

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### **A. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins yang kemudian dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Model pembelajaran ini termasuk dalam model pembelajaran kooperatif yakni suatu pembelajaran yang menekankan pada keaktifan kerja kelompok antar peserta didik, dimana setiap peserta didik memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaan kelompok tersebut.<sup>23</sup> Terdapat beberapa jenis model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Adapun pengertian dari model TGT ialah model yang menggunakan pertandingan secara akademik, seperti dengan memberikan kuis kepada peserta didik dengan penilaian melalui sistem skor. Peserta didik akan berkompetisi dengan anggota tim lain. Model TGT ini dalam satu tim dapat dilakukan oleh 4-5 anak. Model TGT mempersilahkan seluruh peserta didik untuk ikut andil dalam permainan tanpa ada perbedaan status, ras, jenis kelamin, maupun keyakinan.<sup>24</sup>

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model

---

<sup>23</sup> Agung Prihatmojo dan Rohmani, *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I"* (Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020), 12.

<sup>24</sup> Sulistio dan Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*, 38.

pembelajaran kooperatif dimana peserta didik dibagi menjadi beberapa tim kemudian siswa menjawab kuis yang sudah disajikan oleh guru yang selanjutnya mereka akan bertanding untuk mendapat skor tertinggi.

Tahapan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT ini terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), penghargaan kelompok (*team recognition*). Adapun karakteristik dari model ini adalah peserta didik akan belajar dalam kelompok kecil dimana dalam pembelajaran tersebut peserta didik akan melakukan aktivitas *games tournament* dengan tim lain, hingga akhirnya tim yang mendapat skor tertinggi akan diberikan penghargaan.<sup>25</sup>

Pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan model TGT, *games tournament* yang akan dilaksanakan berupa kuis. Adapun media berbantu untuk menjalankan kuis ini adalah sebuah kotak dan kertas pertanyaan. Kertas pertanyaan tersebut akan dimasukkan ke dalam kotak dan siswa secara berkelompok akan berlomba-lomba mengambil pertanyaan satu per satu secara bergantian dan dijawab dengan cepat serta benar dengan waktu yang sudah ditentukan.

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

Adanya model pembelajaran di kelas dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran di kelas lebih interaktif dan inovatif, sehingga dapat membuat siswa lebih aktif dan senang untuk belajar. Adapun tujuan dari adanya model pembelajaran TGT ini adalah untuk memberikan motivasi kepada

---

<sup>25</sup> Nurdyansyah dan Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran*, 78.

siswa agar saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru lalu pada akhirnya siswa dapat memperoleh skor pada masing-masing anggota tim.<sup>26</sup>

Peserta didik dapat belajar dengan lebih rileks sembari menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam belajar. Rileks yang dimaksud disini adalah peserta didik tetap belajar dan menerima pembelajaran dengan suasana yang lebih menyenangkan, tidak monoton, dan tidak membosankan. Disini peneliti berusaha memperkenalkan kepada peserta didik bahwa belajar tidak harus menggunakan cara yang kaku dan hanya duduk saja. Melainkan belajar dapat dikombinasikan dengan permainan yang seru tetapi tidak melupakan bahwa aktivitas tersebut merupakan kegiatan belajar. Meski demikian, guru tetap berusaha agar siswa dapat menjadi aktif dan berpikir lebih kritis.<sup>27</sup>

### **3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

Pada pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), penghargaan kelompok (*team recognition*).<sup>28</sup> Namun, pada sumber lain terdapat 4 langkah dalam

---

<sup>26</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2010), 13.

<sup>27</sup> Nur Endah Hikmah Fauziyah dan Indri Anugraheni, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.," *Basicedu* 4, no. 4 (2020): 852.

<sup>28</sup> Nurdyansyah dan Eni Fariyarul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran*, 78.

melaksanakan model pembelajaran *teams games tournament*. Berikut langkah-langkahnya:<sup>29</sup>

### 1) Penyajian kelas

Penyajian kelas dapat dilakukan oleh guru yakni dengan penyampaian materi. Umumnya penyajian kelas dilakukan dengan pengajaran langsung, seperti ceramah, diskusi yang dipegang oleh guru, pemberian video pembelajaran, maupun penyampaian tujuan pembelajaran. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar mencermati dan memahami materi yang disampaikan guru, karena dengan begitu akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat berkelompok dan ketika *game* berlangsung siswa harus tetap fokus sebab skor *game* akan menentukan skor kelompok

### 2) Kelompok (*team*)

Kelompok terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa dimana setiap anggota akan dipilih secara heterogen yang dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa tau etnik. Adanya kelompok atau tim berfungsi sebagai langkah peserta didik untuk lebih mendalami dan mempelajari materi bersama teman timnya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota tim agar bekerja sama dengan baik dan optimal pada saat *game* berlangsung

### 3) Permainan (*Game Tournament*)

*Game* dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang disusun untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari

---

<sup>29</sup> Oktaffi Arinna Manasikana, dkk, *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP* (Jombang: LPPM Unhasy, 2022), 77.

penyajian kelas dan belajar kelompok. Umumnya *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Pertanyaan yang disajikan masih berkaitan dengan materi sebelumnya. Siswa memilih pertanyaan bernomor yang tertera dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor.

#### 4) Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan tim yang menang, masing-masing *team* akan mendapat penghargaan atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

### **4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

Kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai berikut:<sup>30</sup>

- 1) Siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran di kelas
- 2) Mengajarkan siswa untuk bersikap sosial
- 3) Membantu konsentrasi siswa pada pemberian tugas yang harus diselesaikan
- 4) Lebih mengutamakan keterbukaan dalam menerima perbedaan
- 5) Mengajarkan arti kepedulian, toleransi dan kerja sama
- 6) Meningkatkan motivasi belajar siswa
- 7) Memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa.

---

<sup>30</sup> Prihatmojo dan Rohmani, *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I,"* 20.

Adapun kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:<sup>31</sup>

- 1) Sulit saat membagi tim berdasarkan tingkat akademik siswa baik dengan kemampuan tinggi, kemampuan sedang maupun kemampuan rendah
- 2) Guru harus dapat mengelola dan mengawasi dengan baik ketika diskusi berlangsung agar dapat berjalan dengan baik.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar memiliki pengertian yaitu suatu bentuk pembuatan, pengertian, sikap, nilai, apresiasi, dan keterampilan.<sup>32</sup> Kemudian definisi ini dijelaskan dengan lebih luas bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun ranah kognitif ini berupa *knowledge* (mengetahui, mengingat), *comprehension* (memahami, menjelaskan, meringkas, mencontohkan), *application* (mempraktikkan), *analysis* (menjabarkan, menerangkan), *synthesis* (menyusun, merencanakan), dan *evaluation* (memberikan penilaian). Kemudian ranah afektif meliputi *receiving* (perilaku menerima), *responding* (dapat memberi tanggapan), *valuing* (menilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakteristik). Lalu pada ranah psikomotorik meliputi keterampilan, kegiatan fisik, sosial, dan intelektual.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Prihatmojo dan Rohmani, *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I,"* 21.

<sup>32</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 5.

<sup>33</sup> Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), 8.

Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa tidak bisa jika hanya berasal dari ranah kognitif saja, melainkan juga melibatkan afektif dan psikomotorik. Aspek afektif dan psikomotorik dapat mendukung aspek kognitif yang diperoleh siswa.

## **2. Indikator Hasil Belajar**

Untuk mengukur dan mengetahui seseorang sudah melakukan pembelajaran atau belum, maka hasil belajarlh yang digunakan sebagai indikatornya. Hasil belajar merupakan perubahan dalam diri seseorang yang dapat membuat seseorang merubah sikap atau tingkah lakunya. Namun hasil belajar setiap orang pasti tidak sama atau berbeda, ini karena banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar setiap orang.<sup>34</sup>

Adapun indikator pada hasil belajar diantaranya:

### 1) Hasil belajar bidang kognitif

- a) Pengetahuan hafalan (*knowledge*)
- b) Pemahaman
- c) Penerapan (aplikasi)
- d) Analisis
- e) Sintesis
- f) Evaluasi

### 2) Hasil belajar bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai.

Bentuk hasil belajar afektif pada siswa dapat dilihat dalam berbagai tingkah laku seperti lebih fokus ketika pelajaran, teratur,

---

<sup>34</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2013), 37.

motivasi belajar, menghargai guru dan teman kelas, kebiasaan belajar dan lain-lain.

### 3) Hasil belajar bidang psikomotor

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (skill), kemampuan bertindak individu (seseorang).<sup>35</sup>

## **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Keberhasilan peserta didik dalam memberikan hasil belajar yang baik tidak terlepas dari adanya sebab atau faktor yang mempengaruhinya. Suatu alasan yang dimiliki anak dapat membuat hasil belajar yang dicapai mengalami peningkatan. Oleh karena itu, perlu dikatehui alasan atau faktor apa saja yang mempengaruhinya.

Berdasarkan penelitian oleh Muhammad Syahdan Majid faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ialah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal ini berupa jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Sedangkan faktor eksternal berasal dari keluarga, sekolah, dan masyarakat.<sup>36</sup>

Adapun secara luas faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan eksternal. Berikut penjelasannya:

---

<sup>35</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 9

<sup>36</sup> Muhammad Syahdan Majid, Abdi Azizurahman, dan Abdul Rahman, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam* 14, no. 1 (2022): 16.

## 1) Faktor internal

### a) Kesehatan

Kesehatan siswa ketika belajar perlu diperhatikan. Sebab jika kesehatan siswa terganggu maka, siswa akan berkurang semangatnya dalam belajar

### b) Minat

Minat merupakan keinginan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Suatu minat yang besar berpengaruh terhadap belajar, karena jika materi pembelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sepenuh hati, karena tidak ada ketertarikan untuk mempelajarinya

### c) Motivasi

Motivasi erat hubungannya dengan suatu tujuan yang akan dicapai. Jika siswa memiliki tujuan yang kuat untuk mencapainya, maka motivasilah sebagai pendorongnya.<sup>37</sup>

## 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal ini terdiri dari faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

### a) Faktor keluarga

Keluarga dapat menjadi pemicu siswa agar belajar dan mendapatkan hasil yang baik. Faktor keluarga ini dapat

---

<sup>37</sup> Nabillah dan Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," 662.

berupa cara orang tua mendidik, suasana rumah, atau keadaan ekonomi

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah ini dapat berupa model pembelajaran yang digunakan, kurikulum yang digunakan sekolah, hubungan guru dengan siswa atau antar siswa, dan keadaan sekolah atau kelas

c) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat meliputi aktivitas siswa di masyarakat, pengaruh teman bergaul, dan kehidupan sosial masyarakat disekitar.<sup>38</sup>

## **C. Mata Pelajaran Fiqih**

### **1. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih**

Fiqih secara bahasa berarti pemahaman atau tahu pemahaman yang mendalam yang membutuhkan pengerahan potensi akal. Samsul Munir Amin mengemukakan bahwa fiqih merupakan ilmu yang membahas mengenai hukum-hukum syara' yang berkaitan dengan amal atau perbuatan yang diusahakan memperolehnya dari dalil-dalil yang jelas. Adapun sebagian ulama sepakat bahwa sumber hukum dalam fiqih berasal dari al-Qur'an, sunnah, ijma' dan qiyas.<sup>39</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa fiqih merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang hukum dalam islam

---

<sup>38</sup> Nabillah dan Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," 663.

<sup>39</sup> Masykur, "Metodologi Pembelajaran Fiqih," 34–35.

dimana hukum tersebut diperoleh dari dalil atau sumber yang jelas seperti al-Qur'an dan hadits.

Kemudian ilmu fiqh digunakan madrasah sebagai mata pelajaran wajib yang harus dipelajari. Mata pelajaran fiqh digunakan pada tingkat Madrasah Ibtidaiyyah, Madrasah Tsanawiyah, dan Madrasah Aliyah dimana pada setiap tingkatan mempelajari materi fiqh yang berbeda-beda sesuai tingkatannya.

## **2. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih**

Dalam lampiran Menteri Agama RI disebutkan bahwa tujuan adanya mata pelajaran fiqh di Madrasah Tsanawiyah sebagai berikut:

- 1) Memahami pokok-pokok hukum islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fiqh ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fiqh muamalah
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengalaman tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum islam, disiplin, dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.<sup>40</sup>

## **3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih**

Adapun ruang lingkup mata pelajaran fiqh tingkat Madrasah Tsanawiyah meliputi:

---

<sup>40</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah*, 29–30.

- 1) Fiqih ibadah, mencakup tata cara bersuci dari najis dan hadats, shalat fardhu lima waktu, shalat berjamaah, berdzikir dan berdoa setelah shalat, shalat Jum'at, shalat jama' qashar, shalat dalam berbagai keadaan tertentu, shalat sunnah mu'akkad, dan shalat sunnah ghairu mu'akkad, sujud sahwi, sujud tilawah, sujud syukur, zakat, puasa wajib dan sunnah, I'tikaf, sedekah, hibah dan hadiah, haji dan umrah, halal-haramnya makanan dan minuman, penyembelihan binatang qurban dan aqiqah, dan pemulasaraan jenazah
- 2) Fiqih muamalah, mencakup tentang jual beli, khiyaar dan qiraadl, riba, 'aariyah dan wadii'ah, hutang-piutang, gadai dan hiwaalah, sewa-menyewa, upah dan waris.<sup>41</sup>

#### **D. Kesesuaian Antara Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

Model TGT merupakan model pembelajaran yang menggunakan pertandingan secara akademik, dengan memberikan kuis kepada peserta didik dengan penilaian melalui sistem skor. Peserta didik akan berkompetisi dengan anggota tim lain. Model TGT ini dalam satu tim dapat dilakukan oleh 4-5 anak. Model TGT mempersilahkan seluruh peserta didik untuk ikut andil dalam permainan tanpa ada perbedaan status, ras, jenis kelamin, maupun keyakinan.<sup>42</sup>

Pada pengertian tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa memiliki kesempatan yang sama dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT. Tidak ada perbedaan yang membatasi siswa untuk mengikuti

<sup>41</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, 29–30.

<sup>42</sup> Sulistio dan Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*, 38.

pembelajaran menggunakan model TGT. Sebab dalam model pembelajaran TGT, siswa diharuskan untuk saling bekerja sama dan toleransi untuk menyelesaikan masalah, atau pertandingan akademik yang diberikan guru.<sup>43</sup>

Dalam kegiatan bekerja sama dan saling toleransi pada model pembelajaran TGT dapat dilakukan dengan cara melakukan kegiatan diskusi. Pada kegiatan awal pembelajaran, penyampaian materi oleh guru pada penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah dan diskusi yang dipimpin guru.<sup>44</sup> Pada model pembelajaran TGT peneliti memilih untuk menggunakan metode diskusi karena salah satu masalah yang terdapat pada kelas VIII-B MTs Nurul Islam Kota Kediri adalah kurangnya kegiatan diskusi yang dilakukan guru mapel. Dalam kegiatan diskusi siswa akan saling berpartisipasi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan dan saling menghargai terhadap masing-masing pendapat.

Pada kegiatan diskusi pembelajaran lebih aktif dan berpusat pada siswa. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator dengan membantu kesulitan-kesulitan yang dialami siswa ketika diskusi berlangsung. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sri Munawarah dan Syarifatul Hayati menyatakan bahwa dalam penelitiannya juga menggunakan metode diskusi dalam pembelajaran menggunakan model TGT. Selama penelitian yang dilakukan Sri Munawarah dan Syarifatul Hayati selama kurang lebih 3 minggu menunjukkan bahwa

---

<sup>43</sup> Prihatmojo dan Rohmani, *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I,"* 20–21.

