

ABSTRAK

Muhammad Reza Ali Syah, 2023, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Al Islam Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament Di Kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Madura, Pembimbing: Mad Sa'i, M.Pd.I

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran, Team Game Tournament.

Team Game Tournament merupakan salah satu jenis atau gaya pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning*. Pembelajaran ini mengutamakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan kerjasama antar siswa dalam kelompok besar berdasarkan konsep Turnamen Akademik. Guru merupakan faktor yang sangat penting keberadaannya dalam mengelola proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru diharapkan paham dan mampu menerapkan strategi pembelajaran seperti penggunaan model pembelajaran kooperatif yaitu *Team Game Tournament*.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat tiga rumusan masalah yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini, yaitu; *pertama*, Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada pelajaran Al Islam di kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep, Bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Al Islam di kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep, Apakah penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Al Islam di kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep, Kabupaten Sumenep. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi, dan untuk analisis data dari penelitian ini dilakukan secara analisis statistika deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: *pertama*, Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada pelajaran Al Islam di kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep dilaksanakan dalam dua Siklus yaitu pada tanggal 13 dan 20 Januari 2023. *Kedua*, Efektifitas penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada siklus I nilai persentasenya 53,1% (kategori cukup) dan pada siklus II persentasenya 84,4% (kategori sangat baik) sehingga dapat dipastikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Al Islam melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* di kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep dikatakan efektif. *Ketiga*, Hasil belajar siswa kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep siklus I memperoleh persentase 54,5% sedangkan siklus II memperoleh 86,4%, sehingga penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Al Islam di kelas Fase E1 SMA Muhammadiyah 1 Sumenep.