

ABSTRAK

Ratna Nur Fatimah, 1192020192, 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Melalui Permainan Cerdas Cermat Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Quasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI di SMA Mekar Arum Bandung).*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena yang ada di SMA Mekar Arum Bandung, yaitu mengenai aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang terbilang kurang dalam proses pembelajaran, siswa tidak memiliki keinginan untuk berpartisipasi pada saat proses pembelajaran berlangsung, seperti enggan mengajukan pertanyaan maupun pendapatnya, siswa pasif hanya mengikuti temannya seperti tidak memiliki pendirian atas dirinya sendiri. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran TGT melalui permainan cerdas cermat.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui aktivitas belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT melalui permainan cerdas cermat; 2) Mengetahui proses penerapan model pembelajaran TGT melalui permainan cerdas cermat terhadap aktivitas belajar siswa; 3) Mengetahui sejauh mana pengaruh aktivitas belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT.

Penelitian ini didasarkan pada gagasan bahwa penggunaan TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar dan tentunya berpengaruh ke dalam hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran TGT terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control grup desain*. Sampel dalam penelitian 60 siswa. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, tes, angket/kuisisioner, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data menggunakan uji validitas dan realibilitas, uji statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Jika data tidak berdistribusi normal maka dilakukan uji wilcoxon dan uji menn-whitney.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan hasil *pre-test* nya termasuk pada kategori rendah; 2) Proses penerapan model pembelajaran TGT melalui permainan cerdas cermat di kelas eksperimen terlaksana dengan baik yang termasuk dalam kategori tinggi; 3) Aktivitas belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran TGT melalui permainan cerdas cermat berada pada kategori tinggi dengan nilai *N-gain* sebesar 0.0688. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen berdasar uji mann whitney yang menunjukkan bahwa Z_{hitung} sebesar -3,831 dengan nilai sig. 0.000 lebih kecil dari 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a) diterima.

Kata Kunci: Times Games Tournament, Cerdas Cermat, dan Aktivitas Belajar