



---

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbasis Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits**

**Application Of A Cooperative Learning Model Of The Type TGT (*Team Games Tournament*) Based On The Card Media To Improve Student Learning Outcomes On Subjects Al-Qur'an Hadits**

Asep Tutun Usman <sup>1\*</sup>, Masripah <sup>2</sup>, Neng Fufu Fauziah Nurzaida <sup>3</sup>, Iman Saifullah <sup>4</sup>

<sup>1</sup>PAI, FPIK, Universitas Garut, Email : [astoenoeman@gmail.com](mailto:astoenoeman@gmail.com)\*

<sup>2</sup>PAI, FPIK, Universitas Garut, Email : [masripah@uniga.ac.id](mailto:masripah@uniga.ac.id)

<sup>3</sup>PAI, FPIK, Universitas Garut, Email : [fufufauziah93@gmail.com](mailto:fufufauziah93@gmail.com)

<sup>4</sup>PAI, FPIK, Universitas Garut, Email : [imansaifullah@uniga.ac.id](mailto:imansaifullah@uniga.ac.id)

\*Email Koresponden: [astoenoeman@gmail.com](mailto:astoenoeman@gmail.com)\*

---

**Article Info**

Article history :

Received : 03-05-2024

Revised : 05-05-2024

Accepted : 07-05-2024

Published : 09-05-2024

**Abstract**

*Learning Model is one way to attract students' attention during the learning process. But sometimes not all teachers in the classroom deliver learning using learning models. This causes students to quickly feel bored, sleepy, lazy and uninspired. This study aims to describe the Application of the TGT Type Cooperative Learning Model based on card media to improve student learning outcomes in the subjects of al-Qur'an hadith at MTs Al-Musaddadiyah Garut and to find out how the Application of the TGT Type Cooperative Learning Model, student learning outcomes before the application of the TGT learning model, and also how student learning outcomes after the application of the TGT learning model in MTs Al-Musaddadiyah Garut. This study used quantitative methods with a type of Quasi Experiment form Non Equivalent control group design. From this study, it can be seen that (1) The application of the TGT Type Cooperative Learning Model has a good response / value. This can be seen from the results of teacher observation sheets which show a number of 86% which means very good and also the results of student observation sheets which show a number of 72.5% which means good. In addition, it was further strengthened by the response of students through the distribution of questionnaires which had a score of 80.12% which means very good. (2) From the learning outcomes of students before using the TGT Type Cooperative Learning Model has a very low average. This can be seen from the pretest results of grade VII-2 students whose average is 61.82. (3) From the learning outcomes of students after using the TGT Type Cooperative Learning Model has a very high average. This can be seen from the initial pretest result of 61.82 and the posttest result obtained an average score of 83.94.*

**Keywords :** *TGT Learning Model, Student Learning Outcomes, Qur'an Hadith*



---

---

**Abstrak**

Model Pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Namun terkadang tidak semua guru di dalam kelas menyampaikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan, mengantuk, malas dan tidak bersemangat. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbasis media kartu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran al-qur'an hadits di MTs Al-Musaddadiyah Garut dan untuk mengetahui bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, Hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran TGT, dan juga bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT di MTs Al-Musaddadiyah Garut. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *Quasi Eksperimen* bentuk *Non Equivalent control group design*. Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa (1) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT memiliki respon/ nilai yang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil lembar observasi guru yang menunjukkan angka 86% yang berarti sangat baik dan juga hasil lembar observasi siswa yang menunjukkan angka 72,5% yang berarti baik. Selain itu diperkuat lagi dengan respon siswa melalui penyebaran angket yang memiliki perolehan angka 80,12% yang berarti sangat baik. (2) Dari Hasil belajar siswa sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT memiliki rata-rata yang sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* siswa kelas VII-2 yang rata-ratanya adalah 61,82. (3) Dari Hasil belajar siswa setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT memiliki rata-rata yang sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* awalnya 61,82 dan hasil *postestnya* memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,94.

**Kata Kunci : Model Pembelajaran TGT, Hasil Belajar Siswa, Al-Qur'an Hadits**

**PENDAHULUAN**

Pada saat ini zaman semakin berkembang dalam segala aspek di kehidupan, baik dalam hal teknologi, industri, maupun dalam aspek pendidikan. Perubahan ini sangatlah pesat dari masa ke masa yang menyebabkan banyak sekali munculnya tantangan dan permasalahan yang ada di dunia pendidikan (Daradjat, 2018). Menurut Abdurrahman Saleh Abdullah pendidikan adalah sebagai proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru kearah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi (Sholichah, 2018).

Adapun Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses bimbingan atau usaha yang dilakukan berdasarkan hukum-hukum syariat islam untuk membentuk pribadi manusia yang lebih baik lagi atau disebut dengan insan kamil dan berguna bagi bangsa dan agama.

