

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN  
FIQH DI MTS NEGERI 2 WAY KANAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H/2023 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATA PELAJARAN FIQIH DI MTS NEGERI 2 WAY KANAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**



**Oleh:  
Agus Irfan Rahmadi  
NPM. 1911010005**

**Pembimbing 1: Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.  
Pembimbing 2: Dr. H. Jamal Fakhri, M. Ag.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H/2023 M**

## ABSTRAK

### **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri 2 Way Kanan**

Oleh

**Agus Irfan Rahmadi**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensinya yang bertujuan untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan individu khalayak umum dan bangsa negara. Salah satu faktor dalam mempengaruhi hasil belajar adalah model pembelajaran yang dipakai guru namun guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yang mana hanya berfokus pada guru saja sehingga membuat peserta didik menjadi bosan atau jenuh, model ini harus diubah untuk merubah pendidikan saat ini. Peneliti menemukan masalah di MTs Negeri 2 Way Kanan bahwa peserta didik memiliki hasil belajar yang masih rendah pada mata pelajaran fiqih, maka model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan pilihan dalam menggunakan model pembelajaran untuk mengubah pembelajaran yang diterapkan.

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menggunakan games sebagai basic dalam melakukan proses pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam berinteraksi dan bertanggung jawab atas timnya. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri 2 Way Kanan. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri 2 Way Kanan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian quasy eksperimen design. Populasi pada kelas VIII ini memiliki peserta didik sebanyak 199 peserta didik. Sedangkan yang digunakan sample adalah kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol. teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda, yang sesuai

dengan indicator. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas. Teknik analisi data yang digunakan adalah uji-t.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji *t Independent Sample T Test* dengan hasil perhitungan  $\text{Sig. } 0.233 > 0,05$  (5%) dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran fiqih di MTs Negeri 2 Way Kanan.

**Kata Kunci :** Pendidikan, Hasil Belajar, TGT (Teams Games Tournament)



## **ABSTRACT**

### ***The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Fiqh Subjects at Mts Negeri 2 Way Kanan***

**By**

***Agus Irfan Rahmadi***

*Education is a conscious and planned effort in realizing a learning atmosphere in the learning process so that students are active in developing their potential which aims to have religious spiritual strength, self-control, personality, noble moral intelligence, and skills needed by individuals, general audiences and nation states. One factor in influencing learning outcomes is the learning model used by teachers but teachers still use conventional learning models which only focus on teachers so as to make students bored or bored, this model must be changed to change current education. Researchers found a problem in MTs Negeri 2 Way Kanan that students have low learning outcomes in fiqh subjects, so the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model can be used as an option in using the learning model to change the learning applied.*

*The Teams Games Tournament (TGT) learning method is a learning model that uses games as a basis for conducting the learning process that makes students active in interacting and responsible for their teams. The formulation of the problem in this study is whether there is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on student learning outcomes in Fiqh subjects in MTs Negeri 2 Way Kanan. The study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on student learning outcomes in Fiqh subjects in MTs Negeri 2 Way Kanan.*

*This research uses quantitative research methods and uses quasy research type experimental design. The population in class VIII has 199 students. While the sample used is class VIII E as an experimental class and class VIII D as a control class. data collection techniques use multiple choice tests, which are in accordance with indicators. Test the prerequisites of the analysis using the normality test, homogeneity test. The data analysis technique used is the t-test.*

*Based on the results of the hypothesis test using the Independent Sample T Test t-test formula with a calculation of Sig.  $0.233 > 0.05$  (5%) thus  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) cooperative*

*learning model towards improving student learning outcomes in fiqh subjects in MTs Negeri 2 Way Kanan.*

***Keywords : Education, Learning Outcomes, TGT (Teams Games Tournament)***





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

*Alamat: Jln. Let. Kol. H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung (0721) 703260*

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Agus Irfan Rahmadi  
NPM : 1911010005  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa data, informasi, dan berkas yang saya ajukan dalam Pendaftaran Munaqosah adalah benar-benar asli tidak ada yang palsu atau manipulasi.

Jika di kemudian hari ternyata di temukan data, informasi dan berkas yang tidak benar, saya bertanggungjawab sepenuhnya dan bersedia diberikansanksi oleh pihak yang berwenang. Selain itu, jika ternyata ditemukan hal-hal yang berimplikasi terhadap masalah hukum, saya bertanggungjawab penuh dan tidak melibatkan pihak lain, baik secara personal maupun kelembagaan.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat tanpa paksaan ataupun tekanan dari pihak lain

Bandar Lampung, 31 Juli 2023



Agus Irfan Rahmadi  
NPM. 1911010005





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Letkol. H. Endro Suratmih Sukarame | Bandar Lampung 35131

Telp. (0721) 780887; Email [humas@radenintan.ac.id](mailto:humas@radenintan.ac.id)

Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id)

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi

**: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA  
PELAJARAN FIQIH DI MTS NEGERI 2 WAY  
KANAN**

Nama Mahasiswa : Agus Irfan Rahmadi

NPM : 1911010005

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan  
dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.**  
NIP.195608101987031001

**Dr. H. Jamal Fakhri, M.Ag**  
NIP.196301241991031002

**Mengetahui**  
**Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam**

**Dr. Umi Hidiriyah, M. Pd.**  
NIP.197205151997032004





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Letkol. H. Endro, Suratmaji Sukarame | Bandar Lampung 35131  
Telp. (0721) 780887, Email: [humas@radenintan.ac.id](mailto:humas@radenintan.ac.id)  
Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id)

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri 2 Way Kanan”** Disusun oleh **Agus Irfan Rahmadi NPM :1911010005**, Program studi: **Pendidikan Agama Islam** Telah di ujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari, tanggal: **Jum'at, 22 September 2023, Pukul 13:00 - 14:30 WIB.**

**TIM MUNAQSYAH**

**Ketua** : **Prof. Dr. H. Syaiful Anwar, M.Pd.**

**Sekretaris** : **M. Indra Saputra, M.Pd.I.**

**Penguji Utama** : **Dr. Baharudin, M.Pd.**

**Penguji Pendamping I** : **Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.**

**Penguji Pendamping II** : **Dr. H. Jamal Fakhri, M.Ag**

**Mengetahui**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**Prof. Dr. H. Niqa Diana, M.Pd.**  
NIP. 196408281998803 2 002

## MOTTO

الَّذِي خَلَقَ الْمَوْتَ وَالْحَيَوَةَ لِيَبْلُوَكُمْ أَيُّكُمْ أَحْسَنُ عَمَلًا ۗ وَهُوَ الْعَزِيزُ الرَّحِيمُ

**Artinya : Yang Menciptakan Mati Dan Hidup, Untuk Menguji Kamu, Siapa Di Antara Kamu Yang Lebih Baik Amalnya. Dan Dia Mahaperkasa, Maha Pengampun. (AlMulk : 2)**



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, bapak Faturohman dan ibu Wakijem yang sangat saya sayangi dan banggakan, yang telah mengasuh saya dan membiayai hidup sampai saya kuliah serta tak henti-hentinya mendoa'kan yang terbaik untuk saya dan saudara-saudara saya. Yang selalu mendidik dan membimbing dengan penuh kesabaran serta memberikan motivasi terbesar untuk saya, tanpa mereka skripsi ini tidak akan terselesaikan.
2. Kepada saudara-saudara kandungku yang telah memberikan semangat dan dorongan kepada ku.
3. Almamater Tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang sangat saya banggakan



## RIWAYAT HIDUP



Agus Irfan Rahmadi, lahir pada tanggal 12 mei 2001 di desa Bumi Mulya Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Way Kanan. Yang merupakan anak ke-2 dari 3 bersaudara buah dari pasangan bapak Faturrohman Dan Ibu Wakijem.

Riwayat pendidikan yang ditempuh adalah MI Ma'arif 1 Bumi Mulya dan lulus pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan kejenjang sekolah menengah pertama yang MTs Ma'arif 1 Bumi Mulya pada tahun 2013 dan lulus pada tahun 2016. Melanjutkan kejenjang sekolah menengah atas lebih tepatnya pada pondok Pesantren Al-Fatah Lampung Timur dan sekolah di MA Al-fatah Jadimulyo Lampung Timur pada tahun 2016 dan menyelesaikan masa studi pada tahun 2019, kemudian melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung jurusan Pendidikan Agama Islam. Pada masa dijenjang MA penulis aktif dibidang olahraga *volly* dan sering mengikuti event diantar sekolah dan perayaan 17 an.

Penulis diterima DiJurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2019. Dan juga peneliti melaksanakan Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) didesa Way Tawar Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Way Kanan selama 40 hari dan melaksanakan Praktek Pengamalan Lapangan (PPL) di UPT SMP Negeri 29 Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala rasa syukur kuucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kehidupan kepada hambanya dengan dilimpahkan segala rahmat dan hidayah- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beriringkan salam tak lupa kita tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, kerabat dan para pengikutnya.

Skripsi ini penulis susun sebagai tulisan ilmiah dan diajukan untuk melengkapi syarat-syarat guna memperoleh gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Penulis menyadari dalam selesainya pembuatan skripsi masih jauh dari kata sempurna. Karenanya penulis mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya serta do'a agar selalu diberikan kemudahan setiap jalannya dan mendapatkan pahala kebaikan dari Allah SWT. Maka pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih setulus-tulusnya kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Dr. Umi hijriyah, S.Ag. M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Agama Islam
3. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd. selaku pembimbing I dan Dr.H. Jamal Fakhri, M.Ag selaku pembimbing II yang telah memberikan ilmu dan meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak dan ibu dosen Pendidikan Agama Islam yang telah menyebarkan dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama menimba ilmu di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
5. Kepada pihak perpustakaan pusat maupun tarbiyah yang telah memberikan kemudahan penulis untuk mencari referensi



atau sumber sebagai penunjang dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan.

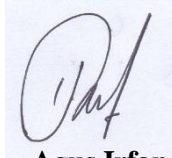
6. Kepada bapak Juanda M.Pd selaku kepala Madrasah MTsN 2 Way Kanan yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian.
7. Nasirun S.Pd selaku guru mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 Way Kanan yang telah membantu dan memberikan wejangan selama dalam penelitian di sekolah.
8. Kepada keluargaku khususnya pada bapak Faturrohman dan ibu Wakijem selaku orang tuaku, kepada Anis Rahmalia kakaku tersayang dan Rasyid Shidiq Rahmadi adikku tersayang atas dukungan dan doa yang selalu dipanjatkan untuk penulis agar menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Kepada Ely Sukmawati atas dukungan selama proses dalam menyelesaikan skripsi ini
10. Kepada teman kosan Ibnu Dono, Ipin, Rendy, Ilham Dan Fathur yang saya anggap sebagai keluarga kedua diperantauan yang telah memberikan segala keceriaan dan kesedihan selama mengerjakan skripsi ini.
11. Kepada teman-teman seperjuanganku kelas B angkatan 19 terima kasih selama 4 tahun ini bersama kalian adalah kesempatan yang luar biasa dan sebuah persaudaraan yang hangat yang memebrikan semangat dalam menuntut ilmu.
12. Teman-teman KKN (Kuiah Kerja Nyata) didesa Way Tawar Kecamatan Pakuan Ratu Kabupaten Way Kanan, dan teman-teman PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di UPT SMPN 29 Bandar Lampung.
13. Dan Semua teman-teman yang berada dirantauan yang meluangkan waktunya untuk bersenda gurau dan memberikan support dalam menyelesaikan skripsi ini dan tidak dapat disebut satu persatu.

Penulis berharap semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya bagi penulis sendiri dan pembaca pada umumnya. Diharapkan dengan usaha dan jasa dari bapak ibu, saudara/i menjadi amal ibadah dan diridhoi Allah dan mudah-

mudahan Allah membalas dengan kebaikan yang setimpal. *Aamiin ya robbal 'alamin.*

**Bandar Lampung 22 Juni 2023**

**Penulis**



**Agus Irfan Rahmadi**

**NPM. 1911010005**



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>xii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang .....	3
C. Identifikasi Masalah Dan Batasan Masalah .....	12
D. Rumusan Masalah .....	13
E. Tujuan .....	13
F. Manfaat Penelitian.....	14
G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	15
H. Sistematika Penulisan .....	16
<b>BAB II.....</b>	<b>18</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>18</b>
A. Model Pembelajaran Team Game Tournament .....	18
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	18
2. Model Teams Games Tournament (TGT).....	19
3. Teori Yang Berhubungan Dengan Model Pembelajaran Dengan Hasil Belajar.....	20

4.	Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Teams Games Tournament .....	21
5.	Komponen –Komponen Model Pembelajaran Teams Games Tournament .....	22
6.	Langkah-Langkah Model Pembelajaran Teams Games Tournament .....	24
B.	Hasil Belajar .....	26
1.	Aspek Kognitif .....	27
2.	Aspek Afektif .....	28
3.	Aspek Psikomotorik .....	30
4.	Indikator Hasil Belajar.....	31
C.	Mata Pelajaran Fiqih.....	32
1.	Pengertian Mata Pelajaran Fiqih .....	32
2.	Tujuan Pelajaran Fiqih.....	34
3.	Materi Pelajaran Fiqih .....	34
D.	Pengajuan Hipotesis .....	57
<b>BAB III.....</b>	<b>59</b>	
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>59</b>	
A.	Waktu Dan Tempat Penelitian .....	59
B.	Pendekatan Dan Jenis Penelitian .....	59
C.	Populasi, Sampel, Dan Teknik Pengumpulan Data.....	60
D.	Definisi Oprasional Variable .....	64
E.	Instrument Penelitian.....	65
F.	Uji Validitas, Realibilitas Data, Uji Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda.....	67
G.	Uji Prasarat Analisis .....	70
H.	Uji Hipotesis.....	72

<b>BAB IV</b> .....	<b>74</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>74</b>
A. Data Penelitian .....	74
B. Analisis Uji Coba Instrument.....	74
C. Deskripsi Dan Analisis Data .....	79
D. Uji Prasyarat .....	83
E. Pembahasan .....	90
<b>BAB V</b> .....	<b>94</b>
<b>PENUTUP</b> .....	<b>94</b>
A. Kesimpulan .....	94
B. Saran.....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>96</b>





## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Hasil Belajar Kelas VIII E .....	10
Tabel 2. 1 Kriteria Penghargaan Kelompok .....	24
Tabel 2. 2 Level Bagan Aspek Afektif.....	29
Tabel 2. 3 Bagan Taksonomi Simpson Psikomotorik .....	31
Tabel 3. 1 Design Nonequivalent Control Group Design.....	60
Tabel 3. 2 Jumlah Peserta Didik .....	61
Tabel 3. 3 Jumlah Siswa Sampel .....	62
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrument.....	66
Tabel 3. 5 Tingkat Kesukaran Soal.....	70
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas.....	74
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas .....	76
Tabel 4. 3 Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	76
Tabel 4. 4 Hasil Daya Pembeda .....	77
Tabel 4. 5 Kesimpulan Uji Coba Instrumen.....	78
Tabel 4. 6 Data Hasil Pretes dan Posttest Kelas Kontrol .....	79
Tabel 4. 7 Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol.....	81
Tabel 4. 8 Hasil Belajar Pretest dan Posttest kelas Eksperimen .....	81
Tabel 4. 9 Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	83
Tabel 4. 14 Hasil Uji N-Gain .....	84
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas .....	87
Tabel 4. 11 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas .....	88
Tabel 4. 12 Hasil Uji Independet Sample T test .....	89
Tabel 4. 13 Group Statistic Uji Independent.....	89

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN 1 VALIDITAS .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN 2 TINGKAT KESUKARAN SOAL .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN 3 RELIABILITAS .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN 4 NORMALITAS.....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN 5 HOMOGENITAS .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN 6 UJI HIPOTESIS .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN 7 UJI N-GAIN .....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN 8 SOAL PRETEST Dan POSTEST .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN 9 KUNCI JAWABAN.....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN 10 DAFTAR RESPONDEN .....</b>	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN 11 RPP .....</b>	<b>99</b>



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Penegasan Judul**

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul skripsi ini maka perlu diberikan penegasan judul terhadap judul skripsi “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri 2 Way Kanan**” dan adapun uraian-uraiannya sebagai berikut:

##### **1. Pengaruh**

Pengaruh adalah suatu daya dorongan yang muncul dari suatu hal berupa orang, benda atau sebagainya yang berda dialam yang memberikan dampak atau perubahan pengetahuan, membentuk watak, keterampilan, dan tingkah laku seseorang.<sup>1</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu energi yang berasal alam yang dapat berupa manusia ataupun benda yang dapat merubah pengetahuan, perubahan watak, keterampilan dan tingkah laku atau perbuatan seseorang.

##### **2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game tournament***

Model pembelajaran *team game tournament* adalah suatu model pembelajaran untuk yang melibatkan seluruh peserta didik atau siswa tanpa membedakan mereka, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya atau pembelajaran sebaya ,dan terdapat unsur permainan atau games dalam model pembelajaran ini.<sup>2</sup>

##### **3. Hasil belajar**

---

<sup>1</sup> Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan RI, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta : Balai Pustaka, 2006), H.935.

<sup>2</sup> Wisnu D. Yulianto, Kamin Sumardi Dan Ega T. Berman “Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK” *Jurnal Of Mechanical Engineering Education*, No. 2 (2016).

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh, dimiliki atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti serangkaian kegiatan atau pengalaman pembelajaran yang peserta didik dapatkan.<sup>3</sup>

#### 4. Peserta didik

Pengertian siswa atau peserta didik adalah menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan kelompok atau jenis pendidikan tertentu.<sup>4</sup>

#### 5. Mata Pelajaran Fiqih

Fiqih adalah suatu ilmu yang membahas hokum-hukum atau memahami hokum-hukum yang terdapat didalam al-quran dan sunnah nabi Muhammad untuk diterapkan pada perbuatan manusia yang telah mukallaf dan berakal yang berkewajiban melaksanakan hokum islam.<sup>5</sup>

#### 6. MTs Negeri 2 Way Kanan

Mts Negeri 2 Way Kanan adalah suatu lembaga pendidikan yang setara dengan sekolah menengah pertama yang mana madrasah ini focus pada pendidikan agama yang lebih dominan dan tidak mengesampingkan pendidikan umum, dan MTs Negeri 2 Way Kanan suatu lembaga pendidikan yang berada didaerah kabupaten way kanan lebih tepatnya di kabupaten way kanan dengan alamat Jalan Raya Swakarsa Kampung Serupa Indah Kec. Pakuan Ratu Kab. Way Kanan.

---

<sup>3</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung ; Remaja Rosdakarya,2014) Hlm 22

<sup>4</sup> Republik Indonesia, *Undang-Undang Republic Indonesia, No. 14 Tahun 2015 Tentang Guru Dan Dosen & Undang-Undang Republic Indonesia, No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas* (Bandung: Permana,2006). Hlm 65.

<sup>5</sup> Tengku Muhammad Hasbi Ash-Shiddieq, *Pengantar Hokum Islam* (Jakarta: Pustaka Rizki Putra, 2001) Cet.2 Ed.2 Hlm 29

## B. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensinya yang bertujuan untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan individu khalayak umum dan bangsa negara<sup>6</sup>. Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia yang mana dengan pendidikan manusia dapat mengerti dan paham hakikat manusia didunia ini, dengan pendidikan manusia mengerti bagaimana dia menjalani hidupnya yang sesuai dengan apa yang diinginkan tujuan pendidikan baik pendidikan agama maupun pendidikan nasional. Bagi seorang muslim pendidikan atau menuntut ilmu adalah suatu kewajiban yang harus ditempuh oleh seorang muslim baik yang muda maupun yang tua, yang wanita ataupun yang laki-laki dari lahir hingga akhir hayatnya. Sebagai mana sabda nabi Muhammad صلى الله عليه وسلم yang berbunyi sebagai berikut:<sup>7</sup>



Pendidikan merupakan salah satu hak dasar manusia. Sebagai insan atau seorang manusia yang diberi oleh Allah akal pikiran, manusia membutuhkan pendidikan dalam progress atau proses hidupnya. Di mulai dari lahir hingga ke liang lahat, manusia yang berfikir akan selalu membutuhkan pendidikan atau belajar. Seperti pada halnya manusia belajar berjalan pada saat balita. Pada saat proses belajar yang dibimbing oleh orang tua sebasgai pendidik

---

<sup>6</sup> Republik Indonesia, Undang-Undang Tentang SISDIKNAS Dan Peraturan Pelaksanaannya 2000-2004 (Jakarta: Cv Tamita Utama, 2004) H.4.

<sup>7</sup> Abu Asma Andre, *40 Hadits Tentang Ilmu dan Keutamaan Menuntut Ilmu*, (Bogor: Fajar Madani, 2018), Hlm. 3



manusia untuk pertama kalinya. Melangkah lebih jauh lagi, ketika harus berbicara atau berinteraksi dengan orang-orang dan dilingkungan sekitar, manusia membutuhkan pendidikan agar dapat menjadi manusia yang bermanfaat dan memiliki keterampilan yang diperlukan dimasyarakat.<sup>8</sup>

Fungsi pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik, membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dengan tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan potensi peserta didik<sup>9</sup>. Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah keseluruhan komponen atau kerangka pendidikan yang saling memiliki keterhubungan secara terpadu untuk mencapai tujuan nasional. Pendidikan mencetak sifat atau tabiat serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bernegara dan berbangsa. Oleh karena itu pendidikan memiliki pengaruh dalam keberhasilan dan kehidupan sebuah Negara.<sup>10</sup> Pendidikan menjadi sebuah tiang atau pondasi dalam upaya mengembangkan sebuah minat dan potensi pada manusia, serta berusaha membangun karakter manusia menjadi yang lebih baik dan menjadi pengaruh yang baik terhadap lingkungannya. Pendidikan akan mengangkat derajat manusia menjadi lebih tinggi dari orang-orang beriman yang berarti pendidikan adalah suatu jalan atau suatu hal yang dapat memnaikan atau meninggikan derajat manusia dan membuat manusia itu dekat dengan sang penciptanya dan merasa takut kepada sang penciptanya.<sup>11</sup> Sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Mujadilah ayat 11:<sup>12</sup>

---

<sup>8</sup> Chairul Anwar, *Hakikat manusia Dalam Pendidikan : Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta: Suka Press, 2022), cet.3, Hlm.1

<sup>9</sup> Bambang Supriyanto Yunanik Antika, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi Rangkaian Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika Di SMK N 2 Bojonegoro," *Journal of Tecnology Education* vol 5, No. 2 (2016), h.493.

<sup>10</sup> Chairul Anwar, *Multikulturalisme, Globalisasi, Dan Tantangan Pendidikan Abad Ke- 21*, (Yogyakarta: DIVA PRESS,2019), Hlm.8

<sup>11</sup> Abdul Mujib, *Ilmu Pendidikan islam* (Jakarta: Kencana, 2010), Hlm. 32.

<sup>12</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemah* (Surabaya: Pustaka Agung Harapan, 2011).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأْفْسُحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ  
 أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا  
 تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”. (Al-Mujadilah: 11)

Terlebih lagi dalam pendidikan agama yang mana menekankan kepada keyakinan dia kepada sang pencipta alam semesta, bagaimana cara menghormati sesama manusia baik yang lebih tua maupun yang lebih muda, dan dengan pendidikan manusia bias menjalankan ibadah sesuai dengan tuntunan yang di ajarkan rosul yang sesuai dengan kehendak allah sehingga kita menjadi hamba yang taat di hadapan allah. Dan pendidikan agama mencakup anantara lain seperti akidah ,akhlak dan fiqih. Yang mana semua aspek dpat didapatkan dengan suatu pendidikan atau pembelajaran. Sebagaimana firman allah terhadap orang yang menuntut ilmu akan ditinggikan derajatnya olah Allah. Proses pembelajaran atau proses belajar menurut teori behaveoristik belajar adalah bentuk perubahan kemampuan peserta didik untuk bertingkah laku atau berlakukan secara baru sebagai akibat dari hasil interaksi stimulus dan respon atau dapat di katakan outcome dan income terhadap lingkungan yang di dapatnya. Benang merah yang dapat kita ambil dari teori ini adalah seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan tingkah laku nya dan makan secara luas

perubahan secara akademiknya juga.<sup>13</sup> Kegiatan pembelajaran yang terdapat di madrasah merupakan suatu proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh kepribadian yang berupa fisik maupun psikis pada peserta didik. Belajar juga bertujuan untuk mengembangkan seluruh ranah kecerdasan peserta didik sehingga akan menjadi manusia yang utuh di dalam kehidupannya. Kecerdasan tersebut meliputi kecerdasan secara emosi, psikomotor, dan keterampilan dalam hidup, sehingga dapat memberi makna yang dalam pada dirinya.<sup>14</sup>

Pada proses belajar atau proses pembelajaran fiqih sama seperti halnya pelajaran yang lain umumnya, yang membedakan adalah pelajaran fiqih lebih mengedepankan ilmu atau hukum islam yang berkaitan dengan ibadah baik ibadah mahdoh dan ghoiru mahdoh. Pada mata pelajaran fiqih peserta didik dilandasi dengan hukum islama yang berlaku yang mana akan digunakan dalam keseharian dan yang akan dipelajari dalam mata pelajaran tersebut, dan memiliki Tujuan dari pada pembelajaran mata pelajaran Fiqih pada jenjang Madrasah Tsanawiyah adalah (1) untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, (2) melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah SWT dan ibadah sosial, sehingga dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin, dan tanggung jawab sosial dalam kehidupan.<sup>15</sup> Kemampuan belajar atau hasil belajar terbagi dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik yang mana disebutkan oleh bloom dalam sudjana (1995) yang mengbendakan atau mengklasifikasikan hasil belajar dalam tiga ranah yaitu kognitif (yang berkaitan

---

<sup>13</sup> Chairul Anwar, *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. (Jogjakarta: IRCiSoD, 2017), Hlm.18

<sup>14</sup> Suyono, Hariyanto. *Belajar Dan Pembelajaran: Teori Dan Konsep Belajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), Hlm.165

<sup>15</sup> Nurhayani, “ Penerapan Metode Simulasi Dalam Pembelajaran Fiqih Ibadah Bagi Siswa Di Mts YMPI SEI Tualang Raso Tanjung Balai”, *Jurnal Ansirun*, No.1 (2017) , Hlm. 89

dengan intelektual atau cara berpikir dan pemahaman), Ranah afektif (yang berkaitan dengan sikap atau tingkah laku atau reaksi), dan Ranah psikomotorik ( yang berkaitan dengan hasil belajar mengenai keterampilan dan kemampuan dalam bertindak).<sup>16</sup>

Hal ini memberikan petunjuk bahwa pembelajaran fiqih bukan Cuma pelajaran yang hanya tahu dalam memahami saja namun condong juga dalam pemamahan praktek atau simulasi Tindakan dan sikap atau prilaku seorang peserta didik, sehingga dapat diterapkan atau di praktekan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi kebiasaan yang dikuasai dalam kehidupan sehari-hari. Selama proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan model konvensional masih mendominasi proses pembelajaran disekolah hanya sebatas materi atau pemahaman materi saja belum menyentuh ke ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Pemanfaatan model pembelajaran memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, ketrampilan proses, perhatian, keaktifan serta menumbuhkan minat peserta didik agar proses belajar menjadi hal yang berkesan.<sup>17</sup> Penggunaan model pembelajaran akan memberikan pengaruh pada pencapaian belajar siswa, pembelajaran kooperaif merupakan salah satu model pembelajaran yang positif untuk digunakan karena melibatkan peserta didik sebagai tokoh utama sehingga dapat menjadi lebih aktif.<sup>18</sup> Sebagai mana model pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti adalah model pembelajaran kooperaif *Team Games Tournament* (TGT), Secara umum model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) seperti tipe Student Team Achievement (STAD) kecuali TGT

---

<sup>16</sup> Zaenudin, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Melalui Penerapan Strategi Bingo", Jurnal Asosiasi Pendidik Islam Indonesia, Vol. 10, No. 2 (2015), Hlm. 308

<sup>17</sup> Fiarika Dwi Utari, Iqbal Barlian, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 2 Palembang" Jurnal Profit 5, No.1(2018), Hlm 40-49.

<sup>18</sup> Eko Prasetyo, Dkk, "Pengaruh Pembelajaran Picture And Picture ( Pap ) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kecerdasan Spasial" Vol. 11, No. 1 (2018), H.50–61.

menggunakan turnamen akademik, kuis dan sistem skor kemajuan individu, setiap individu menjadi wakil tim dengan individu tim lain yang sebelumnya memiliki akademik setara (Slavin, 2009). David De Vries dan Keath Edward (1995) mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) atau pertandingan permainan tim, di mana siswa dengan anggota tim lain memainkan permainan untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka (Trianto, 2010).<sup>19</sup> Langkah-langkah (Slavin, 2009): 1) Pengajaran yaitu penyampaian materi atau presentasi kelas, 2) Belajar tim yakni siswa mempelajari lembar kegiatan secara tim, 3) Turnamen yaitu kompetisi tiga siswa dengan kemampuan homogen pada meja turnamen, 4) Rekognisi Tim yakni menentukan skor tim dan mempersiapkan sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya.<sup>20</sup>

Dalam lingkup pendidikan, belajar diartikan sebagai proses aktif siswa untuk mempelajari dan memahami konsep-konsep dalam kegiatan belajar mengajar secara individu maupun kelompok secara mandiri atau dibimbing (Arifin, 2000). Hasil belajar adalah dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa, mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang sesuai antara materi yang dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dinilai (Hamdan dan Khader 2015).<sup>21</sup> Hasil belajar adalah hasil kegiatan belajar berupa perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siswa (Susanto, 2013).<sup>22</sup> Byram & Hu (2013) dalam (Ricardo, 2017) menjelaskan bahwa Bloom mengelompokkan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang

---

<sup>19</sup> Aina Noviana, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar PAI" Jurnal Gunung Djati Conference Series, Vol. 10 (2022) Hlm.377

<sup>20</sup> Wahyu Astute, Firosalia Kristin, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA", Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 1 (2017) Hlm.156

<sup>21</sup> Ricardo, Rini Intansari Meilani, "Impak Minat Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa" Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 2 No. 2 (2017) Hlm. 193

<sup>22</sup> Tri Indra Prasetya, "Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMP N Kota Magelang" Journal Of Research And Educational Research Evaluation, Vol. 1 No. 2 (2012)

kemudian para ilmuwan seperti Straus, Tetroe, & Graham (2013) menjelaskan bahwa ranah kognitif diperoleh dari pengetahuan akademik melalui proses pembelajaran, ranah afektif berupa sikap, nilai dan keyakinan dalam mencapai perubahan tingkah laku, dan ranah psikomotorik meliputi keterampilan dan pengembangan diri melalui kinerja keterampilan atau praktek.<sup>23</sup>

Melalui proses wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti terhadap bapak Nasirun S.pd sebagai guru atau pengajar yang mengampu mata pelajaran Fiqih di MTsN 2 menghasilkan hasil bahwa model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model pembelajaran konvensional (metode ceramah) yang mana pembelajaran masih berpusat pada pendidik atau guru dan ketika memberikan materi pendidikan menggunakan buku kerja siswa atau LKS. Dan pada pembelajaran ini masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional dan belum menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis game atau permainan, namun sayangnya belum efektif pada pembelajaran fiqih ini. Dan dalam penyampaian materi kurang efektif dikarenakan model pembelajaran kurang bervariasi sehingga mengakibatkan peserta didik menjadi jenuh dan bosan, dan terkadang kekurangan waktu dalam menyampaikan materi yang dibahas.<sup>24</sup> Dan mengakibatkan pada nilai atau hasil belajar siswa yang kurang atau tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) Sehingga diperlukan inovasi atau perubahan dalam menggunakan model pembelajaran agar proses pengajaran atau penyampaian materi dapat efektif dan mudah diterima peserta didik serta menarik minat dalam belajar. Apabila peserta didik memiliki keaktifan dalam proses belajar maka memudahkan pembelajaran, maka proses pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar dan hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

---

<sup>23</sup> Homroul Fauhah, Brilliant Rosy, " Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa" Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, Vol. 9 No. 2 (2021) Hlm.327

<sup>24</sup> Nasirun, "Guru Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII MTsN 2 Way Kanan Wawancara Pra Penelitian 13 Desember 2022" n.d.



