

ABSTRAK

Sophi Fitria Adawiyah, NIM 1222020290, tahun 2026, dengan judul skripsi “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII MTs Cijawura Kota Bandung)”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang ditandai dengan kurangnya partisipasi siswa dalam bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *puzzle*, mengetahui perbedaan tingkat keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta mengetahui hasil peningkatan dari penerapan model tersebut terhadap keaktifan belajar siswa.

Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media *puzzle* dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kompetitif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dengan hipotesis bahwa terdapat peningkatan dari penerapan model TGT berbasis media *puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen menggunakan desain penelitian *non equivalent control group*, yang melibatkan kelas VIII.2 sebagai kelas eksperimen dengan perlakuan model TGT berbasis media *puzzle* dan kelas VIII.1 sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket keaktifan belajar siswa, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, N-Gain, dan uji hipotesis menggunakan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media *puzzle* terlaksana dengan baik, ditunjukkan dengan peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dari 83,33% menjadi 100%. Hasil angket menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen dari rata-rata 70,31 (82,72%) menjadi 74,50 (87,65%), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang meningkat dari 61,56 (72,42%) menjadi 65,00 (76,47%). Nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,1337 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,0812. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media *puzzle* terdapat peningkatan terhadap keaktifan belajar siswa.