Fadlul Wafiyah, Novi Mutmainnah, Hasan Samsudin yang telah membantu dalam penyusunan proposal skripsi ini.
11. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Raden Rahmat Malang.
12. Serta Khususnya Ulfia Laili Rohmah yang senantiasa membantu dalam segala hal

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan proposal skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu. Semoga Allah SWT senantiasa ridho dan melimpahkan berkah kepada kita semua, sehingga apa yang telah kita lakukan bersama bermanfaat bagi kita semua Aamiin,

Malang, 20 Mei 2024



Penulis

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRACK	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Tujuan penelitian.....	10
1.4. Hipotesis Penelitian.....	11
1.5. Kegunaan Penelitian.....	12
1.6. Definisi Oprasional	14
1.7. Penelitian Terkait	16
1.8. Sistematis penulisan laporan penelitian	21
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	23
2.1.1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	23
2.1.2. Komponen Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	25
2.1.3. Langkah-langkah Pembelajaran Model <i>Team Games Tournament</i>	27
(TGT)	27
2.1.4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	29
.....	29
2.2 Motivasi Belajar	31
2.2.1. Pengertian Motivasi Belajar.....	31

2.2.2. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar.....	33
2.2.3. Indikator Motivasi Belajar	35
2.2.4. Fungsi Motivasi Belajar	36
2.2.5. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar.....	37
2.3 Pendidikan Agama Islam	39
2.3.1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	39
2.3.2. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	41
2.3.3. Tujuan Pendidikan Agama Islam	45
BAB III METODE PENELITIAN	48
3.1. Desain Penelitian.....	48
3.2. Populasi dan Sampel	50
3.3. Variabel Penelitian	51
3.4. Instrumen Penelitian.....	53
3.5. Teknik Pengumpulan Data	55
3.6. Analisis Data	56
3.6. Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1. Gambaran Obyek Penelitian	62
4.1.1. Sejarah Berdirinya SMP Al-Munawariyyah.....	62
4.1.2. Letak Geografis	63
4.1.3. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Al-Munawariyyah.....	63
4.1.4. Keadaan Siswa SMP Al-Munawariyyah	64
4.1.5. Kondisi Belajar Mengajar SMP Al-Munawariyyah	64
4.1.6. Sumber Daya Pendidikan dan Tenaga Pendididkan.....	65
4.1.7. Sarana dan Prasarana.....	68
4.2. Deskripsi Penelitian	68
4.3. Analisis Data	74
4.3.1. Uji Instrumen.....	74
4.3.1.1. Uji Validalitas	74
4.3.1.2. Uji Reabilitas.....	75
4.3.1.3. Uji Normalitas.....	76

4.3.1.4. Uji Hipotesis (Uji Perbedaan rata-rata <i>t-test</i>).....	77
4.4. Pembahasan.....	79
BAB V KESIMPULAN	85
5.1. Kesimpulan	85
5.2. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 penelitian terkait.....	16
Tabel 3.1 Desain Eksperimen <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	49
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Motivasi Belajar (Variabel Y)	54
Tabel 4.1 Data Siswa SMP Al-Munawariyyah	64
Tabel 4.2 Data Guru dan Staf SMP Al-Munawariyyah	65
Tabel 4.3 Data Sarana dan Prasarana SMP Al-Munawariyyah	68
Tabel 4.4 Data Nilai Pre-test dan Post-test	71
Tabel 4.5 Uji Validalitas Seluruh Variabel	75
Tabel 4.6 Uji Reabilitas Variabel.....	76
Tabel 4.7 Hasil Output SPSS Uji Normalitas	77
Tabel 4.8 Hasil Output SPSS Uji T-test.....	78

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Moh. Fuad Hasan. 2024. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa” Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Pembimbing: Dr. Saifuddin Malik, S. Ag, M. Pd.

Penelitian ini membahas tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam siswa. Kajian penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa, rendahnya motivasi belajar pendidikan agama islam siswa, kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran PAI.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar pendidikan agama islam pada siswa kelas VIII SMP Al-Munawariyah Sudimoro Bululalwnag Malang 2) Untuk menegetahui seberapa besar tingkat motivasi belajar pendidikan agama islam siswa kelas VIII di SMP Al-Munawariyyah 3) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi dan hasil belajar pendidikan agama islam pada siswa kelas VIII SMP Al- Munawariyyah Sudimoro Bululawang, Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Al-Munawariyyah Sudimoro Bululawang Malang yang berjumlah 296 siswa. Dalam pengambilan sampel digunakan teknik sample random sampling, dengan kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol. Teknik dan instrumen pengumpulan data: 1) observasi; 2) dokumentasi; 3) tes tulis. Instrumen penelitian berupa angket untuk mengukur minat dan tes berupa *post-test* untuk mengukur hasil belajar. Instrumen soal sebelum digunakan untuk menjaring data dan untuk mendapatkan data yang objektif, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas. Setelah data yang terkumpul kemudian dianalisis yang akan digunakan untuk uji Manova.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* terhadap hasil belajar hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 0,770 sedangkan pada kelas kontrol dengan signifikansi 0,000 2) Tingkat Motivasi belajar pada siswa kelas VIII di SMP Al-Munawariyyah sangatlah rendah hal ini di buktikan dengan uji *t-test* yang terhadap kelas kontrol menunjukkan angka *pre-test* lebih sebesar 0,770 besar dari 0,05 3) Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* terhadap motivasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *t-test* dengan signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 dan f hitung f tabel.

Kata kunci: Motivasi belajar, *Teams Games Tournamnet (TGT)*, *Quasy Experiment*, pendidikan Agama Islam

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya untuk memajukan pertumbuhan budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt) dan tubuh anak yang satu dan yang lainnya saling berhubungan agar dapat memajukan dan kesempurnaan hidup, yakni kehidupan dan penghidupan anak-anak yang kita didik selaras dengan dunianya.¹ Setiap orang berhak memperoleh peluang dalam pendidikan. Seperti yang tercantum dalam UU RI No.2 1998 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.²

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh, memungkinkannya menjalankan perannya secara optimal dan efektif dalam kehidupan. Dengan demikian, esensi dari pendidikan adalah membantu manusia menampilkan perannya dengan baik dalam dinamika kehidupan manusia. Jenis pendidikan ini akan menghasilkan manfaat yang dirasakan oleh individu lainnya. Pentingnya pendidikan bagi perkembangan manusia tak

¹ Ki Hajar Dewantara, *Bagian Pertama Pendidikan*, (Yogyakarta: Majelis Luhur Taman Siswa 1962), hlm. 14-15

² Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pelaksananya (UU RINo.2 Thn. 1998) (Jakart: Sinar Grafika, 1993), cet. VI, hlm. 3)

terbantahkan. Melalui arahan yang tepat, pendidikan mampu menciptakan individu yang berkualitas, dilengkapi dengan moral dan budi pekerti yang baik.

Seperti halnya dengan agama islam bahwasanya umat islam di ajarkan berbagai ilmu pengetahuan dari berbagai aspek, baik dari segi ilmu pengetahuan dan ilmu social masyarakat. Keselarasan tentang tujuan pendidikan dengan nilai nilai beragama yang di gunakan di Indonesia, yang mayoritas penduduknya beragama muslim, maka pada beberapa lembaga pendidikan mengajarkan mata pelajaran pendidikan agama islam. Karena masyarakat di Indonesia mayoritas beragama Islam, anak-anak dididik agama Islam sejak usia dini sampai jenjang yang lebih tinggi sesuai dengan tingkatannya.

Pentingnya Pendidikan Agama Islam untuk menumbuhkan serta mengembangkan potensi siswa dalam menerapkan akhlak, spiritual keagamaan, kepribadian diri dan pengendalian diri yang sesuai dengan tuntunan kaidah ajaran agama islam, serta menciptakan generasi yang unggul dalam beragama dan bermanfaat di antara manusia.

Dalam memilih sekolah yang menekankan Pendidikan Agama Islam bagi anak, penting untuk melakukan evaluasi menyeluruh terhadap berbagai pilihan pendidikan yang tersedia. Dengan memilih dengan bijak, mempertimbangkan aspek pendidikan terbaik, kita dapat memberikan fondasi yang kokoh bagi perkembangan spiritual anak-anak kita,

memastikan mereka memiliki pengalaman pendidikan agama yang mendalam dan membawa dampak positif dalam kehidupan mereka.

Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah adalah untuk membentuk individu yang berpegang teguh pada ajaran agama islam, berakhlak mulia, dan berkontribusi positif pada masyarakat. Yang mencakup pengenalan dan megajarkan prinsip-prinsip dasar islam, pengembangan spiritualitas siswa dengan meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa serta mengajarkan siswa untuk menjadi anggota masyarakat yang aktif, berkontribusi positif, dan memperjuangkan keadilan dan kesejahteraan bersama.

Dalam proses Pendidikan Agama Islam, keberhasilan peserta didik didorong oleh pengaruh baik dari dalam maupun dari luar. Pengaruh internal, yang sering disebut sebagai dampak dari dalam, adalah motivasi yang terdapat di dalam diri setiap siswa. Motivasi adalah proses aktualisasi sumber pegerakan dan pendorongan tingkah laku individu memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan.³ Menurut Asrori, pada intinya motivasi dapat diartikan sebagai: (1) dorongan yang timbul pada diri seseorang, secara disadari atau tidak disadari, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu; (2) usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok tertentu bergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan tertentu.⁴

³ Sudibyo Suryobroto, *Psikologi Pelatihan* (Jakarta, Jaya sakti, 1993), hlm. 63

⁴ Mohammad Asrori, *Strategi Pembelajaran* (Bandung, Wacana Prima, 2009), hal. 183

Maka, motivasi bisa dijelaskan sebagai dorongan internal yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam aktivitas demi mencapai suatu tujuan. Perilaku seseorang dipicu oleh keberadaan motivasi tertentu, yang sangat memengaruhi aktivitasnya secara keseluruhan. Motivasi memiliki dampak besar pada proses belajar secara menyeluruh. Semakin tinggi motivasi seseorang untuk belajar, semakin efektif pula proses belajarnya.

Untuk menjalankan kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan baik, diperlukan inspirasi ataupun inovasi untuk membuat perubahan dalam diri siswa saat melakukan aktivitas tertentu seperti halnya pada kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dianggap efektif ketika siswa mampu memahami seluruh materi yang disampaikan. Guru memiliki peran penting dalam memastikan setiap siswa berinteraksi aktif dengan materi dan metode yang diterapkan dalam pendidikan agama islam. Serta dapat menerapkan materi yang di pelajari di kehidupan sehari-hari.

Pentingnya motivasi belajar dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam adalah untuk menumbuhkan serta mengembangkan potensi siswa dalam menerapkan akhlak, spiritual keagamaan, kepribadian diri dan pengendalian diri yang sesuai dengan tuntunan kaidah ajaran agama islam. Menurut Ihsan Dacholfany dan Usawatun, Pentingnya pendidikan agama islam adalah untuk membimbing manusia menuju harapan dan cita, yaitu akan mendapatkan kebahagiaan di

dunia dan di akhirat kelak.⁵ Pendapat ini menegaskan bahwa pentingnya pengajaran Pendidikan Agama Islam adalah untuk membimbing manusia agar menjadi lebih baik, baik di dunia maupun di kehidupan setelah ini (akhirat).

Sebagai fasilitator, guru memiliki tanggung jawab dalam mendidik siswa di sekolah dengan memasukkan nilai-nilai agama dan membentuk keimanan serta ketaqwaan peserta didik sebagai bagian penting dari pendidikan mereka. Maka dari itu sangatlah penting bagi guru untuk memberikan motivasi belajar dalam mengajarkan Pendidikan Agama Islam untuk menanamkan akidah, dan nilai-nilai agama islam.

Untuk meningkatkan motivasi belajar dapat di lakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran atau metode pembelajaran yang tepat, sebagai seorang guru yang professional harus dapat menyampaikan tujuan pembelajaran serta dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran secara maksimal.

Penguasaan strategi atau metode pembelajaran merupakan hal krusial bagi pendidik karena berhasilnya proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh cara guru menerapkan strategi atau metode tersebut. Dalam pendidikan agama Islam, terdapat beragam metode yang bisa digunakan oleh guru untuk menarik minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

⁵ Ihsan Dacholfany, *Pendidikan Anak Usia Dni menurut Konsep Islam*, (Jakarta: Amzah, 2018), hlm. 1.

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶ Model pembelajaran memiliki sifat yang lebih terkait dengan prosedur, mencakup langkah-langkah khusus, sementara teknik adalah cara pelaksanaannya yang bersifat praktis. Kegiatan yang menarik akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Karena kebanyakan guru pendidikan agama islam menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya, kebanyakan siswa tidak tertarik dan tidak termotivasi dalam kegiatan pembelajaran agama islam.

Maka dari itu guru perlu memperhatikan metode pembelajaran yang penting dalam merencanakan materi pelajaran. Ada banyak cara yang bisa digunakan oleh guru untuk membantu siswa berpikir secara kreatif dan inovatif. Salah satu contohnya adalah penggunaan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam proses pembelajaran.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di kembangkan oleh Slavin (1945) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.⁷ Slavin menemukan bahwa metode *Teams Games Tournaments* (TGT) berhasil meningkatkan *skill-skill* dasar, pencapaian interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.⁸

⁶ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta, Bumi Aksara; 2009), hlm. 2

⁷ Sa'dun Akbar, *Pengembangan Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini*. (Bandung: Refika Aditama. 2019). hlm. 197

⁸ *Ibid...*

Model pembelajara *Teams Games Tournament* (TGT) Suatu model pembelajaran yang mudah diterapkan yaitu dengan melibatkan semua peserta didik dalam aktivitas yang bersifat permainan, memungkinkan mereka belajar secara berkelompok tanpa adanya perbedaan status⁹. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) disajikan dengan pendekatan yang lebih menghibur, bertujuan agar para siswa lebih antusias dan bersemangat saat mengikuti pelajaran agama Islam.

Membuat suasana belajar yang ceria tidak sama dengan menciptakan kegemparan dan keramaian dalam pembelajaran. Sebaliknya, kebahagiaan dan kegembiraan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, melibatkan semua pihak secara aktif, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi guru dan siswa.

Belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan makna pembelajaran bagi peserta didik, memacu motivasi, serta memberikan kepuasan kepada mereka. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, peserta didik tidak akan terbebani atau merasa tertekan untuk belajar. Dengan menggunakan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa di buat lebih nyaman, percaya diri, meningkatnya *skill-skill* dasar, pencapaian interaksi positif antar siswa, harga diri, sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda dan yang khusus adalah motivasi belajar siswa.

⁹ Nur Afwa Milawati. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Self Confidence Peserta Didik.*(Tarbiyah Islamiyah: Jurna ilmiah metode penelitian kuantitative, 2019), hlm. 3

Penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurhidayati dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Al-Qur’an Hadis Peserta Didik Kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumber Gempol Tulungagung”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: Berdasarkan tabel hasil perhitungan nilai angket motivasi belajar diperoleh nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Al-Qur’an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung. Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan Hipotesis (H_a), yaitu ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Al-Qur’an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

Penelitian yang lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Naila Kholishotul Lutfiyah dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTS Mathoi’ul Huda Bugel Kedung Jepara”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran fiqih di kelas VIII di MTs.

Matholi'ul Huda Bugel Tahun 2022/2023. Tingkat motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran fiqih dengan model konvensional yaitu motivasi awal sebesar 63,88 dan motivasi akhir sebesar 65,29. Eksperimen menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,214 > 1,664$ dan $Sig.(p) < 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Peserta didik diinginkan untuk memiliki motivasi yang tinggi dalam memahami Pendidikan Agama Islam, serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun, di lapangan, dalam penelitian yang dilakukan di SMP Al-Munawariyyah Sudimoro, Bululawang, implementasi pembelajaran pendidikan agama Islam masih rendah. Ini terlihat dari beberapa perilaku saat pembelajaran berlangsung siswa kurang bersemangat dalam meakukan pembelajaran dan kurangnya rasa tanggung jawab, dan kurangnya kerjasama. Hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Oleh karena itu, berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan metode Teams Games Tournament dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam. Hal inilah yang menjadi alasan utama dalam menyusun penelitian mengenai "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di SMP Al-Munawariyyah Sudimoro Bululawang".

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Mata Pelajaran PAI bagi Siswa Kelas VIII di SMP Al-Munawariyyah Sudimoro Bululawang Kabupaten Malang?
2. Seberapa Besar Tingkat Motivasi Belajar Siswa yang Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII di SMP Al-Munawariyyah Sudimoro Bululawang kabupaten Malang?
3. Apa Ada Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Al-Munawariyyah Sudimoro Bululawang Kab. Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi Siswa Kelas VIII di SMP Al-Munawariyyah Sudimoro Bululawang Kabupaten Malang.
2. Untuk Mengetahui Seberapa Besar Tingkat Motivasi Belajar Siswa yang Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII di SMP Al-Munawariyyah Sudimoro Bululawang Kabupaten Malang.

3. Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Al-Munawariyyah Sudimoro Bululawang Kabupaten Malang.

1.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang berfokus pada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Al-Munawariyyah adalah untuk mengeksplorasi bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Motivasi belajar siswa sangatlah penting terhadap Perkembangan Proses pembelajaran karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan pendekatan atau Teknik yang tepat, siswa akan memperoleh pemahaman dalam suatu pembelajaran yang kuat yang nantinya akan membantu mereka dalam Perkembangan selanjutnya dan di masa yang akan datang.

Hipotesis secara definitif dapat berarti jawaban sementara yang kebenarannya masih diuji dengan data yang diperoleh dari lapangan.¹⁰

¹⁰ Sukardi, *Metode Penelitian Kopetensi dan Praktiknya*, (Jakarta, PT. Bumi Aksara: 2003), hal 49

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat

pertanyaan.¹¹ Sesuai dengan rumusan masalah maka peneliti

mengajukan Hipotesis Nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a) sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

H_a : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) peserta didik di SMP Al-Munawariyyah Sudimoro Bululawang.

2. Hipotesis Nol (H_0)

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) peserta didik di SMP Al-Munawariyyah Sudimoro Bululawang.

1.5 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi akademisi dan praktisi:

a. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap dalam penelitian penggunaan Model *Teams Games Tournaments* (TGT) ini dapat mendorong siswa memiliki manfaat

¹¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Bandung, Alfa Beta: 2019), hlm 99

secara konseptual yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta meningkatkan kolaborasi antar siswa dalam pembelajaran kelompok, memperkuat pemahaman konsep, serta meningkatkan tanggung jawab individu dalam memahami materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP AL-Munawariyyah.

b. Manfaat Praktisi

1. Bagi Sekolah

Bisa dimanfaatkan sebagai materi informasi bagi pihak lembaga yang terlibat dalam pengelolaan pendidikan di sekolah, dan serta memungkinkan pihak lembaga untuk mengambil tindakan yang dapat meningkatkan semangat dan pencapaian siswa.

2. Bagi Peserta Didik

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) ini diharapkan dapat menjadikan situasi pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Peserta didik lebih antusias dan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi guru

Diharapkan dengan penelitian ini guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik. Metode ini juga menambahkan wawasan kepada guru tentang model pembelajaran selain model konvensional serta

dapat di jadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam menggunakan variasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT).

4. Bagi penulis

Penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat memberikan kontribusi bagi dunia Pendidikan dan membuka penelitian lebih lanjut serta belajar menjadi guru yang baik, kreatif, dan inovatif.

1.6 Definisi Operasional

1. Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournamen* (TGT)

Merupakan salah satu strategi Pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa metode *Teams Games Tournaments* (TGT) berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian interaksi positif antar siswa, tanggung jawab, dan sikap saling menerima pada siswa-siswa yang lainnya¹².

Tujuannya adalah agar siswa lebih bersemangat, efektif dan termotivasi dalam memahami Pelajaran. Menurut Slavin *Teams*

Games Tournaments (TGT) terdiri dari lima komponen yaitu:

Presentasi Kelas, Tim, *Games*, *Tournament* dan Rekognisi Tim.

Sebelum pembagian peserta didik ke dalam kelompok dilakukan,

¹² Sa'dun Akbar, *Pengembangan Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini*. (Bandung: Refika Aditama. 2019). hlm. 197

guru akan menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selain itu, guru juga akan menyiapkan kartu soa untuk turnamen permainan dalam kelompoknya masing-masing untuk memastikan pemahaman materi oleh semua anggota timnya. Peserta didik akan di bagi ke dalam beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 orang. Setiap kelompok akan menjalankan tugas yang ada dalam lembar kerja yang disediakan oleh guru.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk belajar dan mencari pengetahuan, ketrampilan, atau pemahaman baru yang memiliki tujuan meningkatkan diri siswa tersebut agar terus berkembang. Menurut pendapat Risk dalam Roahani, bahwa motivasi belajar adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan keinginan pada diri siswa yang menunjang aktivitas kearah tujuan belajar.¹³

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya membimbing, mengarahkan dan membina peserta didik yang dilakukan secara sadar dan terencana agar terbina suatu kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran islam.¹⁴

¹³ Ahmad Rohani dan Abu ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm. 10

¹⁴ Abudin Nata, *Metodologi Studi Islam*, (Jakarta: Perindo, 2008), hal. 340

Jadi, pendidikan agama Islam adalah upaya yang disengaja oleh pendidik untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui berbagai kegiatan seperti bimbingan, pengajaran, atau pelatihan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap motivasi belajar pendidikan agama Islam adalah sebuah model pembelajaran yang disebut *teams games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dengan mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.7 Penelitian Terkait

Tabel 1.1

Penelitian Terkait

No	Nama/Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Siti Nurhidayati. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadist	Isi yang di ambil dari skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar	Penelitian Siti Nurhidayati, Implementasi Pengaruh Metode Teams Games Tournaments Terhadap Motivasi belajar Siswa/ Peserta didik. Sedangkan	Penelitian Siti Nurhidayati memilih populasi dan sampel pada siswa Sekolah Dasar (SD), sedangkan penelitian ini memilih

	<p>Peserta Didik Kelas IV di MI Bendil Jati Wetan Sumbergempol Tulungagung. 2021. 2020. FTIK. PGMI. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. Skripsi.</p>	<p>Al-Qur'an Hadist Peserta Didik Kelas IV di MI Bendil Jati Wetan Sumbergempol Tulungagung” didalamnya membahas mengenai “pengaruh model pembeajaran kooperatif metode Teams Games Tournaments (TGT) Motivasi beajar dan Hasil Belajar Peserta didik ”</p>	<p>penelitian ini menggunakan pengaruh metode pembelajaran teamgames tournaments terhadap motivasi belajar siswa</p>	<p>populasi dan sampel pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).</p>
2.	<p>Naila Kholishotul Luthfiah. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Keas VIII di MTS Mathoi'ul Huda Bugel Kedung Jepara. 2022. FTIK, PAL. IAIN Kudus. Srkripsi.</p>	<p>Isi yang di ambil dari skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Keas VIII di MTS Mathoi'ul Huda Bugel Kedung Jepara” didalamnya membahas mengenai “pengaruh model teams games tournaments terhadap mtivasi belajar siswa pada</p>	<p>Penelitian Naila Kholishotul Luthfiah, Pengaruh Metode Teams Games Tournaments Terhadap Motivasi belajar Siswa/ Peserta didik. Sedangkan penelitian ini menggunakan pengaruh metode pembelajaran teamgames tournaments terhadap motivasi belajar siswa</p>	<p>Penelitian Naila Kholishotul Luthfiah, memilih populasi dan sampel pada siswa MTS dan variable Y nya adalah mata pelajaran fiqih, sedangkan penelitian ini memilih populasi dan sampel pada siswa SMP dan variabel Y adalah Pendidikan Agama Isam.</p>

		mata pelajaran fiqih.		
3.	Zainia Nuril Hidayati. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas III B MI Darul Huda Tingal Kec. Garum Kab. Blitar. 2019. FITK, PGMI, UIN Satu Tulungagung	Isi yang diambil dari skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas III B MI Darul Huda Tingal Kec. Garum Kab. Blitar” didalamnya membahas mengenai pengaruh metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa.	Dalam penelitian ini, Zaina Nuril Hidayati menggunakan model pembelajaran team games tournament dalam meningkatkan motivasi belajar. Hal ini sama yang dilakukan oleh halnya peneliti di penelitian ini, yakni menggunakan model pembelajara kooperatif tipe team games tournament.	Zainia nuril Hidayati menggunakan sampel dan populasi dalam jenjang Madrasa Ibtidaiyah (MI), sedangkan penelitian ini menggunakan jenjang yang lebih tinggi yaitu kelas VIII SMP
4.	Endah Nofita Sari. Pengaruh Model Pembelajaran Teams games Tournament (TGT) dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN 3 Ponorogo. 2020. PGMI, FTIK, IAIN Ponorogo	Isi yang diambil dalam peneltian ini yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams games Tournament (TGT) dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN 3 Ponorogo.” Di dalamnya membahas tentang penaruh metode team game tournament dan motivasi belajar	Dalam penelitian tersebut, Endah Novita Sari, menggunakan model pembelajaran team game tournament, begitu pula peneliti juga menggunakan model pembelajaran team games tournament untuk mengukur ppengaruh pembelajaran dalam menguatkan	Penelitian Endah Nofita Sari, memilih populasi dan sampel pada siswa MI dan variable Y nya adalah mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian ini memilih populasi dan sampel pada siswa SMP dan variabel Y adalah Pendidikan Agama Isam.

		terhadap pengaruh hasil belajar siswa.	motivasi belajar siswa.	
--	--	--	-------------------------	--

Berdasarkan dari penelitian terkait di atas dapat di ketahui bahwa penelitian ini sangat berbeda dengan penelitian yang ada di dalam penelitian terkait, karena penelitian ini membahas tentang “Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”. Adapun hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurhidayati dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Al-Qur’an Hadis Peserta Didik Kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumber Gempol Tulungagung”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: Berdasarkan tabel hasil perhitungan nilai angket motivasi belajar diperoleh nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Al-Qur’an Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung. Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan Hipotesis (H_a), yaitu ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Al-Qur’an

Hadis peserta didik kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.

Penelitian yang lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Naila Kholishotul Lutfiyah dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTS Mathoi’ul Huda Bugel Kedung Jepara”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran fiqih di kelas VIII di MTs. Matholi’ul Huda Bugel Tahun 2022/2023. Tingkat motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran fiqih dengan model konvensional yaitu motivasi awal sebesar 63,88 dan motivasi akhir sebesar 65,29. Eksperimen menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,214 > 1,664$ dan $Sig.(p) < 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian yang lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Zainia Nuril Hidayati dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas III B MI Darul Huda Tingal Kec. Garum Kab. Blitar”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwasannya ada pengaruh model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) terhadap motivasi siswa belajar kelas III B di MI Darul Huda Tingal Kec. Garum Kab. Blitar tahun Ajaran 2018/2019. Dengan

besar nilai signifikansi hasil ujian Mann-Whitney adalah 0,021 dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% karena $0,021 < 0,05$ maka H_0 di tolak.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Endah Nofita Sari yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams games Tournament (TGT) dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN 3 Ponorogo.” Memiliki hasil penelitian bahwasannya ada pengaruh hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran melalui model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Karena nilai P-Value Variabel $0,000 <) 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a di Terima.

1.8 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Agar dalam pembahasan skripsi ini mudah untuk dipahami, maka peneliti perlu memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh tentang pembahasan skripsi ini. Maka secara singkat dapat dilihat dalam sistematika penulisan ini, yang menjadi lima bab sebagaimana berikut :

Diawali dengan cover lembar persetujuan dosen pembimbing, lembar bukti telah mengikuti ujian di depan dewan penguji skripsi atau disebut lembar pengesahan, motto, kata pengantar, daftar isi dan abstrak. Kemudian dilanjutkan dengan :

Bab I pendahuluan yang mencakup : latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasinal, penelitian terkait dan sistematika penulisan. Bab pendahuluan

ini diletakkan pada Bab pertama karena apa yang dikemukakan ialah untuk memberikan arah yang jelas untuk memahami skripsi ini.

Bab II adalah kajian pustaka yang terdiri dari ulasan-ulasan teori yang menjadi dasar-dasar penelitian, adapun pembahasannya yaitu: (1) Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, (2) Motivasi Belajar Siswa, (3) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Bab III adalah Metodologi Penelitian yang mencakup (1) Desain Penelitian, (2) Populasi dan Sampel, (3) Instrumen Penelitian, (4) Teknik Pengumpulan Data dan (5) Analisis Data.

Bab IV adalah Hasil Penelitian dan Pembahasan. Memuat tentang hasil yang diperoleh selama melakukan penelitian yang berisikan mengenai (1) Gambaran Obyek Penelitian, (2) Penyajian Data, (3) Analisis Data dan (4) Pembahasan.

Bab V adalah bagian akhir dari skripsi. Di Bab V ini hanya ada dua hal pokok yaitu kesimpulan dan saran. Selanjutnya adalah bagian akhir, bagian akhir ini memiliki bagian tersendiri dan tidak termasuk dalam bab V. Di bagian akhir ini biasanya mencakup daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan riwayat peneliti.

Bab V adalah bagian akhir dari skripsi. Di Bab V ini hanya ada dua hal pokok yaitu kesimpulan dan saran. Selanjutnya adalah bagian akhir, bagian akhir ini memiliki bagian tersendiri dan tidak termasuk dalam bab V. Di bagian akhir ini biasanya mencakup daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan riwayat peneliti.