**Tabel 1. 1**  
**Nilai Hasil Belajar Kelas VIII E**

<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>
Adinda Salsabila	72
Agung Trimulyono	65
Alpin	60
Andi Nur Wahid	67
Anisa Puji Lestari	68
Arya Dwi Pratama	82
Bagas Mulyansah Putra	65
Bima Sakti	77
Chelsea Fritka Aurelia	83
Dava Dwi Riska	78
Deftran Adi Febriansyah	63
Dian Ilham	67
Dinar Cik Maha Rani	86
Erni Apriliya	76
Eva Tri Febriana	67
Febria Pratiwi	66
Giam Bima Pratama	70
Mega Putri Shireen Andin	86
Mexsi Ardiansyah	71
Milan Asep Maulana	81
Nayla Safitri	68
Neeza Alyatuz Zahra	68
Okta Wisnu Pranata	70
Ratih Ayu Saputri	82
Raya Indah Sari Khotimah	68
Ridho Ramadhani	60
Risiko	65
Riyan Febri Irawan	66
Rizki Fadilah	65
Roviq Aziza	80

Ryan Sidik	63
Saftria Yustiana Sari	72
Serly Dewi Lestari	65
Sintiya Anggraini	65
Sonya Eliza Fitri	70
Tegar Wahyu Permana	73
Trimo Wahyudi	81
Vivy Khara Ardelya	88
Wika Syafira	70
Yoga Firman Saputra	76

*Sumber : Bapak Nasirun, S.Pd, Data Niai Ulangan Tengah Smester Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII Mtsn 2 Way Kanan Tahun Ajaran 2022/2023*

Berdasarkan data nilai diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa masih ada beberapa siswa yang hasil belajarnya belum maksimal mencapai standar KKM. Yang mana angka KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimum adalah berada dinilai atau angka 75 pada mata pelajaran fiqih ini dan dapat dilihat diatas masih terdapat bagian besar dari siswa yang berada dibawah nilai KKM tersebut.

Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan minat dalam belajar dengan konsep pembelajaran yang baik salah satunya menggunakan model pembelajaran TGT atau *Teams Game Tournament* yang terancang secara terstruktur. Alasan penerapan Pembelajaran Team Games Tournament ini adalah pembelajaran yang aktif, yang melibatkan seluruh siswa tanpa ada unsur perbedaan dan melibatkan tanggung jawab antar seluruh siswa dan membuat siswa lebih interaktif, menyenangkan serta tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga menimbulkan suasana yang menyenangkan dan edukatif. Yang Beberapa penelitian yang menggunakan model pembelajaran Team games Tournament salah satunya yang memiliki judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Psikomotorik,

menyatakan bahwa model pembelajaran TGT atau Teams Games Tournament memberikan pengaruh positif dengan dipakainya atau diterapkannya Model pembelajaran tersebut. maka peneliti juga tertarik ingin melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran tersebut. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terdapat pada variabel terikatnya. Jika pada penelitian sebelumnya variabel terikatnya adalah motivasi, prestasi belajar siswa, maka dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah mengenai Hasil Belajar siswa. Adapun keterkaitan antara dua variabel tersebut memiliki keterkaitan sebagaimana yang peneliti dapat simpulkan Keterampilan sosial dan hasil belajar sudjana (2005) menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa seperti keterampilan kerja tim, interaksi sosial, dan kepercayaan diri. Keterampilan sosial yang ditingkatkan ini kemudian dapat membantu siswa dalam pembelajaran, seperti dalam berdiskusi dengan teman sekelas, bekerja sama dalam proyek kelompok, dan menyampaikan presentasi. Oleh karena itu, keterampilan sosial yang ditingkatkan melalui model TGT dapat memiliki keterkaitan yang positif dengan hasil belajar siswa.<sup>25</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul penelitiannya “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri 2 Way Kanan”.

### **C. Identifikasi Masalah Dan Batasan Masalah**

#### **a. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan analisis singkat peneliti terkait masalah yang muncul setelah melakukan penelitian terlebih dahulu. Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan tersebut, maka dapat

---

<sup>25</sup> Sitti Ratna Dewi, Arifin, Heriyani Heriyani Ramlia Fua, “ Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dan Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Warokumba Selatan Kabupaten Muna”, Jurnal Al-Ta’dib, Vol.9 No.2 (2016) Hlm. 11

diidentifikasi masalah-masalah yang terkait dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru sudah menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* disaat proses pembelajaran namun belum efektif dalam mata pelajaran fiqih
- 2) Siswa atau peserta didik cenderung bosan atau fokus pada aktivitas masing-masing
- 3) Masih kurangnya efektifan penerapan model pembelajaran yang aktif dan inovatif yang dipakai dalam proses pembelajaran

b. Batasan Masalah

Batasan masalah yaitu batasan dari permasalahan penelitian ini agar tidak keluar dari tujuan peneliti yang telah ditentukan. Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 2 Way Kanan. Atas uraian yang dipaparkan, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah

- 1) Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri 2 Way Kanan
- 2) Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII MTsN 2 Way Kanan
- 3) Mata pelajaran Fiqih Kelas VIII

**D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang serta batasan masalah, sehingga dapat dirumuskan rumusan masalahnya yaitu “Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri 2 Way Kanan?”

**E. Tujuan**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil

Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri 2 Way Kanan.

## F. Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti sangat mengharapkan dapat bermanfaat bagi khalayak umum yang ada pada bidang pendidikan khususnya. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menambah wawasan keilmuan dan membuat pola pikir yang lebih maju bagi peneliti dan pembaca mengenai pembelajaran dengan model belajar *Team Game Tournamnet* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran fiqih yang peneliti pilih, serta memberikan suasana baru bagi peserta didik pada saat proses pembelajaran didalam kelas.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah informasi dan wawasan atau ilmu mengajar dalam memaksimalkan pembelajaran dengan memaakai model pembelajaran *Teams Games Tournamnet* (TGT) dalam proses pembelajaran yang mana dapat memberikan pengalaman baru terhdap peserta didik dan pendidik mengenai model-model pembelajaran.
- c. Dapat digunakan sebagai bahan rujukan dan bahan informasi yang digunakan untuk memperoleh penelitian selanjutnya bagi peneliti lainnya.

### 2. Manfaat praktis

- a. Memberikan bukti berdasarkan pengalaman mengenai pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamnet* (TGT) dalam hasil belajar pada peserta didik.
- b. Memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti menjadi seorang guru atau Pengajar dengan

menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

### G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 2 Palembang” Oleh Fiarika Dwi Utari, Dkk. Berdasarkan Penelitian Ini Dapat Disimpulkan Bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Yang Dilaksanakan Di SMA 2 Palembang.<sup>26</sup>
2. “Pengaruh Model Team Games Tournament Media Tournament-Question Cards Terhadap Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Hidrokarbon” Oleh Armynda Dewi Cita Sari, Dkk. Penelitian Ini Memperoleh Kesimpulan Bahwa Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Kimia Materi Hidrokarbon Yang Mendapatkan Pembelajaran Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Lebih Baik Dari Hasil Belajar Peserta Didik Yang Mendapatkan Pembelajaran Dengan Model Konvensional Ditambah Pada Saat Pembelajaran Menggunakan Media Tournament-Questions Cards Berpengaruh Kuat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.<sup>27</sup>
3. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas XI Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang” oleh hikmah,

---

<sup>26</sup> Fiarika Dwi Utari, Ikkal Barlian, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 2 Palembang” Jurnal Profit 5, No.1(2018), Hlm 40-49

<sup>27</sup> Armynda Dewi Cita Sari, Dkk, “Pengaruh Model Team Games Tournament Media Tournament Question Cards Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Hidrokarbon,”Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia Vol. 7, No. 2 (2013), H.1220-1228.



Yenny anwar, dan Riyanto pada penelitian ini terdapat pengaruh pada model pembelajaran Team Game Tournament di aspek hasil belajar dan motivasi siswa pada materi dunia hewan<sup>28</sup>

4. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA” oleh Wahyu Astuti Dan Firosalia Kristin pada penelitian ini memiliki sebuah pengaruh pada penerapan model pembelajaran team games tournament pada hasil belajar siswa.<sup>29</sup>
5. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika” Oleh Ai Solihah Pada Penelitian Ini Dapat Disimpulkan Bahwa Team Game Tournament Memiliki Pengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika<sup>30</sup>

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan sebuah urutan dalam menyelesaikan sebuah penelitian maupun karya ilmiah lainnya, berikut adalah sistematika penulisan pada penelitian ini:

### BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi area dan focus penelitian, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat masalah, kajian penelitian yang relevan, dan sistematika penulisan.

---

<sup>28</sup> Msy hikmah, yenny anwar dan riyanto, “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas XI Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang” *Jurnal Pembelajaran biologi*, Vol. 5 No. 1 (2018) Hlm.46

<sup>29</sup> Wahyu Astuti, Firosalia Kristin, “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA”, *Jurnal ilmiah sekolah dasar*. Vol. 1 No. 3 (2017), H. 156

<sup>30</sup> Ai Solihah, “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika”, *Jurnal SAP*, Vol. 1 No.1 (2016) Hlm. 45-51.

## **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih.

## **BAB III: METODE PENELITIAN**

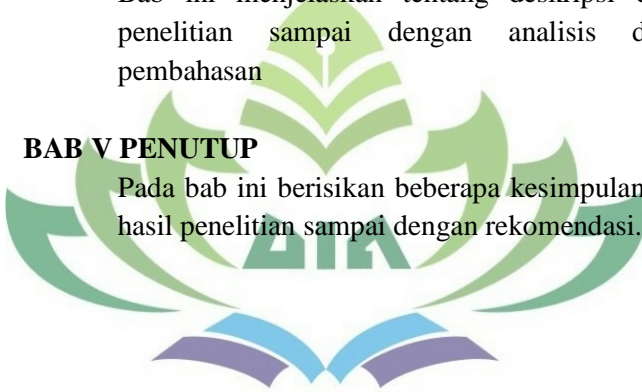
Bab ini menjelaskan pendekatan penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data serta indicator keberhasilan.

## **BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi data hasil penelitian sampai dengan analisis data dan pembahasan

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan dari data hasil penelitian sampai dengan rekomendasi.



## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan:

1. Model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap peningkatan pada hasil belajar peserta pada mata pelajaran fiqih di Mts Negeri 2 Way Kanan, terkhusus dalam materi haji dan umroh. Dan kelas yang diambil sebagai sampel penelitian adalah kelas VIII D sebagai kelas control dan kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dan memiliki nilai rata-rata pada *pretest* dikelas control didapatkan hasil *pretest* dengan rata-rata 58.46 dan *posttest* 83.85 sehingga terlihat perbedaan sebesar 25. Sedangkan pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII E mendapatkan hasil *Pretest* dengan rata-rata 57.13 dan pada hasil *posttest* sebesar 88 dengan kategori tinggi sehingga terlihat perbedaan sebesar 31. Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas. Didapatkan bahwa populasi memiliki distribusi yang normal dan berasal dari varians yang homogen. Kemudian uji hipotesis dan diperoleh mendapatkan keputusan thitung atau  $\text{Sig} = 0.233 > 0.05$  atau  $\text{Sig}(2\text{-tailed}) 0.000 < 0.05$  maka dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dan memiliki kesimpulan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) memiliki pengaruh dalam peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih daripada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik khususnya pada mata pelajaran fiqih, uji N-gain pada penerapan model

3. pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dikelas eksperimen mendapatkan poin atau indeks 72.3224 yang mana ini menunjukan dalam kategori yang tinggi atau efektif karna lebih besar dari 0.70. yang artinya memberikan peningkatan dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih yang membuat peserta didik menjadi lebih mudah untuk menerima penyampaian materi yang disampaikan.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, ada beberapa hal yang perlu peneliti rekomendasikan atau menyarankan, antara lain:

1. Pengajar atau pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* pada pelajaran yang lain karena terbukti dapat meningkatkan nilai hasil belajar dan pemahaman terkait materi yang disampaikan serta keaktifan siswa dalam belajar.
2. Selanjutnya kepada peserta didik agar mendapatkan dan dijadikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.
3. Kepada pihak sekolah agar dapat mengembangkan mutu dan peningkatan kualitas pendidikan atau pembelajaran dengan menggunakan bermacam-macam model pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Fiqih.
4. Hendaknya penelitian ini dilanjutkan dengan memperdalam dan memperluas lingkup penelitian sehingga diharapkan peneliti lain dapat meneliti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan aspek yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achi Renaldi, Novalia, Muhammad Syazali. *Statistik Inferensial Untuk Ilmu Sosial Dan Pendidikan*. Bogor: IPB Press, 2020.
- Ali, Ismun. "Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Mubtadiin*, 2021: 39-43.
- Andre, Abu Asma. *40 Hadits Tentang Ilmu dan Keutamaan Menuntut Ilmu*. Bogor: Fajar Madani , 2018.
- Anwar, Chairul. *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Jogjakarta: IRCiSoD, 2017.
- . *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Filosofis*. Yogyakarta: Suka Press, 2022.
- . *Multikulturalisme, Globalisme, Dan Tantangan Pendidikan Abad - 21* . Yogyakarta: Diva Press, 2022.
- Ash-shiddieq, Tengku Muhammad Hasbi. *Pengantar Hukum Islam* . Jakarta: Pustaka Rizki Putra, 2001.
- Dahar, R W. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga, 2011.
- Darmanah, Garaika. *Metodologi Penelitian*. Lampung Selatan: CV HIRA TECH, 2019.
- Dewi, Sitti Ratna, Arifin, and Heriyani Ramli Fua. "Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Dan Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Warokumba Selatan Kabupaten Muna ." *Jurnal Al-Ta'dib*, 2016: 11.
- Handoko, Juefri Hendri. "Survey MInat Dan Motivasi Siswa Putri Terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes I SMK Se-Kota Salatiga Tahun 2013." *Journal Of Physical Education, Sports, Health And Recreations*, 2015: 1731.
- Hariyanto, FX Agus. *Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Dan Jigsaw Melalui Pendekatan Sainifik*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.

- Hasanah, Hasyim. "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial." *Jurnal At-Taqoddum* , 2016: 26.
- Hasirudin, M Noor . *Pengantar Ilmu Fiqih*. Surabaya: CV Salsabila Putra Pratama, 2019.
- Ibrahim, Andi, Asrul Haq Alang, Madi, Baharuddin, Muhammad Aswar Ahmad, and Darwati. *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018.
- Khatimah, Husnul, and Restu Wibawa. "Efektivitas Model Pembelajaran Coopertaive Integrated Reading And Compacition." *Jurnal Teknologi Pendidikan* , 2017: 78.
- Khikmawati, Nurul, and Thamrin Hidayat. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Berpikir Kreatif Dan Hasil Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Al- Ishlah Surabaya ." *Education And Human Development Journal*, 2019: 50-54.
- Lenaini, and Ika. "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling." *Jurnal Kajian Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 2021: 33-39.
- Mahmudah, Rifa'atul. "Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Multimedia Berbasis Movie Maker Disekolah Dasar." *Jurnal Mutimedia*, 2012: 79.
- Masykur, Mohammad Rizqillah. "Metodologi Pembelajaran Fiqih." *Jurnal Al-Makrifat*, 2019: 34.
- Msy Hikmah, Yenny Anwar, Riyanto. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas XI Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang." *Jurnal Pembelajaran Biologi* , 2018: 46.
- Mujib, Abdul. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Mulyadi. *Evaluasi Pendidikan Pembangunan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah*. Malang: UIN-Maliki Press, 2010.
- Mulyati, Endang. *Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press, 2011.



- Nafiati, Dewi Amaliah. "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, afektif Dan Psikomotorik." *Jurnal Kajian Mata Kuliah Umum*, 2021: 305.
- Nasution. *Metode Research* . Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Nilamsari, Natalia. "Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi*, 2014: 178.
- Noviana, 'Aina. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar PAI." *Jurnal Gunung Djati Conference Series*, 2022: 377.
- Nurhayati. "Penerapan Metode Simulasi Dalam Pembelajaran Fikih Ibadah Bagi Siswa Di MTs YMPI SEI Tualang Raso Tanjung Balai." *Jurnal Ansirun*, 2017: 89.
- Nurhidayat, Ariyanti, and Ernawati Sri Sunarsih. "Peningkatan hasil Belajar Ranah Afektif Melalui Pembelajaran Model Motivasi ." *Jurnal JIPTEK*, 2013: 112.
- Prasetya, Tri Indra. "Meningkatkan Ketrampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMPN Kota Malang." *Journal Of Research And Educational Research Evaluation*, 2012.
- Prasetyo, Eko. "Pengaruh Pembelajaran Picture And Picture (PAP) terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kecerdasan Spasial." *Jurnal Pendidikan*, 2018: 50-61.
- Purwanto, M Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Rahmawati, Nur Hidayah, and Sugeng Sutiarmo. "Pembelajaran Kooperatif Sebagai Model Efektif Untuk Mengembangkan Interaksi Dan Komunikasi Antara Guru Dan Peserta Didik." *Jurnal Ekspone*, 2019: 10-19.
- Rahmawati, Rafika . "Team Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi." *Jurnal Pendidikan Khusus*, 2018: 70-76.
- Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia. *Tentang Guru dan Dosen , Sisdiknas*. Bandung: Permana, 2006.
- RI, Departemen Agama. *Al-Quran Dan Terjemah*. Surabaya: Pustaka Agung Harapan, 2011.

- RI, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. *Kamus Besar Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka, 2006.
- Ricardo , and Rini Intansari Meilani. "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Belajar Siswa ." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* , 2017: 194.
- Romauli, Henny . "Meningkatkan Sikap Belajar Dan Hasil Belajar PAK Melalui Penerapan MModel Pembelajaran Think Talk Write Pada Siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 1 Babalan Tahun Ajaran 2018/2019." *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 2018: 376.
- Rosy, Brilliant, and Homroul Fauhah. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 2021: 327.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo , 2013.
- Sagoro, Endar Murti , and M Djazari. "Evaluasi Prestasi Belajar Mahasiswa Program Kelanjutan Studi Jurusan Pendidikan Akuntansi Ditinjau Dari IPK D3 Dan Asal Perguruan Tinggi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2011: 340.
- Salim, and Syahrums. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cipta Pustaka, 2012.
- Saputra, Henry Januar, and Nur Isti Faizah. "Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 2017: 62-74.
- Sari, Armynda Dewi Cita. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Media Tournament Question Cards Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Hidrokarbon." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2013: 1220-1228.
- Setyawan, Dodiet Aditya . *Hipotesis Dan Variabel Penelitian*. Surakarta: CV TAHTA MEDIA GROUP, 2021.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Sinaga, Dameria. *Pembelajaran Strategi Cooperative Learning* . Jakarta Timur: UKI Press, 2019.

- Sinaga, Dimeria. *Statistik Dasar*. Jakarta: UKI Press, 2014.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Soegiarto. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Peserta Didik XI IBB SMAN 2 Sidoarjo Pada Materi Persebaran Hewan Dan Tumbuhan Petainlek ." *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2018: 102-105.
- Solihah, Ai. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal SAP*, 2016: 45-51.
- Sudijono, Anas. *Pengukur Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* . Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sujianto, Agus Eko. *Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16.0*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2009.
- Sukendar, Komang, and Kadek Surya Atmaja. *Instrument Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press, 2020.
- Sumardi, Kamin , Wisnu D Yulianto, and Ega T Berman. "Model Pembelajaran Teams Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK ." *Jurnal Of Mechanical Engineering Education*, 2016: 50-52.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016.
- Supriyanto, Bambang, and Yunanik Antika. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Aplikasi rangkaian Mata Pelajaran Elektronika Di SMKN 2 Bojonegoro ." *Journal Of Technology Education*, 2016: 493.
- Suyono, and Hariyanto. *Belajar Dan Pembelajaran : Teori Dan Konsep Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Utari, Farika Dwi, and Iqbal Barlian. "Pengaruh Model Pembelajaran Model Koopertif Tipe Teams Games Tournament Terhadap

- Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 2 Palembang." *Jurnal Profit*, 2018: 40-49.
- Wahyu Astute, Firosalia Kristin. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2017: 156.
- Zaenudin. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Melalui Strategi Bingo." *Jurnal Asosiasi Pendidik Islam Indonesia*, 2015: 308.

