

MODEL PEMBELAJARAN AKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 3 PETERONGAN

Mila Nailis Salamah

UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

e-mail: millanailis06@gmail.com

Amrullah

UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

e-mail: aamrullahaziz@gmail.com

Machfud Bachtiyar

UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

e-mail: machfudbachtiyar@uinsa.ac.id

Abstract: This study aims to describe the planning, execution, and effectiveness of implementing an active learning model in the Islamic Religious Education course at SMP Negeri 3 Peterongan. The study was conducted with students in classes VIII D and VIII E using a qualitative descriptive approach. Data were collected through observation, documentation, and student reflections during the learning process. The active learning models applied included Team Games Tournament (TGT), point hunting, group discussions, presentations, and Quizizz-based quizzes. The results showed that lesson planning was carried out by developing teaching modules and selecting learning models, media, and assessment instruments tailored to the characteristics of the subject matter. The implementation of active learning was able to increase student engagement and enthusiasm during the learning process. Of the various models applied, the point-hunting activity proved to be the most effective model in encouraging student participation because it involved all students in discussion, collaboration, and problem-solving. Thus, the implementation of active learning models can create a more interactive and enjoyable learning atmosphere in Islamic Religious Education classes.

Keywords: Active Learning, Islamic Religious Education, Team Games Tournament, Point Hunt, Learning Effectiveness

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan efektivitas implementasi model pembelajaran aktif pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Peterongan. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VIII D dan VIII E dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan refleksi peserta didik selama proses pembelajaran. Model pembelajaran aktif yang diterapkan meliputi Team Games Tournament (TGT), berburu poin, diskusi kelompok, presentasi, dan kuis berbasis Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran dilakukan melalui penyusunan modul ajar,

penentuan model pembelajaran, media, dan instrumen evaluasi yang disesuaikan dengan karakteristik materi. Pelaksanaan pembelajaran aktif mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran. Dari berbagai model yang diterapkan, kegiatan berburu poin menjadi model yang paling efektif dalam mendorong keaktifan siswa karena melibatkan seluruh peserta didik dalam diskusi, kerja sama, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, implementasi model pembelajaran aktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata kunci: Pembelajaran Aktif, Pendidikan Agama Islam, Team Games Tournament, Berburu Poin, Efektivitas Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan penting dalam membentuk pemahaman keagamaan, akhlak, dan karakter peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya menyampaikan materi keagamaan secara teoritis, tetapi juga dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna agar siswa dapat memahami serta mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya masih ditemukan proses pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru sehingga membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran¹.

Model pembelajaran aktif menjadi salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pembelajaran aktif merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung melalui diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, presentasi, maupun pemecahan masalah. Dengan adanya keterlibatan aktif siswa, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan pemahaman keagamaan siswa secara lebih mendalam.

Menurut Silberman, pembelajaran aktif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif baik secara fisik maupun mental dalam

¹ Chasanah, R., Mustofa, A., Bayu Putra Mahendra, Z. ., Syarif Afwa, M. ., & Abdul Munif, A. . (2026). STRATEGI PENDIDIKAN ABAD 21 DALAM PENINGKATKAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 1010–1019. <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v7i2.2712>

proses belajar². Sementara itu, Hamalik, menjelaskan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif³. Dalam pembelajaran PAI, model pembelajaran aktif dapat membantu siswa memahami nilai-nilai agama tidak hanya secara kognitif, tetapi juga dalam aspek afektif dan perilaku.

SMP Negeri 3 Peterongan sebagai salah satu lembaga pendidikan formal memiliki upaya untuk menciptakan pembelajaran PAI yang efektif dan menarik bagi siswa. Guru PAI menerapkan berbagai model pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, presentasi, tanya jawab, role play, dan metode pemecahan masalah agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran aktif tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman keagamaan siswa, baik dalam memahami materi ibadah, akhlak, maupun penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Rahmawati, 2020; Suryani, 2021). Akan tetapi, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala seperti perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, dan kurangnya partisipasi sebagian siswa dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran aktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan pemahaman keagamaan siswa di SMP Negeri 3 Peterongan.

PEMBAHASAN

A. Perencanaan Model Pembelajaran Aktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Perencanaan merupakan tahap awal yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan yang baik akan membantu guru menentukan tujuan, materi, strategi, media, serta bentuk evaluasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

² Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, trans. Raisul Muttaqien (Nuansa Cendekia, 2013)

³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bumi Aksara, 2014),

Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam I Vol. 8, No.2 September (2026)
ISSN: 2715-9981. EISSN: 2715-9434. DOI: <https://doi.org/10.54437/ilmuna>.

