

ABSTRAK

Septya Putri Nurwanti, 1202020154, 2024: “*Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAIBP (Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung)*”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran PAIBP di SMPN 1 Cileunyi yang masih menggunakan model konvensional. Banyak siswa sering tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga menyebabkan hasil belajar yang belum cukup baik. Penelitian ini menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung. (2) Peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung.

Penelitian ini didasarkan pada teori bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga dapat membantu guru mengatasi masalah terkait pembelajaran, seperti hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dengan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji N-gain, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga berhasil diterapkan dengan baik dalam pembelajaran PAIBP. Hasil observasi menunjukkan aktivitas guru mencapai rata-rata 89% (Sangat Baik) dan aktivitas siswa mencapai rata-rata 82,5% (Sangat Baik). (2) Terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga. Nilai rata-rata siswa naik dari 55,14 menjadi 84,72. Hasil uji N-Gain kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 0,6447, menunjukkan peningkatan hasil dengan interpretasi sedang. Uji *Independent Sample T-Test* juga menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Model *Teams Games Tournament* (TGT), Media Ular Tangga, Hasil Belajar