



**IMPLEMENTASI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
PADA MATA PELAJARAN FIKIH
KELAS 1 DI MII BANYURIP AGENG 01
PEKALONGAN**



**SEKAR WULAN
NIM. 20322118**

2025

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT)* PADA MATA
PELAJARAN FIKIH KELAS 1 DI MII
BANYURIP AGENG 01 PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

SEKAR WULAN
NIM. 20322118

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT)* PADA MATA
PELAJARAN FIKIH KELAS 1 DI MII
BANYURIP AGENG 01 PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : Sekar Wulan

NIM : 20322118

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul

“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan” ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 14 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



SEKAR WULAN
NIM. 20322118

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di Pekalongan

Assalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara :

Nama : SEKAR WULAN

NIM : 20322118

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATA
PELAJARAN FIKIH KELAS 1 DI MII BANYURIP AGENG 01
PEKALONGAN

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
untuk diujikan dalam sidang munaqosah.


Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Atas perhatian, disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum, Wr. Wb.

Pekalongan, 14 Desember 2025

Pembimbing,



Ridho Riyadi, M.Pd.

NIP. 199003042019031007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan
Website : fik.uingusdur.ac.id Email : fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid
Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara/i:

Nama : Sekar Wulan

NIM : 20322118

Judul : Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams
Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas
1 di MIH Banyurip Ageng 01 Pekalongan

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Selasa,
tanggal 23 Desember 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah
satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


Zuhair Abdullah, M.Pd.
NIP. 198902012018011002


Alimatus Sholikhah, M.Pd.
NIP. 198811042025212005

Pekalongan, 29 Desember 2025

Ditandatangani oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



MOTTO

“Kerja sama adalah awal dari pencapaian, menjaga
kebersamaan adalah kemajuan, dan bekerja sama adalah
keberhasilan”

-Henry Ford-



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat serta pertolongannya skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya dukungan dan motivasi dari orang-orang terkasih. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu Nok Farokah, ibu saya yang saya cintai dan saya sayangi terimakasih atas doa serta perjuangannya sehingga saya sampai dititik ini.
2. Bapak Yaya, bapak saya yang saya cintai dan saya sayangi terimakasih atas doa serta perjuangannya, mohon maaf jika saya belum bisa memberikan yang terbaik.
3. Diri saya sendiri yang sudah berjuang dan bertahan sampai di tahap ini.
4. Saudara saudara saya yang telah memberikan dukungan kepada saya
5. Bapak Ridho Riyadi, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan
7. Teman teman saya, Putri yang selalu memberikan dukungan, semangat kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Almameter tercinta UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, khususnya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
9. Dan semua orang yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian

ABSTRAK

Wulan Sekar (20322118). 2025. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Ridho Riyadi, M.Pd.

