

**EFEKTIVITAS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII
DI PESANTREN KHOIRUL UMMAH PAYUNG**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)**

Oleh:

AIDIL AKBAR

2011066

Fakultas Tarbiyah

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Kepada:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK

BANGKA BELITUNG

2024



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Jalan Raya Petaling, Km. 13 Desa Petaling, Kecamatan Mendu Barat Kab. Bangka Provinsi Kep. Bangka Belitung

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor 812.1/PP.00.09/06/2024

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut :

Nama : Aidil Akbar
Nim : 2011066
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Program : Strata 1
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII DI PESANTREN KHOIRUL UMMAH PAYUNG

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25% pada skripsi yang disusunnya. Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 07 Juni 2024

Ka. Program Studi PAI

Dr. Febrino, MA.

NIP.198902012015031004

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aidil Akbar

NIM : 2011066

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **“Efektifitas Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di Pesantren Khoirul Ummah Payung”** adalah asli dari karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan atau kutipan dalam naskah skripsi ini.

Bangka, 4 Juni 2024

Yang menyatakan



Aidil Akbar

NIM. 2011066



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH
Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: stainbangkabelitung@kemenag.go.id, stain32_sasbabel@yahoo.co.id
BANGKA 33173

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di-
tempat

Assalamu'alaikum Wr,Wb

Setelah membaca, mencermati dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Aidil Akbar
NIM : 2011066
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Efektifitas Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di Pesantren Khoirul Ummah Payung

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). harapan kami semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat dimunaqosyahkan.

Demikian Nota Dinas Pembimbing ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wssalamu'alaikum Wr,Wb.

Bangka, 22 Mei 2024

Pembimbing I,

Kartika Sari, M. Hum
NIP.198211182006042002

Pembimbing II,

Vera Wahyuni, M.Pd
NIP. 199201262020122014



NOTA DINAS KONSULTAN

Hal: Skripsi

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di-
tempat

Assalamu'alaikum Wr,Wb

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Aidil Akbar
NIM : 2011066
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Efektifitas Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di Pesantren Khoiril Ummah Payung

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian Nota Dinas Konsultan ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wssalamu'alaikum Wr,Wb.

Penguji I,

Subardi, M. KPd
NIP.

Bangka, 9 Juli 2024

Penguji II,

Dian Puspita Eka Putri, M.Pd
NIP.



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: humas@iainsasbabel.ac.id, Website: www.iainsasbabel.ac.id
BANGKA 33173

PENGESAHAN

Nomor: 155.B9/FT/PP.00.9/07/2024

Skripsi dengan judul: Efektivitas Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di Pesantren Khoirul Ummah Payung

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Aidil Akbar
NIM : 2011066
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

telah dimunaqasyahkan pada hari: Kamis, tanggal 20 Juni 2024 dengan nilai A (89.50), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Pd.

DEWAN SIDANG MUNAQSYAH

Pembimbing I,

Kartika Sari, M.Hum
NIP. 19821118 200604 2 002

Pembimbing II,

Vera Wahyuni, M.Pd
NIP. 19920126 202012 2 014

Penguji I,

Subardi, M.KPd
NIP. 19750331 200701 1 018

Penguji II,

Dian Puspita Eka Putri, M.Pd
NIP. 19920326 201801 2 003

Ketua Panitia

Indrawati, M.Pd
NIP. 19780223 200912 2 001

Bangka, 16 Juli 2024

Dekan Fakultas Tarbiyah,

Dr. Hj. Soleha, M.A.
NIP. 19750527 200501 2 008



HALAMAN MOTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia.”
(HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni. Hadits ini dihasankan oleh al-Albani di dalam *Shahihul Jami'*, No. 3289).

“Semakin tinggi pohon ingin menggapai langit, ia akan memperpanjang akarnya ke dalam tanah walaupun sulit. Semakin tinggi ilmu yang dimiliki maka ia akan semakin rendah hati”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah puji syukur kepada Allah Swt yang pertama kali saya ucapkan dan terima kasih juga atas dukungan dan do'a orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat saya selesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terima kasih.

