

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM*
GAMES TOURNAMENT TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS XI DI MAS TI
BATANG KABUNG KOTA PADANG**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan Sebagai
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S. Pd.) pada Program Studi
Pendidikan Agama Islam*



**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Oleh :

Muhammad Al-Hamzi

2014010082

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL PADANG
1446 H / 2025 M**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di MAS TI Batang Kabung Kota Padang**” adalah benar hasil karya atau karya saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi yang sudah dipublikasikan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidak orisinal, maka saya bersedia untuk dibatalkan keabsahan skripsi ini dan gelar kesarjanaan saya.

Padang, 6 Februari 2025
Yang Menyatakan,



Muhammad Al-Hamzi
NIM 2014010082

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di MAS TI Batang Kabung Kota Padang**” disusun oleh Muhammad Al-Hamzi 2014010082 telah memenuhi persyaratan Ilmiah dan dapat disetujui untuk ke sidang Munaqasyah.

Padang, 6 Februari 2025

Pembimbing I



Dr. Awida, M.Pd.

NIP. 196702051998032002

Pembimbing II



Dr. Widya Sari, M.A.

NIP. 197604152009122001

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di MAS TI Batang Kabung Kota Padang”** disusun oleh **Muhammad Al-Hamzi NIM. 2014010082**, telah diuji dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang, pada hari Rabu 26 Febuari 2025 dan dinyatakan telah diterima sebagai syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata 1 (S.1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.

Padang, 28 Februari 2025

Tim Penguji

Ketua

Dr. Awida, M.Pd.
NIP. 19670205 199803 2002

Sekretaris

Dr. Widva Sari, M.A.
NIP. 19760415 200912 2001

Anggota :

Penguji I

Dr. Misra, S.Pd.I., M.S.I.
NIP. 19790110 201101 0009

Penguji II

Dr. Azrul, M.Pd.
NIP. 19850801 202012 1003

Penguji III

Dr. Awida, M.Pd.
NIP. 19670205 199803 2002

Penguji IV

Dr. Widva Sari, M.A.
NIP. 19760415 200912 2001

Mengesahkan



Dr. Yasmadi, M.Ag.
NIP. 19730517 200003 1001

ABSTRAK

Judul Skripsi ini adalah **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI Di MAS TI Batang Kabung Kota Padang”** ditulis oleh Muhammad Al-Hamzi 2014010082 Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Latar belakang penelitian ini adalah model pembelajaran yang digunakan pendidik belum mengaktifkan peserta didik terlihat dari keluhan peserta didik yaitu pembelajaran yang membosankan dan membuat keadaan mengantuk sehingga peserta didik hanya diam dan mendengarkan penjelasan tanpa adanya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih di MAS TI Batang Kabung Kota Padang”**.

Tujuan dalam penelitian skripsi ini yaitu (1) Untuk mengetahui bagaimana keaktifan belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAS TI Batang Kabung Kota Padang. (2) Untuk mengetahui bagaimana keaktifan belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAS TI Batang Kabung Kota Padang. (3) Untuk Mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran konvensional di kelas XI 2 dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih kelas XI 1 di MAS TI Batang Kabung, Kota Padang.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen, populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas XI MAS TI Batang Kabung Kota Padang tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, kelas yang dipilih sebagai kelas eksperimen adalah XI 1 dan kelas kontrol XI 2.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar kelas eksperimen yang menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berada pada klasifikasi tinggi, sedangkan Keaktifan belajar kelas kontrol yang tidak menerapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* klasifikasi rendah. Berdasarkan hasil analisis uji yang dilakukan pada *software* SPSS 26, maka diperoleh $\text{sig } \alpha < 0,05$ yaitu 0,000 artinya $0,000 < 0,005$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak dan $T_{\text{hitung}} > T_{\text{tabel}}$ yaitu $89,288 > 1,690$ artinya H_a yang mengatakan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di MAS TI Batang Kabung Kota Padang H_a diterima dan H_0 ditolak.

ABSTRACT

The title of this thesis is "***The Influence of the Team Games Tournament Type Cooperative Learning Model on Student Activeness in the Fiqh Subject of Class XI at MAS TI Batang Kabung, Padang City***" written by Muhammad Al-Hamzi 2014010082 Islamic Religious Education Study Program, Imam Bonjol State Islamic University, Padang.

The background of this study is that the learning model used by educators has not activated students, as seen from student complaints, namely boring learning and making them sleepy so that students only remain silent and listen to explanations without any active participation in the learning process. The formulation of the problem in this study is "How does the Team Games Tournament Type Cooperative Learning Model affect Student Learning Activity in the Fiqh Subject at MAS TI Batang Kabung, Padang City".

