

**STUDI KOMPARASI ANTARA METODE PEMBELAJARAN TEAM
GAME TOURNAMENT DAN DISKUSI TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS XI IPS PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMAN 1 PLOSOKLATEN**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Agama (S.Pd)



Oleh :

ZULIFA ILIYAH

NIM : 932140316

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
2020**


HALAMAN PERSETUJUAN

STUDI KOMPARASI ANTARA METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* DAN DISKUSI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMAN 1 PLOSOKLATEN

ZULIFA ILIYAH
NIM : 9321.403.16


Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dr. H. Ali Anwar, M.Ag.
NIP : 19640531996031001

Pembimbing II



Ummy Fauziah Laili, M.Si
NIP : 198306062011012010

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada
Yth, Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07- Ngronggo
Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Ketua Istitut Agama Islam Negeri Kediri untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiwa tersebut di bawah ini :

Nama : ZULIFA ILIYAH
NIM : 9321.136.16
Judul : STUDI KOMPARASI ANTARA METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* DAN DISKUSI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMAN 1 PLOSOKLATEN

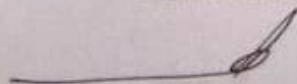
Setelah diperbaiki materi dan susunanya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam Sidang Munaqosah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

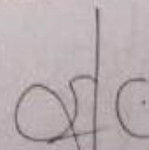
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I



Dr. H. Ali Anwar, M.Ag.
NIP : 19640531996031001

Pembimbing II



Ummiy Fauziah Laili, M.Si
NIP : 198306062011012010

NOTA PEMBIMBING

Nomor : Kediri, 27 Juli 2020

Lampiran : 4 Lembar

Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Kediri

Di

Jl. Sunan Ampel 07 – Ngronggo Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

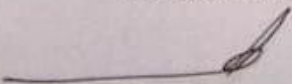
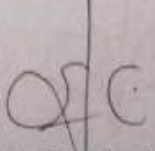
Memenuhi permintaan Bapak Rektor untuk membimbing
penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : ZULIFA ILIYAH

NIM : 9321.403.16

Judul :STUDI KOMPARASI ANTARA METODE
PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* DAN
DISKUSI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI IPS PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
DI SMAN 1 PLOSOKLATEN

Setelah diperbaiki materi dan susunanya, sesuai dengan
beberapa petunjuk dan tuntunan yang telah diberikan dalam sidang
munaqosah yang dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2020, kami dapat
menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Pembimbing I	Pembimbing II
	
<u>Dr. H. Ali Anwar, M.Ag.</u> NIP : 19640531996031001	<u>Ummiy Fauziyah Laili, M.Si</u> NIP : 198306062011012010

iii

HALAMAN PENGESAHAN

STUDI KOMPARASI ANTARA METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* DAN DISKUSI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMAN 1 PLOSOKLATEN

ZULIFA ILIYAH
NIM. 932140316

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri pada tanggal 27 Juli 2020

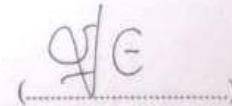
1. Penguji Utama
Dr. Noer Hidayah, M.Si
NIP. 197701092005012002



2. Penguji I
Dr. H. Ali Anwar, M.Ag.
NIP. 196405031996031001

(.....)

3. Penguji II
Ummiy Fauziyah Laili, M.Si.
NIP. 198306062011012010



(.....)

Kediri, 6 Agustus 2020
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Kediri



Dr. H. Ali Anwar, M.Ag.
NIP. 196405031996031001

HALAMAN MOTTO

عَنْ عَلِيٍّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: الْعَالِمُ
يَنْتَفِعُ بِعِلْمِهِ خَيْرًا مِنْ أَلْفِ عَابِدٍ (رواه لَدَائِلِم)

Dari Ali R.A ia berkata : Rasulullah SAW bersabda :
Orang-orang yang berilmu kemudian dia memanfaatkan
ilmu tersebut (bagi orang lain) akan lebih baik dari
seribu orang yang beribadah atau ahli ibadah.

(H.R. Ad-Dailami)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan do'a serta dukungan dari orang-orang yang saya cintai. atas dukungan serta doa dari orang-orang tercinta, akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Keluarga tercinta, Orang tua saya bapak Aswandi Munir, ibu Srianah, dan Mahrani Septianin kakak tercinta, dan Muchammad Ravli Ariansyah yang selalu menjadi motivasi saya, sehingga saya semangat dalam menyelesaikan studi dan meraih cita-cita yang saya impikan.
2. Untuk dosen pembimbing 1 sekaligus pengasuh pondok Syarif Hidayatullah Cyber Pesantren bapak Dr.H.Ali Anwar, M.Ag., dan dosen pembimbing 2 ibu Ummy Fauziah, M.Si., yang telah membantu saya memberikan bimbingan, wawasan dan motivasi sehingga membuat saya mudah dan yakin dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Untuk saudara-saudara saya seluruh santri Syarif Hidayatullah Cyber Pesantren, Ulfa, Cahya, Shunniya Muridha, Eva, Alfiyatin, Halimatus Sa'diyah, Elma Nur Rohmah, dan Kakak Rat yang selalu memberikan hiburan, motivasi, dan dukungan sehingga saya dapat mengerjakan skripsi dengan bahagia dan nyaman.
4. Untuk teman-teman seperjuangan saya yuyun, mbak evia, dan seluruh Mahasiswa PAI 2016.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita mendapatkan syafaatnya. Terelesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

Dr.Nur Chamid,MM., selaku ketua Ketua Rektor IAIN Kediri, Wahidul Anam,M.Ag., selaku wakil Rektor 2, Dr.Dra.Hj.Munifah,M.Pd., selaku wakil Rektor 3, yang telah membina dan memimpin IAIN Kediri menjadi tempat menggali wawasan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dr. H. Ali Anwar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah beserta jajarannya yang telah mengoleh kepengurusan Fakultas Tarbiyah dengan baik, sekaligus sebagai dosen pembimbing I dan pengasuh pondok Syarif Hidayatullah Cyber Pesantran yang telah memberikan dukungan, motivasi dan sekaligus membimbing penulis dengan penuh kesabaran sehingga penulis yakin dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.. Iskandar Tsani,S.Ag,M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam beserta jajarannya. Ummy Fauziyah, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh ketekunan, kesabaran dan kebijaksanaan membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini.

Keluarga tercinta yang telah memberikan da, semangat, dan kasih sayang tak terhingga demi tercapainya tujuan dan cita-cita. Kepala SMAN 1 Plosoklaten, beserta guru, karyawan dan peserta didik yang telah membantu peneliti mendapatkan data tentang topik penelitian yang lengkap. Seluruh teman-teman PAI angkatan 2016 IAIN Kediri yang selalu berbagi suka duka selama berkuliah. Seluruh santri Pondok Syarif Hidayatullah Cyber Pesantren, yang mengisi hari-hari penulis dengan senyuman selama penulisan skripsi ini. Dan semua pihak yang telah membantu peneliti yang tidak bisa disebutkan satu persatu, peneliti ucapkan terima kasih banyak.

Penulis sadar bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan-kekurangan. Akhirnya penulis tetap berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Kediri, 18 Mei 2020

penulis

ZULIFA ILIYAH

NIM: 932140316

ABSTRAK

ZULIFA ILIYAH, Dosen Pembimbing Dr.H Ali Anwar, M.Ag dan Umyy Fauziyah,M.Si.: Studi Komparasi Metode Team Game Tournament dan Metode Diskusi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Plosoklaten Tahun Pelajaran 2020/2021, Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah, IAIN Kediri 2020.

Kata kunci : Metode Team Game Tournament, Metode Diskusi, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Pada suatu pembelajaran pastinya memerlukan metode agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan mudah dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Salah satunya pada pembelajaran Agama Islam bisa diterapkan dengan beberapa metode-metode tertentu yang sesuai dengan materi pembahasan. Metode team game tournament adalah metode yang melatih pemahaman, keketanggapan, dan antusias siswa sehingga mereka bisa berperan aktif dalam pembelajaran. sedangkan metode diskusi adalah metode yang mengajarkan siswa untuk berfikir bersama-sama dan memunculkan hasil pemikiran yang baru. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui efektifitas metode team game tournament dan metode diskusi terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran agama Islam dan budi pekerti. Dari kedua metode tersebut maka akan diketahui metode yang lebih efektif untuk diterapkan pada pelajaran agama Islam.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS yang terdiri dari XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4. Dengan teknik sampling Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *probability sampling* yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik digunakan adalah *Simple Random Sampling*, yaitu suatu teknik yang dalam pengambilan anggota dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Pada penelitian ini sampelnya adalah kelas XI IPS 2 sebagai kelas yang menerapkan metode diskusi, kelas XI IPS 3 sebagai kelas yang menerapkan metode *team games tournament* (TGT). Dengan uji *sampel independent t-test*.

Berdasarkan hasil data deskriptif diperoleh rata-rata hasil belajar mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan metode TGT (*Team Game Tournament*) lebih tinggi 87,25 dibandingkan dengan metode diskusi 79,55. Hal ini jua didukung dengan tingkat partisipasi peserta didik. Pada metode *team game tournament* 85,00 dan metode diskusi 80,00. Sehingga hasil analisis *independent sampel t-test* menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan metode *team game tournament* dan metode diskusi yakni nilai signifikansi 2 t-tailed $0,00 < 0,05$. Besar persentase keefektifan metode

team game tournament adalah 87,25% dengan kategori sangat efektif dan metode diskusi 79,55% dengan kategori efektif.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
NOTA DINAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Kegunaan Penelitian.....	9
E. Hipotesis Penelitian.....	10
F. Asumsi Penelitian.....	12
G. Penegasan Variabel	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Deskripsi Teori.....	15
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	15
2. Pembelajaran efektif.....	16
3. Indikator Pembelajaran Efektif.....	16
4. Metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	18
5. Metode Diskusi.....	24
6. Hasil Belajar	26
B. Telaah Pustaka	29
C. Kerangka Teoritik	31
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Rancangan penelitian	34
d. Populasi dan Sampel	34
B. Teknik Pengumpula Data.....	36
C. Instrunen Penelitian.....	37
D. Analisis Data	42

1. Analisis Statistik deskriptif.....	42
2. Uji Instrument.....	42
3. Uji persyaratan analisis data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	47
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	47
B. Deskripsi Data.....	49
C. Pengujian Hipotesis.....	52
BAB V PEMBAHASAN	59
A. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan Metode Team Game Tournament (TGT) Peserta Didik Kelas XI IPS 3 SMAN 1 Plosoklaten	59
B. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan Metode Diskusi Peserta Didik Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Plosoklaten.....	64
C. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan Metode TGT dan Metode Diskusi Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 1 Plosoklaten	68
BAB VI PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	125
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	130

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Plosoklaten.....	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrument <i>pretest</i> materi “Rasul-rasul itu kekasih Allah SWT”	38
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument <i>post-test</i> materi “Rasul-rasul itu kekasih Allah SWT”	39
Tabel 3.4 Pedoman Penskoran Skala Likert	40
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrument respon peserta didik metode team game tournament.....	41
Tabel 3.14 Kriteria persentase keefektifan aspek kognitif.....	46
Tabel 4.1 Struktur Organisasi Sekolah.....	49
Tabel 4.2 Statistik deskriptif hasil belajar PAI kelas XI IPS 3.....	50
Tabel 4.5 Statistik deskriptif hasil belajar PAI kelas XI IPS 2.....	50
Tabel 4.8 Statistik deskriptif variabel metode TGT dan metode diskusi	51
Tabel 4.12 <i>Tests of Normality</i>	53
Table 4.13 <i>Test of Homogeneity of Variances</i>	54
Table 4.14 <i>Independent Samples Test</i>	55
Tabel 4.18 Persentase Keefektifan.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 :Instrument Kuisisioner	78
Lampiran 1.1. Kuisisioner Partisipasi siswa	78
Lampiran 3 : Instrumen Tes	80
Lampiran 3.1. Soal <i>Pretest Post-Test</i> PAI dan Budi Pekerti	80
Lampiran 4 : Skor <i>Pretest</i> Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti	89
Lampiran 4.1: Skor <i>Pretest</i> PAI dan Budi Pekerti Metode Diskusi Kelas XI IPS 2	89
Lampiran 4.2: Skor <i>Pretest</i> PAI dan Budi Pekerti Metode TGT Kelas XI IPS 3	91
Lampiran 5 : Skor <i>Post-test</i> Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti	93
Lampiran 5.1: Skor <i>Post-test</i> PAI dan Budi Pekerti Metode Diskusi Kelas XI IPS 2 .	93
Lampiran 5.2: Skor <i>Post-test</i> PAI dan Budi Pekerti Metode TGT Kelas XI IPS 3	95
Lampiran 6 : Rekapitulasi nilai PAI Kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3	97
Lampiran 6.1: Rekapitulasi Nilai PAI Kelas XI IPS 2 Metode Diskusi	97
Lampiran 6.2: Rekapitulasi Nilai PAI Kelas XI IPS 3 Metode TGT	99
Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	101
Lampiran 8.1: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Metode TGT	101
Lampiran 8.2: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Metode Diskusi	122
Lampiran 10: DOKUMENTASI	123
Lampiran 10.1: Metode Diskusi	123
Lampiran 10.1: Metode TGT	123

