

ABSTRAK

Safira Windi Wardati, 1222020267, 2026. *Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Clash Of Champions (COC) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian Quasi Experiment pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung).*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini disebabkan karena model pembelajaran serta media yang digunakan belum bervariasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) yang diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan proses penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) pada mata pelajaran PAI materi “Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan *Zuhud*” kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung; 2) Mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah model pembelajaran dan media yang digunakan. Model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *Clash Of Champions* (COC) diasumsikan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa karena memiliki keunggulan dalam mendorong keaktifan siswa serta memperkuat kerja sama. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode *quasi experiment* melalui desain *non-equivalent control group design*. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes, dan studi dokumentasi. Sampel penelitian XI IPA 1 dan XI IPS 3 di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25.0 melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji T atau uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Proses penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) terlaksana dengan sangat baik dengan hasil observasi sebesar 86,05%; 2) Peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Teams Games Tournament* (TGT) berada pada kategori tinggi yaitu berdasarkan hasil uji N-Gain sebesar 0,7601 (kelas eksperimen) dan sebesar 0,3495 (kelas kontrol). Hipotesis diterima, berdasarkan hasil uji T $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) dapat meningkatkan hasil belajar PAI kelas XI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.