Menurut Musthafa Al-Ghulayani menyatakan bahwa pendidikan Islam adalah sebuah proses menanamkan akhlakul karimah kedalam jiwa anak di masa pertumbuhannya serta menyiraminya dengan petunjuk dan nasihat, sehingga akhlak itu menjadi salah satu kemampuan yang meresap kedalam jiwanya kemudian mewujudkan sebuah keutamaan, cinta bekerja dan kebaikan untuk kebermanfaatn tanah air (Azis, 2019).

Sementara itu tujuan Pendidikan Islam dalam Al-Qur'an terdapat dalam Q.S Ali-Imran : 102 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تُقَاتِهِ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنْتُمْ مُسْلِمُونَ



Artinya:

*“Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu kepada Allah dengan sebenar-benarnya takwa; dan janganlah kamu mati kecuali dalam keadaan Muslim (menurut ajaran Islam).”*

Ayat diatas menunjukkan bahwa setiap insan yang mati dalam keadaan berserah diri kepada Allah swt. sebagai seorang muslim adalah ujung dari ketakwaan yang menjadi sebuah proses akhir hidup yang berisikan pendidikan. Inilah sebuah proses akhir dari pendidikan itu yang dianggap sebagai tujuan akhir (Daradjat, 2018).

Dengan demikian, pendidikan di zaman ini sangatlah membutuhkan sebuah proses pembaruan dalam kegiatan menyampaikan materi kepada siswa agar siswa dapat lebih memahami dan bersemangat dalam mencari ilmu pengetahuan khususnya disekolah. Proses pembaruan tersebut bisa dilakukan melalui penyampaian materi dengan menggunakan metode atau model pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan kondisi nyata yang berada di lapangan dalam proses penyampaian materi mata pelajaran agama islam khususnya al-qur'an hadits seorang guru memiliki tantangan pada proses pembelajaran. Misalnya, siswanya yang kurang antusias pada saat proses pembelajaran, kurangnya partisipasi siswa, kurangnya motivasi belajar dan ketidaknyamanan siswa saat diberikan tugas hafalan.

Kenyataan ini sangat relevan dengan kondisi dan situasi yang ada di sekolah Mts Al-Musaddadiyah Garut. Sering ditemukannya siswa yang kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran secara langsung, banyaknya siswa yang mengantuk, kurangnya partisipasi siswa, kurangnya motivasi belajar khususnya dalam menghafal ayat al-qur'an ataupun hadits. Hal ini disebabkan karena kurangnya variasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa cenderung merasa bosan dalam kegiatan tersebut.

Untuk mengatasi hal ini seorang guru dituntut untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi sehingga meminimalisir tingkat kebosanan siswa saat belajar. Selain itu juga seorang guru harus memiliki kompetensi pedagogik khususnya dalam mengelola kelas. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dengan menerapkan sebuah model pembelajaran.

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun model pembelajaran adalah sebuah gambaran dari lingkungan pembelajaran yang didalamnya memuat perilaku guru dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini banyak memiliki manfaat dimulai dari perencanaan pembelajaran, kurikulum pendidikan, sampai kepada perancangan alat-alat pembelajaran termasuk multimedia (Octavia, 2020).

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas selain membutuhkan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa, media juga merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru. Karena dengan adanya sebuah media maka siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas. Menurut Suranto media adalah sebuah alat yang digunakan untuk



menyampaikan sebuah pesan informasi dari seorang komunikator kepada seorang komunikan. Dengan demikian, media pembelajaran adalah sebuah alat grafis, fotografis atau elektronik yang digunakan untuk memproses dan menyusun informasi berupa visual atau audio visual. Dengan adanya media pembelajaran ini maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan akan berdampak pada sebuah proses hasil belajar siswa (Sutirman, 2017).

Hasil belajar siswa ini tidak terlepas pada peran seorang guru dalam menerapkan sebuah model pembelajaran yang efektif menyenangkan. Dalam memilih model pembelajaran pun guru harus mampu menyesuaikan karakteristik model tersebut dengan materi yang akan disampaikan agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tersampaikan secara nyata. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru adalah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

TGT adalah termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dalam proses pembelajaran, dapat melibatkan kegiatan seluruh siswa tanpa melihat adanya perbedaan sosial, dapat melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dalam model pembelajaran ini setiap siswa harus memiliki sikap gotong royong, kerja sama dan berpikir kritis karena model ini dilakukan dengan cara berkelompok untuk memecahkan sebuah persoalan yang telah diberikan oleh seorang guru (Komang et al., 2019).

Pada proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits siswa di MTs Al-Musaddadiyah Garut terdapat beberapa kendala berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan seorang siswa di MTs Al-Musaddadiyah Garut, terhadap proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits, yaitu: siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan karena munculnya rasa bosan dengan model pembelajaran yang terus menerus sama sehingga pembelajaran menjadi monoton, sehingga menghasilkan hasil belajar siswa yang masih ada dibawah KKM.

