

ABSTRAK

Aditya Nugraha Haryono, (1222020008) 2026. Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* Berbantu *Game Flip Bottle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VII SMP Karya Budi Cileunyi).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII di SMP Karya Budi Cileunyi Kabupaten Bandung. Rendahnya hasil belajar tersebut diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu *Game Flip Bottle*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu *Game Flip Bottle* dan (2) Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu *Game Flip Bottle* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini didasarkan pada teori pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh Slavin, yaitu model pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VII SMP Karya Budi Cileunyi Kabupaten Bandung Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji hipotesis dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 31*.

Hasil Penelitian menunjukan bahwa: (1) Pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu *Game Flip Bottle* terlaksana dengan baik sesuai sintaks pembelajaran TGT. Proses pembelajaran berlangsung secara aktif, kolaboratif, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. (2) Pengaruh Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu *Game Flip Bottle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII di SMP Karya Budi Cileunyi Kabupaten Bandung. Hasil statistika deskriptif menunjukkan nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,4912 dan kelas kontrol sebesar 0,4349. Data berdistribusi normal (0,200; 0,200; 0,133; 0,161), homogen ($0,914 > 0,05$), dan hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.