

ABSTRAK

Rizal Kailani: *Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) dengan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Pembaruan Islam (Penelitian Quasi Eksperimen pada siswa kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi Bandung)*

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Karya Budi Cileunyi melalui wawancara dengan guru PAI, penulis menemukan beberapa permasalahan di kelas XI khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam aspek Sejarah Kebudayaan Islam diantaranya, yaitu rendahnya pemahaman siswa yang dibuktikan dari 50% hasil nilai kurang dari KKM yaitu 70 ketika evaluasi pembelajaran tengah semester.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media Teka-Teki Silang, realitas pemahaman siswa serta peningkatan pemahaman siswa di kelas XI MIPA 2 (kelas eksperimen) dan kelas XI MIPA 1 (kelas kontrol).

Penelitian ini ditempuh dengan studi Quasi eksperimen desain *nonequivalent control group design* dengan sampel berjumlah 26 siswa pada kelas eksperimen, dan 26 siswa pada kelas kontrol.

Metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Teka-Teki Silang merupakan cara penyampaian materi ajar dengan *Games* dan *Turnament* dengan berkelompok 4-5 orang secara heterogen menggunakan media Teka-Teki Silang untuk memudahkan proses pembelajaran. Sedangkan pemahaman adalah sebagai kemampuan untuk menjelaskan suatu situasi atau suatu tindakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) proses pembelajaran di kelas eksperimen secara umum diawali dengan pemberian *pretest*, pembelajaran materi pembaruan Islam dengan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Teka-Teki Silang, dan diakhiri dengan *posttest*. Sedangkan proses pembelajaran di kelas kontrol secara umum diawali dengan pemberian *pretest*, pembelajaran materi Pembaruan Islam dengan ceramah, diskusi dan penugasan. diakhiri dengan *posttest*. 2) hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen dikategorikan tinggi dan kelas kontrol dikategorikan sedang. Hal ini berdasarkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,80. Dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 77,57. 3) peningkatan pemahaman siswa di kelas eksperimen dikategorikan tinggi yaitu 0,77 atau 77% dan kelas kontrol dapat dikategorikan sedang yaitu 0,60 atau 60%. Berdasarkan pengujian hipotesis, $t_{hitung} 2,37 > Z_{tabel} 1,65$, yang berarti H_a diterima. Dengan demikian, dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Teka-Teki Silang terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Pembaruan Islam.