

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode yang mudah diterapkan dalam proses belajar mengajar. Metode ini mendorong keterlibatan aktif siswa tanpa membedakan status, mendukung peran mereka sebagai tutor sebaya, serta mengintegrasikan elemen permainan dengan umpan balik yang memperdalam pemahaman siswa (Izzatunnafiza Bustami et al., 2024). Menurut Isjoni, *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 siswa dengan beragam kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis (Mawarni et al., 2023).

Metode *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan elemen permainan kelompok dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Metode ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan pengetahuan siswa, sekaligus menumbuhkan sikap kerja sama antar kelompok agar tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu, *Team Games Tournament* (TGT) juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Pendekatan ini selaras dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam Qur'an Surah Al-Mujadilah (58:11)

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

"Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat."

Ayat ini menyampaikan pesan bahwa proses pembelajaran sebaiknya mendorong siswa untuk aktif mencari pengetahuan serta terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menitikberatkan pada kerja sama tim dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT), pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, melainkan mengajak siswa untuk ikut serta

secara langsung melalui diskusi, permainan edukatif, dan evaluasi yang menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar mereka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Faiz pada tahun 2021, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tersebut terbukti memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) yang menggunakan aplikasi quizizz dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa karena teknologi tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang menggunakan aplikasi quizizz dianggap sangat sesuai untuk diterapkan di era abad ke-21, karena memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah (Nilasari et al., 2016).

Meskipun model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar, kenyataannya masih ditemukan kendala, terutama pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif, keterbatasan media pembelajaran, serta minimnya penggunaan media interaktif seperti video, gambar, atau aplikasi. Kondisi ini membuat pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terasa monoton dan sulit menarik minat siswa, sehingga pemahaman materi menjadi kurang optimal. Hal ini dibuktikan dari hasil ulangan harian mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, di mana dari total 60 siswa pada dua kelas, yaitu kelas A dan kelas B, diperoleh hasil sebagai berikut: di kelas A, dari 30 siswa hanya 5 siswa (16,7%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 25 siswa (83,3%) belum mencapai standar ketuntasan tersebut. Sementara itu, di kelas B, dari 30 siswa hanya 4 siswa (13,3%) yang berhasil mencapai KKM, sedangkan 26 siswa (86,67%) belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 72. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada kedua kelas masih tergolong rendah, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan yang lebih interaktif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi dan meningkatkan capaian akademiknya.

Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, yang dapat memengaruhi efektivitas belajar, terutama jika metode tersebut tidak sesuai dengan gaya belajar siswa. Penggunaan metode yang monoton seringkali gagal membangkitkan minat dan partisipasi aktif siswa, sehingga berdampak negatif pada hasil belajar mereka (Rahayu, 2021). Data tersebut mengindikasikan adanya permasalahan dalam hasil belajar siswa kelas VIII MTs Kifayatul Achyar. Oleh karena itu, guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang menarik, variatif, dan sesuai dengan tujuan, sehingga dapat memotivasi keterlibatan aktif siswa dengan memperhatikan kebutuhan mereka. Hal ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model *Team Games Tournament* (TGT).

Selain itu, media pembelajaran multimedia yang digunakan dalam metode *Team Games Tournament* (TGT) adalah aplikasi Quizizz. Quizizz adalah aplikasi berbasis permainan yang berfungsi untuk melakukan penilaian dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini merupakan salah satu inovasi media yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran (Pusparani, 2020). Keunggulan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terletak pada adanya turnamen akademik dalam proses belajar, di mana setiap anggota kelompok bertindak sebagai wakil kelompok dalam kompetisi tersebut. Melalui penerapan turnamen berbasis Quizizz, siswa tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga saling mendukung untuk meraih hasil terbaik bagi kelompoknya. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran

Meskipun berbagai studi telah menunjukkan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar, penerapannya dalam bentuk digital, seperti melalui aplikasi quizizz, masih jarang dilakukan, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kebanyakan penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada mata pelajaran umum, sedangkan penggunaan *Team Games Tournament* (TGT) dalam bidang Pendidikan Agama Islam masih sedikit dikaji. Oleh sebab itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk

mengevaluasi efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta menyesuaikan penerapannya dengan kebutuhan pembelajaran digital.

