

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi dirinya, memperoleh pengetahuan, serta membangun karakter yang berakhlak dan berkepribadian luhur. Oleh karena itu, pendidikan menjadi faktor kunci dalam meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan kemajuan bangsa. Proses pendidikan yang efektif tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik tidak lagi diposisikan sebagai objek pembelajaran, melainkan sebagai subjek yang berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, paradigma pendidikan telah bergeser dari model pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*) menuju model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Pergeseran ini menuntut pendidik untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kolaboratif. Pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik terbukti lebih efektif dalam menumbuhkan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, serta sikap tanggung jawab terhadap proses belajar itu sendiri.

Dalam hal ini, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. PAIBP tidak hanya mengajarkan aspek kognitif tentang ajaran Islam, tetapi juga menekankan aspek afektif dan psikomotor, yakni bagaimana peserta didik dapat menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pembelajaran PAIBP sangat bergantung pada tingkat keaktifan peserta didik, karena nilai-nilai agama tidak akan tertanam dengan baik jika proses belajar berlangsung secara pasif dan monoton.

Namun, kenyataannya proses pembelajaran PAIBP di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Banyak pendidik masih menggunakan metode ceramah konvensional yang menempatkan pendidik sebagai pusat kegiatan belajar

mengajar. Menurut Ainnurrahma & Rahmawati, (2024), pembelajaran yang didominasi oleh pendidik membuat peserta didik cenderung pasif dan kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis maupun keterampilan sosial. Akibatnya, peserta didik hanya menjadi penerima informasi tanpa memiliki ruang untuk mengeksplorasi pemahamannya secara mandiri. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran PAIBP yang idealnya harus menggugah kesadaran dan pengalaman spiritual peserta didik.

Dalam konteks tersebut, pendidik dituntut untuk mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang menarik dan bermakna, yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Menurut (Shoimin, 2014), pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi, tanggung jawab, dan interaksi sosial di antara peserta didik. Salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif adalah *Teams Games Tournament* (TGT).

Model TGT menggabungkan kegiatan belajar dengan unsur permainan (*games*) dan kompetisi sehat (*tournament*), sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Melalui TGT, peserta didik diajak untuk bekerja sama memahami materi, kemudian berkompetisi dalam turnamen antar kelompok. Mekanisme ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong keberanian, keaktifan, dan kerja sama antar peserta didik. Model ini selaras dengan prinsip *active learning*, di mana peserta didik menjadi pelaku utama dalam kegiatan belajar mengajar.

Agar penerapan TGT lebih efektif, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *crossword puzzle* (teka-teki silang). Menurut Arsyad, (2019), media permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar, mengurangi kejenuhan, serta menstimulasi kemampuan berpikir analitis dan reflektif. *Crossword puzzle* membantu peserta didik memahami istilah dan konsep melalui

cara yang menyenangkan. Selain itu, kegiatan memecahkan teka-teki dapat memperkuat daya ingat serta melatih ketelitian dan konsentrasi peserta didik. Dengan demikian, perpaduan antara model TGT dan media *crossword puzzle* diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan kolaboratif.

Beberapa hasil penelitian mendukung efektivitas kombinasi tersebut. Penelitian oleh Wulandari & Febriani, (2025), menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sebesar 32%, sedangkan Rovi et al., (2023), menemukan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik hingga 78%. Hasil-hasil tersebut memperkuat pandangan bahwa penerapan model pembelajaran yang inovatif dan media edukatif yang menarik dapat memberikan dampak positif terhadap partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran TGT berbantu media *crossword puzzle* juga sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini mendorong pendidik untuk mengembangkan kegiatan belajar yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan kompetensi berpikir kritis, kerja sama, dan kemandirian belajar. Dengan memadukan unsur kompetisi, permainan, dan kerja tim, model TGT berbantu *crossword puzzle* berpotensi menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran PAIBP.

Berdasarkan berbagai teori dan hasil penelitian tersebut, penting untuk menguji efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* dalam konteks pembelajaran nyata. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi awal di kelas VIII SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka jarang berpartisipasi dalam diskusi, enggan bertanya, serta menunjukkan antusiasme yang rendah terhadap kegiatan belajar PAIBP. Kondisi tersebut berdampak pada belum optimalnya

pencapaian tujuan pembelajaran, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan spiritual.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menemukan solusi terhadap rendahnya keaktifan belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* pada mata pelajaran PAIBP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Adapun judul penelitian ini adalah: “Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Crossword Puzzle* terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAIBP (Penelitian Eksperimen di Kelas VIII SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung).”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* pada mata pelajaran PAIBP di Kelas VIII SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung ?
2. Bagaimana keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* di kelas VIII SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung ?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *crossword puzzle* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *crossword puzzle* pada pembelajaran PAIBP di kelas VIII SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung.
2. Menganalisis keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *crossword puzzle* di kelas VIII SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung.
3. Menganalisis faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *crossword puzzle* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP kelas VIII SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung.

D. Kerangka Berpikir

Joyce dan Weil membuat model pembelajaran kooperatif, yang telah berkembang seiring dengan kemajuan penelitian pendidikan. Pada awal pembentukan model ini, kerja sama kelompok lebih penting.

Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky menjadi dasar filosofis utama dalam penelitian ini, terutama dalam kaitannya dengan penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *crossword puzzle*. Konstruktivisme berpendapat bahwa proses belajar terjadi ketika individu secara aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya (Kukuh Masgumelar & Setya Mustafa, 2021). Dalam konteks pendidikan, teori ini menekankan bahwa peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif dari pendidik, tetapi juga harus terlibat dalam eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah untuk membentuk pemahaman mereka sendiri. Namun, seiring perkembangan ilmu pengetahuan, muncul berbagai strategi untuk meningkatkan pembelajaran berkolaborasi, salah satunya seperti, *Team games tournament* (TGT). Metode *Team games tournament* (TGT) dimaksudkan untuk meningkatkan tanggung jawab individu dan kelompok dalam memahami

materi pelajaran dan membuat kelas menjadi menyenangkan dan interaktif. Peserta didik ditugaskan untuk mempelajari topik tertentu dalam pendekatan ini dalam kelompok kecil yang heterogen (Fauzi & Masrupah, 2024). Setelah itu, mereka harus berpartisipasi dalam permainan akademik atau turnamen, di mana setiap orang harus menunjukkan seberapa baik mereka memahami materi. TGT menekankan kerja tim dan persaingan yang sehat, berbeda dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Pemahaman individu dan kontribusi kelompok adalah dua faktor yang menentukan keberhasilan peserta didik.

David De Vries dan Keith Edwards adalah pencipta pertama model *Team games tournament* (TGT). John Hopkins adalah orang pertama yang menggunakan model pembelajaran ini setelah ditemukan. Peserta didik dalam penerapannya dibagi ke dalam kelompok masing-masing 4–6 orang, masing-masing dengan latar belakang, kemampuan, dan jenis kelamin yang berbeda (L. Tanjung et al., 2024). Selain mereka, Robert E. Slavin dan timnya di Universitas John Hopkins juga menciptakan metode ini di Amerika Serikat pada tahun 1978.

Pada dasarnya, pendekatan *Team Games Tournament* (TGT) menggabungkan permainan dalam proses pembelajaran karena aspek kegembiraan dan kerja sama. Peserta didik akan mengerjakan berbagai tugas tentang materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik, serta saling mendukung dan menyiapkan diri mereka. Bahkan, peserta didik mulai mengembangkan rasa peduli, saling bantu, interaksi sosial, dan kepemimpinan sebagai hasil dari teknik TGT ini (Rully & Denny, 2024).

Dari uraian di atas, model *Team games tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, sehingga peserta didik dituntut untuk bersaing dengan kelompok lainnya dalam memahami materi yang dipelajari.

Adapun langkah-langkah Metode Pembelajaran *Team games tournament* menurut Ariswan Usman Aje sebagai berikut :

1. Pembuatan kelompok (*Make a Team*)

Pada tahap ini, pendidik akan membagi peserta didik di kelas ke dalam kelompok dengan jumlah peserta didik antara 4 dan 6 orang. Pendidik harus memperhatikan bahwa kelompok tersebut heterogen atau beragam dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, dan aktivitas. Pada titik tertentu, ketua kelompok akan memberikan tugas kepada setiap peserta didik. Selain memahami materi yang diajarkan oleh pendidik, tujuan utama adalah peserta didik harus mampu bekerja sama untuk memecahkan masalah.

2. Penyampaian Materi (*Class Presentation*)

Pada tahap kedua, pendidik memberikan penjelasan tentang konsep dasar dan teori, serta contoh-contoh yang relevan untuk membantu peserta didik memahami tujuan pembelajaran. Mereka juga memiliki tugas untuk dilakukan selama proses pembelajaran. Selain itu, peran pendidik sangat penting untuk menumbuhkan semangat kelompok atau tim dan memotivasi peserta didik untuk mempersiapkan diri untuk kompetisi akademik.

3. Alur Permainan (*Rules of Game*)

Setelah peserta didik mendengarkan dan memahami penjelasan pendidik dengan baik, setiap tim akan memberikan tugas kepada rekannya sesuai dengan kemampuan mereka. Sebaliknya, mereka juga harus membantu anggota kelompok yang belum memahami materi. Keterampilan sosial yang baik, kerja sama tim, dan rasa tanggung jawab akan dihasilkan sebagai hasilnya. Setelah itu, instruktur akan mengajukan pertanyaan, soal-soal, atau kuis tentang topik yang dibahas sebelumnya kepada tim. Salah satu cara yang menarik untuk memberikannya adalah dengan menggunakan media interaktif.

4. Turnament (*Tournament*)

Bagian terpenting dari pendekatan ini adalah turnamen ini. Pada tahap ini, setiap kelompok akan berpartisipasi dalam kompetisi pertandingan dalam upaya mengumpulkan poin dari pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik akan dilatih untuk menjadi lebih fokus dalam pelajaran mereka, menjadikan belajar

lebih menyenangkan dan menantang, dan mendorong setiap peserta didik untuk menunjukkan minat dan inovasi dalam setiap pelajaran.

5. Penghargaan (*Team Recognition*)

Pendidik akan menentukan pemenang turnamen setelah pertanyaan lengkap diberikan kepada tim. Tim dengan skor tertinggi akan diberi penghargaan oleh pelatih sebagai pengakuan atas upaya mereka. Tim yang tidak mendapatkan poin tertinggi juga akan diberi penghargaan oleh pelatih, meskipun tingkatnya berbeda dari poin tertinggi. Tujuan penghargaan ini adalah untuk mendorong peserta didik untuk belajar lebih baik dan menggunakan pengalaman tersebut sebagai pelajaran untuk menjadi lebih baik lagi (Aje, 2022).

Dalam suatu model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan dengan model-model lainnya yang lainnya. Adapun kelebihan dari Model Pembelajaran *Team games tournament* sebagai berikut;

- a. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Peserta didik
- b. Mendorong Kolaborasi dan Interaksi Sosial
- c. Meningkatkan Pemahaman Akademik
- d. Mengembangkan Karakter dan *Soft Skills*
- e. Menciptakan Pembelajaran yang Dinamis dan Berpusat pada Peserta didik (E. S. Tanjung et al., 2022).

Meskipun metode TGT sangat direkomendasikan untuk pembelajaran, pendidik harus mampu mengatasi kekurangan metode ini. Kekurangan yang harus diatasi oleh pendidik adalah sebagai berikut:

- a. Metode turnamen tim membutuhkan waktu yang cukup lama. Pendidik dapat mengatur jadwal turnamen dengan lebih efisien dengan mengurangi jumlah pertanyaan yang diperlukan untuk turnamen atau membaginya menjadi beberapa pertemuan agar peserta didik tidak terburu-buru.
- b. Salah satu standar yang harus diperhatikan adalah persiapan yang matang. Pembelajaran dengan metode ini akan berhasil jika pendidik siap; jika tidak, masalah baru akan muncul. Dengan menggunakan

teknologi atau bank soal untuk materi, pendidik dapat lebih mudah membuat soal turnamen.