(PAI), perencanaan pembelajaran aktif menjadi salah satu upaya untuk menciptakan suasana belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung sehingga mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta motivasi belajar peserta didik.

Perencanaan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII D dan VIII E SMP Negeri 3 Peterongan dengan jumlah peserta didik masing-masing 32 dan 31 siswa. Sebelum melaksanakan pembelajaran, peneliti melakukan koordinasi dan konsultasi dengan guru pamong untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik peserta didik, kondisi kelas, serta strategi pembelajaran yang sesuai. Guru pamong terlebih dahulu melaksanakan pembelajaran di kelas sehingga peneliti dapat mengamati pola pembelajaran yang digunakan dan menyesuaikannya dengan kebutuhan peserta didik. Langkah ini dilakukan agar proses pembelajaran yang dirancang dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.⁴

Tahap perencanaan selanjutnya dilakukan melalui penyusunan modul ajar. Modul ajar yang digunakan merupakan hasil pengembangan bersama antara guru pamong dan peneliti. Peneliti melakukan penyesuaian terhadap modul yang telah disusun guru pamong dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta model pembelajaran aktif yang akan diterapkan. Dalam modul ajar tersebut tercantum tujuan pembelajaran, materi pokok, langkah-langkah pembelajaran, media pembelajaran, serta instrumen penilaian yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Materi pertama yang direncanakan dalam pembelajaran adalah “Menjadi Generasi Toleran Membangun Harmoni Intern dan Antar Umat Beragama”. Tujuan pembelajaran pada materi ini meliputi kemampuan peserta didik dalam menjelaskan pengertian toleransi (tasamuh), jenis-jenis toleransi, manfaat toleransi, cara menumbuhkan sikap toleransi, serta menghindari perilaku intoleransi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan karakteristik materi yang

⁴ Toha, *Pelaksanaan Metode Active Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI*, 2018.

relatif mudah dipahami dan dekat dengan kehidupan siswa, peneliti memilih model pembelajaran aktif tipe Team Games Tournament (TGT).⁵ Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan bahwa TGT mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui kegiatan diskusi, kompetisi, dan kerja sama kelompok. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.⁶

Materi kedua yang direncanakan adalah “Menjadi Pribadi yang Dapat Dipercaya serta Terhindar dari Riba dalam Jual Beli dan Hutang Piutang”. Materi ini mencakup konsep jual beli, syarat dan rukun jual beli, utang piutang, pengertian riba, jenis-jenis riba, serta cara menghindari praktik riba dalam kehidupan sehari-hari. Karena materi ini memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi dibandingkan materi sebelumnya, peneliti merencanakan strategi pembelajaran aktif berupa kegiatan berburu poin.⁷ Dalam kegiatan ini peserta didik diberikan kesempatan memilih soal dengan bobot nilai yang berbeda sesuai tingkat kesulitan. Strategi tersebut dirancang untuk mendorong siswa berpikir lebih kritis, aktif berdiskusi, serta mempertimbangkan kemampuan kelompok sebelum mengambil keputusan dalam menjawab pertanyaan.

Materi ketiga yang direncanakan adalah “Meneladani Inspirasi dan Kontribusi Ilmuwan Muslim pada Masa Bani Abbasiyah untuk Kemanusiaan dan Peradaban”. Tujuan pembelajaran pada materi ini adalah agar peserta didik mampu mengenal tokoh-tokoh ilmuwan Muslim, memahami bidang keilmuan yang mereka kembangkan, serta meneladani semangat belajar para ilmuwan Muslim pada masa kejayaan Islam. Mengingat materi ini memuat banyak tokoh dan informasi faktual yang perlu diingat siswa, peneliti merencanakan penggunaan kuis interaktif sebagai bentuk pembelajaran aktif. Kuis dipilih untuk membantu peserta didik mengingat nama tokoh, bidang keilmuan, serta kontribusi yang diberikan kepada perkembangan ilmu pengetahuan dan peradaban Islam.⁸

⁵ Iskandar, *Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*, 2024.

⁶ Badriyah Hartanto, *Pengaruh Model TGT Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*, n.d.

⁷ dkk Rahmawati, *Penerapan Metode TGT Dalam Pembelajaran PAI*, n.d.