The objectives of this thesis research are (1) To find out how active students are in learning using conventional learning models in the subject of Fiqh in class XI at MAS TI Batang Kabung, Padang City. (2) To find out how active students are in learning using the cooperative learning model of the Team Games Tournament type in the subject of Fiqh in class XI at MAS TI Batang Kabung, Padang City. (3) To find out whether there is an influence of the conventional learning model in class XI 2 and the cooperative learning model of the Team Games Tournament type on the active students in learning in the subject of Fiqh in class XI 1 at MAS TI Batang Kabung, Padang City.

This type of research is quantitative experiment, the population in this study is all students of class XI MAS TI Batang Kabung, Padang City in the 2024/2025 academic year. Sampling was done by purposive sampling technique, the class selected as the experimental class was XI 1 and the control class XI 2.

The results showed that the learning activity of the experimental class that implemented the Team Games Tournament Cooperative Learning Model was in the high classification, while the learning activity of the control class that did not implement the Team Games Tournament Learning Model was in the low classification. Based on the results of the test analysis carried out on SPSS 26 software, it was obtained that $\text{sig } \alpha < 0,05$ was 0,000 meaning $0,000 < 0,005$ then H_a was accepted and H_0 was rejected and $T_{\text{count}} > T_{\text{table}}$ which was $89,288 > 1,690$ meaning H_a which said there was an influence of the Team Games Tournament cooperative learning model on the learning activity of students in the Fiqh subject at MAS TI Batang Kabung, Padang City H_a was accepted and H_0 was rejected.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah rabbil'alam*in segala puji dan rasa syukur atas segala rahmat dan karunia-Nya kepada semua hamba-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di MAS TI Batang Kabung Kota Padang”**. Sholawat bersampulkan salam semoga selalu disampaikan kepada Baginda Muhammad Saw, yang telah mewasiatkan untuk senantiasa berpegang teguh kepada dua pedoman yang ditinggalkan untuk umatnya, yaitu Al-Quran dan Sunnah Rasul *Shallahu'allahi wassalam*.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Pada kesempatan ini disampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Awida, M.Pd. selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Widya Sari, M.A. selaku pembimbing II dan Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan semaksimal mungkin, sehingga bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Misra, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, dan Bapak Dr. Azrul, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam serta seluruh pegawai Program Studi Pendidikan Agama Islam.
3. Bapak dan Ibu Pendidik yang mengajar di Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang.
4. Kepala Sekolah, Staf Tata Usaha, dan Majelis Guru MAS TI Batang Kabung Kota Padang yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian.

Teristimewa, terima kasih yang tak terhingga diucapkan kepada Ayahanda

tercinta (Dedi) dan Ibunda tercinta (Rimurti) yang senantiasa mendoakan dan berusaha memberikan yang terbaik berupa dukungan moril maupun materil, serta setia dan sabar mendorong serta dapat menghantarkan hingga akhir langkah ini. Terimakasih juga kepada Adik Kandung (Nurul Huda Nabillah) dan Adik Kandung (Muhammad Hanafi) yang senantiasa selalu mendoakan yang terbaik untuk menajalani perkuliahan. Selanjutnya kepada sahabat sejati Riyan Andara, Junifer Saputra, Riko Hamdani, Fadil Syafriadi, Alfito Rivaldo, Muhammad Rahman Aulia Deva, Irsyad Abdullah, Dzikri Hidayatullah dan Ricky Adino yang telah memberikan motivasi, semangat, bantuan, dan selalu menemani dalam proses penyusunan skripsi, serta mendengarkan semua keluhan kesah sehinggabisa menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih kepada teman-teman dan senior prodi PAI yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu, yang telah berkontribusi dan memberikan dorongan serta motivasi kepada peneliti sehingga bisa menghadapi segala rintangan dan sampai pada titik ini. Semoga bantuan dan keikhlasan yang telah diberikan semoga menjadi amal ibadah dan bernilai pahala di sisi Allah *Subhanahu wa ta'ala Aamiin ya Rabbal 'Alamin*. Skripsi ini hendaknya bermanfaat bagi pembaca pada umumnya serta bernilai ibadah di sisi Allah *Subhanahu wa ta'ala*.

