

ABSTRAK

Eliya Fadila, 1202020035, 2024 “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media *Switch Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung)”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kegiatan pembelajaran di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Bandung yang berorientasi pada guru, dimana murid hanya mendengarkan penjelasan (ceramah) dan tidak dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri. Model pembelajaran yang diterapkan secara terus menerus tanpa adanya variasi membuat kegiatan pembelajaran terkesan monoton sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk 1) Mengetahui desain model kooperatif tipe TGT berbantu media *Switch Game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 4 Bandung. 2) Mengetahui penerapan model kooperatif tipe TGT berbantu media *Switch Game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Muhammadiyah 4 Bandung. 3) Mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI setelah menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantu media *Switch Game*

Model kooperatif adalah model yang menjadikan pembelajaran bukan hanya terpusat pada guru, tapi berorientasi pula pada siswa. Adapun orang yang pertama kali mengembangkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah Davied and Keith pada tahun 1981. Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model yang memiliki ciri khas berupa turnamen pada kegiatan evaluasinya sehingga memantik seluruh peserta untuk turut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Metode yang digunakan adalah Kuasi Eksperimen dengan desain *non equivalent control grup*. Kelas yang menjadi eksperimen akan menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantu media *Switch Game*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional. Kedua kelas yang diteliti diberikan *pre test* dan *post test* untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dan pengaruh yang diberikan oleh model tersebut. Analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji *n-gain* dan uji *t*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Desain model kooperatif tipe TGT berbantu media *Switch Game* membentuk siswa menjadi kelompok berisikan 4 – 6 orang dan membuat para siswa melakukan turnamen dalam kegiatan evaluasinya. 2) Model kooperatif berbantu media *Switch Game* diterapkan pada siswa XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Penerapan model ini dilaksanakan pada pertemuan kedua 3) 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.

Kata Kunci : Model Kooperatif, TGT, Hasil Belajar Siswa