Dalam hal tersebut tinggi rendahnya hasil belajar siswa di pengaruhi oleh model pembelajaran yang tepat. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbasis Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits."

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al-Musaddadiyah Garut pada siswa kelas VII. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025 pada bulan Februari-Maret. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen*, yang mana dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek kelas eksperimen yaitu kelas VII-2 yang berjumlah 33 siswa dan kelas kontrol yaitu kelas VII-1 dengan jumlah siswa 27 orang. Sedangkan objek dari dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).



---

**HASIL DAN PEMBAHASAN****1. Pendidikan Islam**

Pendidikan Islam merupakan kebutuhan mutlak untuk dapat melaksanakan Islam sebagaimana yang dikehendaki oleh Allah. Adapun Musthapa Al- Gulayani memaparkan bahwa pendidikan Islam ialah menanamkan akhlak yang mulia di dalam jiwa anak dalam masa pertumbuhannya dan menyiraminya dengan air petunjuk dan nasihat, sehingga akhlak itu menjadi salah satu kemampuan (meresap dalam) jiwanya kemudian buahnya berwujud keutamaan, kebaikan dan cinta bekerja untuk kemanfaatan tanah air (Ainissyifa, 2019).

Muhammad SA. Ibrahimy menyatakan bahwa pendidikan Islam adalah: “Pendidikan Islam dalam pandangan yang sebenarnya adalah suatu sistem pendidikan yang memungkinkan seseorang dapat mengarahkan kehidupannya sesuai dengan ideologi Islam, sehingga dengan mudah ia dapat membentuk hidupnya sesuai dengan ajaran Islam”. Dalam pengertian ini dinyatakan bahwa pendidikan Islam merupakan suatu sistem, yang di dalamnya terdapat beberapa komponen yang saling kait mengait.

Perumusan tujuan pendidikan Islam harus berorientasi pada hakikat pendidikan yang meliputi beberapa aspeknya, misalnya tentang: Pertama, tujuan dan tugas hidup manusia. Manusia hidup bukan karena kebetulan dan sia-sia. Ia diciptakan dengan membawa tujuan dan tugas hidup tertentu. Sebagaimana firman Allah swt dalam QS. Ali Imran: 191 yang berbunyi

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Artinya:

“(yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), “Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Mahasuci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka”.

Selain itu, adapun tujuan diciptakan manusia hanya untuk mengabdikan kepada Allah Swt.. Indikasi tugasnya berupa ibadah dan tugas sebagai wakil-Nya di muka bumi. Firman Allah Swt.dalam Q.S Al-An’am yang berbunyi:

قُلْ إِنَّ صَلَاتِي وَنُسُكِي وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Artinya:

“Sesungguhnya shalatku, ibadahku, hidup dan matiku hanya untuk Allah, Tuhan sekalian alam.”



---

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament)

Salah satu usaha untuk membangun iklim belajar yang terstruktur dan mengesankan, kreativitas pendidik sangat penting terutama dalam menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan model pembelajaran merupakan salah satu strategi yang signifikan diterapkan oleh guru dalam pembelajaran (Masripah et al., 2019).

Slavin dalam Isjoni menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran saat siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya lima orang dengan struktur kelompok yang heterogen. Stahl juga mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan sikap saling tolong menolong dalam perilaku sosial.

Menurut Joyce model pembelajaran adalah keseluruhan rangkaian pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya itulah yang disebut dengan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah rencana yang digunakan untuk merancang pembelajaran di dalam kelas, termasuk juga materi-materi belajarnya yang membantu guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Dessiliani, 2019).

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Dalam TGT (*Team Games Tournament*) siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam lamp prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis (Shoimin, 2020).

TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Aktivitas belajar dalam model ini adalah permainan yang memungkinkan siswa belajar lebih rileks di samping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dalam tipe pembelajaran dibentuk beberapa kelompok, yang kemudian setiap kelompok diberikan lembar kerja oleh guru, dalam pembelajaran model ini biasanya akan didapatkan tim terbaik berdasarkan jumlah skor yang didapatkan (Rahman, 2019).

## 3. Hasil Belajar

Menurut Anggita hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah menyelesaikan latihan-latihan dalam pembelajaran. Perubahan yang terjadi dari diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Anggita Tampubolon et al., 2021).

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi



untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Somayana, 2020).

Menurut Uno, tujuan pembelajaran biasanya diarahkan pada salah satu kawasan dari taksonomi pembelajaran. Krathwohl, Bloom, & Masia memilah taksonomi pembelajaran dalam tiga kawasan, yakni kawasan kognitif, kawasan afektif, dan kawasan psikomotorik (Suprihatiningrum, 2017). Kegiatan ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Pada penelitian ini membahas mengenai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, dimana dalam penelitian ini adanya peningkatan setiap rangkaian kegiatan terutama terlihat dari tahap posttest pada kelas eksperimen tersebut dikarenakan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*). Adapun langkah penelitiannya yaitu peneliti turun kelapangan dalam rangka melakukan penelitian di MTs Al-Musaddadiyah Garut, yang mana pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, karena pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama. Analisis data pretest yaitu bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mereka diberikan perlakuan baik dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol. Setelah melakukan pretest dan hasil pretest sudah ditemukan, selanjutnya yaitu dilakukan pengolahan data menggunakan SPSS versi 25, dan perhitungan tersebut memperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

**Tabel 1 Nilai Rata-Rata Pretest**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Rata-Rata</b>
<b>VII-1</b>	<b>33</b>	<b>71,85</b>
<b>VII-2</b>	<b>27</b>	<b>61,82</b>

Berdasarkan tabel diatas, kemampuan awal siswa kelas VII-1 cukup berbeda dengan kelas VII-2. Hal ini bisa dilihat dari data nilai rata-rata dari hasil pretest siswa kelas VII-1 yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas VII-2. Maka dari hasil pretest ini yang memiliki nilai rata-rata terkecil akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan yang memiliki nilai rata-rata terbesar akan dijadikan sebagai kelas kontrol dalam penelitian. Analisis data hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dilakukannya perlakuan pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Setelah semua data yang diperlukan terkumpul, selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan menggunakan SPSS versi 25 dan diperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

**Tabel 2 Nilai Rata-Rata Postest**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Rata-Rata</b>
<b>VII-1</b>	<b>33</b>	<b>80,74</b>
<b>VII-2</b>	<b>27</b>	<b>83,94</b>

Berdasarkan hasil data pada tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) lebih baik daripada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Dari hasil pretest ke hasil postest kelas eksperimen terdapat peningkatan sebanyak 22% dan postest kelas kontrol hanya mengalami peningkatan 9%.

**Tabel 3 Rata-Rata Ngain**

<b>Kelas</b>	<b>Pretest</b>	<b>Postest</b>	<b>Rata-Rata</b>
<b>Eksperimen</b>	<b>20,00</b>	<b>100,00</b>	<b>62,2024</b>
<b>Kontrol</b>	<b>0,00</b>	<b>100,00</b>	<b>35,2667</b>

Dari hasil perhitungan uji gain kita dapat kita lihat terdapat peningkatan sebesar 27% dibandingkan dengan kelompok kelas kontrol. Hal ini menandakan bahwa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) lebih baik daripada kelas kontrol yang mendapat perlakuan metode belajar konvensional.

## **KESIMPULAN**

Dengan melihat hasil penelitian yang telah dibahas, maka dapat dilihat kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa memiliki respon/ nilai yang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil lembar observasi guru yang menunjukkan angka 86% yang berarti sangat baik dan juga hasil lembar observasi siswa yang menunjukkan angka 72,5% yang berarti baik. Selain itu diperkuat lagi dengan respon siswa melalui penyebaran angket yang memiliki perolehan angka 80,12% yang berarti sangat baik. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) sangat berpengaruh baik untuk guru maupun siswa.
2. Dari Hasil belajar siswa sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits memiliki rata-rata yang





sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest siswa kelas VII-2 yang rata-ratanya adalah 61,82. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah rendah.

3. Dari Hasil belajar siswa setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits memiliki rata-rata yang sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest awalnya 61,82 dan hasil postestnya memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,94. Maka dapat disimpulkan dengan adanya Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) hasil belajar siswa lebih meningkat di bandingkan dengan sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainissyifa, H. (2019). Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 08(1), 1–26. <https://doi.org/10.36840/alaufa.v1i1.217>
- Anggita Tampubolon, R., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 5(5), 1–13. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i2.474>
- Azis, R. (2019). *Ilmu Pendidikan Islam*. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/13856/1/Ilmu Pendidikan Islam.pdf>
- Daradjat, Z. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. PT Bumi Aksara.
- Dessiliani, A. (2019). *Panduan Mengembangkan Pembelajaran Kooperatif*. Teman Belajar.
- Komang, N., Yunita, D., Ketut, N., Trisiantari, D., Dasar, J. P., & Ganesha, U. P. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe. 1*(2018), 96–107.
- Masripah, Wiganda, I., & Fatonah, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(01), 236–248. <http://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/index.php/bioed/article/view/1034>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish Publisher.
- Shoimin, A. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sholichah, A. S. (2018). *Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an*. 07(1). <https://doi.org/10.30868/EI.V7>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Pakem. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Sutirman. (2017). *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu.