

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA MI MASYARIQUL
ANWAR BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

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

Oleh :

**SITI ANISAH
NPM. 1611100277**

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



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

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA MI MASYARIQUL
ANWAR BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

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



Pembimbing I : Dr. Chairul Amriyah, M. Pd

Pembimbing II : Deri Firmansah, M. Pd

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas III di MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung tahun ajaran 2022/2023, dengan jumlah populasi 40 siswa. Sampel penelitian yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* dan kelas III B sebagai kelas kontrol dengan model pembelajaran *Talking Stick*.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis *Quasy Eksperimental Design*, dengan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group* design. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Instrumen tes yang digunakan yaitu pilihan ganda (*multi choice*). Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dengan uji *N-Gain* dan uji homogenitas dengan uji *Anova*. Dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan uji-t independent dengan menggunakan bantuan program SPSS Statistik 26.0.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh hasil uji hipotesis menggunakan bantuan program SPSS Statistik 26.0 dengan perhitungan uji-t dengan taraf signifikansi 0.000, jika nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut maka terdapat pengaruh hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran TGT disbanding dengan model pembelajaran *Talking Stick* di kelas III MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Team Game Tournament*, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Team Game Tournament (TGT) learning model on student learning outcomes in the Fiqh subject at MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung. This research was conducted on third grade students at MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung for the 2022/2023 academic year, with a total population of 40 students. The research sample was class III A as the experimental class with the Team Game Tournament learning model and class III B as the control class with the Talking Stick learning model.

This research is a quantitative research type of Quasy Experimental Design, with the design used in this study is the Pretest-Posttest Control Group design. Data collection techniques using tests and documentation. The test instrument used is multiple choice. The data analysis technique uses the normality test with the N-Gain test and the homogeneity test with the ANOVA test. Followed by hypothesis testing with independent t-test using the help of the SPSS Statistics 26.0 program.

Based on the results of the analysis and discussion of the research data, the results of hypothesis testing were obtained using the SPSS Statistics 26.0 program with the calculation of the t-test with a significance level of 0.000, if the significant value (2-tailed) < 0.05 , then there is a significant difference between learning outcomes in the experimental class and control class. Based on these results, there is an influence on learning outcomes between students who are taught using the TGT learning model compared to the Talking Stick learning model in class III MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung.

Keywords: *Team Game Tournament Learning Model, Learning Outcomes.*

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SITI ANISAH
NPM : 1611100277
Jurusan/Prodi : PGMI
Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung**” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 2023
Penulis,



SITI ANISAH
NPM : 1611100277



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

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmih Sukarame 1, Bandar Lampung (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA MI MASYARIQUH ANWAR
BANDAR LAMPUNG**

Nama : **Siti Anisah**
NPM : **1611100277**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122003

Pembimbing II

Deri Firmansah, M.Pd
NIP. 199110312019031011

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122003



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

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MI MASYARIQUL ANWAR BANDAR LAMPUNG** Nama: Siti Anisah, NPM: 1611100277, Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada hari/tanggal: Senin, 26 Juni 2023.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Prof. Dr. H. Subandi, MM

Sekretaris : Yudesta Erfayliana, M.Pd

Penguji Utama : Rahma Diani, M.Pd

Penguji Pendamping I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

Penguji Pendamping II : Deri Firmansah, M.Pd

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M. Pd

No. 126408281983032002



MOTTO

﴿ ٧ ﴾ فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ

*“Barang siapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun,
niscaya dia akan melihat (balasan) nya.”
(Q.S Al-Zalzalah [99]: 7)*



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tersayang. Alhamdulillah pada akhirnya tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan sepenuh hati saya persembahkan skripsi akhir ini untuk :

1. Kedua orang tua saya Bpk. Jamsari dan Ibu Sartinah yang sangat tulus memberikan doa dan kasih sayang serta mengajari saya kesabaran dan kerja keras.
2. Suami saya Muhammad Dadang yang selalu menemani, memberikan dukungan, doa dan semangat disetiap waktu.
3. Kakek dan Nenek saya, Alm. Samin dan Sofiah yang selalu menyemangati, memberi saran dan doanya untuk saya.
4. Kakak pertama saya Surya, kakak kedua saya Heri Sanjaya dan adik perempuan saya Nur Fadillah serta keluarga besar saya yang memberikan semangat untuk menyelesaikan pendidikan.
5. Almamater kampus Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Siti Anisah yang akrab dipanggil Icha/Anisa, lahir di Bandar Lampung pada tanggal 06 Mei 1997. merupakan anak ketiga dari Bpk. Jamsari dan Ibu Sartinah dan memiliki tiga saudara kandung, dua kakak laki-laki dan satu adik perempuan. Penulis memulai pendidikannya di Sekolah Dasar Negeri 5 Sukajawa Bandar Lampung pada tahun 2004 dan lulus pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 10 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2012.

Jenjang pendidikan berikutnya, melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 3 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2015. Selanjutnya pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan di IAIN Raden Intan Lampung yang saat ini sudah berganti menjadi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pada semester 7 penulis melakukan KKN di desa Batu Agung, Lampung Selatan. Kemudian dilanjutkan PPL di MI Al-Khairiyah, Jalan Bumi Manti II, Kampung baru, Bandar Lampung, dan sembari menyusun Skripsi Penulis mulai mengajar di MI Masyariqul Anwar Durian Payung, Bandar Lampung sebagai Guru Kelas sampai dengan sekarang.

KATA PENGANTAR

Allhamdulillahirobbil 'alamin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan nikmat yang Allah berikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : “**Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung**”. Sholawat dan salam tak lupa dipanjatkan atas Nabi Muhammad SAW. Semoga di hari akhir kita mendapatkan syafaat dari beliau.

Skripsi ini didedikasikan untuk memenuhi tugas akhir guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis menyadari kemampuan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta motivasi dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam membantu proses penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus Pembimbing I atas ketulusan hati dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan dan arahan serta dukungan motivasi yang selalu diberikan.
3. Deri Firmansah, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah ikhlas dalam memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan semangat selama penulisan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah

memberikan ilmu dan pengamalan yang sangat luar biasa kepada penulis.

5. Zunaidah, S.Pd. selaku Kepala sekolah MI Masyariqul Anwar Durian Payung Bandar Lampung yang telah membantu dan telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian guna penyusunan skripsi.
6. Keluarga besar MI Masyariqul Anwar Durian Payung Bandar Lampung yang telah membantu dan memberikan nasihat serta arahan.
7. Seluruh rekan terkasihku (Nita Erwinawati, Rohimah, Atikah, Tika) atas dorongan semangat dan segala canda tawanya.
8. Rekan skripsweetku (Hariyati dan Hamidah) yang selalu memberi masukan dan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Rekan kelas F, rekan KKN dan PPL terimakasih atas dukungannya.
10. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna namun penulis berharap karya ini dapat bermanfaat bagi semua yang membaca. Semoga Allah SWT menjadikan ini sebagai amal ibadah yang akan mendapat ganjaran disisi-Nya.

Bandar Lampung,



Siti Anisah

1611100177

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	11
H. Sistematika Penulisan	14
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	
A. Teori yang digunakan	16
1. Pembelajaran Kooperatif.....	16
2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	19
a. Pengertian <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	19
b. Komponen Pelaksanaan Model Pembelajaran	

TGT	22
c. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT	24
d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT	24
3. Pembelajaran dan Hasil Belajar	26
a. Pembelajaran	26
b. Hasil Belajar	27
4. Mata Pelajaran Fiqih	39
B. Kerangka Berpikir	46
C. Hipotesis Penelitian	48

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian	49
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	49
C. Populasi, Sampel dan Teknik Pengumpulan Data	50
D. Definisi Operasional Variabel	53
E. Instrumen Penelitian	54
F. Uji Validitas dan Realibilitas Data	62
G. Uji Prasyarat Analisis	66
H. Uji Hipotesis	68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	70
1. Data Penelitian	70
2. Uji Coba Instrumen	70
a. Uji Validitas	71
b. Uji Realibilitas	72
c. Uji Tingkat Kesukaran	73
d. Uji Daya Pembeda	74
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis	76
1. Pembahasan Hasil Penelitian	76
a. Hasil Uji Prasyarat	77
1) Uji Normalitas	77
2) Uji Homogenitas	78
3) Uji Hipotesis	79

