

ABSTRAK

Skripsi ini disusun oleh Vira Hapena Putri Nim 2120387, Jurusan Pendidika Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech Mjamil Djambek Bukittinggi. Dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Teams Games Tournament TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Fase F SMAN 2 Bayang, Kecamatan Bayang, Kabupaten Pesisir Selatan.**

Skripsi ini dilatar belakangi oleh hasil observasi yang dilakukan pada fase F di SMAN 2 Bayang. Pada saat pembelajaran PAI siswa kurang memperhatikan pembelajaran. Dikarenakan guru hanya menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan model ceramah sehingga peserta didik menjadi kurang bersemangat dan mengakibatkan peserta didik cepat bosan sehingga tidak konsentrasi saat proses pembelajaran. hal ini mengakibatkan kurangnya hasil belajar peserta didik, untuk mengatasi hal tersebut maka peneliti ingin menerapkan model pembelajaran TGT tujuan diadakanya penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* TGT terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMAN 2 Bayang.

Penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen ini mengambil design Quasy Experimental Design. Design yang digunakan menggunakan post-test (penilaian akhir). Dengan populasi 290. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti yaitu tes soal pilihan ganda. Lalu dilakukan uji normalitas, homogenitas dan hipotesis, dari hal tersebut peneliti mengambil sampel dengan teknik random sampling. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran datadan uji daya pembeda. Hasil analis Pada pengujian hipotes dengan secara deskriptif dapat diketahui hasil analisis deskriptif memperoleh nilai sig yaitu 0,000 dan itu lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran yang lebih signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajara Pendidikan Agama Islam, selain itu pengambilan keputusan juga dilihat dari $t_{hitung} > t_{tabel}$. Untuk pencarian nilai t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ jadi T nilai kelas eksperimen (F1) yaitu 86,144 $>0,05$ dan T nilai kelas kontrol (F2) yaitu 57,608 $>0,05$. Dari hasil nilai keduanya di dapatkan bahwa nilai kelas eksperimen $>$ dari nilai kelas kontrol yaitu 86,144 $>$ 57,608. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat dikaitkan dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI di fase F SMAN 2 Bayang, Kecamatan Bayang, Kabupaten Pesisir Selatan.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Teams Games Tournament TGT, Hasil Belajar Peserta didik*

Abstract

*This thesis was prepared by Vira Hapena Putri NIM 2120387, Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science, State Islamic University (UIN) Sjech Mjamil Djambek Bukittinggi. With the title "**The Effect of the Application of Teams Games Tournament TGT Model in Improving PAI Learning Outcomes Phase F SMAN 2 Bayang, Bayang District, South Pesisir Regency.**"*

This thesis is based on observations in phase F at SMAN 2 Bayang during PAI learning, many students do not play an active role during the learning process. Due to the method used by the lecture model so that students become inactive and result in students getting bored quickly so that they do not concentrate during the learning process. overcoming this, the purpose of this study is to determine whether there is an effect of the application of the Teams Games Tournament TGT model on student learning outcomes in PAI learning at SMAN 2 Bayang. The research used by researchers is experimental research.

his experimental research took the Quasy Experimental Design design. The design used uses a post-test (final assessment). With a population of 290. The technique used in sampling by researchers is a multiple choice question test. Then the normality, homogeneity and hypothesis tests were carried out, from which the researchers took samples with random sampling techniques. Data collection conducted in this study used tests to determine student learning outcomes. Data collection instruments use validity tests, reliability tests, data difficulty tests and differentiator tests. The results of the descriptive analysis obtained a sig value of 0.000 and it was smaller than 0.05 so that H_0 was rejected and H_a was accepted.

The results of hypothesis testing show that there is a more significant learning effect in the use of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model in Islamic Religious Education learning, besides that decision making is also seen from $t_{count} > t_{table}$. To find the t table value, researchers used the t distribution table with a significant level of $\alpha=0.05$ so the T value of the experimental class (F_1) was $86.144 > 0.05$ and the T value of the control class (F_2) was $57.608 > 0.05$. From the results of both values, it is found that the value of the experimental class $>$ from the value of the control class, namely $86.144 > 57.608$. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on these calculations, it can be attributed to the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on PAI learning outcomes in phase F of SMAN 2 Bayang, Bayang District, South Coastal Regency.

Keywords: *Teams Games Tournament TGT Learning Model, Student Learning Outcomes.*