- c. Tidak semua peserta didik merasa nyaman berada dalam situasi kompetisi. Beberapa peserta didik percaya bahwa mereka akan bersaing dengan mereka yang sudah terlatih. Pendidik harus dapat membantu dengan baik, mendorong tim untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik. Menang atau kalah bukanlah tujuan utama; yang lebih penting adalah belajar bersama dan lebih banyak berbicara dengan teman sebaya dalam pelajaran (Yulisa et al., 2023).
- d. Pendidik dapat membagi turnamen ini menjadi beberapa sesi ketika kelas memiliki banyak peserta didik. Dalam pembelajaran, sistem ini dapat menggunakan sistem rotasi, di mana setiap tim atau kelompok mendapatkan giliran untuk berpartisipasi aktif dalam turnamen.
- e. Pendidik memerlukan fasilitas dan sumber daya yang memadai. Untuk metode pembelajaran ini, alat pendukung audio visual dan media interaktif sangat penting. Pendidik dapat menggunakan platform digital atau aplikasi edukasi yang mendukung permainan belajar berbasis kuis (Jamaludin & Fajar, 2023).

Model pembelajaran tersebut dapat menjadi maksimal dalam penerapannya dengan dipadukan media-media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, sehingga dapat menarik peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat dipadukan dengan *Team games tournament* (TGT) adalah media *Crossword Puzzle*.

Crossword Puzzle adalah alat yang memungkinkan peserta didik berpikir lebih kreatif untuk menggabungkan huruf menjadi kata yang cukup panjang. Oleh karena itu, media pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat menghubungkan huruf-huruf dari satu jawaban ke jawaban lainnya. Selain itu, *crossword puzzle* adalah metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk meninjau ulang atau meninjau kembali materi yang sudah diajarkan oleh pendidik sebelumnya. Materi atau bahan ajar yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, metode ini membuat

belajar lebih menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan keinginan dan minat peserta didik untuk belajar (Ratna, 2022).

Crossword Puzzle membuat proses evaluasi lebih menyenangkan karena menyerupai permainan. Jawabannya singkat, hanya dengan menuliskan kata-kata di dalam kotak dengan jumlah huruf yang ditunjukkan. Teka-teki silang sangat mudah dipecahkan; Anda hanya perlu menuliskan jawaban pada kotak yang tersedia sesuai dengan jumlah kotak yang diperlukan (Aziz & Alfurqan, 2023).

Crossword Puzzle dapat menggunakan gambar, pernyataan, pertanyaan, atau kata kunci lainnya sebagai petunjuk. Model teka-teki silang ini membantu peserta didik mengingat apa yang diajarkan dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah melalui teka-teki silang. Dengan menggunakan model teka-teki silang ini, peserta didik dapat tetap fokus pada pelajaran di kelas dan dengan cepat menyelesaikan masalah. Ini membuat kelas menjadi menyenangkan dan menghindari masalah (Permatasari, 2022).

Salah satu keuntungan menggunakan teka-teki silang adalah peningkatan kemampuan untuk mengingat. Ketika dihadapkan pada teka-teki silang, peserta didik mencari semua pengalaman masa lalu mereka dan memilih pengalaman yang paling sesuai dengan pertanyaan tersebut. a) Meningkatkan kemampuan memori peserta didik. b) Berlatih untuk memberi penjelasan. Metode ini mendorong peserta didik untuk mengelompokkan atau menjelaskan beberapa kata sehingga mereka dapat membentuk kalimat yang utuh. c) Meningkatkan kemampuan analitis mereka. Setelah pertanyaan diberikan, peserta didik meninjau dan menganalisis pengalaman mereka untuk menentukan kata-kata mana yang paling cocok untuk membentuk kalimat utuh. d) Memberikan kesenangan. Teka-teki silang adalah kegiatan yang menghibur bagi peserta didik karena melatih logika dan memerlukan pemikiran kritis. Teka-teki silang mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif untuk menemukan jawaban (Saraswati, 2022).

Adapun langkah-langkah penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran menurut Heny Apriani Putri., (2020) , adalah sebagai berikut :

1. Catat semua nama, istilah, atau frasa penting yang terkait dengan topik yang diteliti.

2. Buatlah kisi-kisi yang mirip dengan teka-teki silang yang dapat dilengkapi dengan kata-kata yang dipilih. Warnai bagian yang tidak diperlukan dengan warna hitam.
3. Ajukan pertanyaan menggunakan kata-kata yang baru terbentuk sebagai respons, atau cukup berikan komentar yang akan mengarah ke kata-kata tersebut.
4. Berikan teka-teki ini kepada anak-anak untuk dikerjakan sendiri atau dalam kelompok kecil.
5. Kurangi waktu pengerjaan.
6. Berikan penghargaan kepada tim atau individu yang menyelesaikan tugas dengan akurasi dan kecepatan tertinggi.

Perpaduan antara model pembelajaran TGT berbantu *Crossword Puzzle* dapat memberikan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas peserta didik melalui berbagai interaksi pada pengalaman belajar. Keaktifan adalah suatu tingkah laku yang didorong oleh kemauan untuk belajar karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai sehingga didalam kegiatan pembelajaran, peserta didik dituntut aktif untuk selalu aktif dalam mengolah dan memproses perolehan belajarnya (Sary, 2018). Keaktifan belajar peserta didik merupakan faktor penting dalam proses belajar mengajar.

Keaktifan belajar adalah usaha pendidik dalam dalam mengusahakan peserta didik aktif secara jasmani dan rohani. Keaktifan jasmani maupun rohani meliputi:

- a. Keaktifan indera: mendorong peserta didik untuk menggunakan alat indera mereka sebaik mungkin.
- b. Keaktifan akal: mendorong peserta didik untuk menggunakan akal budi mereka untuk memecahkan masalah dalam proses belajar.
- c. Keaktifan keingatan: selama proses belajar mengajar, peserta didik secara aktif menerima materi pelajaran dari pendidik dan menyimpannya dalam ingatan atau pikiran mereka.

- d. Keaktifan emosi: mendorong peserta didik untuk menumbuhkan kecintaan mereka terhadap pelajaran dan (Rifai, 2016).

Adapun beberapa karakteristik keaktifan belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut :

- 1) Keinginan dan keberanian untuk menunjukkan perasaan;
- 2) Keinginan dan keberanian untuk memiliki kesempatan untuk berprestasi dalam kegiatan, seperti persiapan, proses, dan kelanjutan belajar. Penampilan berbagai usaha dan kreativitas pendidik dalam menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya.
- 3) Kebebasan dan kebebasan untuk melakukan hal-hal di atas tanpa tekanan pendidik atau orang lain (Muah, 2016).

Salah satu cara untuk menilai proses belajar mengajar adalah dengan melihat seberapa aktif peserta didik dalam mengikuti proses belajar. Di antara indikator keaktifan belajar peserta didik adalah:

- 1) Berpartisipasi dalam tugas belajarnya;
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah;
- 3) Bertanya kepada peserta didik lain atau pendidik jika mereka tidak mengerti masalah yang mereka hadapi;
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah;
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk pendidik;
- 6) Menilai kemampuan diri mereka dan hasil yang mereka peroleh; dan
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal (Sudjana, 2010).

Faktor internal dan eksternal tentu memengaruhi keaktifan belajar peserta didik. Menurut Syah, faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik dan termasuk faktor fisiologis seperti kesehatan jasmani dan faktor psikologis seperti perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, dan kesiapan. Faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik dan termasuk faktor-faktor berikut: 1) lingkup geografis 2) kematangan (Rusno, 2011).

