

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI ELEMEN FIQIH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 15 LHOKSUKON ACEH UTARA

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MILDA ULANDA

NIM. 210201054

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi SI Pendidikan Agama Islam**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AR-RANIRY
BANDA ACEH
2024 M / 1445 H**

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI ELEMEN FIQIH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 15 LHOKSUKON ACEH UTARA

SKRIPSI

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

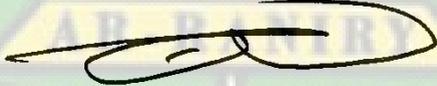
Oleh:

MILDA ULANDA
NIM. 210201054

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Agama Islam**

Disetujui Oleh:

Pembimbing


Dr. M. Chalis, M.Ag.
NIP. 197201082001121001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Milda Ulanda
NIM : 210201054
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Elemen Fiqih dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 15 Lhoksukon Aceh Utara

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 pemilikinya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan 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 manapun.

Banda Aceh, 23 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Milda Ulanda

NIM. 210201054

ABSTRAK

Nama : Milda Ulanda
NIM : 210201054
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Elemen Fiqih dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa IV SDN 15 Lhoksukon Aceh Utara
Pembimbing : Dr. M. Chalis, M.Ag
Kata kunci : Penerapan, Peningkatan Hasil Belajar, Model *Teams Games Tournament*, Pembelajaran PAI dan BP Elemen Fiqih

Keadaan yang ada sekarang pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), dimana siswa hanya menjadi pendengar. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 15 Lhoksukon, pada mata pelajaran PAI dan BP, terdapat beberapa permasalahan dalam proses belajar yaitu masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar yang rendah, terbukti dari nilai ulangan harian semester yang berada di bawah KKTP yaitu 70. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi metode pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah saja. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menjadi pilihan yang diterapkan oleh peneliti yang telah terbukti efektif pada penelitian sebelumnya dalam meningkatkan keaktifan siswa yang dapat mendukung meningkatnya nilai hasil belajar. Adapun rumusan masalah dalam Penelitian ini adalah bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti elemen fiqih kelas IV di SDN 15 Lhoksukon serta bagaimana hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran ini. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta lembar tes *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada siklus I, hanya 11 siswa (55%) yang tuntas belajar, sementara pada siklus II, 17 siswa (85%) tuntas belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 15 Lhoksukon.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabil ‘alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Elemen Fiqih dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 15 Lhoksukon Aceh Utara”. Tak lupa pula shalawat beriring salam semoga terlimpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad Shallahu’alaihi wasallam, keluarga dan sahabat-sahabat serta para pengikutnya. Semoga syafa’atnya selalu menyertai kehidupan kita semua hingga hari kiamat. Amin ya Rabbal ‘Alamin.

Skripsi ini telah disusun dengan baik dan mendapat dukungan serta bantuan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan apresiasi tulus dengan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua Ayahanda Muhammad Thahir, S.T dan Ibunda Yusni, S.Pd yang selalu memberikan doa, dukungan dan pengorbanan yang tak ternilai sehingga telah menjadi pilar kekuatan untuk penulis. Dan juga ucapan terimakasih kepada Abang serta Adik-adik tersayang yang menjadi penyemangat penulis untuk terus berjuang hingga selesai.
2. Bapak Dr. M. Chalis, M.Ag., sebagai pembimbing dan juga selaku Dosen Wali yang telah membimbing, memberikan arahan

serta dukungan kepada penulis selama bimbingan dan selama masa perkuliahan.

3. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.ED., Ph.D., selaku Dekan FTK UIN Ar-Raniry beserta seluruh jajarannya, baik secara langsung maupun tidak yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Marzuki, M.S.I., selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam beserta seluruh dosen dan staf prodi yang telah memberikan bantuan, arahan dan dukungan kepada peneliti.
5. Bapak Ruslan, S.P.d., selaku kepala sekolah SDN 15 Lhoksukon dan ibu Wardiah, S.P.I., selaku guru pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta seluruh dewan guru beserta staff TU yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis selama masa penelitian di SDN 15 Lhoksukon.
6. Kepada sahabat dan teman-teman seperjuangan Pendidikan Agama Islam Angkatan 2021 yang telah memberikan saran dan masukan selama proses penyusunan skripsi ini serta berbagai kalangan lainnya yang telah memberikan berbagai motivasi kepada penulis.

