

## ABSTRAK

**Erika Zulfitri. 1202090123. 2025 “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTU *QUESTION CARD* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN FIQIH** (Penelitian Tindakan kelas di Kelas V MI Al Jihad)” Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Fiqih. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajarannya guru tidak melibatkan peserta didik, model pembelajaran yang digunakan sederhana, terjadi kebosanan pada peserta didik. saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan pada saat diberikan tes evaluasi peserta didik hanya menyalin jawaban tanpa menganalisis soal. Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih interaktif, salah satunya yaitu model pembelajaran *cooperartive lerning tipe team games tournament* berbantu *question card* mampu untuk meningkatkann hasil kognitif peserta didik. Tujuan dari melakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik sebelum menggunakan *cooperartive lerning tipe team games tournament* berbantu *question card* pada mata pelajaran Fiqih, proses belajar dengan menggunakan *cooperartive lerning tipe team games tournament* berbantu *question card* pada mata pelajaran Fiqih di setiap siklus, dan mengetahui peningkatan hasil kognitif peserta didik setelah menggunakan *cooperartive lerning tipe team games tournament* berbantu *question card* pada mata pelajaran fiqih di akhir siklus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama 3 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari satu tindakan dengan empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Padalarang yang berjumlah 18 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahawa, hasil kognitif peserta didik sebelum menggunakan *cooperartive lerning tipe team games tournament* berbantu *question card* pada mata pelajaran Fiqih rendah, hanya 3 peserta didik yang tuntas dengan nilai rata-rata 58,5. Penerapan *cooperartive lerning tipe team games tournament* berbantu *question card* pada mata pelajaran Fiqih terlaksana dengan baik. Terlihat dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I diperoleh hasil persentase sebesar 75% dan aktivitas murid sebesar 61%. Kemudian pada siklus II pada aktivitas guru memperoleh hasil persentase sebesar 88%, sedangkan aktivitas peserta didik memperoleh hasil sebesar 72%. Terjadinya peningkatan *cooperartive lerning tipe team games tournament* berbantu *question card* dari setiap siklus. Pada siklus I peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 61 dan persentase nilai ketuntasan klasikal yaitu 61% dengan kategori kurang. Pada siklus II peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 78 dan persentase nilai ketuntasan klasikal yaitu 88% dengan kategori sangat baik. Pada siklus III peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 86 dan persentase nilai ketuntasan klasikal yaitu 94% dengan kategori sangat baiik.

**Kata kunci:** Model Pemebelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*, *Question Card*, Hasil Belajar peserta didik.