

ABSTRAK

DEDE RAMDANI: *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran Fikih Melalui Model Team Game Tournament dengan Media Kartu Quartet (Quasi Eksperiment pada Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Padalarang).*

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan masih banyaknya proses pembelajaran yang menjadikan pendidik sumber atau center dalam pembelajaran. Fenomena tersebut menyebabkan aktivitas belajar peserta didik sangat rendah dalam mengikuti pembelajaran, tercatat dari 25 orang peserta didik hanya 5-6 orang peserta didik yang memiliki aktivitas baik. Selain itu, masih rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran fikih menjadi latar belakang dilaksanakannya penelitian penerapan model TGT dalam pembelajaran Fikih pada Madrasah Ibtidaiyah Al-Adzkar dan Sabilil Huda. Dari 25 Peserta didik hanya 5-10 orang yang dapat mencapai target KKM, sisanya masih rendah dibawah KKM.

Tujuan penelitian adalah untuk : (1) mengetahui penerapan model pembelajaran *team game tournament* pada mata pelajaran fikih. (2) mengetahui peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran fikih dengan menggunakan model *team game tournament*. (3) mengetahui perbedaan aktivitas belajar peserta didik dalam mata pelajaran fikih pada Madrasah Ibtidaiyah di Padalarang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. (4) mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran fikih dengan menggunakan model *team game tournament*. (5) mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran fikih pada Madrasah Ibtidaiyah di Padalarang antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah *Quasi eksperiment non equivalent control grup design*. Desain penelitian dengan dua kelas eksperimen dan dua kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan peserta didik dari kelas VB MI Al-Adzkar dan Kelas VA MI Sabilil Huda, sedangkan kelas Kontrol adalah peserta didik dari kelas VA MI Adzkar dan kelas VB MI Sabilil Huda. Teknik pengambilan sample yang digunakan adalah *purposive sampling*, sementara untuk analisis data menggunakan SPSS Versi 26.

Berdasarkan pada hasil penelitian, penerapan model *team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran fikih materi ibadah haji. rata-rata aktivitas 75%, naik 20 % dari aktivitas sebelumnya yaitu 55%. Begitu juga dengan aktivitas peserta didik pada MI Sabilil Huda rata-rata aktivitas sebesar 71%, naik sebesar 14 % dari rata-rata sebelumnya yaitu 58%. Rata-rata nilai pretest 33,8 naik menjadi 75,8 pada MI Al-Adzkar. Begitu juga dengan MI Sabilil Huda, rata-rata *pretest* menunjukkan nilai 38,00. Namun setelah diberikan *treatment* dengan menerapkan model pembelajaran TGT, rata-rata nilai *posttest* mencapai angka 71. Secara keseluruhan rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen sebesar 73,33 lebih besar dari nilai rata-rata dari kelas kontrol yaitu 68,00.

ABSTRACT

DEDE RAMDANI: *Efforts to Improve Activities and Cognitive Learning Outcomes in Fiqh Subjects through the Team Games Tournament Model with Quartet Card Media (Quasi Experiments on Madrasah Ibtidaiyah in Padalarang).*

This research is motivated by the many learning processes that make educators a source or center in learning. This phenomenon causes the learning activities of students to be very low in participating in learning, it is recorded that from 25 students only 5-6 students have good activities. In addition, the low cognitive learning outcomes of students in fiqh subjects became the background for the implementation of research on the application of the TGT model in Jurisprudence learning at Madrasah Ibtidaiyah Al-Adzkar and Sabilil Huda. Of the 25 students, only 5-10 people can reach the KKM target, the rest is still low below the KKM.

The research objectives were to: (1) determine the application of the team game tournament learning model in fiqh subjects. (2) knowing the increase in the learning activities of students in taking lessons in fiqh subjects using the team game tournament model. (3) knowing the differences in the learning activities of students in the jurisprudence subject at Madrasah Ibtidaiyah in Padalarang between the experimental class and the control class. (4) knowing the increase in the cognitive learning outcomes of students in fiqh subjects using the team game tournament model. (5) knowing the differences in the cognitive learning outcomes of students in the fiqh subject at Madrasah Ibtidaiyah in Padalarang between the experimental class and the control class

This research is a quantitative research with the method used is a Quasi-experimental non-equivalent control group design. Research design with two experimental classes and two control classes. The experimental class was students from the VB class MI Al-Adzkar and the VA class at MI Sabilil Huda, while the control class was the students from the VA class at MI Adzkar and the VB class for MI Sabilil Huda. The sampling technique used was purposive sampling, while for data analysis using SPSS Version 26.

Based on the results of the study, the application of the team game tournament model can increase the activity and cognitive learning outcomes of students in fiqh subjects, the haj pilgrimage material. the average activity was 75%, up 20% from the previous activity of 55%. Likewise, the activity of students at MI Sabilil Huda had an average activity of 71%, an increase of 14% from the previous average of 58%. The average pretest score of 33.8 increased to 75.8 at MI Al-Adzkar. Likewise with MI Sabilil Huda, the average pretest showed a value of 38.00. However, after being given treatment by applying the TGT learning model, the average posttest score reached 71,00. Overall the average cognitive learning outcomes of the experimental class were 73.33, greater than the average value of the control class 68.00.