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan diselesaikannya skripsi ini, saya sebagai penulis karya skripsi ini, diriku persembahkan kepada:

Orang tua saya, yang telah memberikan dukungan yang besar pengaruhnya pada perkulihan saya, baik dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti mereka lanturkan untuk diri saya dan juga kesuksesan untuk anaknya. Tiada kata apapun yang paling indah selain dari lantunan do'a orang tua, ucapan banyak terima kasih yang tiada hentinya saya ucapkan kepada orang tua saya meskipun kata terima kasih saya tidak cukup untuk membalas jasa dari kedua orang tua saya.

Bapak dan ibu dosen pembimbing, penguji dan pengajar yang selama ini telah memberikan waktunya untuk menuntun, mengarahkan, mengajar serta bimbingan dan pelajaran yang tak ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik.

Saudara saya (kakak dan adik), terima kasih atas dukungan kalian juga saya bisa mencapai pada titik ini, yang sering membantu saya baik dari materi, semangat, dan motivasi yang diberikan.

Terakhir saya sangat mengaspirasikan dan terima kasih dengan diri sendiri yang telah kuat menjalani perjalanan lika-liku dunia pendidikan saya, bukanlah mudah bagi seseorang untuk yakin melewati badai yang menerjang dalam kehidupan.

**EFEKTIVITAS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA PELAJARAN
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VIII DI PESANTREN
KHOIRUL UMMAH PAYUNG**

Aidil Akbar

Fakultas Tarbiyah

Prodi Pendidikan Agama Islam

Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik

Bangka Belitung

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran yang dilakukan guru selama ini kurang bervariasi dan guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran dan berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Untuk itu peneliti melakukan penelitian mengenai Efektivitas Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di Pesantren Khoirul Ummah Payung.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII Pesantren Khoirul Ummah Payung yang terdiri dari dua kelas dengan jumlah 40 peserta didik. Teknik sampling menggunakan *simple random sampling*, dengan sampel kelas VIII B yang terdiri dari 20 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII A yang terdiri dari 20 peserta didik sebagai kelas kontrol. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui instrumen penelitian berupa tes. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*.

Dalam uji hipotesis peneliti menggunakan uji t-tes. Berdasarkan perhitungan t-tes dengan taraf signifikan = 5% diperoleh nilai $r_{hitung} = 3,154$ dan $r_{tabel} = 0,4438$. Hasil tersebut menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti membuktikan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan kemampuan kognitif pada mata pelajaran SKI. Berdasarkan data yang diperoleh rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen = 74,75 dan kelas kontrol (ceramah dan tanya jawab) = 59,75. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen 62,2927 atau 62,3% termasuk dalam kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di Pesantren Khoirul Ummah Payung.

Kata-kata Kunci : *Teams Games Tournament* (TGT), kemampuan kognitif

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan taufiq, hidayah, serta hidayah-Nya. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabat-sahabatnya, dan pengikut-pengikutnya yang senantiasa setia mengikuti dan menegakkan syari'at Islam. Aamiin yaa Robbal aalamiin.

Alhamdulillah atas izin dan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Efektivitas Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di Pesantren Khoirul Ummah Payung” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S1) pada Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.

Selanjutnya dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah berkenan membantu terselesaikannya skripsi ini, antara lain:

1. Bapak Dr. Irawan, M. S. I., Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung beserta para staf.
2. Ibu Dr. Soleha, M. Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung beserta para staf.
3. Bapak Dr. Febrino, M. A., Kaprodi Pendidikan Agama Islam.
4. Ibu Kartika Sari, M. Hum., Penasehat Akademik dan sekaligus pembimbing I yang telah memberikan pengarahan dalam menyelesaikan studi dan pembuatan skripsi ini sampai selesai selama di IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
5. Ibu Vera Wahyuni, M. Pd., pembimbing II yang telah memberikan bimbingan pengarahannya selama proses pembuatan skripsi ini sampai selesainya.
6. Seluruh Dosen IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung yang saya banggakan.
7. Kepala Pesantren, wakil kurikulum, seluruh guru dan staf pegawai di Pesantren Khoirul Ummah Payung yang telah banyak membantu proses penelitian.
8. Kedua orang tua (ayah dan ibu) beserta keluarga besar yang telah mendukung dan mendoakan saya.
9. Para sahabat dan orang-orang terdekat yang luar bisa selalu membantu dan selalu memberikan *support* dalam proses skripsi ini.
10. Teman-teman PAI C yang luar biasa, sangat paham dengan semua perjuangan dalam proses panjang, teman-teman PPLK II SMP Negeri 1 Sungai Selan dan KKN-MB Desa Kembiri, Kab. Belitung, serta teman-teman Fakultas Tarbiyah angkatan 2020 yang selalu memberikan *support* yang tidak bisa disebutkan satu persatu, semoga dilancarkan dan sukses selalu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala dari Allah Swt. mudah-mudahan Allah Swt. senantiasa melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua, dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua orang. Penulis menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka saran dan kritik sangat penulis harapkan.

Bangka, 17 Mei 2023

Penulis,

Aidil Akbar

NIM. 2011066

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ii
NOTA KONSULTAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Kegunaan Penelitian.....	9
E. Telaah Pustaka	9
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Efektifitas	15
B. Model <i>Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)</i>	16
C. Kemampuan Kognitif.....	21
1. Teori Kognitif.....	21
2. Tingkat Kognitif.....	25
D. Sejarah Kebudayaan Islam	28
1. Sejarah Kebudayaan Islam	28
2. Keutamaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	29
3. Kompetensi Dasar Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	30
4. Taksonomi Bloom Domain Kognitif Mata Pelajaran SKI.....	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian	39
D. Sumber dan Jenis Data	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Instrument Penelitian	42
G. Uji Intrumen Penelitian	42
1. Uji Validitas	42
2. Uji Reliabilitas.....	44
3. Uji Daya Pembeda.....	46
4. Uji Tingkat Kesukaran	48
H. Teknik Analisis Data.....	49
1. Uji Prasyarat.....	49
a. Uji Normalitas.....	49
b. Uji Homogenitas	51
c. Uji Hipotesis	52
d. Tingkat efektifitas	54

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data.....	58
1. Deskripsi Data Khusus Penelitian.....	58
a. <i>Pre Test</i> dan Nilai <i>Pre Test</i>	58
b. Proses atau Treatment	60
c. <i>Post Test</i> dan Nilai <i>Post Test</i>	61
B. Analisis Data	63
1. Analisis Soal Uji Coba	63
a. Uji Validitas	64
b. Uji Reliabilitas	66
c. Uji Daya Pembeda.....	67
d. Uji Tingkat Kesukaran	69
2. Analisis Data Penelitian	70
a. Uji Normalitas.....	70
b. Uji Homogenitas	71
c. Uji Hipotesis	72
d. Tingkat Efektifitas.....	74
C. Pembahasan Hasil Penelitian	76
D. Keterbatasan Penelitian.....	90

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	92

DAFTAS PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Validitas.....	44
Tabel 2. Kriteria Reliabilitas	46
Tabel 3. Kriteria Daya Pembeda	47
Tabel 4. Kriteria Indek Kesukaran	49
Tabel 5. Pembagian Skor Gain.....	55
Tebel 6. Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain.....	55
Tabel 7. Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	59
Tabel 8. Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	60
Tabel 9. Nilai <i>Pos-Test</i> Kelas Eksperimen	61
Tabel 10. Nilai <i>Pos-Test</i> Kelas Kontrol	62
Tabel 11. Daftar Nilai Uji Coba.....	63
Tabel 12. Uji Validitas Indikator Soal	65
Tabel 13. Uji Daya Pembeda Soal	68
Tabel 14. Uji Kesukaran Soal	69
Tabel 15. Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penempatan Peserta Didik dalam Meja Turnamen	18
Gambar 2. Diagram Hasil <i>Pre-Test</i>	77
Gambar 3. Diagram Hasil <i>Post-Test</i>	84

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Observasi Penelitian
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3. Surat Balasan Izin Penelitian
- Lampiran 4. Profil Sekolah
- Lampiran 5. Dokumentasi
- Lampiran 6. Instrument Soal
- Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Soal
- Lampiran 8. Hasil Uji Daya Pembeda
- Lampiran 9. Hasil Uji Indek Kesukaran
- Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 11. Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*
- Lampiran 12. Lembar kerja *Pre-Test* siswa
- Lampiran 13. Lembar kerja *Post-Test* siswa
- Lampiran 14. SK Pembimbing
- Lampiran 15. Kartu Bimbingan
- Lampiran 16. Daftar Riwayat Hidup