

## ABSTRAK

**Ipa Padilah. 1222020125. 2026. Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantu Media *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung)**

Keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIII SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung, peserta didik cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta rendah dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada pendidik. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, salah satunya melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle*.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran TGT berbantu *crossword puzzle*, (2) menganalisis peningkatan keaktifan belajar peserta didik, dan (3) mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran PAIBP di kelas VIII SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Model TGT mendorong interaksi, kerja sama, dan kompetisi yang sehat, sedangkan media *crossword puzzle* memberikan stimulus belajar yang menarik dan menantang. Kombinasi keduanya diyakini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara kognitif, afektif, dan sosial dalam proses pembelajaran.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen (*nonequivalent control group design*). Sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket keaktifan belajar. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, *paired sample t-test*, *independent sample t-test*, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Crossword Puzzle* terlaksana sangat baik dengan nilai persentase 87,5%, (2) Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP. Berdasarkan hasil uji *N-Gain*, kelas eksperimen memperoleh nilai 0,1286 dan kelas kontrol 0,0656 dengan kategori rendah. Meskipun demikian, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi, sehingga menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantu media *crossword puzzle* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional, dan (3) Faktor pendukungnya meliputi : Antusiasme peserta didik yang tinggi, Penerapan model TGT yang interaktif dan media *crossword puzzle* yang menarik, sedangkan faktor penghambatnya meliputi : Adaptasi peserta didik terhadap model baru, kesiapan pendidik dalam mengelola pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), *Crossword Puzzle*, Keaktifan Belajar.