

ABSTRAK

Alfiani Latifah Ainul Zahra, 1212020017, 2025. “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media QR Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI BP (Penelitian kuasi eksperimen di kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi Kabupaten Bandung)”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran PAI BP di SMP Negeri 1 Cileunyi yang masih menggunakan model konvensional. Banyak siswa yang sering tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga menyebabkan hasil belajar kognitif yang belum cukup baik.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media QR Code pada mata pelajaran PAI BP di kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi, 2) Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi sebelum dan sesudah dilakukan penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbasis media QR Code, 3) Pengaruh penggunaan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis media QR Code terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI BP di kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi.

Menurut Wibowo siswa yang belajar dengan model TGT menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar kognitif dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional (Wibowo, 2018). Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah: Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis media QR Code dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan pada mata pelajaran PAI BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi Kab. Bandung.

Pendekatan yang digunakan digunakan dalam pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group*. Populasi dan sampel adalah siswa kelas VIII. Teknik pengumpulan data melalui: observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data melalui: analisis deskriptif, normalitas data, uji homogenitas data, uji N-Gain, uji hipotesis (uji *independent sample t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media QR Code (X) terlaksana dengan sangat baik, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dengan rata-rata 93,13%. 2) Hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media QR Code memiliki peningkatan, rata-rata hasil *pre-test* kelas eksperimen 41,23 meningkat pada *post-test* 80,79 dengan kategori sangat baik dan *pre-test* kelas kontrol sebesar 37,95 meningkat 72,21 dengan kategori baik. 3) Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media QR Code menggunakan uji hipotesis dengan uji *Independent sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikan $<0,001$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media QR Code dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan pada mata pelajaran PAI BP.