

ABSTRAK

TIARA HATIANINGSIH: Penerapan *Teams Game Tournaments* (TGT) berbasis Media *Power Point* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Materi Makanan Halal dan Haram“ (Penelitian *Quasi Experiment* pada siswa kelas VIII MTs Al-Islam Pasir Salam Soreang).

Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh keterangan bahwa pembelajaran Fikih yang dilakukan di kelas VIII MTs Al-Islam Pasir Salam Soreang masih menggunakan metode yang kurang variatif, ini menyebabkan siswa menjadi kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. Semangat belajar yang menurun akan berimplikasi pada hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Proses penerapan *Teams Game Tournaments* (TGT) berbasis media *power point* 2) Mengetahui Hasil Belajar Siswa setelah menggunakan *Teams Game Tournaments* (TGT) berbasis media *power point* 3) Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Fikih materi Makanan Halal dan Haram di kelas VIII MTs Al-Islam Pasir Salam.

Berdasarkan teori, bahwa hasil belajar salah satunya dipengaruhi oleh media atau model pembelajaran. Model *Teams Game Tournaments* (TGT) diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar karena memiliki kelebihan yaitu membangun rasa percaya diri, dapat memotivasi siswa dan dapat meningkatkan pemahaman yang mendalam terhadap pokok bahasan.

Langkah-langkah penelitian menggunakan metode *Quasi Experiment* dengan desain *One group pretest-posttest*. Objek penelitian yaitu siswa siswi kelas VIII MTs Al Islam Pasir Salam yang berjumlah 17 orang. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes, observasi, studi dokumentasi. Analisis data kualitatif menggunakan pendekatan logika dan analisis data kuantitatif menggunakan pendekatan statistik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Proses penerapan model *Teams Game Tournaments* (TGT) berbasis media *power point* terlaksana 75,5 % dengan kategori sedang. 2) Hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Teams Game Tournaments* (TGT) berbasis media *power point* sebesar 71,76 dengan kategori baik dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 71,76 dengan kategori baik. 3) Peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan Model *Teams Game Tournaments* (TGT) sebesar 0,24 dengan kategori rendah.