⁸ Jamliah Jamliah, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPAIL)* Vol. 2 No. 2 (2021): June (February 1928), <https://doi.org/https://doi.org/10.37251/jpaii.v2i2.596>.

Selain menentukan model pembelajaran, peneliti juga merencanakan penggunaan berbagai media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan pembelajaran aktif, yaitu PowerPoint (PPT), LKPD, video pembelajaran, dan proyektor. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media yang bervariasi juga sejalan dengan prinsip *active learning* yang menekankan keterlibatan peserta didik secara optimal dalam proses belajar.

Pada tahap perencanaan, peneliti juga menyusun instrumen evaluasi berupa pretest dan posttest yang masing-masing terdiri atas 15 soal. Pretest diberikan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Sementara itu, posttest diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran dan aktivitas permainan selesai dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman keagamaan peserta didik. Perencanaan evaluasi ini penting dilakukan karena dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas model pembelajaran aktif yang diterapkan dalam meningkatkan pemahaman keagamaan siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran aktif yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Pelaksanaan Model Pembelajaran Aktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pelaksanaan model pembelajaran aktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dilaksanakan di kelas VIII D dan VIII E SMP Negeri 3 Peterongan dengan jumlah peserta didik masing-masing 32 dan 31 siswa. Pembelajaran dilaksanakan pada tiga materi pokok, yaitu materi toleransi, materi jual beli, hutang piutang dan riba, serta materi ilmuwan Muslim pada masa Bani Abbasiyah. Sebelum memulai setiap materi baru, peserta didik terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka terhadap materi yang akan dipelajari. Pretest terdiri atas 15 soal yang dikerjakan secara individu. Pada tahap ini, beberapa peserta didik terlihat mengeluhkan soal yang diberikan karena materi belum dijelaskan.

Namun kondisi tersebut merupakan hal yang wajar karena tujuan pretest adalah mengukur pengetahuan awal siswa sebelum pembelajaran berlangsung.⁹

Pada setiap materi, kegiatan pembelajaran diawali dengan penyampaian materi menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Guru tidak hanya menjelaskan konsep secara teoritis, tetapi juga memberikan contoh-contoh nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Penggunaan contoh nyata bertujuan agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari dan mampu menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga selalu memberikan pertanyaan pemantik untuk membangun rasa ingin tahu siswa serta mendorong mereka berpikir secara kritis terhadap materi yang akan dipelajari.¹⁰

Pelaksanaan pembelajaran aktif pada materi “Menjadi Generasi Toleran Membangun Harmoni Intern dan Antar Umat Beragama” dilakukan melalui model Team Games Tournament (TGT). Setelah peserta didik memperoleh penjelasan materi mengenai pengertian toleransi, jenis toleransi, manfaat toleransi, serta cara menghindari perilaku intoleransi, guru melaksanakan kegiatan permainan TGT pada pertemuan berikutnya. Peserta didik dibagi menjadi lima kelompok yang masing-masing terdiri atas enam orang. Dalam permainan tersebut, setiap kelompok berbaris ke belakang dan satu peserta didik maju untuk menjawab soal yang telah ditempelkan di papan tulis. Setelah menjawab, peserta didik harus kembali ke belakang sehingga seluruh anggota kelompok memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi.¹¹ Kelompok yang mampu menjawab dengan benar memperoleh poin dan penghargaan berupa bintang. Pelaksanaan TGT menunjukkan respons yang sangat positif karena peserta didik terlihat antusias dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada materi “Menjadi Pribadi yang Dapat Dipercaya serta Terhindar dari Riba dalam Jual Beli dan Hutang Piutang”, pembelajaran aktif dilaksanakan melalui kegiatan berburu poin. Sebelum kegiatan permainan dilakukan, guru terlebih dahulu

⁹ M. Fadli Elmayanti Elmayanti Fizin Faizin, “Analisis Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI),” *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 9 No. 2 (2025): Agustus (July 2025).

¹⁰ Amril Amril Ahmad Abdillah Mattinetta Nardian DI., “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Active Learning,” *RELIGI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 1 No. 1 (2023): Religi, Juni 2023 (June 2023), <https://doi.org/https://doi.org/10.51454/religi.v1i1.340>.

¹¹ Jamliah Jamliah, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament.”

menjelaskan materi mengenai jual beli, hutang piutang, serta riba selama dua kali pertemuan. Setelah seluruh materi selesai dijelaskan, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti permainan berburu poin. Guru menyediakan soal dengan tiga tingkat kesulitan yang berbeda, yaitu soal bernilai 10 poin, 25 poin, dan 40 poin. Setiap kelompok diberikan kebebasan memilih soal yang akan dikerjakan sesuai strategi kelompok masing-masing. Pelaksanaan kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan karena peserta didik berusaha memperoleh poin sebanyak mungkin untuk kelompoknya.¹²

Selama kegiatan berburu poin berlangsung, suasana kelas terlihat lebih hidup dibandingkan pembelajaran biasa. Ketika guru mempersilakan kelompok mengambil soal yang tersedia, peserta didik tampak bersemangat dan saling berlomba untuk memperoleh soal yang diinginkan. Setelah mendapatkan soal, peserta didik berdiskusi secara serius dengan anggota kelompoknya untuk menentukan jawaban yang paling tepat. Meskipun pada awalnya terdapat satu peserta didik yang terlihat pasif, setelah diamati lebih lanjut ternyata peserta didik tersebut berperan sebagai penulis jawaban kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik terlibat secara aktif sesuai peran masing-masing selama kegiatan pembelajaran berlangsung.¹³

Pada materi “Meneladani Inspirasi dan Kontribusi Ilmuwan Muslim pada Masa Bani Abbasiyah untuk Kemanusiaan dan Peradaban”, pembelajaran aktif dilaksanakan melalui kegiatan diskusi kelompok, penyusunan rangkuman menggunakan LKPD, presentasi kelompok, serta pembuatan infografis. Setiap kelompok diberikan tugas untuk mempelajari tokoh-tokoh ilmuwan Muslim beserta kontribusinya terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan peradaban. Setelah menyelesaikan LKPD, peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Meskipun materi ini banyak memuat informasi yang harus diingat, guru tetap berupaya membangun keaktifan siswa melalui pertanyaan pemantik yang berkaitan

¹² Rahmawati Ratna Ika Siti Zulfa, “Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di RA Al Mubarak,” *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif* Vol. 1 No. 2 (2024): Juli 2024 (July 2024).

¹³ Muhammad Resky Almas Syafa Syaharohqurrotu Aini, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP UPR* Vol. 1 No. 1 (2024): Seminar Nasional PPG FKIP UPR (December 2024).

dengan kehidupan sehari-hari, seperti asal-usul perkembangan ilmu astronomi, kedokteran, matematika, dan berbagai pengetahuan lain yang sering ditemui peserta didik.¹⁴

Sebagai bentuk penguatan materi Bani Abbasiyah, guru melaksanakan kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz. Berbeda dengan kegiatan sebelumnya yang dilakukan secara berkelompok, pada tahap ini setiap peserta didik menjawab soal secara individu. Penggunaan Quizizz membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik karena peserta didik dapat melihat hasil dan peringkat secara langsung. Selain itu, penggunaan media digital juga membantu peserta didik mengingat nama tokoh, bidang keilmuan, serta kontribusi para ilmuwan Muslim yang telah dipelajari sebelumnya.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, guru memberikan posttest pada setiap materi. Posttest menggunakan soal yang sama dengan pretest dan bertujuan untuk mengetahui perkembangan pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran aktif. Berbeda dengan kondisi saat pretest, peserta didik terlihat lebih percaya diri ketika mengerjakan posttest karena telah memperoleh penjelasan materi serta mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran, kegiatan permainan seperti Team Games Tournament dan berburu poin mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara lebih optimal dibandingkan kegiatan pembelajaran yang hanya berfokus pada pemberian tugas atau kegiatan menghafal. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna bagi peserta didik.

C. Efektivitas Implementasi Model Pembelajaran Aktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Peterongan

Implementasi model pembelajaran aktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Peterongan menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Pembelajaran

¹⁴ Fitri Sania, "Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Sekolah Dasar," *Refleksi Jurnal Penelitian Tindakan* Vol. 2 No. 2 (2024) (October 2015).

Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam I Vol. 8, No.2 September (2026)
ISSN: 2715-9981. EISSN: 2715-9434. DOI: <https://doi.org/10.54437/ilmuna>.

aktif yang diterapkan melalui Team Games Tournament (TGT), berburu poin, diskusi kelompok, presentasi, dan Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Silberman (2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui kegiatan berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah.¹⁵

Efektivitas pembelajaran aktif terlihat dari tingginya partisipasi peserta didik pada setiap kegiatan pembelajaran. Pada materi toleransi, model Team Games Tournament (TGT) mampu mendorong seluruh anggota kelompok untuk berpartisipasi karena setiap peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk menjawab soal. Sistem pergantian pemain yang diterapkan membuat tidak ada peserta didik yang mendominasi permainan. Selain itu, pemberian reward berupa bintang mampu meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Jamliah (2021) yang menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.¹⁶

Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, model berburu poin merupakan model yang paling efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Pada kegiatan ini, siswa diberikan kesempatan memilih soal dengan tingkat kesulitan dan bobot poin yang berbeda. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk berdiskusi, menyusun strategi kelompok, serta mempertimbangkan kemampuan mereka sebelum memilih soal yang akan dikerjakan. Antusiasme peserta didik terlihat ketika mereka berlomba mengambil soal yang memiliki nilai tinggi. Bahkan suasana kelas sempat menjadi ramai karena tingginya semangat peserta didik untuk memperoleh poin sebanyak

¹⁵ Erma Fitriyah Rahayu Kariadinata Susi Saadah, "A Comparative Analysis of Jigsaw, Team Games Tournament, and Conventional Approaches on Student Achievement in Islamic Religious Education at the Elementary Level," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* Vol. 5 No. 1 (2025): Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (n.d.): 2025-06-01.

¹⁶ Rahmawati, *Penerapan Metode TGT Dalam Pembelajaran PAI*.

Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam I Vol. 8, No.2 September (2026)
ISSN: 2715-9981. EISSN: 2715-9434. DOI: <https://doi.org/10.54437/ilmuna>.

mungkin. Namun setelah memperoleh soal, peserta didik kembali fokus dan serius berdiskusi untuk menentukan jawaban yang tepat.¹⁷

Keunggulan model berburu poin tidak hanya terlihat dari tingginya partisipasi siswa, tetapi juga dari keterlibatan seluruh anggota kelompok. Selama kegiatan berlangsung hampir seluruh peserta didik terlibat aktif sesuai dengan peran masing-masing. Bahkan ketika ditemukan seorang peserta didik yang terlihat pasif, setelah diamati lebih lanjut ternyata siswa tersebut bertugas menuliskan hasil diskusi kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran aktif mampu memberikan ruang bagi setiap peserta didik untuk berkontribusi sesuai kemampuan yang dimiliki. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Fadli, Faizin, dan Elmayanti (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui berbagai bentuk aktivitas kolaboratif.

Efektivitas pembelajaran aktif juga terlihat pada materi “Meneladani Inspirasi dan Kontribusi Ilmuwan Muslim pada Masa Bani Abbasiyah”. Meskipun materi ini lebih banyak memuat informasi yang harus diingat dan dipahami peserta didik, guru tetap berupaya menciptakan suasana belajar yang aktif melalui diskusi kelompok, penyusunan LKPD, presentasi, pembuatan infografis, dan kuis berbasis Quizizz. Guru juga menggunakan pertanyaan pemantik yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari untuk membangun rasa ingin tahu peserta didik. Pendekatan tersebut membantu siswa memahami bahwa perkembangan ilmu pengetahuan modern tidak terlepas dari kontribusi para ilmuwan Muslim pada masa Bani Abbasiyah.¹⁸

Berdasarkan hasil refleksi yang ditulis oleh peserta didik di akhir pembelajaran, sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap model pembelajaran aktif yang diterapkan. Banyak siswa menyampaikan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan membuat mereka lebih termotivasi untuk mencari jawaban melalui buku maupun diskusi kelompok. Beberapa peserta didik bahkan menyampaikan harapan agar model

¹⁷ Jamliah Jamliah, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament.”

¹⁸ Elmayanti Elmayanti, “Analisis Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).”

pembelajaran seperti ini terus digunakan karena membuat mereka lebih bersemangat mengikuti pelajaran. Meskipun demikian, terdapat pula peserta didik yang menyampaikan bahwa mereka kurang menyukai kegiatan permainan dan kerja kelompok. Perbedaan tanggapan tersebut menunjukkan bahwa setiap peserta didik memiliki preferensi belajar yang berbeda sehingga guru perlu mempertimbangkan variasi model pembelajaran yang digunakan.¹⁹

Selain tanggapan siswa, efektivitas implementasi model pembelajaran aktif juga didukung oleh hasil observasi guru pamong. Pada saat supervisi pembelajaran di kelas VIII E yang dilaksanakan pada siang hari, guru pamong memberikan tanggapan positif terhadap pelaksanaan pembelajaran. Menurut guru pamong, meskipun pembelajaran berlangsung pada waktu yang biasanya membuat peserta didik mudah merasa lelah dan mengantuk, siswa tetap menunjukkan antusiasme yang tinggi serta aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran aktif mampu menjaga perhatian dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran aktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Peterongan berjalan secara efektif. Berbagai model yang digunakan, seperti Team Games Tournament (TGT), berburu poin, diskusi kelompok, presentasi, dan Quizizz, mampu meningkatkan partisipasi, antusiasme, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Di antara berbagai model yang diterapkan, kegiatan berburu poin menjadi model yang paling efektif dalam mendorong keaktifan siswa karena memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran melalui diskusi, kerja sama, kompetisi, dan pemecahan masalah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi model pembelajaran aktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Peterongan, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran dilakukan melalui koordinasi dengan

¹⁹ Almas Syafa Syaharohqurrotu Aini, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI."

guru pamong, penyusunan modul ajar, penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi, serta penyusunan media dan instrumen evaluasi. Model pembelajaran aktif yang direncanakan meliputi *Team Games Tournament* (TGT), berburu poin, diskusi kelompok, presentasi, dan kuis berbasis *Quizizz*.

Perencanaan tersebut disusun untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Pelaksanaan model pembelajaran aktif dilakukan pada tiga materi pokok, yaitu toleransi, jual beli, hutang piutang dan riba, serta kontribusi ilmuwan Muslim pada masa Bani Abbasiyah. Pada materi toleransi digunakan model *Team Games Tournament* (TGT), pada materi jual beli, hutang piutang, dan riba digunakan kegiatan berburu poin, sedangkan pada materi Bani Abbasiyah digunakan diskusi kelompok, presentasi, pembuatan infografis, dan kuis berbasis *Quizizz*. Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang telah dirancang.

Implementasi model pembelajaran aktif terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Efektivitas tersebut terlihat dari tingginya partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung, tanggapan positif yang diberikan peserta didik, serta hasil observasi guru pamong yang menunjukkan bahwa siswa tetap aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Dari berbagai model yang diterapkan, kegiatan berburu poin menjadi model yang paling efektif dalam mendorong keaktifan siswa karena mampu melibatkan seluruh anggota kelompok dalam diskusi, kerja sama, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah secara aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Abdillah Mattinetta, Amril Amril, Nardian DL. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Active Learning." *RELIGI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 1 No. 1 (2023): Religi, Juni 2023 (June 2023). <https://doi.org/https://doi.org/10.51454/religi.v1i1.340>.
- Almas Syafa Syaharohqurrotu Aini, Muhammad Resky. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Dalam Meningkatkan Hasil Belajar

- PAI.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP UPR* Vol. 1 No. 1 (2024): Seminar Nasional PPG FKIP UPR (December 2024).
- Chasanah, R., Mustofa, A., Bayu Putra Mahendra, Z. ., Syarif Afwa, M. ., & Abdul Munif, A. . (2026). STRATEGI PENDIDIKAN ABAD 21 DALAM PENINGKATKAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 1010–1019. <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v7i2.2712> (Original work published December 13, 2025)
- Elmayanti Elmayanti, M. Fadli, Fizin Faizin. “Analisis Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).” *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 9 No. 2 (2025): Agustus (July 2025).
- Fitri Sania. “Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Sekolah Dasar.” *Refleksi Jurnal Penelitian Tindakan* Vol. 2 No. 2 (2024) (October 2015).
- Hartanto, Badriyah. *Pengaruh Model TGT Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*. n.d.
- Iskandar. *Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*. 2024.
- Jamliah Jamliah. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPaii)* Vol. 2 No. 2 (2021): June (February 1928). <https://doi.org/https://doi.org/10.37251/jpaii.v2i2.596>.
- Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, trans. Raisul Muttaqien Nuansa Cendekia, 2013
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, 2014
- Rahayu Kariadinata, Erma Fitriyah, Susi Saadah. “A Comparative Analysis of Jigsaw, Team Games Tournament, and Conventional Approaches on Student Achievement in Islamic Religious Education at the Elementary Level.” *jJurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* Vol. 5 No. 1 (2025): Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (n.d.): 2025-06–01.
- Rahmawati, dkk. *Penerapan Metode TGT Dalam Pembelajaran PAI*. n.d.
- Ratna Ika, Rahmawati, Siti Zulfa. “Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di RA Al Mubarak.” *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif* Vol. 1 No. 2 (2024): Juli 2024 (July 2024).
- Toha. *Pelaksanaan Metode Active Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI*. 2018.