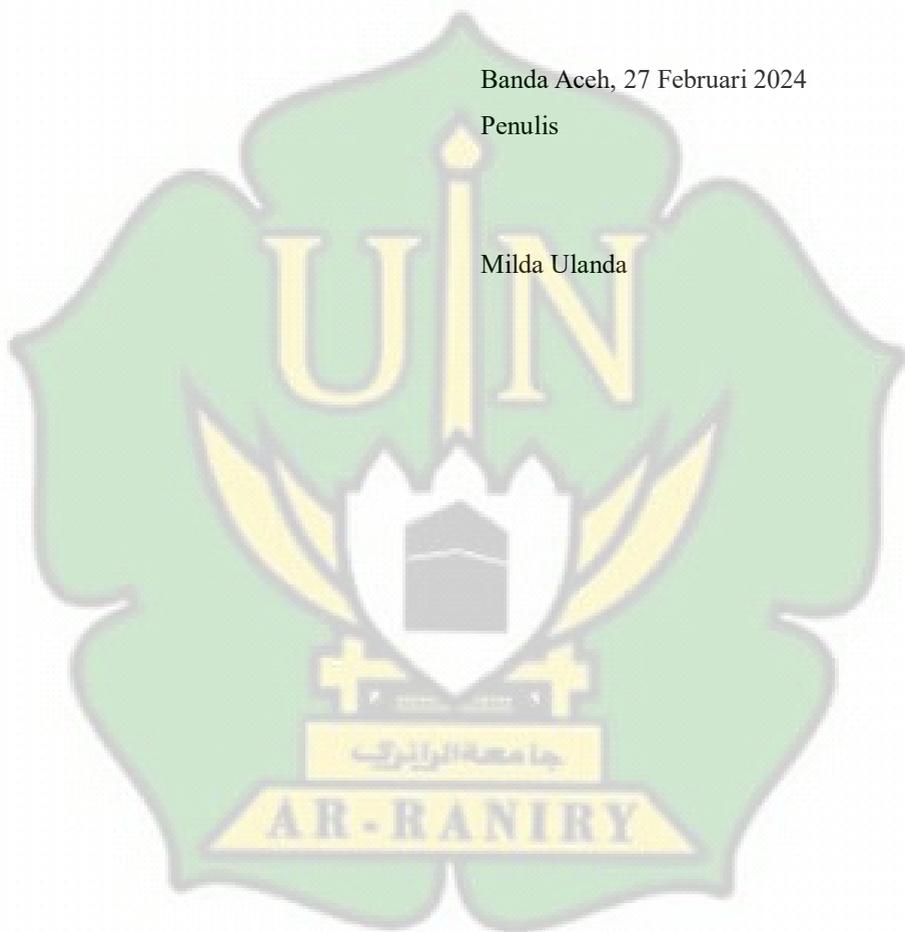
Terlepas dari semua itu, peneliti menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu peneliti memohon maaf dan dengan tangan terbuka peneliti menerima segala saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca guna memperbaiki dimasa mendatang.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta dapat menjadi salah satu bahan pengetahuan pembaca sekalian.

Banda Aceh, 27 Februari 2024

Penulis

Milda Ulanda



DAFTAR ISI

LEMBARAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKIPSI

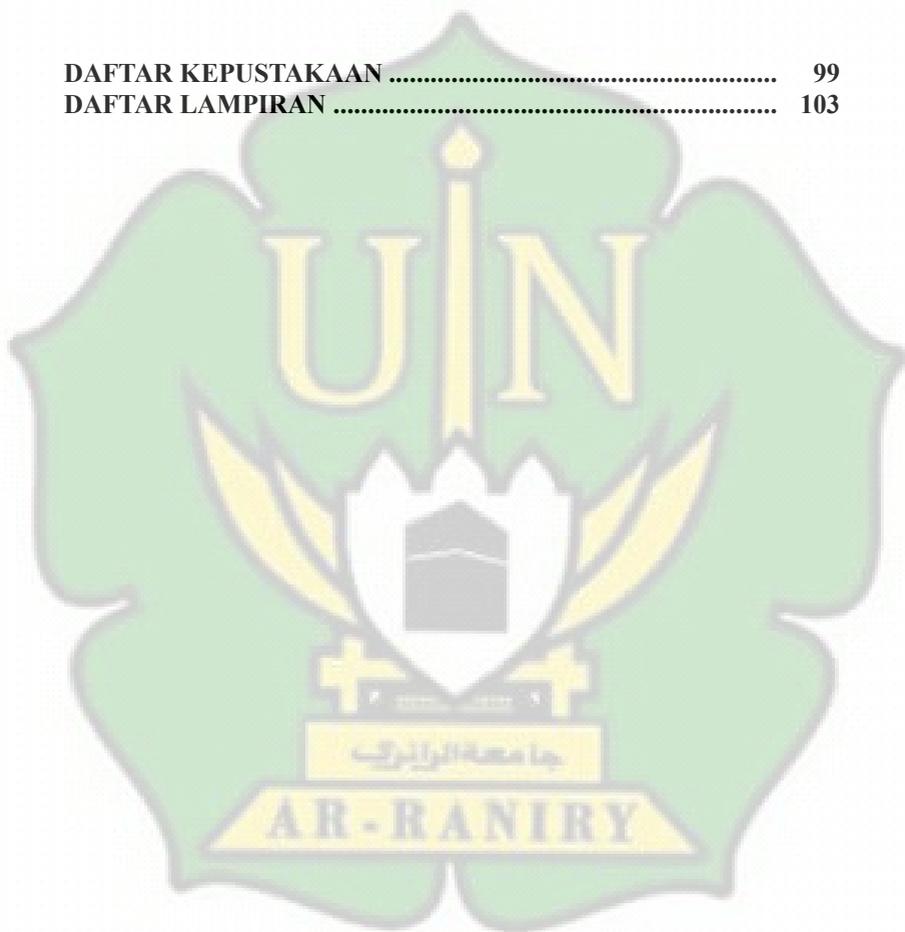
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Operasional.....	11
F. Kajian Terdahulu.....	14

BAB II LANDASAN TEORI.....	20
A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT).....	20
1. Definisi Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	20
2. Komponen-Komponen dalam TGT (<i>Teams Games Tournament</i>).....	21
3. Langkah-langkah <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	23
4. Keunggulan dan Kelemahan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	25
B. Pengertian Pelajaran PAI dan Budi Pekerti	26
1. Pendidikan Agama Islam	26
2. Budi Pekerti.....	30
3. Hubungan Pendidikan Agama Islam dengan Budi Pekerti.....	34
C. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	35
1. Definisi Hasil Belajar.....	35
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	36

BAB III METODELOGI PENELITIAN	40
A. Setting Penelitian	40
B. Desain Penelitian.....	41
1. Perencanaan.....	43
2. Tindakan.....	43
3. Observasi.....	43
4. Refleksi	43
C. Teknik Pengumpulan Data.....	44
D. Prosedur Penelitian.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	54
1. Deskripsi Sekolah	54
2. Visi, Misi dan Tujuan.....	54
3. Fasilitas Sekolah.....	55
4. Guru dan Tenaga Kependidikan	56
5. Keadaan siswa	56
B. Proses Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) pada Siswa Kelas IV SDN 15 Lhoksukon Aceh Utara.....	57
1. Desain Proses Pembelajaran dengan Model TGT	57
2. Pelaksanaan Tindakan pada Siklus I.....	58
3. Pelaksanaan Tindakan pada Siklus II	71
4. Penggunaan Media dan Alat Pembelajaran Dalam Penerapan Model TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	82
C. Hasil belajar Siswa.....	83
1. Analisis Hasil Belajar Siswa pada Siklus I	83
2. Analisis Hasil Belajar Siswa pada Siklus II.....	87
D. Pembahasan Hasil Penelitian	90
1. Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran	90
2. Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran.....	91
3. Hasil Belajar Siswa Selama Proses Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Materi Puasa & Menyambut Tanda Baligh	92
E. Kendala Penerapan Model TGT dalam Proses Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Siswa Kelas IV SDN 15 Lhoksukon Aceh Utara.....	94

BAB V PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR KEPUSTAKAAN	99
DAFTAR LAMPIRAN	103



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Kategori Penelitian Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Dan Siswa.....	52
Tabel 3. 2	Kategori Hasil Belajar Siswa	53
Tabel 4. 1	Fasilitas SDN 15 Lhoksukon.....	55
Tabel 4. 2	Guru dan Tenaga Kependidikan SDN 15 Lhoksukon...	56
Tabel 4. 3	Data Siswa SDN 15 Lhoksukon	57
Tabel 4. 4	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus 1	61
Tabel 4. 5	Kategori Presentase Hasil Pengamatan Aktivitas Guru	64
Tabel 4. 6	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus 1	65
Tabel 4. 7	Kategori Presentase Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa	68
Tabel 4. 8	Siklus I: Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Menggunakan Model TGT (Teams Games Tournament).....	69
Tabel 4. 9	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	74
Tabel 4. 10	Kategori Presentase Hasil Pengamatan Aktivitas Guru	77
Tabel 4. 11	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	78
Tabel 4. 12	Kategori Presentase Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa	80
Tabel 4. 13	Siklus II: Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Menggunakan Model TGT (Teams Games Tournament).....	81
Tabel 4. 14	Siklus I: Nilai Pre-Test Materi Puasa Dalam Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament.....	84
Tabel 4. 15	Siklus I: Nilai Post-Test Materi Puasa Dalam Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament.....	85
Tabel 4. 16	Siklus II: Nilai Pre-Test Materi Menyambut Tanda Baligh Dalam Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament	87
Tabel 4. 17	Siklus II: Nilai Post-Test Materi Menyambut Tanda Baligh Dalam Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	42
Gambar 4. 1 Grafik Aktivitas Guru	91
Gambar 4. 2 Grafik Aktivitas Siswa	92
Gambar 4. 3 Grafik Ketuntasan Belajar Siswa.....	93



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	SK Pembimbing Skripsi	103
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	104
Lampiran 3	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	105
Lampiran 4	Modul Ajar Fiqih Siklus I Puasa Pelajaran PAI dan BP SDN 15 Lhoksukon	106
Lampiran 5	Materi Ajar Siklus I.....	115
Lampiran 6	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I	119
Lampiran 7	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	122
Lampiran 8	Soal Pre-Test dan Post-Test Siklus I	125
Lampiran 9	Modul Ajar Fiqih Siklus II Menyambut Tanda-Tanda Baligh Pelajaran PAI dan BP SDN 15 Lhoksukon	129
Lampiran 10	Materi Ajar Siklus II.....	141
Lampiran 11	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II	146
Lampiran 12	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	149
Lampiran 13	Soal Pre-Test dan Post-Test Siklus II	152
Lampiran 14	Dokumentasi Penelitian.....	158
Lampiran 15	Daftar Riwayat Hidup	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan di era Revolusi Industri 4.0 dan kini Society 5.0 sangat mempengaruhi kehidupan sosial dan sistem pendidikan. Banyak pihak dalam pendidikan menghadapi masalah yang sama dan tantangan yang berat di Indonesia. Hal ini membuat masyarakat menilai bahwa hasil pendidikan di Indonesia belum sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang diharapkan.¹

