

ABSTRAK

Nurjannah Jasmin, 2024. “Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pendidikan Agama Islam Materi Mengamalkan Salat Sunah di SMP Negeri SATAP Sampeang Kabupaten Luwu.” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Dr. Baderiah, M.Ag. dan Dr. H. Syamsu Sanusi, M.Pd.I

Skripsi ini membahas tentang penerapan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Pendidikan Agama Islam materi mengamalkan salat sunah di SMP Negeri SATAP Sampeang. Penelitian ini bertujuan untuk; Mengetahui aktivitas guru terhadap pengelolaan pembelajaran, mengetahui aktivitas peserta didik, mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang menerapkan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* pada materi mengamalkan salat sunah SMP Negeri SATAP Sampeang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahap pada tiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri SATAP Sampeang berjumlah 15 orang peserta didik. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru terhadap pengelolaan pembelajaran, lembar aktivitas peserta didik, angket respon peserta didik terhadap pembelajaran. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, tes hasil belajar dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data dalam penelitian ini diperoleh; Aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran pada siklus I diperoleh rata-rata 67,5 (84,375%) kategori baik, pada siklus II meningkat dengan nilai yang diperoleh rata-rata 75 (93,75%) kategori amat baik. Pada angket respon peserta didik terhadap pembelajaran diperoleh rata-rata “Ya” 9,73 (97,341%), dan rata-rata “Tidak” 0,27 (2,667%). Terlihat dari hasil respon “Ya” bahwa dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran; Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran pada siklus I diperoleh rata-rata 42,5 (81,73%) kategori baik, pada siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 50 (96,15%) kategori amat baik; Penerapan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar, terlihat hasil dari tes pada siklus I diperoleh rata-rata 78,33 (60%) kategori sedang, sehingga tidak mencapai KKM dan termasuk kategori tidak tuntas. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik diperoleh rata-rata 85,4 (86,7%) kategori sangat tinggi.

Kata Kunci: Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament*, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam.