

**PENERAPAN MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA
PELAJARAN FIQIH KELAS V MIN 11 ACEH TENGGARA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**NELLA MIRJA ROSA
NIM. 210201137**

**Mahapeserta didik Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1445 H/2025 M**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI
PENERAPAN MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA
PELAJARAN FIQIH KELAS V MIN 11 ACEH TENGGARA
SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh:

NELLA MIRJA ROSA

NIM. 210201137

Mahasiswi Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Di Setujui Oleh :

Pembimbing



Dra. Safrina Ariani, MA., Ph.D
NIP . 197102231996032001

**PENERAPAN MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA
PELAJARAN Fiqih Kelas V Min 11 Aceh Tenggara**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Pada hari/tanggal:

Senin, 28 Juli 2025 M

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Dra. Safrina Arlani, M.A., Ph.D
NIP. 197102231996032001



Musradlnur, M.S.I
NIP. 198609152018011001

Penguji I,

Penguji II,



Suriana, S.Pd.I., M.A.
NIP. 198301142015032001



Realita, S.Ag., M.Ag
NIP. 197710102006042002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M.A., M. Ed., Ph. D

NIP. 1973010211997031003

LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang Bertanda Tangan di Bawah Ini:

Nama : Nella Mirja Rosa
Nim : 210201137
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model TGT (*Team Geams Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas V MIN 11 Aceh Tenggara.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data.
5. Mengerjakan karya Ilmiah ini sendiri dan mampu bertanggung jawab atas karya.

Bila kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya setelah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak dari pihak manapun.

Banda Aceh, 14 Juli 2025



Nella Mirja Rosa
Nim. 210201137

ABSTRAK

Nama : Nella Mirja Rosa
Nim : 210201137
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Penerapan Model Tgt (*Team Game Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas V Min 11 Aceh Tenggara.
Pembimbing : Dra. Safrina Ariani, M.A., Ph.D.
Kata Kunci : Model TGT, Hasil Belajar, Peserta Didik dan Guru

Masalah utama yang dihadapi dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh cara guru yang mengandalkan metode tradisional dalam pembelajarannya tanpa menggunakan variasi dalam memilih model pembelajaran sehingga menyebabkan kejenuhan dan kebosanan, dan peserta didik merasa tertekan selama proses pembelajaran berlangsung yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V MIN 11 Aceh Tenggara. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus menggunakan model Kemmis and Taggart, yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 22 peserta didik kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Dibuktikan dari perolehan nilai persentase aktivitas guru pada siklus I mencapai 77,17% dan pada siklus II menjadi 93,47%. Adapun nilai persentase aktivitas peserta didik pada siklus I mencapai 64% dan pada siklus II menjadi 88%. Perolehan nilai rata-rata peserta didik pada post-test siklus I yaitu 74,54 menjadi 86,81 pada siklus II dan pada Siklus I, ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal dari 63% (14 tuntas dari 22) peserta didik meningkat pada Siklus II menjadi 90,9%, (20 dari 22 peserta didik tuntas/ mencapai nilai KKM 75. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Fiqih kelas V MIN 11 Aceh Tenggara, khususnya pada materi umrah. Model ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji bagi kita ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kita nikmat serta hadiah-Nya terutama nikmat kesempatan dan kesehatan, sehingga penulis diberikan kekuatan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul, **“Penerapan Model TGT (*Team Geams Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas V MIN 11 Aceh Tenggara”**.

Salawat berangkaikan salam semoga tetap tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan para pengikut-Nya. Semoga kita termasuk kedalam golongan orang-orang yang mendapat syafa'at beliau di akhir kelak.

Proposal skripsi ini telah disusun dengan maksimal dan tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Teristimewa kepada Ayahanda Saripudin dan Ibunda Rosdiana, yang selalu memberikan semangat, memberikan doa, dukungan, pengorbanan yang tidak terhitung jumlahnya, cinta kasih sayang yang selalu mengiringi setiap langkah penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Safrina Ariani, MA., Ph.D selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi yang luar biasa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dekan FTK UIN Ar-raniry beserta seluruh jajarannya, Bapak Dr. Marzuki, S.Pd.i, M.S.I selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam beserta seluruh dosen dan staf prodi yang telah memberikan arahan dan bantuan bagi penulis.
4. Ibu Hj. Dr. Nurjannah Ismail, M.Ag selaku penasehat akademik yang telah banyak membantu dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Rafiqah Hanum, S.Pd.I selaku kepala sekolah MIN 11 Aceh Tenggara dan Ibu Jumaiyah S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Fiqih dan

seluruh dewan guru beserta staf TU yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis.

6. Para teman-teman seperjuangan yaitu Mahapeserta didik Program Pendidikan Agama Islam, menjadi motivator kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari ada kelebihan dan kekurangan, kalau terdapat kebenaran dalam skripsi ini maka kebenaran itu datanganya dari Allah SWT. Namun kalau dalam skripsi ini maka kebenaran itu datanganya dari penulis sendiri. Hal ini tidak lain hanya karena kemampuan cara berfikir dan pengetahuan yang penulis miliki. Atas segala kekurangan dalam penulisan skripsi ini maka penulis mengharapkan kritikan dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sehingga diharapkan membawa perkembangan dikemudian hari.

Banda Aceh, 7 Juli 2025

Penulis

Nella Mirja Rosa



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PEMBIMBING SIDANG	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	6
F. Kajian Terdahulu Yang Relevan.....	8
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	12
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).12	
2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT.....	13
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT	15
B. Hasil Belajar	17
1. Pengertian hasil belajar	17
2. Macam-macam hasil belajar	18
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	19
4. Jenis Jenis Hasil Belajar.....	20
C. Mata Pelajaran Fikih Madrasah Ibtidaiyah	23

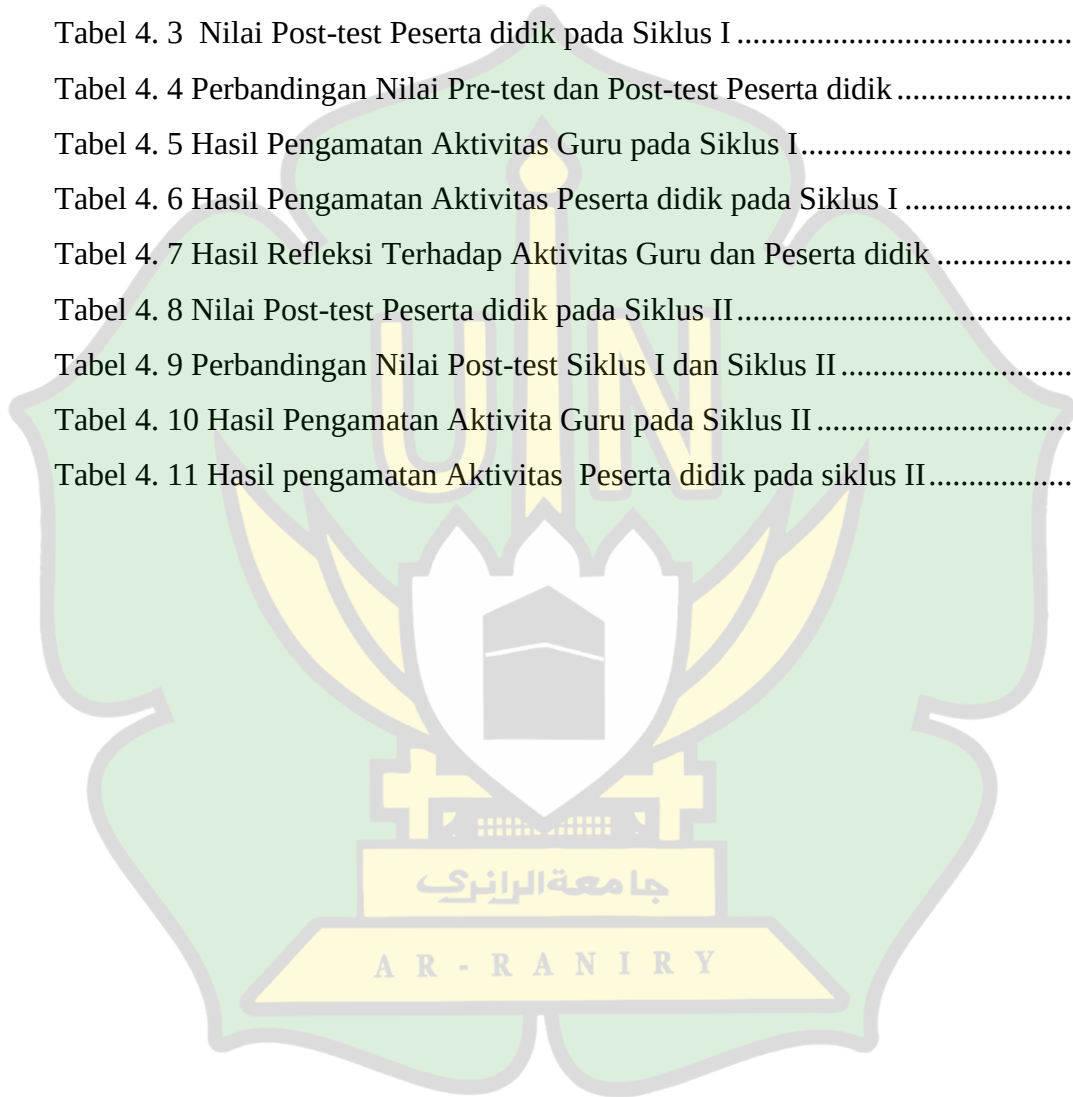
1. Pengertian Mata Pelajaran Fikih Madrasah Ibtidaiyah	23
2. Tujuan Mata Pelajaran Fikih Fase C Madrasah Ibtidaiyah	24
3. Lingkup Materi Mata Pelajaran Fikih Madrasah Ibtidaiyah	24
5. Materi Fikih Kelas V Madrasah Ibtidaiyah	24
D. Penelitian Tindakan Kelas.....	31
1. Pengertian PTK	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	35
B. Rancangan Penelitian	36
C. Subjek Penelitian.....	41
D. Lokasi Penelitian	42
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Sekolah	53
1. Profil Sekolah	53
2. Visi Misi MIN 11 Aceh Tenggara	53
3. Fasilitas MIN 11 Aceh Tenggara	554
4. Data pendidik dan peserta didik.....	554
B. Deskripsi Hasil Penelitian	55
1. Deskripsi Hasil Penelitian pada Siklus I.....	55
2. Deskripsi Hasil Penelitian pada Siklus II.....	71
C. Analisis dan Pembahasan Hasil Penelitian.....	86
1. Analisis Aktifitas Guru	86
2. Analisis Aktivitas peserta didik	887
3. Analisis Hasil Belajar peserta didik.....	88
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran	92

DAFTAR PUSTAKA	93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN	98



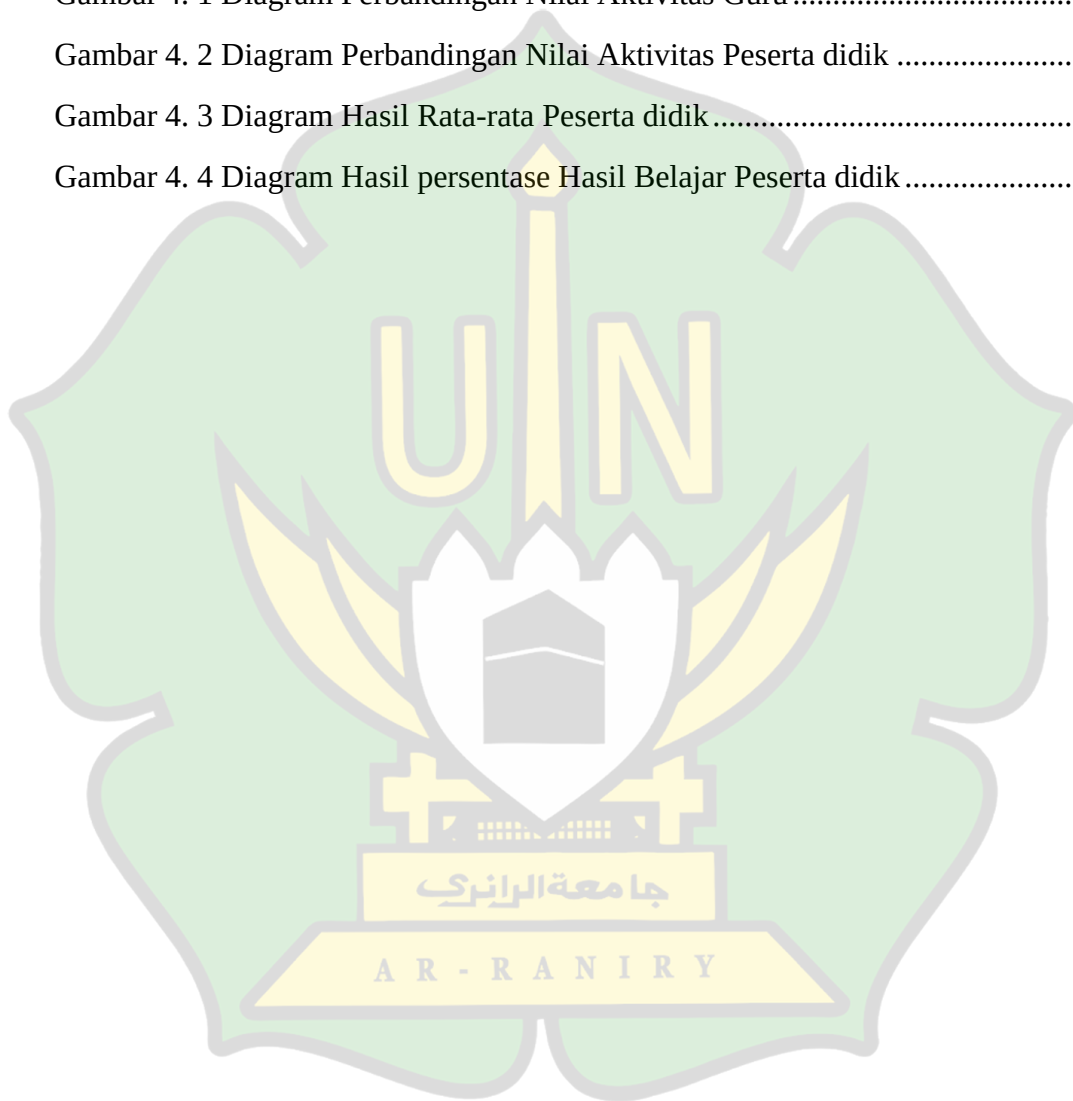
DAFTAR TABEL

No. Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Interval Nilai Aktivitas Guru dan Peserta didik.....	51
Tabel 4. 1 Fasilitas yang tersedia di MIN 11 Aceh Tenggara.....	54
Tabel 4. 2 Nilai Pre-test Peserta didik Kelas V MIN 11 Aceh Tenggara	56
Tabel 4. 3 Nilai Post-test Peserta didik pada Siklus I	58
Tabel 4. 4 Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Peserta didik	59
Tabel 4. 5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru pada Siklus I.....	61
Tabel 4. 6 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta didik pada Siklus I	65
Tabel 4. 7 Hasil Refleksi Terhadap Aktivitas Guru dan Peserta didik	70
Tabel 4. 8 Nilai Post-test Peserta didik pada Siklus II.....	73
Tabel 4. 9 Perbandingan Nilai Post-test Siklus I dan Siklus II	75
Tabel 4. 10 Hasil Pengamatan Aktivita Guru pada Siklus II	76
Tabel 4. 11 Hasil pengamatan Aktivitas Peserta didik pada siklus II.....	80



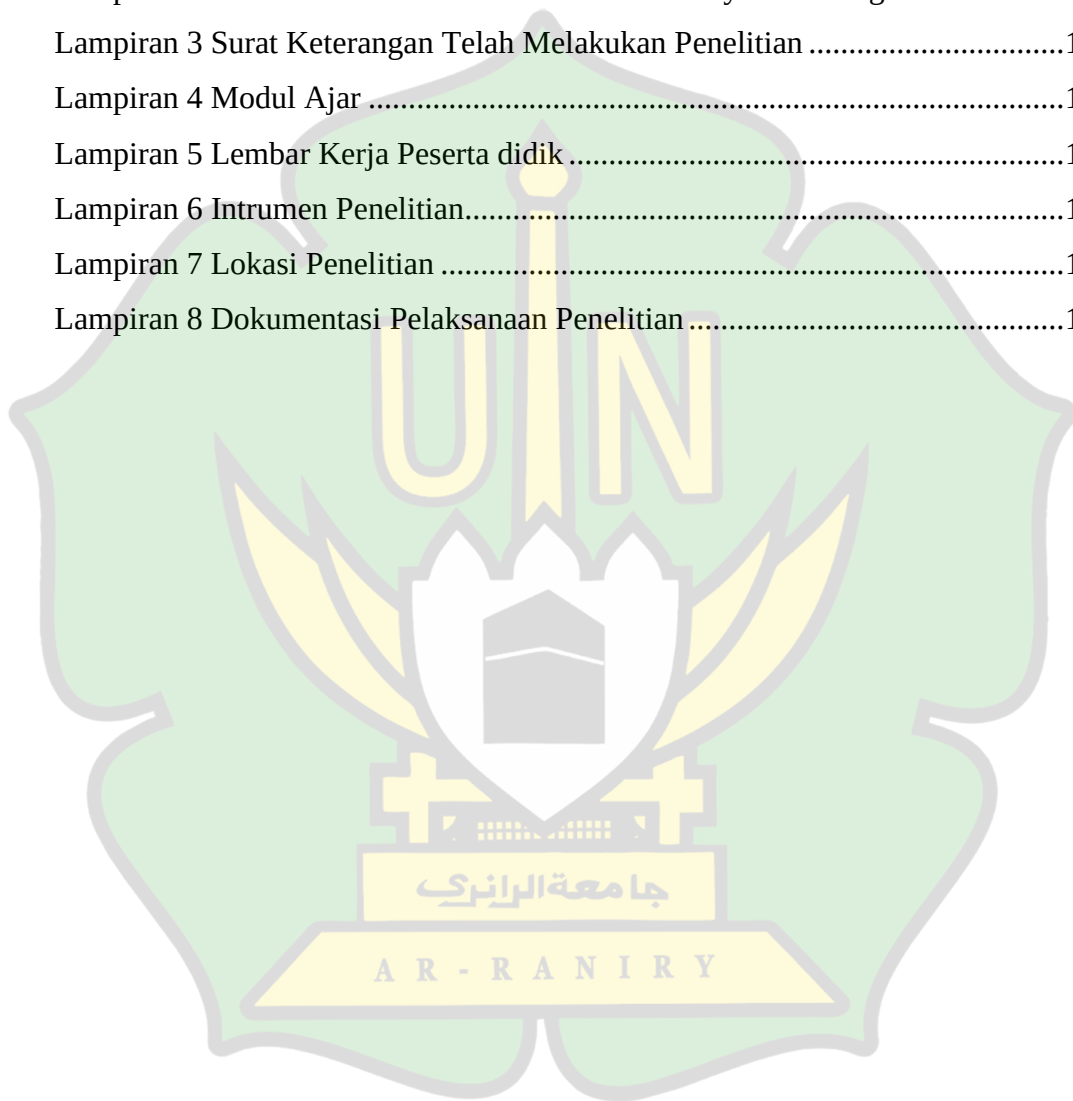
DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Desain PTK Model Kemmis dan Mc Taggart.....	33
Gambar 3. 1 Desain PTK Model Kemmis dan Mc Taggart.....	36
Gambar 4. 1 Diagram Perbandingan Nilai Aktivitas Guru	87
Gambar 4. 2 Diagram Perbandingan Nilai Aktivitas Peserta didik	88
Gambar 4. 3 Diagram Hasil Rata-rata Peserta didik	89
Gambar 4. 4 Diagram Hasil persentase Hasil Belajar Peserta didik	89



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Halaman
Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi	98
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	99
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	100
Lampiran 4 Modul Ajar	101
Lampiran 5 Lembar Kerja Peserta didik.....	126
Lampiran 6 Instrumen Penelitian.....	130
Lampiran 7 Lokasi Penelitian	141
Lampiran 8 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	142



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan diri dan menjalankan fungsinya sebagai khalifah di bumi. Pendidikan yang dimaksud tidak hanya untuk membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan saja, akan tetapi juga mencakup semua aspek dalam pendidikan yaitu aspek *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*. Aspek yang ketiga inilah yang penting dalam proses pendidikan, jika aspek psikomotoriknya tercapai dengan baik, maka kedua aspek tersebut (*kognitif* dan *afektif*) akan baik pula, karena otomatis kedua aspek tersebut berfungsi sebagai penggerakannya.¹

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 57 tahun 2021 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional yaitu: pendidikan adalah usaha sadar dan berkala untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses kegiatan pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya guna memiliki kemampuan spiritual, pengetahuan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Berdasarkan UU No. 57 di atas, pendidikan bertujuan mengembangkan potensi dan bakat peserta didik yang dapat dikembangkan melalui sistem pendidikan di sekolah dengan berbagai cara dan proses yang dilaluinya. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh pendidik yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran agar tercipta suasana belajar aktif dan menyenangkan.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara teratur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan, serta berperan sebagai panduan

¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan; Suatu Pendekatan Baru* (Bandung; Rosdakarya, 1995), h. 89.

² Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 57 tahun 2021 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 ayat (1).

dalam merencanakan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.³ Salah satu macam model pembelajaran adalah model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*), selanjutnya penyebutannya akan disingkat menjadi Model Pembelajaran TGT.

Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang mengandung unsur Games dan melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dimana mereka belajar dalam kelompok kecil untuk dapat berinteraksi dengan peserta didik lain tanpa ada perbedaan status antara teman satu dengan yang lainnya.⁴

Menurut Asyirin kelebihan dari model team Games tournament adalah (1) kegiatannya bersifat kompetisi; (2) kegiatan dengan belajar dan diskusi secara menyenangkan seperti dalam kondisi permainan; (3) aktivitas belajar memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar lebih rileks; (4) aktivitas belajar memungkinkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.⁵

Model Pembelajaran TGT disampaikan dengan lebih menyenangkan agar peserta didik dapat tertarik dan bersemangat dari awal hingga akhir pembelajaran. TGT dapat meningkatkan interaksi positif, kepercayaan diri, dan hasil belajar peserta didik. Mengajar tidak hanya sebatas pentransferan ilmu pengetahuan semata, melainkan agar peserta didik mampu mengekspresikan diri mereka sesuai dengan potensi dan bakat yang mereka miliki, sehingga peserta didik dapat menjadi manusia yang mengerti akan dirinya sendiri.

Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya oleh karena itu lingkungan pendidikan perlu di atur sedemikian rupa hingga timbul reaksi peserta didik ke arah perubahan tingkah laku yang diinginkan. Iklim yang tidak kondusif akan berdampak negatif terhadap proses pembelajaran dan sulitnya tercapai tujuan pembelajaran. Seperti pada pembelajaran fiqih peserta didik merasa gelisah, resah, bosan, dan jenuh karena pembelajaran kurang kondusif.

³ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), h. 12.

⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: pustaka setia, 2011), h. 92.

⁵ Gustaf Asyirin, *Langka Cerdas Menjadi Guru Sejati Berprestasi*, (Yogyakarta: Bahtera Buku, 2010), h. 65.

Sebaliknya, iklim belajar yang kondusif dan menarik dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran dan menyenangkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses pelajaran pada prinsipnya merupakan proses pengembangan moral keagamaan, aktifitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Namun demikian dalam implementasinya masih banyak kegiatan pembelajaran yang mengabaikan aktivitas dan kreativitas pada peserta didik tersebut. Hal ini banyak disebabkan oleh model dan sistem pembelajaran yang lebih menekankan pada penguasaan kemampuan intelektual saja serta proses pembelajaran berpusat pada guru di kelas sehingga keberadaan peserta didik hanya menunggu uraian guru kemudian mencatat dan menghafalnya.⁶

Dalam proses pembelajaran di kelas, sering dilihat dan dijumpai situasi di mana keadaan bahwa guru sangat menguasai materi dengan baik dan menyampaikannya dengan cukup baik kepada peserta didik, tetapi kurang baik dalam melaksanakan pembelajarannya, karena dalam proses pembelajarannya belum didasarkan kepada model pembelajaran tertentu. Hal ini menjadikan kondisi yang tidak menyenangkan dan membosankan bagi peserta didik sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik rendah dan pemahaman materi pembelajaran fiqih belum maksimal.

Tidak sedikit guru yang masih menggunakan pendekatan konvensional yaitu berpusat pada guru yang hanya berorientasi pada pencapaian aspek-aspek *kognitif* yang mengandalkan metode ceramah dalam pembelajarannya tanpa menggunakan variasi dalam memilih model pembelajaran sehingga menyebabkan kejenuhan, kebosanan, dan peserta didik merasa tertekan karena harus mendengarkan guru bercerita beberapa jam tanpa melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Faktor lainnya adalah lingkungan diluar sekolah yang kurang mendukung. Jika keadaan ini berlangsung terus-menerus dalam waktu yang panjang tentu akan mempengaruhi bagi hasil belajar peserta didik baik pada Pelajaran Fiqih maupun pelajaran lainnya.

⁶ Zurinal. Z Dan Wahyu Sayuti, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Lembaga Penelitian Uin Jakarta Dengan UIN Jakarta Press, 2006), h. 117-118.

Salah satu upaya memecahkan atau mengatasi permasalahan proses pembelajaran fiqih yaitu dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*team Games Tournament*). Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif berkomunikasi dengan guru atau peserta didik lainnya di dalam kelas, sehingga terjadilah suatu pembelajaran yang menarik di dalam kelas.⁷

Peneliti sangat tertarik menggunakan model TGT ini karena model TGT ini membuat peserta didik baik dalam kategori akademis. Mereka merasa tertantang dan terpacu untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan. Peserta didik juga mempunyai kesempatan untuk berbicara tanpa perasaan takut dan penuh rasa percaya diri. Selanjutnya dalam proses pembelajara, tercipta suatu pola belajar yang menyeluruh, dari segi kemampuan akademis rendah, sedang dan tinggi. Masing-masing mempunyai peluang dan kesempatan yang sama untuk membuat gelar top skor. Artinya tercipta suasana berlomba yang sehat didalam proses belajar. Berdasarkan permasalahan yang peneliti dapatkan di MIN 11 Aceh Tenggara, peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan memilih satu model yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Penelitian ini berjudul **“Penerapan Model TGT (*Team Geam Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas V MIN 11 Aceh Tenggara”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktifitas guru dan peserta didik dalam penerapan Model TGT (*Team Games Tournament*) pada Materi Umrah Mata Pelajaran Fiqih Kelas V MIN 11 Aceh Tenggara ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar Mata Pelajaran Fikih peserta didik kelas V MIN 11 Aceh Tenggara setelah penerapan Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)?

⁷ Kokom Komala Sari, *Pembelajaran Kontekstual, Konsep Dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), h. 62

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktifitas guru dan peserta didik dalam penerapan model TGT (*team Games tournament*) pada Materi Umrah Mata Pelajaran Fikih Kelas V MIN 11 Aceh Tenggara.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran fikih peserta didik kelas V MIN 11 Aceh Tenggara setelah penerapan model pembelajaran TGT (*team Games tournament*)

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Masing-masing manfaat tersebut sebaiknya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi penulis tentang model TGT (*Team Games Tournament*) dan bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan suatu model. Serta hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu acuan referensi bagi peneliti lain dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat memberi manfaat dalam memilih model pembelajaran yang bervariasi sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didiknya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat, adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Peneliti

- 1) Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapatkan untuk proses pembelajaran dikelas secara langsung.
- 2) Menjadikan peneliti dapat memperbaiki diri dalam menerapkan model TGT.
- 3) Mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik sesudah menggunakan model pembelajaran TGT.

b. Guru/sekolah

- 1) Melalui hasil penelitian ini diharapkan guru MIN memiliki pengetahuan tentang model pembelajaran TGT sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran di MIN 11 Aceh Tenggara.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT.
- 3) Sebagai bahan acuan dan masukan bagi penelitian selanjutnya dalam upaya meningkatkan pengembangan pembelajaran fikih di MIN 11 Aceh Tenggara.

c. Peserta didik

- 1) Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran fikih melalui pembelajaran model TGT.
- 2) Mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran
- 3) Meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran fikih pada mata pembelajaran fikih melalui model TGT.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam penafsiran judul penelitian ini, maka penulis akan memberikan penjelasan dan penegasan istilah judul sebagai berikut:

1. Penerapan Model TGT (*Team Games Tournament*)

Pengertian dari penerapan adalah perbuatan menerapkan.⁸ penerapan menurut kamus besar bahasa indonesia adalah pemasangan, penanganan dan perihal mempraktikkan. Jadi penerapan dapat didefinisikan sebagai sesuatu proses yang akan dilaksanakan.⁹ Penerapan yang maksud penerapan dalam skripsi ini adalah perihal mempraktikkan atau menggunakan model TGT dalam proses belajar mengajar mata pelajaran fikih.

Model pembelajaran TGT (*team Games tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. Model pembelajaran ini meliputi 5 tahap yaitu (1) presentasi kelas; (2) team (kelompok); (3) Games (permainan); (4) *tournament* (turnamen atau kompetisi); (5) pemberian penghargaan. Model pembelajaran TGT akan mengubah proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.¹⁰

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT yaitu salah satu model pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun jenis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya.¹¹

⁸ Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*, Modern English Perss, Jakarta, 2002, h. 1598.

⁹ WJS. Poerdawinta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h.153.

¹⁰ Riska damayanti, Nurhaedah, dan Nurfaizah A.P: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Pinisi Journal Of Education*, Vol.2 No.5, 2022, h. 201 <https://eprints.unm.ac.id/33629/1/Artikel.pdf>

¹¹ Uswatun Hasanah, Rica Wijayanti dan Metty Liesdiani Anargya: Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kata majemuk yang terdiri dari kata hasil dan belajar. Hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi yang dicapai peserta didik setelah mengikuti prose belajar mengajar. Hasil belajar dapat berupa perubahan tingkah laku, seperti pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar ini merupakan salah satu alat ukur tingkat keberhasilan seorang peserta didik di dalam kegiatan proses belajar mengajar yang diikutinya di sekolah. Dengan demikian, seorang peserta didik mendapatkan prestasi belajar minimal dalam batas rangking tertentu, sering dikatakan peserta didik tersebut berhasil.¹²

Hasil dari suatu proses pembelajaran tidak hanya mencakup aspek kognitif saja, tapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Maka hasil dari proses pembelajaran dapat berupa pengetahuan teoretis, keterampilan dan sikap. Pengetahuan teoretis dapat diukur dengan menggunakan teknik tes. Keterampilan dapat diukur dengan menggunakan tes perbuatan. Sedangkan hasil belajar berupa perubahan sikap hanya dapat diukur dengan teknik non-tes.

Adapun hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan yang diperoleh siswa kelas V MIN 11 Aceh Tenggara pada aspek kognitif setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran Fikih dengan menerapkan model pembelajaran TGT yang dibuktikan dengan hasil tes berupa nilai.

F. Kajian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian tentang model TGT telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Jurnal dari Alfian Tanjung Fenny Mustika Piliang, Permasalahan dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* mampu

Peserta didik *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3 No. 2, 2020, h. 105.
<https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>.

¹² Kamisa, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya: Kartika, 1997, h. 418

mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, mengembangkan kemampuan, mengungkapkan ide dan gagasan, membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada Pembelajaran Fiqih dapat meningkatkan hasil belajar di MTs. Al-Munawwarah Binjai Utara dengan menerapkan model pembelajaran TGT siswa lebih semangat dalam belajar, pada saat penerapan model pembelajaran TGT hasil belajar siswa meningkat. Karena terbukti pada saat diberikan tes siswa langsung cepat merespon jawaban. Tetapi, jika hasil belajar dikategorikan pada nilai ujian, maka tidak semua siswa yang didalam pembelajaran TGT ini mendapatkan nilai baik, hanya beberapa saja. Jadi hasil belajar meningkat ketika didalam penerapan model TGT ini saja.¹³

2. Penelitian ini dilakukan oleh Nur Afwa Milawati, skripsi, 2019, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Self-Confidence Peserta Didik kelas VII di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPA pada peserta didik yang memiliki percaya diri yang tinggi, sedang, dan rendah. Adapun hasil penelitiannya yakni bahwa model TGT memberikan hasil belajar yang baik. Persamaan pada penelitian ini yakni sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT. Adapun perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian kuantitatif, variabel yang digunakan adalah hasil belajar yang ditinjau dari *self-confidence*.

¹³ Alfian Tanjung, Fenny Mustika Piliang, *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri 1 Tapanuli Tengah*, Vol. 9, No. 2 (2020), h. 104. <https://www.jurnal.uisu.ac.id/index.php/wahana/article/view/3563>.

Sedangkan penelitian yang akan digunakan oleh peneliti saat ini yakni menggunakan jenis penelitian PTK, variabel terikatnya yakni prestasi belajar.¹⁴

3. Penelitian Lainnya dilakukan oleh Layinnatun Nisa, skripsi, 2022, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Fikih Kelas VIII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan Tahun Ajaran 2021/2022*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan terkait penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dan gaya belajar terhadap hasil belajar fikih di MTs Muhammadiyah 2 Jenangan. Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran Fikih kelas VIII jenjang MTs. Adapun perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya yakni menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan jenis penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah PTK. Selain itu, perbedaannya juga terletak pada variabel yang digunakan yakni menggunakan variabel terikat gaya belajar, sedangkan pada penelitian yang akan digunakan peneliti saat ini yakni menggunakan variabel prestasi belajar.¹⁵

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh 3 peneliti tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran juga lebih aktif dan menarik. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terdapat pada variabel terikat

¹⁴ Nur Afwa Milawati, *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Self-Confidence Peserta Didik Kelas VII Di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan* (Skripsi Prodi pendidikan Fisika, fakultas tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri raden intan lampung, 2019), h. 45

¹⁵ Layinnatun Nisa, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Fikih Kelas VIII MTs Muhammadiyah 2 Jenangan Tahun Ajaran 2021/2022* (Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2022), h. 35.

yang digunakan dan juga jenis penelitian yang di lakukan, penelitian sebelumnya menggunakan variabel terikat gaya belajar dan juga pada jenis penelitian yang dilakukan yakni penelitian kuantitatif, Sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel terikat hasil belajar dengan jenis penelitian yang dilakukan yakni jenis penelitian PTK.