Berdasarkan uraian sebelumnya, diharapkan dengan menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT) yang menggunakan aplikasi quizizz, prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkat. Dengan pendekatan ini, siswa belajar dalam lingkungan yang lebih menarik dan interaktif, sehingga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar, partisipasi aktif selama pembelajaran, serta pemahaman materi yang lebih baik. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat melalui permainan turut mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Kolaborasi dalam tim juga memperkuat keterampilan sosial dan kerja sama antar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut “Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Aplikasi Quizizz dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam?”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan, maka dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan aplikasi Quizizz pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung?
3. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi Quizizz pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung
2. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi Quizizz pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung
3. Mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan kajian keilmuan mengenai pengaruh metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa sebagai sumber dorongan agar mereka menjadi lebih kreatif dan termotivasi selama proses belajar.

b. Manfaat bagi Guru

Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan pembelajaran dengan metode yang lebih beragam sehingga kualitas proses belajar mengajar dapat meningkat.

c. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan peneliti dalam bidang pendidikan, sehingga dapat menjadi bekal yang berguna saat langsung ke dunia pendidikan.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar karena mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, mengasah kemampuan berpikir secara optimal, serta membangun kebersamaan dan kerja sama dalam kelompok atau tim. Dengan demikian, model ini mampu meningkatkan mutu kegiatan pembelajaran secara keseluruhan (A, 2020). Selain itu, model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola yang dipilih oleh pendidik dalam menentukan metode yang paling sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Pada metode *Team Games Tournament* (TGT), yang merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri dari lima sampai enam anggota dengan berbagai tingkat kemampuan, jenis kelamin, yang berbeda guna mendorong terciptanya kerja sama (Seran et al., 2019). Metode *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima tahapan, yaitu penyajian materi di kelas (*class presentation*), pembelajaran dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi atau pertandingan (*tournament*), dan pemberian penghargaan kepada kelompok (*team recognition*) (ALLUNG, 2023).

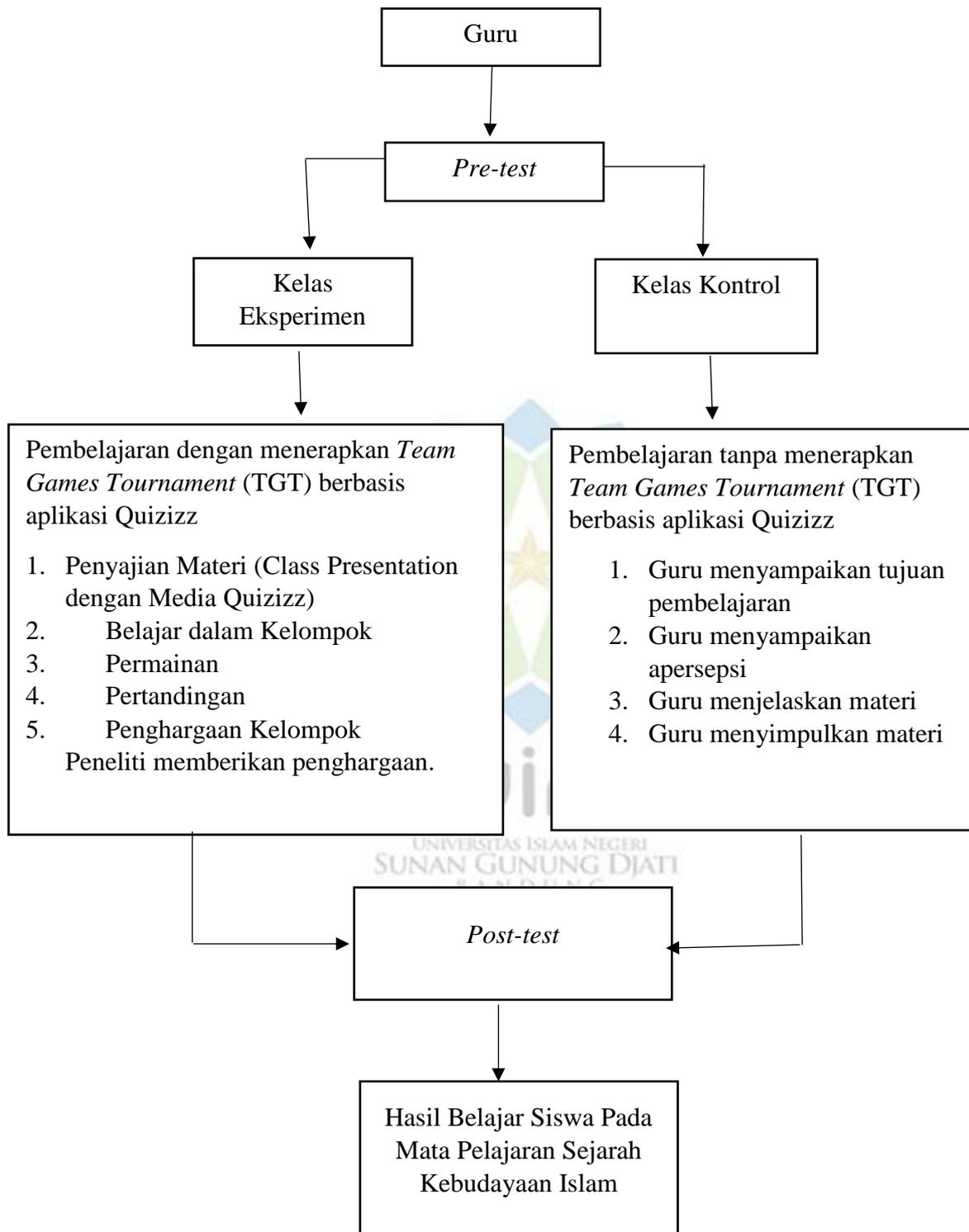
Aplikasi quizizz dipilih dalam penelitian ini sebagai media pendukung penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) karena memiliki fitur interaktif yang mudah digunakan. Beberapa studi mengungkapkan bahwa quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membantu pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Dengan suasana belajar yang menyerupai permainan, siswa menjadi lebih antusias dan tidak merasa cemas saat mempelajari materi baru. Penelitian juga membuktikan bahwa pembelajaran interaktif menggunakan quizizz dapat meningkatkan hasil belajar dengan

memperkuat keterlibatan siswa dan daya ingat mereka terhadap materi pelajaran (Wulandari & Suwardana, 2020).

Hasil belajar menjadi indikator penting untuk menilai keberhasilan sistem pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Proses belajar mengajar dianggap berhasil jika kompetensi dasar yang diharapkan dapat tercapai. Setelah materi disampaikan, guru biasanya memberikan tes untuk mengukur apakah siswa telah mencapai kompetensi tersebut. Dari hasil tes ini, dapat diketahui sejauh mana siswa berhasil dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dapat membantu mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran. Penerapan strategi dan model pembelajaran yang baru dapat membantu memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut penelitian, penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media quizizz terbukti sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Suasana pembelajaran yang menyenangkan ini membantu mengurangi kecemasan siswa, meningkatkan rasa nyaman saat belajar, serta memberikan dampak positif pada pemahaman dan kemampuan mengingat materi oleh siswa (Suryani & Magfur, 2024).

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan hasil belajar karena mendorong keterlibatan penuh siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan diingat (Firdausi, 2020). Kerangka pemikiran tersebut dapat di gambarkan secara skematis sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah asumsi atau pernyataan sementara yang diajukan sebagai solusi sementara dalam penelitian, yang kebenarannya masih perlu dibuktikan dengan pengujian secara empiris (Kania et al., 2024).

Berikut ini adalah hipotesis penelitian tersebut

Ha: Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam bagian hasil penelitian terdahulu, akan dibahas berbagai penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, sebagai referensi untuk mendukung penelitian ini.

1. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Faiz (2021) dengan judul "Pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu quizizz terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem pernapasan" menunjukkan bahwa setelah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi quizizz, aktivitas guru meningkat hingga 90% dan aktivitas siswa mencapai peningkatan sebesar 80%. Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa juga meningkat secara signifikan, yang dibuktikan dengan nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ pada analisis menggunakan SPSS versi 21. Dengan demikian, hipotesis mengenai pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu quizizz terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dapat diterima. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Faiz dalam hal penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas. Namun, perbedaanya terletak dalam variabel terikat, di mana Faiz meneliti kemampuan berpikir kritis, sementara penelitian ini lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar siswa.
2. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Putri (2022) dengan judul "Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Padlet dan Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik" pada

program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tidar, menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran ini termasuk kategori tinggi. Hal ini dibuktikan dengan nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,71 yang tergolong tinggi, sementara kelas kontrol mendapatkan nilai 0,51 dalam kategori sedang. Penelitian Putri memiliki kesamaan dengan penelitian ini pada penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas. Namun, perbedaannya terletak pada variabel terikat Putri meneliti kemampuan berpikir kritis peserta didik, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa.

3. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Syahrurromadhan (2023) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan Kahoot terhadap Pemahaman Konsep Sistem Imun" menunjukkan bahwa berdasarkan uji t dengan taraf signifikansi 0,05, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,02. Hal ini menandakan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Kahoot terhadap pemahaman konsep siswa pada materi sistem imun. Kesamaan antara penelitian Syahrurromadhan dan penelitian ini terletak pada variabel bebas, yaitu penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT). Namun, perbedaannya terdapat pada variabel terikat, di mana Syahrurromadhan meneliti pemahaman konsep sistem imun, sedangkan penelitian ini fokus pada hasil belajar siswa.
4. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Sari (2018) berjudul "Tanggapan siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan hubungannya dengan soft skill siswa pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cileunyi" menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata respons siswa terhadap penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) adalah 4,34, yang termasuk dalam kategori baik (antara 3,6 sampai 4,5). Selain itu, soft skill siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memperoleh skor rata-rata 4,09, juga tergolong baik. Korelasi antara penggunaan metode *Team*

Games Tournament (TGT) dengan soft skill siswa ditemukan sebesar 0,36, yang masuk dalam kategori rendah (0,200–0,399). Uji hipotesis memperlihatkan nilai t hitung 2,12 lebih besar dari t tabel 2,042, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, menandakan adanya hubungan signifikan antara penggunaan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan soft skill siswa. Namun, hanya sekitar 7% variasi soft skill yang dapat dijelaskan oleh variabel tersebut, sedangkan 93% dipengaruhi oleh faktor lain, baik internal maupun eksternal. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas, sedangkan perbedaan terletak pada metode penelitian Sari menggunakan metode korelasional, sementara penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen.

5. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Azizah (2021) berjudul "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *Word Search Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem ekskresi" merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen menggunakan desain *non-equivalent control group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan kinerja guru serta aktivitas siswa tergolong sangat baik. Sementara itu, peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa mencapai nilai N-Gain sebesar 0,60 pada kelompok eksperimen dan 0,30 pada kelompok kontrol, yang keduanya termasuk dalam kategori sedang. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian Azizah adalah penggunaan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group*. Perbedaannya terletak pada variabel terikat Azizah fokus pada keterampilan berpikir kritis siswa, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada hasil belajar siswa.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG