

ABSTRAK

Somsah, Siti. 1222020289, 2026. *Penggunaan Metode Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung).*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Kondisi tersebut terlihat dari siswa yang pasif dalam diskusi serta metode pembelajaran yang masih dominan berpusat pada guru. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami yang diduga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami; (2) Mengetahui keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami serta menganalisis pengaruhnya terhadap keaktifan belajar siswa; dan (3) Mengetahui faktor pendukung dan penghambat penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami pada mata pelajaran SKI di kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung.

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami diasumsikan dapat meningkatkan keaktifan belajar melalui kegiatan kelompok, permainan, dan turnamen yang mendorong keterlibatan siswa. Oleh karena itu hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group*. Teknik pengumpulan data melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, *Paired Samples t-test*, *Independent Samples t-test*, dan *N-Gain* dengan bantuan SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami terlaksana dengan sangat baik, dengan persentase 87,5% pada pertemuan pertama dan 89,58% pada pertemuan kedua; (2) Keaktifan belajar siswa kelas eksperimen meningkat dari 61,00 menjadi 74,00. Hasil *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 52,79% lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 39,56%, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (0,001) < 0,05, sehingga H_a diterima. (3) Faktor pendukung meliputi kesiapan guru, antusiasme dan keterlibatan siswa, serta penggunaan media Kokami, sedangkan faktor penghambat meliputi pengelolaan kelas, keterbatasan waktu, perbedaan keaktifan dan kepercayaan diri siswa, serta kebutuhan persiapan metode dan media. Dengan demikian, penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa di kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung.