

ABSTRAK

Agni Nurhasanah (1222020011), 2026 “Penerapan Model Pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan Media *Board Games* Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung)”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor penyebab rendahnya keaktifan belajar siswa ialah penggunaan model pembelajaran yang belum mendorong keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, yaitu melalui penerapan model pembelajaran *Team Based Learning* (TBL) berbantuan media *Board Games*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Proses penerapan model pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan media *Board Games* pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung, (2) Pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan media *Board Games* terhadap tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung

Penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa penerapan model pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan media *Board Games* dapat menciptakan pembelajaran yang kolaboratif, interaktif serta berpusat pada siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan ialah pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen desain *Nonquivalent Control Group Design*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket keaktifan belajar, lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji statistik deksriptif, uji N-Gain, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (*Mann Whiteny*).

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil (1) Penerapan model pembelajaran TBL berbantuan media *board games* dilaksanakan dengan baik dibuktikan dari hasil rata-rata ketiga pertemuan sebesar 79% masuk pada kategori “Terlaksana”. Tingkat keaktifan siswa pun meningkat dari yang awalnya hanya sebesar 78,10 meningkat menjadi 107,35, (2) Penerapan model pembelajaran TBL berbantuan media *Board Games* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dibuktikan dari hasil uji hipotesis yaitu nilai Asymp. Sig. (2 tailed) sebesar $<0,001$. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan yaitu 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan media *Board Games* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.