

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak manusia pertama diciptakan, pendidikan telah menjadi kebutuhan mendasar bagi kelangsungan hidup manusia. Bahkan sebelum dikenal istilah pendidikan formal dan informal, proses pendidikan secara substansial sudah hadir sebagai upaya pembentukan pengetahuan dan karakter. Kisah penciptaan Nabi Adam menunjukkan bahwa pengetahuan merupakan bekal utama manusia dalam mengemban tugas sebagai khalifah di bumi. Allah mengajarkan kepada Adam nama-nama atau konsep-konsep yang menjadi dasar penguasaan ilmu pengetahuan, sehingga sejak awal pendidikan dipahami sebagai sarana penting untuk memahami kehidupan, mengembangkan potensi, dan menjalankan peran kemanusiaan secara utuh.

Seiring perkembangan peradaban, terutama pada masa Yunani Kuno, pendidikan semakin dipandang sebagai proses pembentukan manusia ideal yang mampu berpikir, berperilaku, dan berkontribusi bagi negara. Pendidikan diarahkan untuk melahirkan manusia yang berperan sebagai pemikir dan pengatur negara, sebagai kesatria pelindung, serta sebagai pengusaha yang menjaga kemakmuran masyarakat (Hamdani, 2011). Spirit pendidikan seperti ini tetap relevan hingga kini, termasuk dalam dunia pendidikan modern yang terus berupaya menyiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan akademik, karakter mulia, dan kecakapan abad ke-21 sekaligus tetap berkarakter mulia.

Pendidikan dalam konteks ini dipahami sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya baik aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, akhlak mulia, maupun keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Fitriani, 2022).

Namun dalam praktiknya, proses pembelajaran di sejumlah sekolah masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti. Banyak siswa menganggap PAIBP sebagai mata pelajaran yang bersifat teoretis, sehingga proses pembelajaran sering didominasi model pembelajaran langsung dan tidak banyak memberikan ruang bagi interaksi maupun pengalaman belajar yang lebih bermakna. Situasi ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah dan partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran menjadi terbatas. Pembelajaran yang monoton seperti ini berdampak pada rendahnya hasil belajar karena siswa tidak terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam memahami materi.

SMP Karya Budi Cileunyi sebagai salah satu lembaga pendidikan di Kabupaten Bandung juga menghadapi tantangan serupa. Berdasarkan hasil observasi di SMP Karya Budi Cileunyi, hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti (PAIBP) masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil ulangan harian yang menunjukkan bahwa sekitar 55% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75, sedangkan 45% siswa telah mencapai KKM. Selain itu, nilai rata-rata hasil ulangan harian kedua kelas masih berada pada angka 55%, sehingga menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa belum optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAIBP, Bapak Fery Hadiatullah, menunjukkan bahwa diduga rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh Model pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher centered), sehingga siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dugaan tersebut diperkuat melalui hasil wawancara dengan beberapa siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih banyak didominasi oleh penjelasan guru, sementara penggunaan media pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik, sehingga siswa lebih mudah

merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi model pembelajaran aktif yang dapat memfasilitasi siswa untuk lebih terlibat, memahami materi, dan mengembangkan kemampuan mereka secara menyeluruh (Simanjuntak, 2023). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Menurut Slavin dalam (Huda M. , 2014) *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mengulang dan menguasai materi pelajaran. Model ini merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan terjadinya hubungan multi arah yaitu hubungan antara siswa dengan guru dan siswa lain di dalam kelompoknya. Oleh karenanya dengan adanya interaksi ini dapat membantu siswa lebih aktif serta partisipatif dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh juga dalam hasil belajar mereka (Chairani, 2021). Oleh karena itu, penelitian mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu *Game Flip Bottle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Karya Budi Cileunyi Kabupaten Bandung, menjadi penting untuk dilakukan sebagai salah satu upaya perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games* Berbantu *Game Flip Bottle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Karya Budi Cileunyi Kabupaten Bandung, el pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* berbantu *Game Flip Bottle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas 7 di SMP Karya Budi Cileunyi Kabupaten Bandung” menggunakan metode kuantitatif, variabel independen (X) yaitu model pembelajaran kooperatif (TGT berbasis *Game Flip Bottle* dan variabel dependen (Y) yaitu hasil belajar siswa, dan dilaksanakan di SMP Karya Budi Cileunyi pada periode penelitian 29 April 2026. Penelitian ini bertujuan untuk

secara terukur mengetahui seberapa besar Pengaruh Model Pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAIBP kelas VII.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu game *Flip Bottle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII di SMP Karya Budi Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Apakah Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu *Game Flip Bottle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Karya Budi Cileunyi Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. pelaksanaan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu *Game Flip Bottle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII di SMP Karya Budi Cileunyi Kabupaten Bandung.
2. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu *Game Flip Bottle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Karya Budi Cileunyi Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan agama Islam dan model pembelajaran kooperatif. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Game Flip Bottle* sebagai salah satu strategi inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru dan Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang kreatif dan efektif, khususnya dalam mengajar Pendidikan Agama Islam (PAI), dengan menggabungkan unsur permainan (*Game Flip Bottle*) dan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah, khususnya dalam menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) guna menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi, kerja sama, dan tanggung jawab dalam belajar, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan atau dasar pengembangan penelitian berikutnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif dan media berbasis permainan, baik pada jenjang pendidikan maupun mata pelajaran yang berbeda.

E. Kerangka Berfikir

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. (Wahyuni, 2024). Menurut Arends dalam (Gultom, 2025) Model pembelajaran (*Teaching Models*) atau (*Models of Teaching*) memiliki makna lebih luas dari metode, strategi/ pendekatan dan

prosedur. Istilah model pembelajaran adalah pendekatan tertentu dalam pembelajaran yang tercakup dalam tujuan, sintaks, lingkungan dan sistem manajemen. Ciri – ciri dari model pembelajaran antara lain: (1) memiliki rasionalisasi teoritis, (2) terkait dengan hasil pembelajaran, (3) menurut perilaku guru, (4) dan menuntut struktur kelas.

Model pembelajaran, memiliki banyak tipe yang bisa digunakan, diantaranya adalah model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Menurut Slavin dalam (Huda M. , 2014) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Menurut Slavin langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT): 1) Pengajaran Awal (*Klasikal*), Guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan materi secara umum kepada seluruh siswa. Setelah itu guru menjelaskan bahwa pembelajaran akan menggunakan model kooperatif tipe TGT serta menjelaskan aturan, tujuan, dan mekanismenya. 2) Pembentukan kelompok (*Teams*), Siswa diminta memindahkan posisi tempat duduk untuk membentuk kelompok belajar. Setiap tim beranggotakan siswa dengan kemampuan yang beragam. Kelompok ini akan bekerja sama selama beberapa pertemuan untuk mempersiapkan diri menghadapi turnamen. 3) Kegiatan turnamen akademik (*Games Tournament*), Turnamen dilakukan dengan menempatkan 3–4 siswa

pada satu meja dari tim yang berbeda namun dengan tingkat kemampuan setara. Guru mengumumkan pembagian meja, mengatur perlengkapan soal atau kartu permainan, dan turnamen dimulai. Peserta saling bersaing menjawab pertanyaan melalui format permainan. 4) Perolehan skor dan penentuan pemenang, Pada setiap putaran, siswa yang menang memperoleh kartu bernomor atau poin. Skor ditentukan berdasarkan jumlah kartu yang didapat. Misalnya: skor tertinggi mendapat 60 poin, selanjutnya 40 poin, dan 20 poin untuk peringkat ketiga. Tidak ada hukuman bagi siswa yang kalah. 5) Penghargaan tim (*Team Reward*), Total skor individu yang diperoleh pada turnamen dikumpulkan menjadi skor kelompok. Tim dengan perolehan skor tertinggi diberi penghargaan sebagai bentuk motivasi. Melalui sistem kerja sama dan kompetisi sehat ini, kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dapat berkembang secara lebih seimbang (Huda M. , 2014).

Menurut Hamalik dalam (Gultom, 2025) Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku pada orang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan dari belum mampu kearah sudah mampu. hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui performance siswa. Istilah-istilah tingkah laku dapat diukur sehingga menggambarkan indikator hasil belajar adalah mengidentifikasi (*identify*), menyebutkan (*name*), menyusun (*construct*), menjelaskan (*describe*), mengatur (*order*), dan membedakan (*different*).

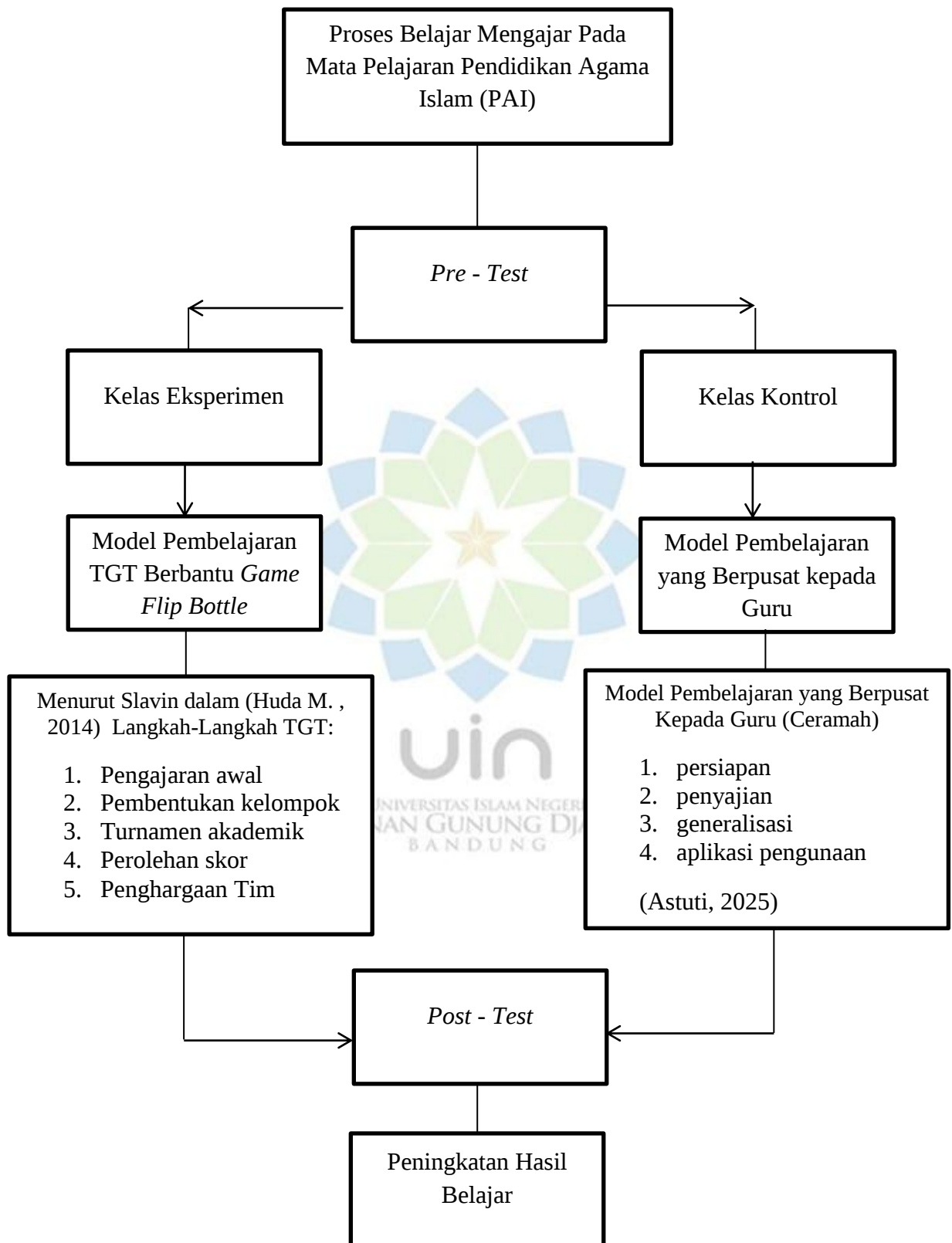
Indikator hasil belajar menurut Bloom (Lafendry, 2023) terdapat 3 indikator: 1. Kognitif 2. Efektif 3. Psikomotor. Dalam penelitian ini akan di ambil dari ranah kognitif sebagai salah satu bentuk penilainnya.

Menurut Rahman dalam (Siregar, 2024) Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan proses pendidikan yang berlangsung secara berkelanjutan antara guru dan siswa dengan tujuan utama membentuk akhlak mulia. Proses ini menanamkan nilai-nilai Islam dalam sikap, perasaan, dan cara berpikir peserta didik, serta menekankan keselarasan dan keseimbangan dalam kehidupan. Berdasarkan berbagai pengertian Pendidikan Agama Islam yang

telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk generasi muda yang berkualitas, berakhlak mulia, dan taat dalam menjalankan ajaran agama (Hardiyanti, 2023)

Menurut Majid dan Andayani dalam (Siregar, 2024) Pendidikan Agama Islam memiliki tujuh fungsi utama, yaitu pengembangan, penanaman nilai, penyesuaian mental, perbaikan, pencegahan, pengajaran, dan penyaluran. Fungsi pengembangan bertujuan meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah Swt. yang telah dibentuk dalam keluarga. Fungsi penanaman nilai berperan sebagai pedoman hidup agar peserta didik memperoleh kebahagiaan di dunia dan akhirat. Fungsi penyesuaian mental menekankan kemampuan siswa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan fisik dan sosial sesuai ajaran Islam. Fungsi perbaikan bertujuan membenahi kesalahan dalam keyakinan, pemahaman, dan pengamalan ajaran agama. Fungsi pencegahan berfungsi melindungi siswa dari pengaruh negatif lingkungan dan budaya yang dapat menghambat perkembangannya. Fungsi pengajaran berkaitan dengan penyampaian pengetahuan keagamaan secara sistematis dan fungsional. Sementara itu, fungsi penyaluran bertujuan mengembangkan potensi dan bakat siswa di bidang keagamaan agar dapat tumbuh secara optimal.

Penggunaan Model pembelajaran yang dilakukan secara berulang tanpa adanya variasi dapat menimbulkan rasa jenuh pada diri siswa. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada penerapan model pembelajaran tipe TGT yang dipadukan dengan *Games Flip Bottle* untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Selanjutnya, penelitian ini juga menyajikan skema kerangka berpikir sebagai berikut:



F. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah sehingga harus diuji secara empiris (hipotesis berasal dari kata hypo yang berarti di bawah dan thesa yang berarti kebenaran). Dalam suatu penelitian, hipotesis merupakan pedoman karena data yang dikumpulkan adalah data yang berhubungan dengan variabel-variabel yang dinyatakan dalam hipotesis tersebut. (Hasan, 2009)

H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu *Game Flip Bottle* terhadap Hasil Belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI

H_a (Hipotesis Alternatif): terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu *Game Flip Bottle* terhadap Hasil Belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAI

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eliya Fadila (Skripsi, Uin Sunan Gunung Djati Bandung) yang meneliti tentang “ *Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media Switch Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung 2024* “ Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa hasil belajar siswa dengan model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibanding hasil belajar siswa dengan metode konvensional. Nilai rata – rata post test kelas eksperimen mengalami peningkatan dari nilai rata – rata 64,2 menjadi 81,20. Nilai ini berada pada kategori sangat baik. Hal ini berarti penggunaan model kooperatif tipe TGT dan *media Switch Game* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI. Adapun persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang diteliti sekarang yaitu, Satu, terdapat pada variabel X yaitu sama-sama

meneliti tentang *Teams Games Tournament* (TGT). Kedua, terdapat pada variabel Y yaitu terdapat hasil belajar. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang diteliti sekarang yaitu terletak pada media *Switch Game* yang digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fatma Nurhayati (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta) Yang meneliti tentang “ *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Berbantu Game Flip Bottle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Karya Budi Cileunyi Kabupaten Bandung*.”
Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti Kelas XI di SMAN 2 Banguntapan Tahun Ajaran 2023/2024 “ Berdasarkan hasil penelitian ini Hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol, dimana selisih peningkatan rata-rata 5,85. Adapun persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang diteliti sekarang yaitu, Satu, terdapat pada variabel X yaitu sama-sama meneliti tentang *Teams Games Tournament* (TGT). Kedua, terdapat pada variabel Y yaitu terdapat hasil belajar. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang diteliti sekarang yaitu penelitian sebelumnya tidak menggunakan media yang digunakan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fatma Nurhayati (Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung) Yang meneliti tentang “ *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Qr Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi Kabupaten Bandung 2025)* Berdasarkan hasil penelitian ini 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. Adapun

persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang diteliti sekarang yaitu, Satu, terdapat pada variabel *X* yaitu sama-sama meneliti tentang *Teams Games Tournament* (TGT). Kedua, terdapat pada variabel *Y* yaitu terdapat hasil belajar. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang diteliti sekarang yaitu terletak pada media *Qr Code* yang digunakan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nabilah Nur Hanifah Qatrunnada (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta) Yang meneliti tentang *“Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMPN 275 Jakarta 2024/2025)* Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa setiap siklusnya. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 76,53% dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata hasil belajar mencapai 87,03%. Adapun persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang diteliti sekarang yaitu, Satu, terdapat pada variabel *X* yaitu sama-sama meneliti tentang *Teams Games Tournament* (TGT). Kedua, terdapat pada variabel *Y* yaitu terdapat hasil belajar. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang diteliti sekarang yaitu penelitian sebelumnya tidak menggunakan media yang digunakan.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Aulia Nurfadilah (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim) Yang meneliti tentang *“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Berbantu Game Flip Bottle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Karya Budi Cileunyi Kabupaten Bandung.el Pembelajaran Teams Games Turnament Dengan Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Sosiologi siswa MA Al-*

Maarif Singosari 2025) Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media Crossword Puzzle berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa secara signifikan. Adapun persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang diteliti sekarang yaitu, Satu, terdapat pada variabel *X* yaitu sama-sama meneliti tentang *Teams Games Tournament* (TGT). Kedua, terdapat pada variabel *Y* yaitu terdapat hasil belajar. Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang diteliti sekarang yaitu penelitian yang diteliti sekarang yaitu terletak pada media *Crossword Puzzle* yang digunakan.