Padang, 6 Februari 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Al Hamzi

NIM 2014010082

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Defenisi Operasional.....	13
G. Manfaat Penelitian.....	15
BAB II KAJIAN TEORI.....	17
A. Kajian Pustaka.....	17
1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	17
a. Model Pembelajaran Kooperatif.....	17
1) Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	17
2) Tujuan Pembelajaran Kooperatif.....	18
b. <i>Team Games Tournament</i>	19
1) Pengertian <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	19
2) Langkah-Langkah <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	20

3) Kelebihan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	22
4) Kekurangan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	23
2. Keaktifan Belajar.....	25
a. Pengertian Keaktifan Belajar.....	25
b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar.....	27
c. Indikator Keaktifan Belajar.....	29
3. Pembelajaran Fikih.....	33
a. Pengertian Pembelajaran Fikih.....	33
b. Tujuan Pembelajaran Fikih.....	36
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	37
C. Kerangka Berpikir.....	40
D. Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Jenis Penelitian Dan Desain Penelitian.....	42
1. Jenis Penelitian.....	42
2. Desain Penelitian.....	43
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	44
1. Tempat Penelitian.....	44
2. Waktu Penelitian.....	44
C. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	44
1. Populasi Penelitian.....	44
2. Sampel Penelitian.....	45
D. Variabel Penelitian.....	47
1. Variabel Bebas (x).....	47
2. Variabel Terikat (y).....	47
E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data Penelitian.....	47
1. Teknik Pengumpulan Data Penelitian.....	47
a. Angket (Kuesioner).....	48
b. Dokumentasi.....	49

2. Instrumen Pengumpulan Data Penelitian.....	50
F. Validitas Dan Realibilitas Penelitian.....	51
1. Validitas Penelitian.....	51
2. Realibilitas Penelitian.....	55
G. Teknik Analisis Data Penelitian.....	57
1. Uji Normalitas.....	58
2. Uji Homogenitas.....	59
3. Uji Hipotesis.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	62
1. Temuan Umum Penelitian.....	62
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	62
3. Gambaran Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol Dengan Menggunakan Model Konvensional Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI 2 Di MAS TI Batang Kabung Kota Padang.....	64
a. Gambaran Data Angket Keaktifan Belajar Kelas Kontrol Tes Awal (<i>Pre Test</i>).....	64
b. Gambaran Data Angket Keaktifan Belajar Kelas Kontrol Tes Akhir (<i>Post Test</i>).....	66
4. Gambaran Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen Dengan Menerapkan Model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI 1 Di MAS TI Batang Kabung Kota Padang....	68
a. Gambaran Data Angket Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen Tes Awal (<i>Pre Test</i>).....	68
b. Gambaran Data Angket Keaktifan Belajar Kelas Eksperimen Tes Akhir (<i>Post Test</i>).....	70
B. Hasil Uji Hipotesis.....	72
C. Pembahasan Penelitian.....	74
D. Keterbatasan Penelitian.....	79

BAB V PENUTUP.....	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 3.1	Rancangan Penelitian	43
Tabel 3.2	Populasi Penelitian	45
Tabel 3.3	Sampel Penelitian	46
Tabel 3.4	Hasil Uji Validitas	53
Tabel 3.5	Kriteria Taksiran Reliabilitas	56
Tabel 3.6	Hasil Uji Reliabilitas	57
Tabel 3.7	Hasil Uji Normalitas	59
Tabel 3.8	Hasil Uji Homogenitas	60
Tabel 4.1	Data Keaktifan Belajar <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol	65
Tabel 4.2	Data Keaktifan Belajar <i>Post Test</i> Kelas Kontrol	65
Tabel 4.3	Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar di MAS TI Batang Kabung Kota Padang	66
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Skor Keaktifan Belajar <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol	68
Tabel 4.5	Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar di MAS TI Batang Kabung Kota Padang	68
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Skor Keaktifan Belajar <i>Post Test</i> Kelas Kontrol	68
Tabel 4.7	Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar di MAS TI Batang Kabung Kota Padang	70
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Skor Keaktifan Belajar <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen	70
Tabel 4.9	Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar di MAS TI Batang Kabung Kota Padang	72
Tabel 4.10	Distribusi Frekuensi Skor Keaktifan Belajar <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	72

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Skema Kerangka Berpikir	40
Gambar 4.1	Histogram <i>PreTest</i> Kelas Kontrol di MAS TI Batang Kabung Kota Padang	66
Gambar 4.2	Histogram <i>Post Test</i> Kelas Kontrol di MAS TI Batang Kabung Kota Padang	68
Gambar 4.3	Histogram <i>PreTest</i> Kelas Eksperimen di MAS TI Batang Kabung Kota Padang	71
Gambar 4.4	Histogram <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen di MAS TI Batang Kabung Kota Padang	72