<sup>44</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 204.

siswa lebih aktif, antusias, semangat, serta lebih memahami materi yang disampaikan.<sup>45</sup>

Model pembelajaran TGT tidak hanya membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran berlangsung, melainkan juga dapat memperbaiki hasil belajar siswa yang masih rendah. Berdasarkan kajian teori diatas, peneliti berusaha untuk melakukan kajian terhadap hasil penelitian yang menunjukkan bahwa implemetasi model pembelajaran TGT dapat dijadikan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh temuan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Dahliana pada tahun 2020 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* ( TGT) dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Siswa di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Langkat Bohorok. Hasil penelitian ini adalah ketuntasan belajar siswa kelas II pada siklus I nilai rata-rata 70 kemudian naik nilai rata-rata menjadi 83 pada siklus II.<sup>46</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Anna pada tahun 2020 dengan judul Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT ( *Team Games Tournament* ) dengan Media Games Tebak Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 142 Tamboke. Penelitian tersebut menunjukan hasil pada siklus I nilai rata- rata siswa kelas IV sebesar

---

<sup>45</sup> Sri Munawarah dan Syarifatul Hayati , “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTsN 12 Tanah Datar Sumatera Barat”, *OJS STIT Diniyyah Puteri Rahmah El-Yunusiyyah Padang Panjang*, 8 no.2 (2021): 10

<sup>46</sup> Dahliana, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* ( TGT) dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Siswa di Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Langkat Bohorok,” *SEJ (School Education Journal)* 10, No. 3 (2020): 235.

47,7 dengan ketuntasan belajar hanya mencapai 46% pada siklus II mengalami peningkatan yaitu sebesar 78,5 dan ketuntasan belajar mencapai 80,8%.<sup>47</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh I Nyoman Lastia pada tahun 2021 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar IPS. Menunjukkan bahwa pada siswa kelas VI hasil belajar siklus I nilai rata-rata adalah 67 dengan ketuntasan 69%. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata siswa adalah 73 dengan ketuntasan 94%.<sup>48</sup>
4. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfa Setiawan, Hari Anna Lastya, dan Sadrina pada tahun 2021 dengan penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. Hasil penelitian ini adalah rata-rata nilai pretest adalah 58 dan rata-rata posttest adalah 76. Dengan nilai uji-t yaitu  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  ( $3,665 > 1,75$ ), telah membuktikan  $H_0$  ditolak yang berarti model TGT dapat meningkatkan hasil, belajar, kreatifitas, dan minat belajar siswa.<sup>49</sup>
5. Penelitian yang dilakukan oleh Kasman pada tahun 2022 dengan judul *The Improvement Of Students ' Acahievement In Fiqh On Zakat Materials Through The Team Game Tournament (TGT) Method In Class*

---

<sup>47</sup> Anna, "Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT ( *Team Games Tournament* ) dengan Media Games Tebak Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 142 Tamboke" (Universitas Cokroaminoto Paopo, 2020), 43.

<sup>48</sup> I Nyoman Lastia, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS, *Journal of Education Action Research*, 5, No.1 (2021):78

<sup>49</sup> Zulfa Setiawan, Hari Anna Lastya, dan Sadrina, "Penerapan TGT(*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli," *Jurnal Edukasi Elektro* 05, No. 2 (2021): 136.

*VIII-B Of Mts Negeri 3 West Aceh*. Menunjukkan hasil bahwa pada siklus I siswa yang tuntas hasil belajar sebanyak 29 siswa dari 38 siswa dikelas VIII-B dengan persentase ketuntasan sebesar 76,31% dan siklus II siswa yang tuntas hasil belajar sebanyak 38 siswa dikelas VIII-B dengan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 100%.<sup>50</sup>

Jadi, dari beberapa hasil penelitian dari Dahliana pada tahun 2020, Anna pada tahun 2020, I Nyoman Lastia pada tahun 2021, Zulfa Setiawan, Hari Anna Lastya, dan Sadrina pada tahun 2021, dan Kasman pada tahun 2022 maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar dari siswa,. Sehingga dapat dirumuskan bahwa Model Pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-B pada mata pelajaran fiqh di MTs Nurul Islam Kota Kediri.

---

<sup>50</sup> Kasman, "The Improvement Of Students ' Achievement In Fiqh On Zakat Materials Through The Team Game Tournament (TGT) Method In Class VIII-B Of Mts Negeri 3 West Aceh," *Pedagogi* 7, No. 2 (2022): 99.