Kata Kunci : Implementasi, Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*

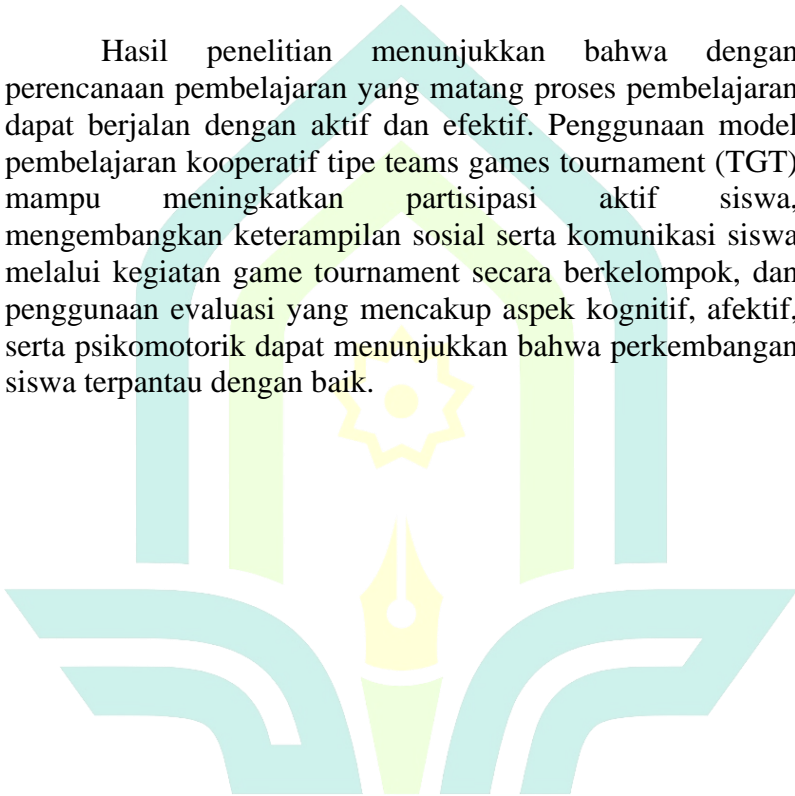
Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya siswa yang tidak memperhatikan pelajaran Ketika proses pembelajaran berlangsung Ketika masih menggunakan model pembelajaran ceramah. Oleh karena itu diperlukan penggunaan model pembelajaran lain. Salah satunya yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Model pembelajaran ini berfokus pada siswa, sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa, mengembangkan keterampilan social, tanggung jawab serta komunikasi siswa melalui kegiatan permainan secara berkelompok dan menjadikan siswa lebih focus selama pembelajaran berlangsung.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran fikih kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan serta apa faktor pendukung dan penghambat dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran fikih kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran fikih kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan dan untuk mengetahui apa faktor pendukung dan penghambat dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games*

Tournament (TGT) pada mata pelajaran fikih kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan perencanaan pembelajaran yang matang proses pembelajaran dapat berjalan dengan aktif dan efektif. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, mengembangkan keterampilan sosial serta komunikasi siswa melalui kegiatan game tournament secara berkelompok, dan penggunaan evaluasi yang mencakup aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik dapat menunjukkan bahwa perkembangan siswa terpantau dengan baik.



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya. Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Aamiin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:


1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman wahid Pekalongan
2. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd., selaku ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilm Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
4. Ibu Hafidzah Ghany Hayuddina, M.Pd., selaku sekretaris Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Bapak Aris Priyanto, M.Ag., selaku dosen wali
6. Bapak Ridho Riyadi, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi
7. Segenap civitas akademik UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

8. Bapak Muhammad Rizaq, S.Pd.I., selaku Kepala Madrasah MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan
9. Ibu Qomariyah, S.Pd.I., selaku guru kelas 1 MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan.

Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan

Pekalongan, 15 Desember 2025

Peneliti

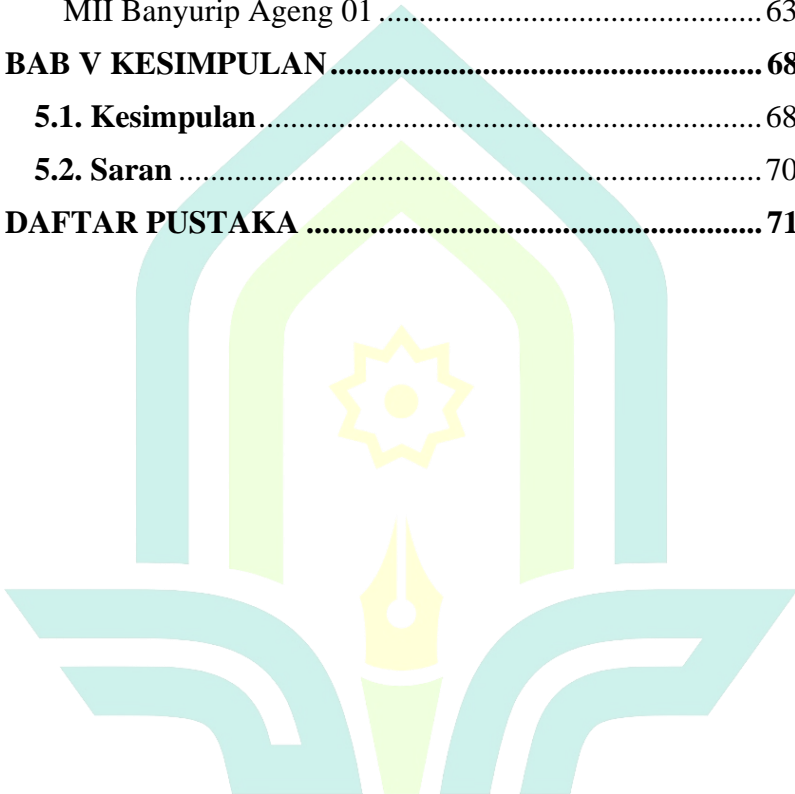

Sekur Wulana
NIM 20322118

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1. Deskripsi Teori.....	9
2.1.1. Teams Games Tournament.....	9
2.1.2. Pembelajaran Fikih.....	15
2.1.3. Kajian Penelitian yang relevan.....	18
2.2. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	29

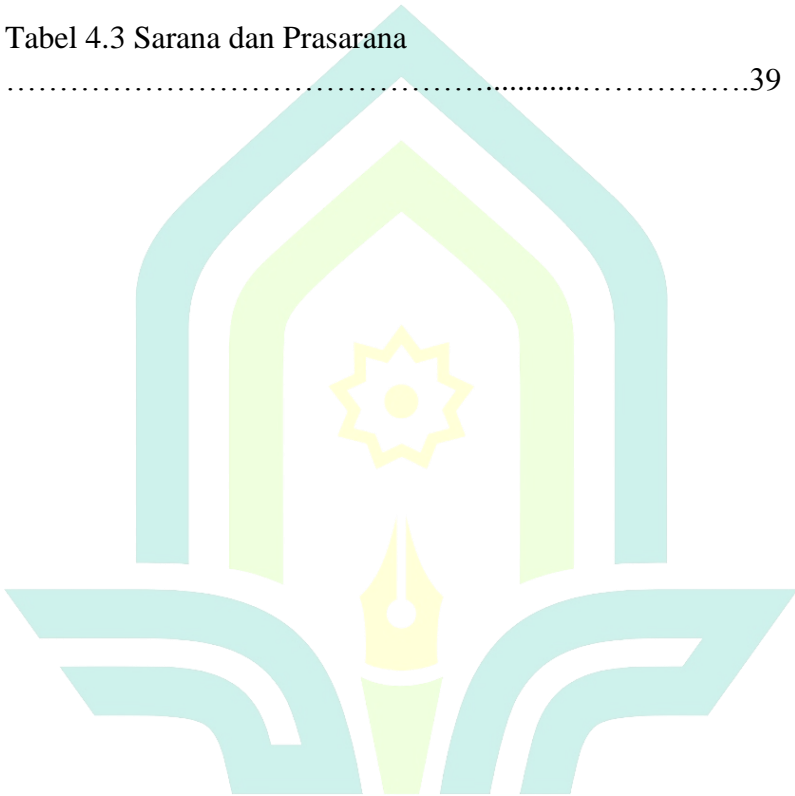
3.1. Desain Penelitian.....	29
3.2. Fokus Penelitian.....	29
3.3. Sumber Data.....	30
3.3.1. Data Primer	30
3.3.2. Data Sekunder	30
3.4. Teknik Pengumpulan Data	30
3.4.1. Observasi.....	31
3.4.2. Wawancara	31
3.4.3. Dokumentasi	32
3.5. Teknik Keabsahan Data	32
3.5.1. Triangulasi Sumber	33
3.5.2. Triangulasi Teknik.....	33
3.6. Teknik Analisis Data	34
3.6.1. Kondensasi Data.....	34
3.6.2. Penyajian Data.....	35
3.6.3. Kesimpulan	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1. Hasil Penelitian	36
4.1.1. Profil MII Banyurip Ageng 01	36
4.1.2. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01.....	40
4.1.3. Faktor Pendukung dan Penghambat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01	51
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	54