2. Analisis Hasil Penelitian81

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan85
B. Saran.....85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas III Mi Masyariqul Anwar Bandar Lampung ...7
Tabel 2.1	Orang Yang Boleh Tidak Berpuasa dan Cara Menggantinya44
Tabel 3.1	Desain Penelitian50
<i>Paired Sampel T-Test</i> Tabel 3.2	Populasi Peserta Didik Kelas III MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung.....51
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrument Soal56
Tabel 3.4	Koefisien Validitas Butir Soal63
Tabel 3.5	Klasifikasi Nilai Realibilitas Butir Soal64
Tabel 3.6	Indeks Tingkat Kesukaran65
Tabel 3.7	Klasifikasi Daya Pembeda66
Tabel 3.8	Kategori Tingkat <i>N-Gain</i>67
Tabel 3.9	Kriteria Keputusan Normalitas67
Tabel 3.10	Ketentuan Uji Homogenitas68
Tabel 3.11	Kriteria Keputusan <i>Paired Sampel T-Test</i> Pendekatan Klasik68
Tabel 3.12	Kriteria Keputusan <i>Paired Sampel T-Test</i> Pendekatan Probalistik.....68
Tabel 3.13	Hipotesis Penentuan Keefektifan Pembelajaran.....68
Tabel 4.1	Hasil Uji Validitas71
Tabel 4.2	Hasil Uji Realibilitas73
Tabel 4.3	Hasil Uji Tingkat Kesukaran73
Tabel 4.4	Hasil Uji Daya Beda74
Tabel 4.5	Rekapitulasi pretest hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol..... 76
Tabel 4.6	Rekapitulasi pretest hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.....76
Tabel 4.7	Hasil <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol77
Tabel 4.8	Rekapitulasi pretest hasil belajar ranah kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol77

Tabel 4.9	Hasil Uji Normalitas	78
Tabel 4.10	Hasil Uji Homogenitas	78
Tabel 4.11	Hasil Uji Hipotesis	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	46
Gambar 3.1 Variabel Penelitian.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman Wawancara Guru Kelas dan Guru Mata Pelajaran Fiqih	91
Lampiran 2 : Daftar Nilai Ulangan Harian Fiqih kelas III	95
Lampiran 3 : Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Instrumen ...	97
Lampiran 4 : Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen	98
Lampiran 5 : Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol	99
Lampiran 6 : Instrumen Soal Uji Coba dan Kunci Jawaban	100
Lampiran 7 : Hasil Uji Validitas Butir Soal Uji Coba	112
Lampiran 8 : Instrumen Soal <i>Pretest-Posttest</i> dan Kunci Jawaban	113
Lampiran 9 : Hasil Uji Realibilitas Instrumen	124
Lampiran 10 : Hasil Uji Kesukaran	125
Lampiran 11 : Hasil Uji Daya Beda	126
Lampiran 12 : Daftar Nilai Pretest dan Posttest	128
Lampiran 13 : Hasil Uji Normalitas	130
Lampiran 14 : Hasil Uji Homogenitas	131
Lampiran 15 : Hasil Uji Hipotesis	132
Lampiran 16 : Silabus Mata Pelajaran Fiqih Kelas 3 MI	133
Lampiran 17 : RPP Kelas Eksperimen	136
Lampiran 18 : RPP Kelas Kontrol	148
Lampiran 19 : Surat Balasan Penelitian	160
Lampiran 20 : Surat Keterangan Plagiat	161
Lampiran 21 : Dokumentasi	162
Lampiran 21 : Surat Turnitin	167

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Skripsi ini berjudul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MI MASYARIQUL ANWAR BANDAR LAMPUNG” sebagai upaya menghindarkan kesalahan dalam memahami judul skripsi ini, maka penulis perlu memberikan penegasan pada pokok pembahasan yang terkandung dalam judul ini. Ada pun yang penulis perlu jelaskan sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yang dikemas dalam bentuk permainan atau *tournament*. Model pembelajaran ini dapat memotivasi semua peserta didik baik yang mampu maupun yang kurang mampu untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam pembelajaran. Hal ini karena dalam model pembelajaran TGT diadakan pertandingan sesuai dengan kemampuan peserta didik sehingga semua peserta didik tertantang untuk menjadi yang terbaik dalam meja pertandingan. Penerapan model pembelajaran ini mengikutsertakan aktivitas seluruh peserta didik dalam kelompok kecil tanpa ada perbedaan status diantara peserta didik.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik ranah kognitif, ranah afektif maupun ranah psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Pengertian mengenai hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil perolehan peserta didik setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa nilai atau skor yang didapat dari sebuah tes.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar.

3. Fiqih

Fiqih merupakan disiplin ilmu yang membahas tentang tata cara beribadah, muamalah, dan hal-hal yang terkait hukum Islam. Pembelajaran Fiqih adalah salah satu ilmu dalam Islam yang membahas tentang hukum-hukum yang harus dilaksanakan oleh umat muslim. Dengan mempelajari Fiqih peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang ajaran agama dan praktik-praktik yang dianjurkan dalam Islam. Pembelajaran Fiqih dapat membantu peserta didik memahami dan menghadapi berbagai persoalan kehidupan sehari-hari termasuk dalam hal halal-haram, ibadah, muamalah, dan lain-lain.¹

B. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus segera direspon secara positif oleh dunia pendidikan, salah satu bentuk respon positif dunia pendidikan adalah dengan mengadakan perubahan kurikulum. Sikap tersebut diwujudkan dalam bentuk usaha sekolah dengan memberikan layanan terbaik bagi semua peserta didik. Pendidikan berperan penting dalam mempersiapkan dan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Melalui pendidikan, manusia dapat memperoleh pengalaman yang bermakna bagi dirinya yang dapat

¹ Ibnu Yazid, dkk., "Peningkatan Pembelajaran Fiqh dengan Metode Demonstrasi". *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora* 3, No. 2, (2023): 55, <http://doi.10.37680/almikraj.v%vi%i.2598>.

mengembangkan pola pikir dan berbagai potensi yang ada pada dirinya, serta memiliki pandangan untuk bisa memiliki kehidupan yang lebih baik dan berkualitas. Allah berfirman dalam surat Ar-Ra'd ayat 11.

إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بَقِيَمْ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ﴿١١﴾

Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”. (QS. Ar-Ra'd 13:11).

Berdasarkan ayat diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk mengubah keadaan kehidupan seseorang dibutuhkan suatu upaya yang dapat mewujudkan harapan atau keinginan tersebut. Melalui pendidikan kita dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh sebab itu, pendidikan memiliki peran yang begitu penting dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Tantangan dalam dunia pendidikan saat ini salah satunya adalah bagaimana menyiapkan kualitas sumber daya manusia yang nantinya mampu bersaing di era globalisasi. Oleh sebab itu, pendidikan merupakan bentuk investasi jangka panjang bagi kelangsungan hidup manusia. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang lebih baik dari sebelumnya. Oleh karena itu pendidikan dapat dikatakan sebagai kunci keberhasilan peserta didik, dengan pendidikan peserta didik dapat lebih melihat dunia luar dan menjadi ujung tombak dalam mengembangkan sumber daya dan Mengubah perilaku setiap individu.² Salah satu permasalahan yang dihadapi di dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai siswa. Rendahnya kualitas hasil belajar siswa ditandai oleh pencapaian hasil prestasi belajar. Pada kegiatan pendidikan, guru memegang peranan yang sangat penting. Ada hubungan yang erat antara kualitas guru dan

² Kamid, Dkk., “A Study Of Cooperative Learning Model With Process Skills In Elementary School”, *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 9, No. 1, (2022): 2, <http://doi:10.3390/Su12104306>.

berhasil atau tidaknya pendidikan. Guru merupakan salah satu faktor yang menciptakan generasi yang berkualitas. Oleh sebab itu, guru merupakan faktor penentu atau kunci keberhasilan pendidikan.

Pendidikan di sekolah dasar baik SD/MI merupakan tempat dimana siswa menjalani pendidikan dasarnya dalam rangka mengembangkan potensi yang mereka miliki sejak awal yang akan mengarahkan mereka memperoleh pengetahuan-pengetahuan dan keterampilan baru. Sehingga, pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif.

Proses belajar merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan guru dan siswa. Artinya, apapun bentuk kegiatan-kegiatan guru, mulai dari merancang pembelajaran, memilih dan menentukan teknik evaluasi, semuanya diarahkan untuk mencapai keberhasilan belajar siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai anak didik.

Pembelajaran merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang melalui pengalaman. Menurut Ratna, pembelajaran yang melibatkan peserta didik akan membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru,³ sehingga pembelajaran yang diterapkan pada siswa harus berpusat pada siswa atau *student centered*. Dalam pembelajaran guru hendaknya dapat menentukan rancangan atau cara yang tepat untuk mendorong dan mengembangkan potensi siswa agar siswa memiliki kemampuan pemahaman yang baik. Oleh karena itu untuk mencapai suatu pembelajaran yang berkualitas dan baik,

³ Ratna Wijayanti, Suryanti, Eko Haryono, "Development of Learning Device With Model Inkuiri Guided to Improve Cognitive Outcomes of Students In Grade IV SDN Wonokusumo VII/46 Surabaya". *International Journal of Innovative Science and Research Technology* 4, Issue 12, (2019): 833, <http://bit.ly/39Ult6A>.

maka seorang guru harus memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang baik.⁴

Fiqih adalah salah satu mata pelajaran dari beberapa mata pelajaran yang disajikan pada jenjang sekolah dasar, yang wajib ada pada sekolah yang berbasis Islam atau Madrasah. Mata pelajaran Fiqih merupakan bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan hukum Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Mata pelajaran Fiqih sangat berhubungan erat dengan dunia nyata peserta didik misalnya taharah, shalat, haji, puasa, kurban dan lain-lain.⁵

Pelajaran Fiqih merupakan kajian ilmiah tentang tuntunan dalam beragama Islam. Mata pelajaran ini menawarkan materi yang sangat luas, melibatkan berbagai keterampilan dan mengarahkan pada pemahaman yang mendalam serta generalisasi yang akan mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh para siswa. Untuk itu guru harus kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tertarik dan mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Dalam konteks kegiatan belajar, hasil belajar tidak akan terlihat tanpa adanya aktivitas belajar.⁶ Aktifitas belajar berkaitan dengan usaha atau tindakan dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan aspek kognitif,

⁴ M. Ainur Rofiq, Muchammad Eka Mahmud, Imroh Atul Musfiroh, "Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Kelas V Mi At Tarbiyah Loa Janan", *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran* 6, No. 2 (2019): 111. <https://doi.org/10.21093/twt.v6i2.2063>.

⁵ *Ibid.*

⁶ Muhammad Afandi, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Di MI Muhammadiyah Tanjung Inten". *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 6, No. 1 (2019): 2, <http://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.3875>.

afektif maupun psikomotorik. Hal ini sesuai dengan QS. An-Najm ayat 39.

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى ﴿٣٩﴾

Artinya: “Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya”. (QS. An-Najm 53:39)⁷

Berdasarkan ayat diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk memperoleh hasil belajar yang baik dibutuhkan suatu usaha atau tindakan dalam proses pembelajaran baik dari sisi siswa, guru, ataupun faktor pendukung lainnya untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor internal terdiri atas faktor psikologis yang terdiri atas, minat, kecerdasan, bakat, karakteristik siswa, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, kemampuan mengolah bahan belajar, dan kemampuan kognitif. Sedangkan faktor eksternal terdiri atas lingkungan (alam/sosial) dan faktor instrumental yang terdiri atas kurikulum sekolah, program sekolah, sarana dan prasarana, serta guru (tenaga pengajar). Guru merupakan faktor utama dalam keberhasilan siswa, pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat oleh guru dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk

⁷ Kementrian Agama RI, *Mushaf Tajid Warna dan Terjemahan*, (Wonogiri: Insan Mulia Kreasi): 421.

merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran yang dapat membantu mendorong dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber di MI Masyariqul Anwar Durian Payung Bandar Lampung yang dilakukan pada tanggal 6 Februari 2023, diperoleh informasi bahwa permasalahan yang dihadapi di MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung adalah hasil belajar mata pelajaran fiqih yang belum tuntas atau belum mencapai angka minimal daya serap yang telah ditentukan, dimana nilai hasil belajar siswa masih cukup rendah dimana ada beberapa siswa yang memiliki nilai dibawah KKM mata pelajaran Fiqih yaitu dibawah 70. Salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa adalah dimana guru lebih banyak atau sering menggunakan metode ceramah, proses pembelajaran masih berpusat pada guru, penggunaan model pembelajaran kurang efektif, sehingga siswa menjadi kurang memperhatikan guru dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa kurang memahami materi yang akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh rata-rata nilai hasil ulangan harian. Pada mata pelajaran agama khususnya Fiqih siswa kelas III sebagian besar masih dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 70.

Berdasarkan hasil studi dokumentasi yang dilakukan pada tanggal 8 februari 2023, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Fiqih masih rendah. Hasil ini dapat dilihat dari nilai Ulangan Harian siswa pada mata pelajaran Fiqih di MI Masyariqul Anwar Durian Payung Bandar Lampung.

Tabel 1.1

Nilai Ulangan Harian Fiqih

MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung T.A 2022/2023

No.	Kelas	KKM	Nilai		Jumlah Siswa
			Nilai < KKM	Nilai ≥ KKM	
1.	III A	70	14	6	40
2.	III B	70	15	5	
	Jumlah		29	11	

Berdasarkan tabel diatas diperoleh informasi bahwa nilai peserta didik kelas III A MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung pada mata pelajaran Fiqih yang berjumlah 20 peserta didik masih banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebanyak 14 peserta didik sedangkan yang mencapai KKM yaitu 6 peserta didik. Sedangkan di kelaas III B, jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM adalah 5 peserta didik dari 20 peserta didik dan yang tidak mencapai nilai KKM berjumlah 15 peserta didik.

Hasil belajar dalam pendidikan adalah penanda keberhasilan seseorang dalam mengikuti proses belajar mengajar.⁸ Oleh karena itu peneliti ingin meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan agar siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement.⁹ Model pembelajaran TGT dapat mendorong siswa untuk belajar secara kelompok, terdapat permainan yang berupa turnamen, serta bagi yang memperoleh skor terbanyak atau tertinggi akan mendapatkan penghargaan.¹⁰

⁸ Stefani Philia Turnip, Lisbet Novianti Sihombing, Desi Sijabat, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Kelas V SD Negeri Percontohan Pematang Siantar", *Journal Of Education* 6, No. 1 (2023), 2881, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3331>

⁹ Ni Komang Devi Yunita, Ni Ketut Desia Trisiantari, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Local Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar", *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 1, No. 5 (2018): 99, <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>.

¹⁰ Khoirul Amri, "Analisis Penerapan Model TGT (*Teams, Games And Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar", *Formosaa Journal of Applied Sciences (FJAS)* 1, No. 1 (2021), 49, <https://journal.formosapublisher.org/index.php/fjas>.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung”.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih masih belum mencapai KKM.
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Siswa bosan dengan model pembelajaran yang monoton sehingga menjadikan peserta didik cenderung pasif di kelas.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di paparkan, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Variabel yang diteliti yaitu hanya pada hasil belajar ranah kognitif.
3. Sampel yang akan diteliti hanya pada 2 kelas, yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol.
4. Materi yang akan diuji yaitu “Semangat Berpuasa Ramadhan” pada mata pelajaran Fiqih.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Fiqih peserta didik di MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mendapatkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada sebelum mendapatkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Bagi Pendidik
Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dan dapat memberikan inspirasi atau motivasi pendidik untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
2. Bagi Siswa
Pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda, memotivasi siswa untuk belajar karena lebih menyenangkan, tidak membosankan dan siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran yang akan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Madrasah
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
4. Bagi Peneliti
Sebagai salah satu cara untuk mengembangkan ilmu dan menerapkan ilmu pengetahuan yang sudah dipelajari dan

didapatkan khususnya pada saat perkuliahan sehingga dapat berguna dan sebagai salah satu pengalaman.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan atau menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada beberapa mata pelajaran yang berbeda-beda seperti yang dikemukakan oleh:

1. Selfi Melindawati dengan judul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar” tujuan penelitian ini bertujuan agar mengetahui signifikansi pengaruh hasil belajar siswa dalam IPS dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) Kelas V SD Negeri 30 Kubu Dalam Kota Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan pada kelas eksperimen rata-rata nilai yaitu 66,03 sedangkan pada kelas kontrol dengan rata-rata nilai yaitu 59,83. Dengan hasil uji hipotesis yang diperoleh yaitu $t_{hitung} = 2,010$ dan $t_{Tabel} = 1,671$ dengan $db = 59$ ($n_1 + n_2 - 2 = 30 + 31 - 2 = 59$) dimana $t_{hitung} > t_{Tabel}$ ($2,010 > 1,671$) sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 30 Kubu Dalam Kota Padang.¹¹
2. Nany Andika dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Pembelajaran TGT Kelas IV SD Negeri 2 Gombang” tujuan penelitian ini ialah mendeskripsikan proses model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 2 Gombang, dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa kelas

¹¹ Selfi Melindawati, “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 5, No. 1 (2021): 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>.

IV SD Negeri 2 Gombang. Hasil penelitian menunjukkan penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Gombang. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari kegiatan pra tindakan dan setiap siklus yaitu pada pra tindakan sebesar 26,31% pada akhir siklus I meningkat menjadi 42,10% pada akhir siklus II meningkat menjadi 78,94%. Hasil belajar afektif juga menunjukkan peningkatan dari siklus I sebesar 62,55% meningkat di siklus II menjadi 79,20%. Dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Gombang, tahun 2018.

3. Eko Budi S. & Nani Mediatati dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*)” tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran PPKn melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran PPKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa tahun ajaran 2018-2019. Selain itu penerapan model pembelajaran TGT juga mampu meningkatkan sikap dan perilaku siswa antara lain kerjasama/gotong-royong, tanggung jawab, dan demokratis.¹²
4. N.L. Rahayuni, dkk. dengan judul “Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan menguji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Pendidikan Karakter terhadap Kompetensi Pengetahuan

¹² Eko Budi S., Nani Mediatati, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*)”, *JP2* 2, No. 2 (2019): 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17913>.

Matematika siswa sekolah dasar dengan rancangan desain non-equivalent control group design (eksperimen semu). Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis uji-t dengan rumus pooled varians. Pada kelompok eksperimen rerata penguasaan untuk kompetensi pengetahuan Matematika yaitu = 84,00 dan kelompok kontrol = 76,03. Analisis data dalam hasil penelitian menunjukkan bahwa terhitung $=4,748 > \text{tabel} = 2,000$ pada taraf signifikansi 5% $dk = 32+32-2=62$, sehingga, H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan matematika antara kelompok yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis pendidikan karakter dan kelompok yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis pendidikan karakter dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan Matematika, sehingga sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas IV.¹³

5. Luqman R. M., dkk. dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament di SD Negeri Margorejo 01 Pati”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Kelas V SD Negeri Margorejo 01 Pati dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Game Tournament dapat meningkatkan keterampilan guru, hasil belajar dari siswa dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi kebebasan berorganisasi.

¹³ N.L. Rahayuni, Dkk. Dengan Judul “Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD”, *Jurnal Adat Dan Budaya* 2, No. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i1.28902>.

Pembelajaran Teams Game Tournament merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pertandingan antar tim, yang kemudian ditentukan pemenangnya. Setelah pemenang ditentukan, hadiah akan diberikan kepada kelompok yang berpartisipasi secara jujur, adil dan akurat dalam kontes. Ajaran ini sangat efektif diterapkan di kelas bawah dan atas.¹⁴

H. Sistematika Penulisan

Bagian-bagian dalam laporan skripsi sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka

Bagian awal pada skripsi ini memuat beberapa halaman yang menunjang kelengkapan laporan skripsi yang terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan oleh pembimbing dan penguji, halaman pernyataan keaslian karya dan persetujuan publikasi, abstrak, *abstract*, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.

2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari lima bab yang memuat hal-hal inti dalam penulisan skripsi, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum dalam skripsi seperti, penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

Bab ini berisi teori, dasar pengertian yang disampaikan untuk menyelesaikan yang muncul dalam latar belakang masalah. Teori yang muncul ini diperlukan guna sebagai dasar penelitian dan pembahasan hasil penelitian. Hal-hal yang

¹⁴ Luqman R. M., Dkk. Dengan Judul “Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Di SD Negeri Margorejo 01 Pati”, *Journal Of Education* 05, No. 03 (2023): 5917. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1354>.

dibahas dalam landasan teori antara lain: informasi-informasi mendasar terkait dengan masalah yang diteliti, penelitian yang relevan dengan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi aspek dalam pelaksanaan penelitian yang merupakan gambaran mengenai jalannya penelitian. Aspek yang dimaksud antara lain: waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel, dan teknik pengumpulan data, definisi operasional variable, instrument penelitian, uji validitas dan realibilitas data, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini mencakup semua data hasil penelitian. Hal-hal yang diperhatikan pada bab ini yaitu pelaksanaan penelitian, penyajian data penelitian, analisis data dan penyajian hasil analisis, dan pembahasan hasil analisis.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian dan hasil analisis yang telah diuraikan sebelumnya.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir berisi daftar rujukan dan lampiran.¹⁵

¹⁵ *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa Program Sarjana, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020), 3-5.*

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas III MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung. Setelah dilakukan perhitungan uji t dengan taraf signifikan 0,000 jika nilai signifikan (2-tailed) $<0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jika nilai signifikan (2-tailed) $>0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas control. Ternyata setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus uji “t” model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Fiqih materi semangat berpuasa ramadhan di MI Masyariqul Anwar Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran untuk di masa yang mendatang yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada sekolah agar dapat melengkapi fasilitas dan media pembelajaran guna untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan.

2. Bagi Pendidik

Sebagai pendidik yang baik hendaknya melakukan inovasi terhadap penggunaan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peserta didik

Dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) diharapkan dapat memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga memberikan pengaruh terhadap keaktifan peserta didik dalam belajar.



DAFTAR RUJUKAN

- A. Octavia, Shilphy, *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish. 2020.
- Abidin, Zaenal, *Fiqih Ibadah*. Yogyakarta: Deepublish. 2022.
- Afandi, Muhammad, “Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Di MI Muhammadiyah Tanjung Inten”. *Jurnal Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 6, No. 1 (2019).
- Agus, Fx, Hariyanto, *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Yogyakarta: Deepublish. 2019.
- Amri, Khoirul, *et. al.* “Analisis Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar”. *Jurnal FJAS* 1, No. 1 (2021).
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2018.
- Budi, Eko S., Nani Mediatati, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ppkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*)”, *JP2* 2, No. 2 (2019)
- Dedi, Ade Rohayana, Taufiqur Rohman, *Fiqh Ibaddah Suatu Pengantar*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management. 2022.
- Efendi, Ujang, Implementasi Sikap Nasionalisme Peserta Didik Sekolah Dasar di Kota Bandar Lampung pada Era Revolusi Industri, *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 8, No. 2 (2021).
- Firmansyah, Haris, Astrini Eka Putri, *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha. 2022.

Gunarta, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 1, No. 2 (2018)

Gusdiana, Vivin, Villia Anggraini, Ramadoni, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa”. *Journal Of Education* 6, No. 1 (2023).

Hairida, *et. al.*, “An Analysis of Students’ Collaboration Skills in Science Learning Through Inquiry and Project-Based Learning”. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 6, No. 2 (2021).

Hendra, Yupinus, Theresia Rahayu, “The Effectiveness Of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model And Make A Match Against Collaboration Ability On Sciene Conten”. *International Journal of Elementary Education* 4, No. 4 (2020).

Herpratiwi, *et. al.*, “The Implementation of a Thematic Team Games Tournament-Cooperative Learning in the Fifth Grade of Elementary School in Lampung Province”. *International Journal of innovation, Creativity and Change* 9, No. 11 (2019).

Intan, Mirah, *Penilaian Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha. 2022.

Ismah, Zahrina, “Tias Ernawati, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau dari Kerjasama siswa”. *Jurnal Pijar MIPA XIII*, No. 1 (2018).

Kamid, *et. al.*, “A Study of Cooperative Learning Model with Process Skills in Elementary School”. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 9, No. 1 (2022).

Kementrian Agama RI, *Mushaf Tajwid Warna dan Terjemahan*. Wonogiri: Insan Mulia Kreasi.

Khaulah, Siti, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ketika Bumi Berhenti Berputar Pada Siswa Kelas IV

SDN Maron Kidul I Kecamatan Maron Kabupaten Proboinggo Tahun Pelajaran 2019/2020”. *Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan* 2, No. 4 (2022).

Komang, Ni Devi Yunita, Desia Trisiantari, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar”. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 1, No. 2 (2018).

Kurniawan, Asep, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2019.

Kurniawan, Bayu, “Pengaruh Model TGT Berbaantuan Media Pinball terhadap Hasil Belajar Siswa”. *International Journal Of Elementary Education* 3, No. 1 (2019).

Luqman R. M., dkk., “Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Di SD Negeri Margorejo 01 Pati”, *Journal Of Education* 05, No. 03 (2023).

Melindawati, Selfi, “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 5, No. 1 (2021).

Mujtahidin, M Luthfi Oktariano, “Metode Penelitian Pendidikan Dasar: Kajian Perspektif Filsafat Ilmu”. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 9, No. 1 (2022).

Mulyani, Sri, Annisa Mutiara, Miftah Farid Rachman, *FAJAR untuk MI dan yang Sederajat Kelas III*. Surakarta: Putra Nugraha. 2021.

Muncarno, *et. al.*, “Implementasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik di SD Negeri 01 Haduyang”. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 8, No. 2 (2021).

N. L. Rahayuni, dkk., “Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Kelas IV SD”, *Jurnal Adat Dan Budaya* 2, No. 1 (2020).

Nadira, Nurwinda, dkk., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SDN 32 Tumampua VI?. *Jurnal Pendidikan dan Konsling* 5, No. 1 (2023).

Ngartiningsih, *Belajar Asik Matematika Melalui Teams Games Tournament*. Jawa Tengah: Lakeisha. 2022.

Rachaman, Fauzi, *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif*. Jawa Tengah: Lakeisha. 2022.

Parwati, Ni Nyoman, I Putu Gede Pasek Suryawan, Ratih Ayu Apsari, *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada. 2019.

Philia, Stefani Turnip, Lisbet Novianti Sihombing, Deri Sijabat, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Kelas V SD Negeri Percontohan Pematang Siantar". *Journal of Education* 6, No. 1 (2018).

Rohmaniatu Silky, Dwi, Maman Suryaman, "The Implementation of Online Learning from Teachers' Perspective". *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 9, No. 1 (2022).

Rusmiati, Ririn, Ary Susatyo Nugroho, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Pop Up Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Tema 6 Cita-Citaku Subtema 3". *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 2, No. 2 (2019).

Rusyanto, *TGT (Teams Games Tournament) dalam Pembelajaran IPS*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management (NEM). 2021.

Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta. 2019.

Sudijono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2019.

Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2019.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta. 2018.

_____, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2021.

Sujarweni, Wiratna, *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press. 2022.

Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara. 2017.

Sutrisno, *Fiqih MI Kelas III*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Kementrian Agama RI. 2020.

Suzana, Yenny, Imam Jayanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2021.

Wijayanti, Ratna, *et. al.*, “Development of Learning Device With Model Inkuiri Guided to Improve Cognitive Outcomes of Students In Grade IV SDN Wonokusumo VII/46 Surabaya”. *International Journal of Innovative Science and Research Technology* 4, Issue 12 (2019).

Yuliarsih, Danti Saadjad, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa MTS Negeri 1 Luwuk”. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, No. 1 (2021).

Yunita, Devi, Desia Trisiantari, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar”. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*. 1, No. 2 (2018).