Dalam memasuki era society 5.0, bangsa Indonesia perlu mempersiapkan diri menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan globalisasi yang ada. Tidak hanya berupa kekuatan ekonomi, namun pengetahuan, proses pendidikan, dan keterampilan yang cukup memadai hendaknya dimiliki oleh generasi muda Indonesia. Peserta didik perlu dipersiapkan menjadi generasi yang mampu bersaing dengan tantangan zaman kedepan, memiliki kompetensi dan siap untuk bersaing baik ditingkat nasional maupun dikancah Internasional, atau dengan kata lain peserta didik dipersiapkan menjadi pribadi yang kreatif, berpikir inovatif, mampu mengambil keputusan cepat dan tepat, serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi.²

Di dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

¹ Yosef Patandung dan Selvi Panggua, “Analisis Masalah-Masalah Pendidikan dan Tantangan Pendidikan Nasional”, Jurnal Sinestia, Vol. 12, No. 2, 2022, h.795

² Yosef Patandung dan Selvi Panggua, *Analisis Masalah-Masalah ...*, h. 795

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam meningkatkan dan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Dengan adanya pendidikan suatu bangsa dapat menjunjung nilai-nilai moral dan mampu bersaing sehat dalam segala bidang. Berdasarkan survey *United Nations Educational Scientific and Cultural Organization*, kualitas pendidikan Indonesia mendapat peringkat 10 dari 14 negara-negara berkembang di Asia Pasifik, pada kualitas guru terdapat level 14 dari 14, tentu hal ini sangat memprihatinkan kondisi pendidikan di Indonesia, salah satu penyebabnya adalah rendahnya sarana dan prasarana, kualitas guru dan juga prestasi siswa.⁴

Menurut Patandung rendahnya pendidikan yang ada di Indonesia disebabkan oleh beberapa hal, yaitu:

1. Kurangnya kompetensi para pendidik dalam menggali potensi peserta didik. Pendidik kurang dalam memahami tentang apa yang menjadi kebutuhan peserta didik dalam belajar. Penggunaan metode yang masih konvensional serta membuat peserta didik kurang nyaman didalam kelas dan lambat dalam memahami pembelajaran. Seharusnya pendidik memperhatikan apa yang menjadi kebutuhan utama dari peserta didik, minat serta bakat peserta didik dalam belajar. Proses pendidikan yang baik adalah

³ Pusdiklat Perpusnas, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional", diakses tanggal 5 Oktober 2024, <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>

⁴ Ihsanul Fajri dan Hade Afriansyah, *Faktor-faktor yang mempengaruhi Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia*, INA-Rxiv, osf.io 2019

memberikan kesempatan pada anak untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif.

2. Masalah efektifitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Keadaan ini tergambar dari minimnya sarana belajar. Guru masih banyak yang belum sejahtera, rendahnya prestasi siswa, pendidikan yang tidak merata dan mahal biaya pendidikan.
3. Kurikulum yang cenderung bersifat sentralistik. Kurikulum umumnya dibuat pada daerah tertentu yang karakteristik lokasi dan peserta didik berbeda, sehingga cenderung menjadi kebutuhan pemerintah saja tanpa memperhatikan kebutuhan pada peserta didik dimasa depan.⁵

Capaian hasil belajar yang berkualitas dapat dicapai melalui proses belajar yang nyaman, menyenangkan dan didukung oleh sarana prasarana yang memadai, dan yang paling penting adalah kompetensi guru. Artinya, capaian pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengemas proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa guru belum mampu dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan teknik dan model pembelajaran yang bervariasi. Akibatnya, pembelajaran sering kali dilakukan dengan cara yang kurang baik, hanya untuk memenuhi kewajiban menyampaikan materi tanpa memperhatikan pemahaman siswa.

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara yang kurang baik akan menyebabkan potensi siswa sulit untuk dikembangkan atau

⁵ Yosef Patandung dan Selvi Panggwa, *Analisis Masalah-Masalah Pendidikan dan ...*, h.798

diberdayakan, sebaliknya pembelajaran yang dilaksanakan dengan proses yang baik akan memberikan kontribusi yang sangat dominan bagi siswa.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, dijelaskan bahwa: “Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Ada empat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, yakni kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.⁶

Guru merupakan salah satu komponen sistem yang menempati posisi sentral dalam sistem pendidikan. Betapa pun baiknya program pendidikan yang dikembangkan oleh para ahli, apabila guru tidak dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, maka pelaksanaan dan hasil belajarnya akan menyimpang dari tujuan. Pentingnya peran guru menciptakan suasana menyenangkan merupakan faktor utama keberhasilan pembelajaran.

Keadaan yang ada sekarang guru bertindak sebagai satu-satunya sumber informasi di kelas atau pembelajaran hanya berpusat pada guru saja (*teacher centered*). Sedangkan siswa hanya menjadi pendengar yang budiman. Hal ini disebabkan karena pada umumnya guru masih mengajar menggunakan metode klasikal yaitu ceramah saja tanpa tambahan metode pembelajaran lain yang berdampak pada suasana yang menonton dan kurang bergairah. Akibatnya siswa merasa bosan,

⁶ Koko Adya Winata, *Implementasi Kompetensi Guru PAI yang Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Terhadap Baca Tulis Al-Qur'an (Studi Penelitian di SMP Negeri 16 Kota Bandung)*, Jurnal of Education and Teaching, Vol. 2, No. 2, 2021, h. 205

maka minat belajar siswa menjadi berkurang. Karena itu dalam penyampaian materi guru dituntut untuk mampu merancang, melaksanakan serta mengevaluasi pembelajaran agar materi yang disampaikan selanjutnya lebih baik lagi.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar (SD). Mata pelajaran ini sebagai salah satu sarana untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan nasional yang tercantum pada UU RI NO. 20 Tahun 2003 khususnya pada Bab II pasal 3. UU tersebut mengemukakan jika tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa agar nantinya siswa ini dapat menjadi manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan tanggung jawab.

Dalam hadis dikemukakan bahwa setiap insan itu dilahirkan dalam keadaan memiliki fitrah. Fitrah tersebut dapat dikembangkan sesuai dengan lingkungan pendidikan yang mengitarinya, sebagai tertuang dalam hadist berikut:⁷

صحيح مسلم ٤٨٠٥ : حدثنا زهير بن حرب حدثنا جرير عن الأعمش عن أبي صالح عن أبي هريرة قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم ما من مولود إلا يولد على الفطرة فأبواه يهودانه وينصرانه ويمجسانه فقال رجل يا رسول الله أرأيت لو مات قبل ذلك قال الله أعلم بما كانوا عاملين
Artinya:

Menceritakan kepada kami Zuhair ibn Harb, menceritakan kepada kami Jarir, dari A'masy, dari Abu Hurairah, katanya Rasulullah

⁷ Sulaeman L, "Tujuan Pendidikan Dalam Hadis Nabi Muhammad Shallahu 'Alaihi Waasallam (SAW)", Jurnal Ta'dib, Vol.8, No.1, 2015, h.164-165

shallahu ‘alaihi wassalam bersabda, “Tidak seorang jua pun bayi yang baru lahir melainkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanyalah yang menyebabkan anak itu menjadi Yahudi, Nasrani, dan Majusi, lalu bertanya seorang laki-laki “Ya Rasulullah! Bagaimana kalau anak itu mati sebelumnya (sebelum disesatkan orang tuanya)? “Jawab beliau, Allah jualah yang maha tau apa yang mereka lakukan” (HR. Muslim)

Abdurrahman Saleh Abdullah mengomentari hadis di atas dengan menyatakan bahwa hadis ini menekankan betapa pentingnya fitrah yang dibawa oleh anak sejak lahir, yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pengaruh pendidikan memainkan peran yang krusial dalam mengembangkan potensi tersebut. Potensi ini dapat diibaratkan seperti biji dalam tumbuh-tumbuhan; keberadaannya hanya akan tampak jika dipelihara, dirawat, dibimbing, dan dikembangkan. Setiap manusia sesuai dengan kodratnya, dianugerahi kemampuan dasar yang potensial oleh Sang Pencipta. Ini menunjukkan bahwa setiap individu memiliki bakat yang unik, dan pendidikan yang baik akan mampu mengoptimalkan potensi tersebut untuk mewujudkan kepribadian yang seutuhnya.⁸

Islam menempatkan posisi yang sangat terhormat bagi orang-orang yang berilmu. Pemuliaan Islam terhadap orang-orang yang berilmu membuat islam memimpin peradaban di masa silam. Banyak sekali ayat-ayat al-Qur’an yang menjelaskan tentang keutamaan orang yang berilmu. Bahkan karakteristik utama peradaban Islam adalah ilmu.⁹

Perkembangan bidang pendidikan begitu pesat akan banyak masalah yang dihadapi, salah satunya dalam penerapan metode pembelajaran. Pada pembelajaran PAI dan BP elemen fiqih pada saat ini

⁸ Sulaeman L, “Tujuan Pendidikan ...”, h.165

⁹ Teuku Zulkhairi, *Syariat Islam Membangun peradaban (Sebuah Pengantar Studi Syariat Islam di Aceh)*, (Yayasan PENA: Banda Aceh), 2017, h .225

masih banyak yang didominasi oleh guru dengan metode konvensional. Metode ini pada kegiatan pembelajaran dianggap sebagai kegiatan yang sederhana dan mudah untuk diterapkan dalam menyampaikan informasi guru kepada siswa. Namun pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran ternyata banyak siswa yang merasa bosan, juga pada elemen fiqih banyak materi yang memerlukan penjelasan secara praktik atau secara demonstrasi tentang tatacara ibadah dan lainnya agar pembelajaran yang dilaksanakan berjalan efektif. Siswa SD masih suka bermain sehingga kebanyakan tidak menyukai pembelajaran yang menonton dikelas apalagi hanya mendengarkan guru saja. Kegiatan pembelajaran seperti ini perlu dimodifikasi dengan metode yang lain agar siswa lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 15 Lhoksukon, Kabupaten Aceh Utara, khususnya pada mata pelajaran PAI dan BP, diketahui proses pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan petunjuk pelaksanaan nasional. Namun, masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian semester yang berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kemungkinan penyebabnya adalah kurangnya dampak dari materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan wawancara peneliti bersama guru PAI di SDN 15 Lhoksukon diperoleh keterangan bahwa dalam proses mengajar guru kurang mengoptimalkan metode pembelajaran yaitu pembelajaran dilaksanakan secara klasikal (metode ceramah) dan hanya berpusat pada

¹⁰ Siti Khaulah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ketika Bumi Berhenti Berputar Pada Siswa Kelas VI SDN Maron Kidul I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2019/2020", *Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 4, 2022, h.455

guru yang mengajarkan. Meskipun tidak dipungkiri bahwa metode ceramah tetap harus ada dalam proses pembelajaran, namun dengan semakin berkembangnya zaman hendaknya perlu dikembangkan dengan mengkombinasikan model-model pembelajaran yang lain, yang tentunya sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran tidak sedikit anak kurang mampu berkonsentrasi dengan jangka waktu yang lama dengan hanya mendengar saja apalagi anak SD yang masih memiliki jiwa bermain, hal ini akan menjadi bosan bagi mereka, dan siswa dari SDN 15 Lhoksukon merupakan anak-anak dari perkampungan yang mana minat serta semangat belajar mereka sangatlah kurang.

Melihat dari kondisi belajar siswa di SDN 15 Lhoksukon yang kurang mengoptimalkan model pembelajaran maka dari itu peneliti mencoba untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)¹¹ yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar para siswa. Trianto menjelaskan dalam bukunya, TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menjadi salah satu pilihan yang diterapkan oleh peneliti karena model pembelajaran ini sudah banyak diterapkan dan hasilnya efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa yang dapat mendukung meningkatnya nilai hasil belajar siswa. Selain itu juga diharapkan siswa

¹¹ TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan tipe pembelajaran kooperatif, ide utama dari belajar kooperatif adalah siswa berkerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Sebagai tambahan, belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan dan penguasaan materi. Lihat Trianto, *Mendesain Pembelajaran Inovatif – Progresif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h. 57-83

tidak akan bosan sehingga ada rasa ketertarikan dalam mengikuti kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut dalam bentuk tindakan kelas yang berfokus pada elemen fikih kelas IV dengan judul penelitian **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Elemen Fiqih dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 15 Lhoksukon Aceh Utara”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti elemen fiqih kelas IV di SDN 15 Lhoksukon Aceh Utara?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti elemen fiqih melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN 15 Lhoksukon Aceh Utara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian yang ingin dicapai, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti elemen fiqih kelas IV di SDN 15 Lhoksukon Aceh Utara

2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran PAI dan Budi Pekerti elemen fiqih melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN 15 Lhoksukon Aceh Utara.

D. Manfaat Penelitian

Penulisan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis dilapangan.

a. Secara teoritis

Secara teoritis hasil dari penulisan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi atau masukan kepada pengajar (guru) dalam memberikan pelajaran-pelajaran yang dinilai sulit dipahami oleh murid dalam menerima pelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan cara belajar dalam suasana yang lebih menyenangkan dan nyaman, sehingga siswa akan lebih termotivasi dan aktif dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam kegiatan belajarnya.

b. Secara praktis

1) Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi tempat dan pengembangan diri dalam menuangkan ide dan gagasan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar disekolah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga peneliti dapat menjadi seorang guru yang lebih baik serta dapat mengupayakan untuk menciptakan ide-ide kreatif dalam proses pembelajaran.

2) Bagi siswa

Bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman tentang materi fiqih sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

3) Bagi guru

Menambah pengetahuan guru tentang pemanfaatan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam elemen fiqih. Selain itu guru dapat lebih termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran. Dan juga termotivasi untuk menerapkan strategi dan model pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.

4) Bagi sekolah

Untuk membantu sekolah mengembangkan dan menciptakan lembaga pendidikan yang berkualitas yang akan menjadi percontohan atau model bagi sekolah-sekolah, disamping akan terlahir guru-guru yang profesional berpengalaman dan menjadi kepercayaan orang tua, masyarakat serta pemerintah.

E. Definisi Operasional

1. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan.¹²Penerapan

¹²KBBI Online, "Penerapan", diakses pada tanggal 6 oktober 2024, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/penerapan>

adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tatacara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi dan kongkret.¹³

Penerapan yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah perbuatan mempratikkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada pelajaran PAI dan BP elemen fikih yang meliputi tahapan mengajar, bekerja kelompok, game dan turnamen serta penghargaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN 15 Lhoksukon.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang diterapkan secara berkelompok yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, maupun ras yang berbeda. TGT menggunakan sistem kelompok yang dibentuk secara acak tanpa melihat latar belakang siswa sehingga hal tersebut memberikan rasa keadilan pada siswa. Dalam tahapan pembelajaran TGT juga melibatkan unsur permainan dan pertandingan sehingga hal tersebut dapat meningkatkan minat dan semangat siswa selama proses pembelajaran.¹⁴

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dimaksud pada penelitian ini adalah kegiatan pembelajarana kooperatif yang menggunakan tipe TGT untuk tujuan meningkatkan kemampuan

¹³ La Amaludin, *Model Pembelajaran Problem Base Learning Penerapan dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar*, (Jakarta: Pascal Book, 2021), h.29

¹⁴ Musdalipa. dkk, *Buku Panduan Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT) Berbasis Ular Tangga*, (Sumatra Barat: Penerbit Mitra Cendekia Media, 2022), h.23

dan minat siswa dalam memahami materi pelajaran melalui penggunaan permainan dan kompetisi.

3. Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Elemen Fiqih

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Hadist melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman. Disertai dengan tuntutan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat hingga terwujud persatuan dan kesatuan bangsa (kurikulum PAI). Menurut A. Tafsir, Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal yang diberikan sesuai dengan ajaran Islam.¹⁵

Elemen fiqih merupakan salah satu bagian dari capaian pembelajaran kurikulum merdeka yang mempelajari tentang ibadah, syari'ah dan muamalah. Elemen fiqih yang diteliti pada penelitian ini adalah pada materi zakat, infak, sedekah dan hadiah.

4. Hasil Belajar

Dalam KBBI hasil adalah sesuatu yang diadakan,¹⁶ sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.¹⁷ Menurut

¹⁵ Dahwadin dan Farhan Sifa Nugraha, *Motivasi Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jawa Tengah: CV. Mangku Bumi Media, 2019), h.7

¹⁶ KBBI Online "Hasil" diakses pada tanggal 6 oktober 2024, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/hasil>

¹⁷ KBBI Online "Hasil" diakses pada tanggal 6 oktober 2024, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/belajar>

Nasution hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.¹⁸

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotorik.¹⁹

Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yang dicapai setelah mengikuti pembelajaran yang diterapkan guru dengan menggunakan metode TGT (*Teams Games Tournament*).

F. Kajian Terdahulu

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil-hasil penelitian terdahulu yang biasa dijadikan acuan dalam topik penelitian ini. Penelitian terdahulu telah dipilih sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, sehingga diharapkan mampu menjelaskan maupun memberikan referensi bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini. Berikut dijelaskan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipilih.

1. Penelitian oleh Siti Khaulah (2022), penelitian berbentuk jurnal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Maron Kidul I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2019-2020”. Dalam

¹⁸ Teni Nurita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, Jurnal Misykat, Vol 3, No.1, 2018, h. 175

¹⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), h.22

penelitian ini bahwa diketahui jika nilai siswa masih rendah. Selain itu, siswa juga banyak mengeluh dengan pembelajaran yang hanya ceramah saja. Semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran juga masih rendah. Siswa juga masih kesulitan dalam menghubungkan materi yang diajarkan guru dikelas dengan kehidupan sehari-hari disamping itu menurut evaluasi guru nilai siswa memang masih rendah, siswa belum mempunyai kemampuan dalam mengajukan pertanyaan, argumentasi dan juga analisis yang bagus. Nilai siswa pun masih banyak yang dibawah KKM. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diterapkan pada mata pelajaran PAI, penelitian ini dilakukan selama dua siklus. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik kuantitatif dan kualitatif deskriptif.

Hasil penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Maron Kidul I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2019-2020 yaitu pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus I menunjukkan kategori sangat baik. Jumlah persentase yang didapatkan sebesar 76.90%. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan persepsi dengan baik yaitu, 19.23%, dalam kerja kelompok dengan baik yaitu 11.53%, dengan penerapan permainan dengan baik yaitu 15.38%, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru turnamen kelompok dengan baik yaitu 15.38%, dan pemberian penghargaan selama proses permainan mencapai

12.38%. pada siklus II terdapat peningkatan. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus II menunjukkan kategori sangat baik dengan jumlah persentase sebesar 96.14%. hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan jumlah persentase sebesar 19.24% dibandingkan siklus I yang hanya mencapai 76.90%.²⁰

Dalam penelitian ini perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada tempat penelitian dan materi yaitu materi ketika bumi berhenti berputar pada siswa kelas VI SDN Maron kidul I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo sedangkan penelitian sekarang meneliti pada pelajaran PAI di SDN 15 Lhoksukon. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang ialah pada model pembelajaran TGT dan metode PTK.

2. Penelitian oleh Alfi Yunita, Ratulani Juwita, dan Suci Elma Kartika (2020), penelitian berbentuk artikel yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Dalam penelitian ini anggapan bahwa matematika sulit dan besarnya rasa takut siswa untuk bertanya pada guru menjadi permasalahan tersendiri dalam matematika. Siswa merasa mengantuk jika belajar matematika dikarenakan proses pembelajaran yang masih konvensional. Solusinya adalah dengan

²⁰ Siti Kaulah, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ketika Bumi Berhenti Berputar Pada Siswa Kelas VI SDN Maron Kidul I Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2019/2020”, Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan, Vol. 2, No. 4, November 2022.

menerapkan suatu model pembelajaran kooperatif seperti tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Hasil *penelitian* ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Siswa tampak aktif dengan melakukan banyak aktivitas belajar.

Dalam penelitian ini perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada metode penelitian yaitu penelitian *pre-eksperimen*, dengan desain penelitian *one shot case study*, sedangkan penelitian sekarang menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian tindakan (*action research*) yang dilaksanakan oleh guru didalam kelas. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang ialah model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games tournament*.²¹

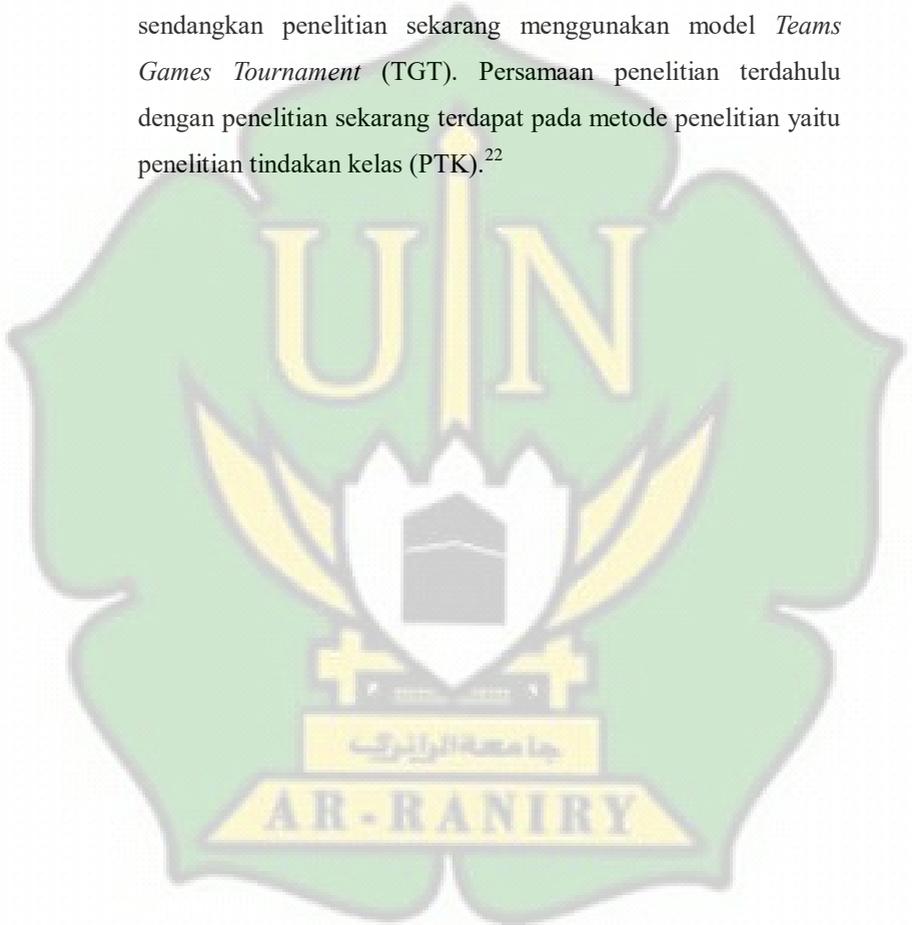
3. Penelitian oleh Godaliva Tethool, Wensi Ronald Lesli Paat, dan Djafar Wonggo, “penelitian berbentuk jurnal yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK”. Dalam penelitian ini melihat teknologi sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan lagi dari semua sudut pandang kehidupan manusia. Hampir semua aktivitas manusia menggunakan teknologi, adanya teknologi untuk mempermudah kegiatan hidup manusia dan begitu pula dengan kegiatan belajar mengajar. Teknologi juga mempunyai pengaruh dalam bidang pendidikan. Seperti dalam kegiatan belajar

²¹ Alfi Yunita. dkk, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”, Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 9, No. 1, Januari 2020.

mengajar teknologi lebih memudahkan siswa untuk dapat mengerti dan memahami materi yang sering kali sulit ditangkap oleh siswa, dan teknologi dapat mempermudah peserta didik dan pendidik untuk saling berkomunikasi walau dalam situasi pandemi pada saat, dengan teknologi siswa boleh belajar dari rumah dengan arahan guru. Seiring dengan perkembangan teknologi dari masa ke masa, model pembelajaran pun akan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Model pembelajaran menjadi salah satu hal yang harus di ketahui dalam kegiatan belajar mengajar ada beberapa model pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan tujuan untuk siswa dapat dengan mudah memahami dan mengerti materi pembelajaran yang disampaikan sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut bisa tercapai, dengan model pembelajaran *blended learning* siswa dapat belajar sesuai dengan keinginan mereka kapan akan memulai belajar dan kapan akan menyelesaikan pembelajaran tersebut dan peserta didik dapat menentukan tempat belajar sendiri tanpa harus ke ruang kelas.

Hasil penelitian dalam menerapkan model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Dapat dibuktikan dalam siklus pertama hasil belajar siswa meningkat menjadi 30% dari hasil pratindakan. Dan pada siklus kedua meningkat hingga 91% Sehingga dapat mencapai ketuntasan minimum, untuk itu pada siklus kedua dinyatakan dalam penerapan model pembelajaran *blended learning* dikatakan berhasil.

Dalam penelitian ini perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Blended Learning* sedangkan penelitian sekarang menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terdapat pada metode penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK).²²



²² Godaliva Tethool. dkk, “Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK”, *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol. 1, No. 3, 2021.