4.2.1. Analisis Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01	54
4.2.2. Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01	63
BAB V KESIMPULAN.....	68
5.1. Kesimpulan.....	68
5.2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Guru dan Karyawan MII Banyurip Ageng 01	38
Tabel 4.2 Daftar Siswa MII Banyurip Ageng 01	39
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana	39



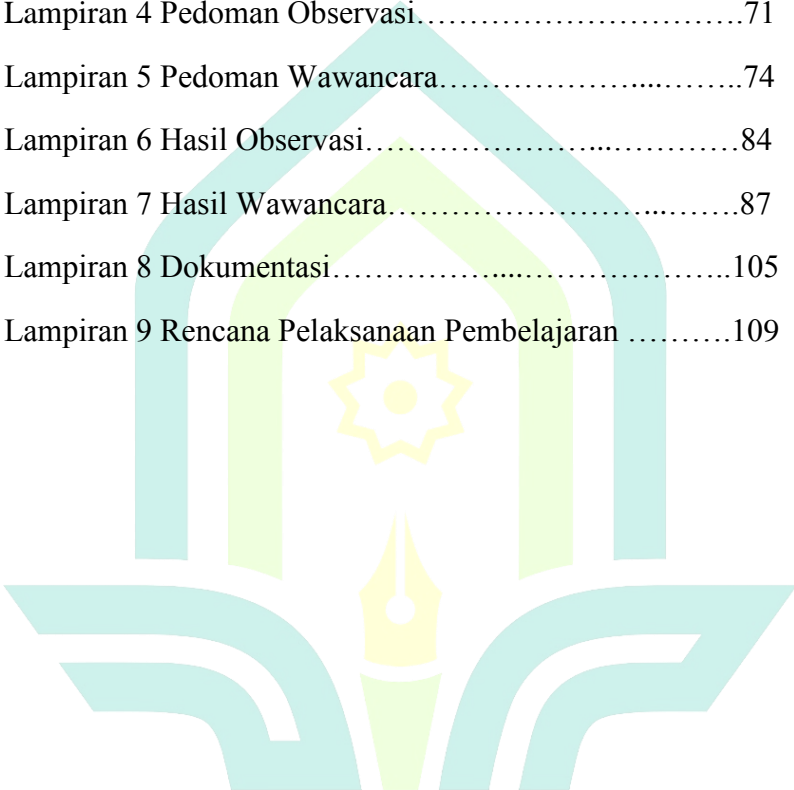
DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir	28
4.1 Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament.....	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	68
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitan	69
Lampiran 3 Kisi Kisi Instrumen Penelitian.....	70
Lampiran 4 Pedoman Observasi.....	71
Lampiran 5 Pedoman Wawancara.....	74
Lampiran 6 Hasil Observasi.....	84
Lampiran 7 Hasil Wawancara.....	87
Lampiran 8 Dokumentasi.....	105
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	109



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran fikih adalah salah satu Mata Pelajaran yang penting bagi peserta didik. Fikih merupakan bidang ilmu yang membahas hukum hukum islam. Dalam lembaga pendidikan seperti sekolah maupun madrasah, fikih menjadi salah satu pelajaran yang harus di ajarkan (Mansir, 2021). Karena di dalamnya menyangkut hal hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia seperti dalam beribadah, berpakaian, bertutur kata, pergaulan, dan sebagainya (Gafrawai & Mardianto, 2023). Hal ini menjadi tugas guru untuk memastikan peserta didik yang diajarkan mampu melakukan perbuatan yang baik. Pembelajaran fikih di lingkup sekolah adalah bagian materi yang memberikan nilai nilai tentang hal dalam realitas kehidupan yang terkait dengan ibadah dan kehidupan muamalah (Nur Khikmah et al., 2021).

Urgensi mempelajari hukum islam menjadi alasan utama di terapkannya Pembelajaran fikih Menurut Mansir dalam jurnal berjudul Analisis model model pembelajaran fikih yang aktual dalam merespons isu sosial di sekolah dan madrasah yang di tulis oleh firman mansir Fikih merupakan bagian dari norma (aturan) yang di dalamnya mengurus hubungan manusia dengan Tuhannya, antar sesama baik manusia maupun makhluk lainnya. Fikih dalam aspek ini menekankan pada kemampuan melaksanakan dan cara bermuamalah dan beribadah serta yang dianggap baik dan benar sesuai

ukurannya (Muchlisin Limbong et al., 2025). Materi dengan bekal yang baik dalam lingkungan pendidikan diharapkan membentuk pribadi mandiri yang bertanggung jawab serta memiliki pekerti dan moral yang baik. Pembelajaran fikih memiliki tujuan agar siswa memahami tentang materi materi yang terdapat dalam pembelajaran tersebut serta dapat menerapkannya (Mansir, 2021).

Problematika yang sering terjadi ketika pembelajaran fikih yaitu kurangnya semangat peserta didik, kurangnya motivasi belajar peserta didik. Peserta didik merasa pembelajaran fikih hanya sebatas teori saja, tidak ada kaitan manfaat dalam hidupnya (Miftah, 2022). dan ini di kuatkan dengan penelitian hasan ruzakki Padahal sejatinya materi materi pembelajaran fikih memiliki kaitan erat dengan kehidupan, dan belajar fikih adalah salah satu praktik beribadah kepada Tuhan sang pencipta alam (Hasan Ruzakki & Hosaini, 2021). Kurangnya motivasi belajar dan kurangnya aktivitas dalam pembelajaran sangat berpengaruh dengan sulitnya peserta didik menerima materi (Oktaviani & Istikomah, 2023). Oleh sebab itu guru mata pelajaran fikih dituntut untuk lebih kreatif mencari alternatif pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang di harapkan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada pembelajaran fikih sebelumnya masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh ibu qomariyah padahal pembelajaran konvensional atau ceramah sudah tidak di sarankan lagi oleh pembelajaran abad 21 hal ini pernyataan

dari (Prameswara & Pius X, 2023) dan ini di kuatkan dengan penelitian shella zuliana bahwa pembelajaran dengan model ceramah sangat monoton dan satu arah sehingga peserta didik menjadi kurang aktif serta kurang menerima dan menyerap materi pelajaran (Shella Zuliana et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan metode pengajaran yang mendorong partisipasi siswa dan pembelajaran aktif dalam proses pengajaran khususnya pada pembelajaran fikih. Pemilihan model pembelajaran yang baik salah satunya di dasarkan pada inovasi pembelajaran di minati oleh peserta didik (Fadilah et al., 2023) dengan demikian model pembelajaran yang baik peserta didik dapat belajar dengan baik. tidak hanya itu model pembelajaran yang baik akan mampu meningkatkan minat pada peserta didik Untuk itu perlu digunakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan istilah *Teams Games Tournament (TGT)* (Novion, 2018).

Seperti apa yang disampaikan Oleh Ibu Qomariyah selaku guru mata pelajaran fikih di kelas 1, pada pembelajaran sebelumnya ketika masih menggunakan model ceramah banyak siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, ada yang berbicara sendiri, bermain dengan teman, juga mengantuk saat penjelasan materi pembelajaran, sehingga penjelasan materi tidak terserap dengan baik. Sehingga pada tahun 2022 mengubah penggunaan model pembelajaran sampai sekarang masih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, dimana proses

pembelajarannya melibatkan siswa, sehingga siswa tidak bosan dan lebih memperhatikan pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa sekarang ini lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar sebelumnya (Qomariyah, 2024).

Alasan peneliti memilih sekolah MII Banyurip Ageng karena MII Banyurip Ageng merupakan salah satu madrasah yang berada di lingkungan masyarakat yang religius dan mendukung pendidikan agama. serta sekolah tersebut memiliki karakteristik peserta didik yang beragam baik dari sisi akademik maupun sosial. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas bahwa sekolah tersebut sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses belajar mengajar. Penerapan model pembelajaran ini berhasil meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa hal ini di kuatkan oleh penelitian (Zalza Luthfiatun Nisa, Lutfi Ardiansyah, Isna Rahmawati, 2024) bahwa model teams games tournament mendorong partisipasi aktif siswa yang merupakan kunci menciptakan pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dibuat lebih menyenangkan melalui permainan dan kerja sama tim. Salah satu tantangan dalam pembelajaran fikih yaitu rendahnya respons siswa terhadap guru selama proses belajar. Mempertimbangkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan menggunakan judul “Implementasi model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran fikih kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas,maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Semangat belajar siswa meningkat saat di terapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*
2. Komunikasi antar siswa jadi lebih aktif dan terbuka
3. Suasana belajar di kelas terasa lebih hidup dan menyenangkan

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan peneliti lebih efektif dan efisien serta terarah. Adapun hal hal yang membatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Model Pembelajaran yang kurang menarik
2. Kurangnya Keaktifan siswa dalam merespon pertanyaan guru.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang,identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas,maka peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament*

(TGT) pada mata pelajaran fikih kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan?

2. Apa faktor pendukung dan penghambat dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran fikih kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berangkat dari rumusan masalah sebagaimana tersebut diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran fikih kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan
2. Untuk mengetahui Apa Faktor Pendukung dan Penghambat dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran fikih kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian dapat dilihat baik secara teoritis maupun praktis antara lain:

1. Secara Teoritis
Dengan penelitian ini dapat menjadi pengembangan keilmuan tentang strategi atau metode yang bervariasi pada pembelajaran fikih dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament (TGT)* kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 kota pekalongan. selain itu untuk kepentingan studi ilmiah dan sebagai

bahan informasi serta acuan bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian lebih lanjut.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran fikih
- 2) Membantu siswa meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran fikih
- 3) Dengan model pembelajaran yang bervariasi dan interaktif dapat mengatasi kejenuhan siswa terhadap pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan terhadap model pembelajaran yang efektif dan efisien
- 2) Mendapatkan informasi tentang kemampuan siswa
- 3) Mendorong dan membimbing peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah dan memperluas wawasan pengetahuan serta mendapat pengalaman dalam mengadakan penelitian.
- 2) Sebagai kajian dan penunjang dalam pengembangan pengetahuan peneliti yang berkaitan dengan topik tersebut.

d. Bagi lembaga pendidikan

- 1) Meningkatkan kualitas sekolah

- 2) Sebagai sumbangan fikiran dan untuk menambah referensi berupa hasil penelitian.
- 3) Meningkatkan prestasi akademik siswa yang mana akan berpengaruh juga terhadap mutu pembelajaran dari lembaga pendidikan atau sekolah yang bersangkutan.



BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti dengan judul penelitian “ Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada Mata Pelajaran Fikih Kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* pada mata pelajaran fikih kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan meliputi adanya tujuan dalam implementasi yaitu agar siswa tidak jenuh dan ikut aktif pada saat pembelajaran berlangsung serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang telah di pelajari oleh siswa. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* di bagi menjadi tiga yaitu perencanaan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*, persiapan dalam perencanaan pembelajaran ini mencakup penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), pokok-pokok materi, alat alat model pembelajaran, membuat kelompok secara heterogen. pelaksanaan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*

(TGT) mencakup menyampaikan materi, menjelaskan langkah-langkah permainannya, menjelaskan skema penilaian, melaksanakan game tournament, menghitung skor setiap kelompok, memberi penghargaan/ reward. Kegiatan evaluasi yang dilaksanakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* pada mata pelajaran fikih tingkat guru mencakup penilaian sumatif mempresentasikan hasil diskusi, evaluasi tingkat siswa guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang langsung di jawab oleh siswa, evaluasi tingkat kepala sekolah bentuk evaluasi yang di laksanakan berupa penyampaian langsung kepada guru tentang kelebihan dan kekurangan yang harus di perbaiki baik secara administrasi atau praktik mengajar.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* pada mata pelajaran fikih kelas 1 di MII Banyurip Ageng 01 Pekalongan yaitu faktor pendukungnya ruang kelas yang memadai, fasilitas yang tersedia untuk mendukung model pembelajarannya berupa, kertas buffalo, spidol, lem, gunting. Pada implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* juga mempunyai faktor penghambat dalam menyiapkan alat-alat dalam model pembelajaran, saat permainannya kadang

lepas dari pengamatan karena terlalu cepat dan antusiasnya anak-anak dalam game tersebut namun pada akhirnya tetap bisa terdektesi hasilnya.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Bagi pihak sekolah

Pihak sekolah dapat membangun komunitas belajar antar guru agar mereka dapat bertukar pengalaman dan strategi dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif.

2. Bagi guru

Guru perlu mengevaluasi efektivitas model ini secara berkala baik melalui penilaian hasil belajar maupun umpan balik dari siswa jika ditemukan kendala, guru dapat melakukan penyesuaian atau modifikasi pada model yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Zuliana, Mudzanatun, & Sri Wahyuningsih. (2024). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe times games tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN Sendangmulyo 02 Semarang. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 495–502. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.22737>
- Agista, H., Haliza, N. A., Husaini, N. A., Setiawati, D., & Noviani, D. (2023). Aplikasi Metode Inquiry; Kelebihan Dan Kelemahannya Dalam Pembelajaran Fiqih. *Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 1(1), 77–86. <https://doi.org/10.00000/pjpi.v1n12023>
- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis*, 5(2), 146–150.
- Ali Akbar, D. S. T. (2024). Pendapat Konsumen Aktif Pada Konten Promosi Erigo Di Akun Tiktok Erigo Official Oleh Jkt 48 Tahun 2023. *Jurnal Buana Media Watch*, 1(September), 1–11.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arifaini, M. Z., Madura, U. T., & Kamal, K. (2024). Peran Komunikasi Guru Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Media Akademik*, 2(1), 135–145.
- Aulia, N., Aini, N., & Firdaus, S. (2024). Peran Kepala

Sekolah dalam Pelaksanaan Monitoring dan Evaluasi Pada Penilaian Kinerja Guru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2174–2178.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2354>

Ayu Riza Fitria. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ppkn. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(5), 8063–8069.
<https://doi.org/10.56799/peshum.v4i5.11549>

Denny Kurniadi Saputro, E. M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 2 SD Negeri Karangasem 4 surakarta pada mata pelajaran bahasa indonesia materi mengenai perasaan. *Social, Humanities, and Educational Studies*.

Dr. Wahyu Dyah Laksmi Wardhani, M. P. . (2023). *kreatif Belajar*. CV. Literasi Nusantara Abadi.

Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

Gafrawai, G., & Mardianto, M. (2023). Konsep Pembelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah. *Al-Gazali Journal of Islamic Education*, 2 no.1(1), 79.

Gusti Herizal. (2023). *Interaksi & Motivasi Dalam Belajar Mengajar*. CV. Literasi Nusantara Abadi.

Hasan Ruzakki, & Hosaini. (2021). Pengembangan Pembelajaran Fiqih Dengan Model Cooperative Learning

- Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Syafi'iyah Sukerejo. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(2), 175–192.
<https://doi.org/10.53625/joel.v1i2.445>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani³, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111.
<https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Inayati, I. N., & Sufathan, M. R. (2022). Implementasi Metode Teams Games Tournament Dengan Media Magnetic Board Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mi Pada Materi Zat Tunggal Dan Zat Campuran. *Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(01), 51–61.
<https://doi.org/10.33752/aldawat.v1i01.2247>
- Mansir, F. (2021). Analisis model-model pembelajaran fikih yang aktual dalam merespons isu sosial di sekolah dan madrasah. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 88. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i1.4212>
- Miftah, A. (2022). Penerapan Metode Market Place Activity Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ketentuan Berbusana Muslim. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2, 367–380.
- Muchlisin Limbong, Rizqi Ramadhani, Putri Radifah Supardi, Nazwa Nadira Siregar, Muhammad Daffa Almuzaki, Aryanda Pangestu Nainggolan, & Muhammad Zali. (2025). Penerapan Fiqih dalam Kehidupan Sehari-Hari. *AL-MUSTAQBAL: Jurnal Agama Islam*, 2(1), 143–151.

<https://doi.org/10.59841/al-mustaqbal.v2i1.63>

- Novion, Z. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menganalisis Teknik Dasar Passing Dalam Permainan Sepak Bola. *Journal Sport Area*, 3(1), 87. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3\(1\).1412](https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3(1).1412)
- Nur Khikmah, Lu'lu Naeli Lovia, Fatimatuz Zahro, & Firdhany Nur Azizah. (2021). Pemanfaatan Google Classroom dalam Praktik Microteaching Pembelajaran Fiqih MI bagi Mahasiswa PGMI UIN Walisongo Semarang. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 237–246. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.466>
- Oktaviani, A. E., & Istikomah, I. (2023). Manajemen Pembelajaran Fiqih Dengan Media Youtube Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 581–589. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.528>
- Prameswara, A. Y., & Pius X, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>
- Purnamasari, A., & Afriansyah, E. A. (2021). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP pada Topik Penyajian Data di Pondok Pesantren. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 207–222. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.1257>
- Ramadhan Wahyudinata, Y. (2024). Dampak Manajemen Pembelajaran Terhadap Hasil Penilaian Peserta Didik.

Jurnal Tahsinia, 5(1), 79–92.

- Resti, F., & Aprian, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 43–65.
- Riyanti Br Ginting, R. H., & Setiawan, H. R. (2022). Implementasi Pembelajaran Fiqih Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Di Betong Junior Khalifah School. *ANSIRU PAI : Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 151. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v6i2.14788>
- Ruwaida, H. (2019). Strategi Pembelajaran Fiqih Thaharah Di Sdn Mundar Kecamatan Lampihong Kabupaten Balangan. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.35931/am.v0i0.137>
- Shella Zuliana, Sylvia Lara Syaflin, & Sholeh, K. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Story Telling Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 19 Rambang Niru, Muara Enim. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 339–349. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5362>
- Sonya, R. A. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar bermain kasti di kelas V SDN Tanjung harapan. *Otonomi*, 20(20), 396–406.
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah

dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437–4446.

Supriyanto, A., & Achadah, A. (2025). Penerapan Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Mata Pelajaran Fiqih Pada Materi Taharah Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Fathul Ulum Gdung sari. *JIPi (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 56–67.

Syahrani, E. R., Cahyaningrum, S. N., & Putri, N. N. E. (2024). Literature Review: Efektivitas Metode Pembelajaran Tanya Jawab dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 12. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.296>

Zalza Luthfiatun Nisa, Lutfi Ardiansyah, Isna Rahmawati. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1), 83–91. <https://doi.org/10.61798/get.v2i1.142>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama : Sekar Wulan
Nim : 20322118
Tempat / Tanggal Lahir : Pekalongan, 30
Desember 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Tangkil Tengah,
Karanglo, Kecamatan
Kedungwuni
Kabupaten Pekalongan

B. IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : Yaya
Pekerjaan : Buruh
Nama Ibu : Nok Farokah
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

C. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. RA Muslimat NU Ambokembang
Lulus 2010
2. MI WS Ambokembang 01
Lulus 2016
3. MTs Al Utsmani
Lulus 2019
4. MAS Simbang Kulon
Lulus 2022
5. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
Masuk 2022

Demikian daftar Riwayat Hidup ini saya buat
sebenar benarnya untuk dipergunakan seperlunya.

Pekalongan, 16 Desember 2025
Peneliti

