

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi setiap peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu berperan sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran perlu terus ditingkatkan dan disempurnakan (Rokhanah et al. 2021).

Dua dari banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah pendidikan agama Islam dan pendidikan karakter. Melalui pembinaan, pengajaran, dan pelatihan, mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menerima, memahami, mengasimilasi, dan menerapkan ajaran Islam. Tujuan utama Pendidikan Agama Islam adalah membantu peserta didik dalam memahami dan melaksanakan ibadah kepada Allah, yang sejalan dengan tujuan penciptaan manusia (Setiowati, 2020). Pernyataan ini sejalan dengan ajaran Al-Qur'an yang menyatakan bahwa Islam membantu manusia untuk berkembang menjadi pribadi yang unik dengan moral, iman, dan budi pekerti yang tinggi agar tercipta masyarakat yang patut dihormati. Landasan cara berpikir ini terdapat dalam firman Allah:

﴿وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ﴾

Artinya ; “Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?” (Q. S. At-Taubah: 122)

Penting bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam, agar hasil belajar dapat dicapai dengan baik. Pendidikan Agama Islam memiliki peranan yang signifikan karena dapat meningkatkan kebahagiaan serta kesejahteraan jasmani, rohani, dan sosial. Oleh karena itu, keterlibatan aktif peserta didik dalam merancang proses pembelajaran sangat diperlukan. Jika peserta didik hanya menerima informasi secara pasif dari guru, ada kemungkinan bahwa informasi tersebut akan cepat terlupakan. (Jonnedi, 2013).

Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran merupakan aspek krusial yang harus diperhatikan oleh setiap pendidik. Melalui pendekatan pembelajaran aktif, siswa didorong untuk terlibat secara kognitif dan fisik dalam kegiatan pembelajaran. Selama proses tersebut, siswa melakukan aktivitas fisik, seperti berjalan, memerankan skenario, atau mendemonstrasikan gerakan. Mereka juga diharapkan untuk menyampaikan ide, mengajukan pertanyaan, dan memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang muncul dalam pikiran mereka. Selain itu, interaksi yang baik antara siswa dan dosen, serta antara siswa dengan materi dan media pembelajaran, sangat penting untuk mendukung pembelajaran aktif. (M. Dian Hakiki, 2024).

Salah satu elemen kunci yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah peran guru. Guru diharapkan untuk selalu berkomitmen dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas pembelajaran, terutama dalam kapasitasnya sebagai penilai kegiatan pembelajaran. Diharapkan bahwa proses pembelajaran menjadi aktif, efektif, dan kreatif berdasarkan kualitas pembelajaran yang diinginkan. Hasil penilaian ini berfungsi sebagai umpan balik untuk memperbaiki pembelajaran di tahap berikutnya (Pahrudin, 2017). Oleh karena itu, pendidik perlu lebih kreatif dalam memilih dan mengkombinasikan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta karakteristik materi pelajaran. Hal ini akan memungkinkan peserta didik untuk lebih memahami materi dan meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Badudu dan Zain, bahwa belajar adalah upaya untuk menguasai materi ilmu pengetahuan, yang merupakan sebagian dari kegiatan menuju

pembentukan kepribadian seutuhnya, sedangkan keaktifan adalah kegiatan atau kesibukan yang dilakukan seseorang (Alawiyah et al. 2023). Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar dapat tercermin dari partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung, seperti mengerjakan tugas, ikut serta dalam diskusi untuk menyelesaikan masalah, mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman saat mengalami kesulitan memahami materi, serta mampu menyampaikan hasil laporan melalui presentasi (Prasetyo & Abduh, 2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Cileunyi Kabupaten Bandung, peneliti menemukan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada siswa ketika pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung yaitu beberapa siswa terlihat pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan hanya mengandalkan instruksi dari guru tanpa inisiatif untuk mengeksplorasi materi lebih jauh. Hal tersebut menunjukkan bahwa belum optimalnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dapat berdampak langsung pada prestasi akademik mereka, karena keterlibatan yang minim membuat hasil belajar cenderung tidak optimal.

Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran disebabkan oleh dua jenis faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kondisi kesehatan, minat belajar, motivasi, serta kemampuan akademik siswa. Sementara itu, faktor eksternal mencakup peran keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat sekitar (Salo, 2023). Salah satu alasan rendahnya partisipasi siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara peneliti dengan seorang guru yang menyatakan bahwa metode yang digunakan belum mampu menarik minat siswa, sehingga keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar masih rendah.

Hariyanto menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih metode yang sesuai. Sementara itu, Karwono berpendapat bahwa metode pembelajaran yang efektif adalah metode yang mampu membangkitkan minat dan semangat belajar siswa, sehingga mereka terdorong untuk aktif selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, siswa

perlu dilibatkan dalam kegiatan diskusi kelompok agar tercipta proses belajar yang lebih interaktif (Alawiyah et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti pahami bahwa pemilihan metode pembelajarann yang tepat akan mengatasi masalah tersebut, maka metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dipandang relevan untuk mengatasi masalah di atas. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga lima orang dengan latar belakang kemampuan, gender, dan etnis yang beragam (Alawiyah et al., 2023). Selain itu, dalam pelaksanaannya, peneliti memanfaatkan media pembelajaran berupa Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar.

Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan bahasa. Penggunaannya dirancang untuk melibatkan seluruh siswa, baik yang cenderung pasif maupun yang aktif. Oleh karena itu, media ini sangat cocok diterapkan di kelas dengan karakter siswa yang beragam. Kombinasi antara metode pembelajaran dan media Kokami terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Erviani et al. 2022).

Salah satu keunggulan media Kokami adalah kemampuannya dalam mendorong siswa untuk berpikir, berimajinasi, serta melatih keterampilan motorik mereka (Khodija, 2020). Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan bahwa penerapan metode Team Game Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Kokami dapat mendukung proses belajar peserta didik secara optimal, mengurangi dominasi peran guru, memberi ruang bagi siswa untuk lebih terlibat, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan yang dituangkan dalam judul penelitian “Penggunaan Metode *Team Game Tournament* (TGT) Berbantu Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran PAIBP”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitiannya yaitu:

1. Bagaimana penggunaan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbantu media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) pada keaktifan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana keaktifan siswa yang menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbantu media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) dan keaktifan siswa yang menggunakan metode Konvensional?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbantu media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) terhadap keaktifan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitiannya yaitu:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana penggunaan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbantu media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) pada keaktifan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi Kabupaten Bandung.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa yang menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbantu media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) dan keaktifan siswa yang menggunakan metode Konvensional.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbantu media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) terhadap keaktifan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian menjelaskan arti penting atau signifikansi dari hasil yang diperoleh. Peneliti perlu menyampaikan dua jenis manfaat, yaitu: 1) manfaat secara teoretis atau akademis (*theoretical significance*), dan 2) manfaat secara praktis (*practical significance*).

Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang metode *Team Game Tournament* yang berbantu media kokami, serta diharapkan dapat mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran, terutama dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah dari penelitian ini sebagai sumber informasi dan masukan untuk pihak civitas akademika SMP Negeri 2 Cileunyi Kabupaten Bandung tentang seberapa efektif metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantu media kokami dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Manfaat bagi guru

Manfaat bagi guru dari penelitian ini berfungsi sebagai informasi dan masukan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengaplikasikan metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Manfaat bagi siswa

Manfaat bagi siswa dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

d. Manfaat bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti dari penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti sebagai sumber pengetahuan dan tambahan wawasan sebagai calon pendidik.

e. Manfaat bagi peneliti lain

Manfaat bagi peneliti lain dari penelitian ini menjadi landasan untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang serupa.

E. Kerangka Berpikir

Keaktifan memiliki peran penting dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Menurut Nana Sudjana, belajar merupakan proses yang menuntut keterlibatan aktif siswa; jika siswa tidak dilibatkan, maka hasil belajar cenderung rendah. Keterlibatan siswa dapat terlihat dari perhatian yang diberikan, kemampuan menyerap informasi, serta partisipasi dalam menyelesaikan masalah. Keaktifan dianggap sebagai prinsip utama dalam pembelajaran, karena tanpa adanya keaktifan, kemungkinan besar seseorang tidak akan berhasil dalam proses belajarnya (Jonnedi, 2013).

Dalam pandangan filsafat progresivisme, proses belajar tidak dipahami sebagai kegiatan menerima pengetahuan dari guru, melainkan sebagai pengalaman aktif yang dilakukan oleh siswa. Aktivitas ini mencakup keterlibatan mental, seperti berpikir, serta keterlibatan fisik melalui berbagai kegiatan praktik. Berdasarkan pandangan tersebut, siswa sebagai pelaku utama dalam pembelajaran dituntut untuk bersikap aktif, berpikir konstruktif, dan memiliki kemampuan dalam merencanakan, mencari, mengolah informasi, menganalisis, mengidentifikasi, menyelesaikan masalah, menarik kesimpulan, serta mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Peran guru bukan lagi sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator yang bertugas menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan merancang pembelajaran secara menyeluruh—mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi—agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang maksimal. (Pitdianti, 2019).

Indikator keaktifan belajar menurut Sudjana dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:

1. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya,
2. Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran,
3. Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan,
4. Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya,
5. Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru,
6. Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya,
7. Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah, dan
8. Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya (Prasetyo & Abduh, 2021).

Metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi belajar dalam bentuk kerja kelompok yang dapat dijadikan alternatif oleh guru untuk mengatasi permasalahan siswa yang kurang aktif dalam proses belajar. Silberman menjelaskan bahwa TGT, yang dikembangkan oleh Robert Slavin, adalah pendekatan yang mengombinasikan kerja kelompok dengan kompetisi antar tim, serta dapat diterapkan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap berbagai fakta, konsep, dan keterampilan. Penerapan metode ini mendorong siswa untuk lebih aktif, karena setiap anggota tim, baik yang berada pada tingkat kemampuan rendah maupun tinggi, dituntut untuk terlibat dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Selain meningkatkan keaktifan, TGT juga membantu membangun rasa tanggung jawab dan solidaritas antar siswa dalam kelompok. Dengan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara optimal (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014).

Landasan teori yang digunakan dalam pembelajaran PAIBP dengan metode *Team Game Tournament* (TGT) adalah teori belajar konstruktivisme. Teori ini menjadi dasar bagi berkembangnya berbagai model pembelajaran seperti pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, serta pembelajaran yang bersifat kontekstual. Inti dari teori ini menyatakan bahwa pengetahuan diperoleh melalui proses membangun atau mengonstruksi informasi dari berbagai pengalaman dan aktivitas yang dilakukan individu. Oleh karena itu, metode TGT berakar pada prinsip konstruktivisme, di mana peserta didik secara aktif membentuk sendiri pemahaman dan pengetahuannya melalui permainan yang dirancang dalam kegiatan belajar.

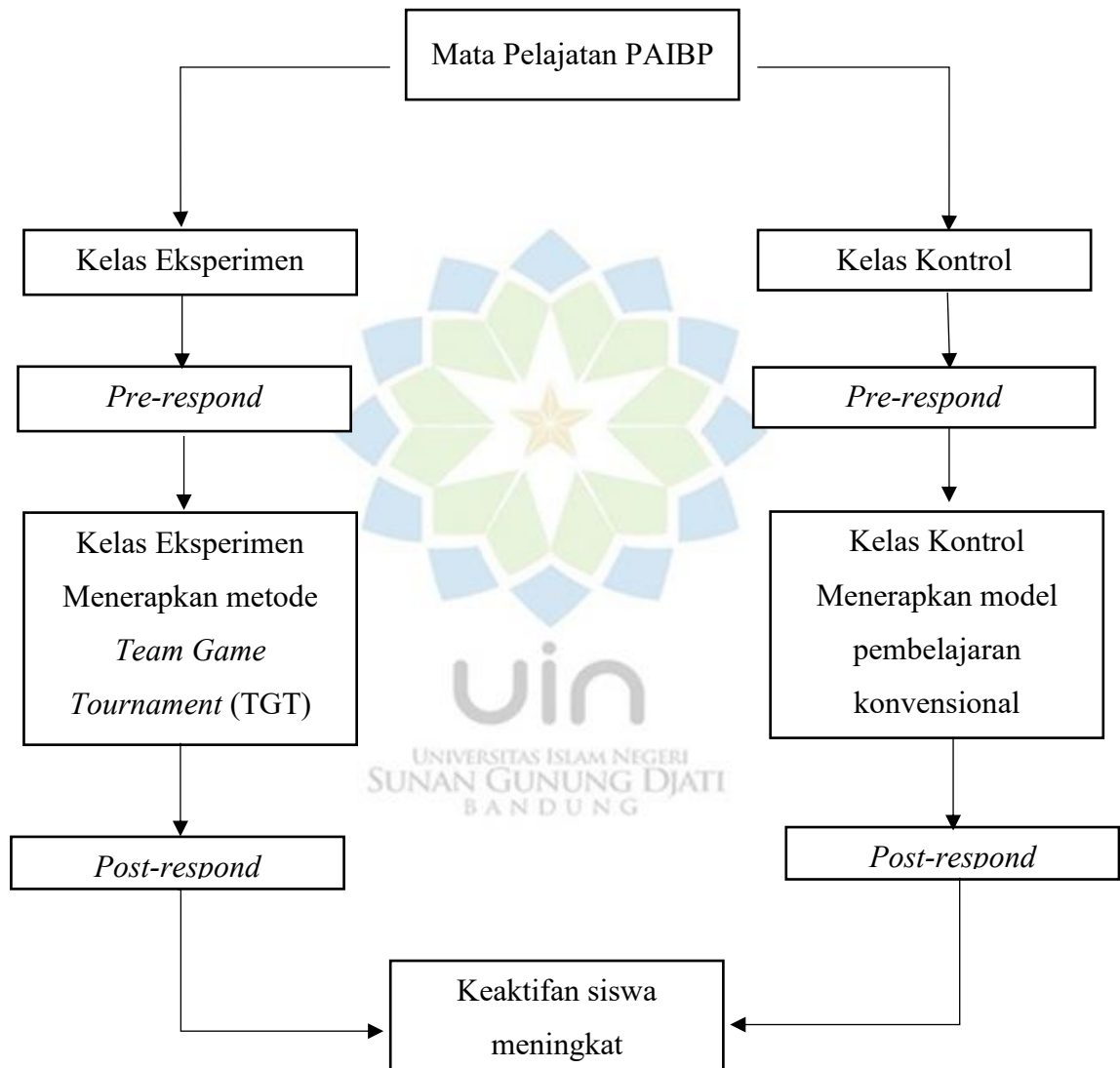
Slavin menjelaskan bahwa, prosedur metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) diantaranya:

- 1) Bagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari lima atau enam orang.
- 2) Sediakan sumber daya pendidikan sesuai dengan waktu kelas (± 90 menit).
- 3) Gunakan kotak dan kartu misteri untuk memberikan beberapa pertanyaan kepada anak-anak; ini dikenal sebagai "babak pertama" turnamen pembelajaran.
- 4) Setiap murid diminta untuk menjawab pertanyaan mereka sendiri.
- 5) Setelah pertanyaan diajukan, berikan jawaban kepada siswa dan minta mereka untuk menghitung berapa banyak pertanyaan yang mereka jawab dengan benar.
- 6) Setelah memberi mereka instruksi untuk menjumlahkan semua skor anggota tim mereka untuk membuat skor tim, ungkapkan hasil setiap tim.
- 7) Terapkan kembali pertanyaan ujian sebagai "babak kedua." Berikan instruksi kepada tim untuk menambahkan skor mereka dari babak pertama ke total gabungan mereka sekali lagi. Pemberian materi pembelajaran sesuai dengan jam pelajaran (± 90 menit).

Ketentuan: Memberikan kepada siswa yang memberi jawaban salah dengan memberi mereka skor minus 2. Jika mereka tidak yakin dengan jawabannya, lembar jawaban kosong bisa dianggap nol. Kemudian memberi nilai kepada siswa yang

jawabannya benar dengan skor 4. Setiap kali pertemuan dalam pembelajaran akan diadakan 2 ronde atau dua kali turnamen. Pemberian kesempatan kepada tim untuk menjalani sesi belajar antar masing-masing ronde.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, apabila dituangkan dalam skema yaitu sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Dalam berbagai sumber ilmiah, para pakar memberikan definisi hipotesis dari perspektif yang beragam. Rogers menyebut hipotesis sebagai sebuah dugaan awal yang bersifat sementara, yang digunakan dalam penyusunan teori atau eksperimen untuk kemudian diuji. Menurut Creswell & Creswell, hipotesis merupakan pernyataan formal yang menggambarkan dugaan hubungan antara variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Sementara itu, Abdullah mendefinisikan hipotesis sebagai jawaban awal atas suatu permasalahan yang kebenarannya akan dibuktikan melalui penelitian. Dari ketiga pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis mengandung beberapa unsur penting, yaitu dugaan sementara, keterkaitan antara variabel, serta proses pengujian kebenaran. Pemahaman terhadap konsep hipotesis ini mencakup tiga tahapan utama, yaitu:

1. Mencari media landasan menyusun hipotesis;
2. Menyusun dalil atau teori terkait yang menjadi jembatan antara variabel dependen dan variable independen, dalam rangka membangun analisis;
3. Memilih statistika yang tepat sebagai alat uji. Sehingga dengan demikian, substansi hipotesis adalah pernyataan sementara berbasis norma-norma terkait pada suatu fenomena atau kasus penelitian dan akan diuji dengan suatu metode atau statistika yang tepat (Yam & Taufik, 2021).

Hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan keaktifan siswa sebelum dan sesudah penggunaan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbantu media Kotak dan Kartu Misterius pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII SMP Negeri 2 Cileunyi

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa VII MTs Taruna Al-Qur’an” merupakan karya Umi Khotija yang diajukan kepada Program Studi Pendidikan

Bahasa Arab di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Arab mengalami peningkatan setelah diterapkannya media pembelajaran berupa permainan kotak dan kartu misterius. Peningkatan tersebut dibuktikan melalui hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan ketentuan pengambilan keputusan, nilai *sig. (2-tailed)* < 0,05 menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu sama-sama mengkaji pengaruh penggunaan media Kotak dan Kartu Misterius terhadap keaktifan belajar siswa, serta memiliki desain penelitian yang serupa. Adapun perbedaan utamanya terletak pada metode pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaannya.

2. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Satu Atap Kuala T.P. 2019/2020” ditulis oleh Nova Pitdianti dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan TGT dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran matematika, khususnya pada materi sistem koordinat kartesius di kelas VIII B dan VIII C. Efektivitas tersebut dibuktikan melalui pengujian statistik yang meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji Mancova. Persamaan antara penelitian ini dengan yang akan dilakukan peneliti terletak pada penggunaan model pembelajaran TGT, kesamaan dalam desain penelitian, serta tujuan yang ingin dicapai. Perbedaan keduanya terletak pada penggunaan media; penelitian ini tidak memanfaatkan media pembelajaran khusus, sementara penelitian yang akan dilakukan peneliti akan menggunakan

media kotak dan kartu misterius (Kokami) sebagai pendukung metode TGT.

3. Jurnal berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PAI Materi Ekonomi Islam (Penelitian pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Karawang)” ditulis oleh N. Nurhasanah dari Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata aktivitas siswa, yaitu sebesar 75,9% pada siklus I dan meningkat menjadi 78,4% pada siklus II. Sementara itu, jumlah siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menurun, dari 14 siswa pada pra siklus menjadi 11 siswa pada siklus I. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menilai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Adapun perbedaannya terletak pada penggunaan media, pendekatan metode, dan tujuan penelitian. Dalam jurnal ini, tidak digunakan media khusus untuk menunjang peningkatan aktivitas belajar, sedangkan dalam penelitian peneliti akan menggunakan media kotak dan kartu misterius (Kokami). Selain itu, penelitian dalam jurnal ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan peneliti akan menggunakan metode kuasi eksperimen. Tujuan penelitian dalam jurnal difokuskan pada peningkatan aktivitas belajar, sementara penelitian peneliti diarahkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
4. Jurnal berjudul “Penerapan Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo” ditulis oleh Neneng Paisah, Siska Desy, Fatmaryani, dan R. Wakhid Akhdinirwanto dari Universitas Muhammadiyah Purworejo. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis

siswa secara signifikan. Persentase keterampilan berpikir kritis siswa meningkat dari 32,97% pada tahap pra siklus, menjadi 59,06% di siklus I, dan naik lagi menjadi 71,08% pada siklus II. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada penggunaan media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) sebagai alat bantu pembelajaran. Sementara itu, perbedaannya mencakup desain penelitian dan metode yang digunakan. Penelitian dalam jurnal ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian peneliti menggunakan metode kuasi eksperimen. Selain itu, penelitian dalam jurnal tidak mengintegrasikan metode pembelajaran tertentu, sedangkan peneliti akan menggabungkan media Kokami dengan metode *Team Game Tournament* (TGT). Tujuan penelitiannya pun berbeda; jurnal ini fokus pada peningkatan keterampilan berpikir kritis, sementara penelitian peneliti bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

5. Jurnal yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa” ditulis oleh Irma Erviani, Hilmi Hambali, dan Rahmatia Thahir dari Universitas Muhammadiyah Makassar. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan dukungan media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa secara signifikan. Rata-rata keterampilan kolaborasi siswa mencapai angka 94%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil pengujian hipotesis dengan *Paired Sample Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran yang diterapkan terhadap kemampuan kolaborasi siswa di SMP Negeri 40 Sinjai. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, terutama dalam hal penggunaan metode *Team Game Tournament* yang dikombinasikan

dengan media Kokami untuk mengukur efektivitas pembelajaran. Namun, perbedaan terletak pada fokus penelitian; jurnal ini bertujuan meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa, sedangkan penelitian yang dirancang oleh peneliti lebih menitikberatkan pada peningkatan keaktifan belajar siswa. Selain itu, pendekatan desain penelitian yang digunakan dalam masing-masing penelitian pun berbeda.