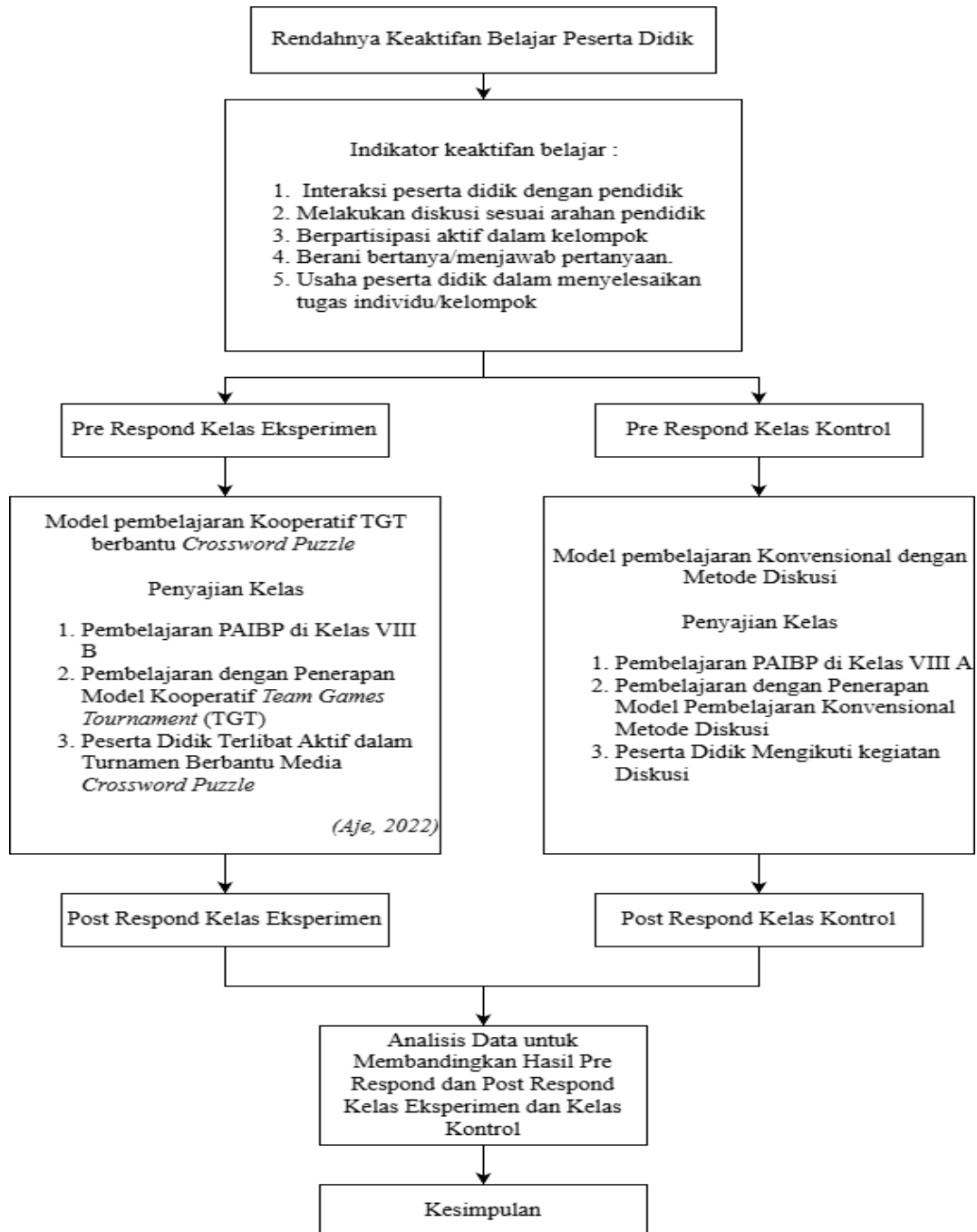
Faktor-faktor lain yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong atau menarik perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran;
- 2) Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar yang dimiliki
- 3) Meningkatkan kompetensi belajar peserta didik
- 4) Memberikan stimulus (topik, masalah, dan konsep yang akan dipelajari);
- 5) Memunculkan aktivitas, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Hartika, 2019).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah salah satu hal yang harus ada dalam diri peserta didik ketika proses pembelajaran, sehingga peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran akan mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Keaktifan tersebut juga harus diciptakan oleh pendidik dengan menerapkan model pembelajaran yang kooperatif.



Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, apabila dituangkan dalam skema adalah sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran kooperatif, khususnya model TGT yang dikombinasikan dengan media *crossword puzzle*, sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran PAIBP

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik:

Menjadi referensi dan inspirasi dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Peserta Didik:

Dapat menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta menumbuhkan rasa kerja sama dan tanggung jawab dalam kelompok.

c. Bagi Peneliti Sendiri:

Sebagai pengalaman empiris dalam menerapkan dan menganalisis model pembelajaran inovatif yang relevan dengan bidang Pendidikan Agama Islam.

F. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu diuji melalui proses pengumpulan data yang bersifat empiris (Sugiyono, 2019a). Hipotesis disusun berdasarkan kerangka berpikir yang telah dibahas sebelumnya. Melalui pengujian hipotesis, peneliti dapat mengetahui ada tidaknya pengaruh antar variabel yang diteliti.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama, yaitu:

1. Variabel bebas (X): Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Crossword Puzzle*.

2. Variabel terikat (Y): Keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PAIBP).

Berdasarkan kerangka berpikir, maka dalam penelitian ini diasumsikan bahwa “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP).”

Dengan demikian, hipotesis yang diajukan adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik secara signifikan pada mata pelajaran PAIBP. Berdasarkan ketentuan tersebut, hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : H_a (Hipotesis Alternatif) : Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Crossword Puzzle* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di sekolah. Hipotesis ini akan diuji menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis statistik uji-t dengan ketentuan jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu adalah judul yang relevan dengan penelitian ini namun terdapat beberapa perbedaan objek, tempat, dan variable dalam penelitiannya. Peneliti berupaya memperkuat hasil penelitian dengan memberikan penelitian yang lebih mendalam serta menunjukkan perbedaan dari penelitian-penelitian terdahulu. Hasil dari penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Oktavenia Wulandari dan Eka Asih Febriani (2025) Judul penelitiannya adalah “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik Kelas XI F5 di SMA Negeri 1 Pariaman” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *crossword puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas XI F5

di SMA Negeri 1 Pariaman. Melalui metode eksperimen kuantitatif yang melibatkan dua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol), diperoleh hasil bahwa rata-rata keaktifan belajar peserta didik sebelum perlakuan hanya mencapai 42% (kategori rendah), kemudian meningkat secara signifikan setelah penerapan model menjadi kategori tinggi. Hasil uji-t menghasilkan nilai $p = 0.000 (< 0.05)$, yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan penerapan model TGT berbantuan *crossword puzzle* terhadap keaktifan belajar peserta didik (Wulandari & Febriani, 2025a).

2. Amelia Putri Ainnurrahma dan Laifa Rahmawati (2024) judul penelitiannya adalah “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantu Media Puzzle terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik “menunjukkan efektivitas model pembelajaran kooperatif berbantu media puzzle. Dalam penelitian kuasi-eksperimen yang melibatkan 62 peserta didik (kelas eksperimen sebanyak 32 dan kelas kontrol 30), ditemukan bahwa model TGT berbantu puzzle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi < 0.05 , dengan ukuran efek sebesar 0.6 untuk motivasi belajar dan 1.69 untuk hasil belajar kognitif, yang termasuk kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti puzzle dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi peserta didik (Ainnurrahma & Rahmawati, 2024).
3. Marta Rebekka Tampubolon (2024) melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dua siklus di SMA Negeri 3 Medan yang berjudul “Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sejarah Melalui Pembelajaran TGT dengan Media Teka-Teki Silang di SMA Negeri 3 Medan” membuktikan bahwa penggunaan model TGT dengan media teka-teki silang dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah. Subjek penelitian berjumlah 36 peserta didik di kelas X-12. Hasilnya menunjukkan peningkatan minat belajar dari 69,72% pada siklus I menjadi 81,38% pada siklus II, dengan kenaikan

sebesar 11,66%. Selain itu, keaktifan belajar peserta didik juga meningkat pada setiap indikator observasi, seperti keterlibatan dalam diskusi, keinginan bertanya, dan keberanian menjawab pertanyaan pendidik (Tampubolon, 2024).

4. Riri Anggia Rovi, Supratman Zakir, Darul Ilmi, dan Iswantir M. (2023) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbantuan *Crossword Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Materi Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya” menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *crossword puzzle* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif ini memperlihatkan bahwa penerapan model tersebut mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik terutama dalam aspek perhatian, partisipasi, dan tanggung jawab selama kegiatan kelompok. Hasil penelitian memperkuat bukti bahwa integrasi unsur permainan seperti *crossword puzzle* dalam model TGT dapat meningkatkan semangat belajar dan interaksi peserta didik secara efektif (Rovi et al., 2023a).
5. Penelitian yang dilakukan oleh Yang Nadia Ulfah Safitri tahun 2024 yang berjudul “Pengaruh *Model Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 4 Pangkalpinang”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI, di mana peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji-T yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran TGT dinilai efektif dalam

meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran (Safitri, 2024)

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	Pengaruh Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik Kelas XI F5 di SMA Negeri 1 Pariaman	Menggunakan model TGT berbantu media <i>crossword puzzle</i> dan meneliti keaktifan belajar peserta didik.	Mata pelajaran Sosiologi, bukan PAIBP; jenjang SMA	Hasil uji-t menghasilkan nilai $p = 0.000 (< 0.05)$, yang berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan penerapan model TGT berbantuan <i>crossword puzzle</i> terhadap keaktifan belajar peserta didik (Wulandari & Febriani, 2025a).
2	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantu Media <i>Puzzle</i> terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik	Menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan media <i>puzzle</i> untuk meningkatkan motivasi belajar.	Fokus pada motivasi, bukan keaktifan langsung; bukan PAIBP	Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti <i>puzzle</i> dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi peserta didik (Ainnurrahma & Rahmawati, 2024)

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
3	Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sejarah Melalui Pembelajaran TGT	Menggunakan model TGT dan media <i>crossword puzzle</i>	Mata pelajaran Sejarah; metode PTK, bukan eksperimen	Hasilnya menunjukkan peningkatan minat belajar dari 69,72% pada siklus I menjadi 81,38% pada siklus II, dengan kenaikan sebesar 11,66%. Selain itu, keaktifan belajar peserta didik juga meningkat pada setiap indikator observasi, seperti keterlibatan dalam diskusi, keinginan bertanya, dan keberanian menjawab pertanyaan pendidik (Tampubolon, 2024).
4	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbantuan <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Materi Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya	Meneliti PAI, model TGT, media <i>crossword puzzle</i> , dan keaktifan belajar Peserta didik.	Tahun 2023; lokasi penelitian berbeda; desain kuasi-eksperimen sederhana	Penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif ini memperlihatkan bahwa penerapan model tersebut mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik terutama dalam aspek perhatian, partisipasi, dan tanggung jawab selama kegiatan kelompok.

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
5	Pengaruh Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 4 Pangkalpinang	Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dan fokus penelitian pada peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.	Perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Yang Nadia Ulfah Safitri hanya menggunakan model TGT, sedangkan penelitian ini memadukan model TGT dengan media <i>crossword puzzle</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap keaktifan belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji-T yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran TGT dinilai efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran (Safitri, 2024)