

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses belajar dalam Pendidikan dilakukan sepanjang hayat dengan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa dapat melakukan dengan aktif dalam usaha pengembangan diri agar dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat sekitar, sehingga terciptanya pola hidup yang memiliki kepribadian sosial memuaskan. Pendidikan juga dapat menjadi perangkat untuk setiap pribadi dalam menjalin hubungan secara cermat, baik dan benar dalam sebuah lingkungan ataupun dalam kehidupan dengan masyarakat lainnya (Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, Ratna Sari Dew, 2022).

Perubahan perilaku merupakan bagian proses dalam belajar sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya, Perubahan perilaku tersebut dapat memberikan hasil terhadap proses belajar yang bersifat terus menerus, fungsional, (Afridapane, 2017). Dari proses belajar sudah terlihat bahwa Pendidikan adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan berkehidupan dengan manusia. Hasan Langgulung berpendapat bahwa Pendidikan dapat dilihat dari dua sudut pandang: **pertama**, dari sudut pandang individu pendidikan berperan untuk meningkatkan potensi individu. **Kedua**, dari sudut pandang masyarakat dimana Pendidikan memiliki peran untuk menjadi usaha dalam mewariskan nilai-nilai budaya oleh generasi tua pada generasi muda agar nilai-nilai budaya tersebut terus hidup dan berlanjut di masyarakat (Nur Eko Wahyudi & Mohamad Ali, 2022).

Adapun Pendidikan Agama Islam merupakan pembelajaran yang berdasarkan tujuan untuk meningkatkan keimanan, penghayatan, dan pengalaman siswa mengenai agama Islam, sehingga dapat membentuk pribadi manusia yang muslim beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, dan tentunya dapat memiliki pribadi yang berakhlak mulia (Husni Hamim et al., 2022). Pendidikan agama dalam penerapannya menyangkut manusia seutuhnya atau bersifat komprehensif, tidak

hanya sekedar memberikan pengertian agama atau mengembangkan intelek, tetapi menyangkut segala aspek kepribadian dalam berkehidupan sehari-hari, baik mencakup hubungan manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, manusia dengan Alam, dan hubungan manusia dengan dirinya sendiri (Daradjat, 2005).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bukan hanya sekedar dipahami sebagai materi pembelajaran yang disampaikan dengan ceramah atau tausiyah, namun kebanyakan orang mengira ketika mendengar kata PAI pembelajarannya disampaikan dengan ceramah atau tausiyah, padahal pembelajaran PAI menuntut Siswa untuk bisa memahami, mempraktikkan serta mengamalkan setiap materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu pembelajaran PAI harus disajikan dengan efektif, agar siswa bisa melaksanakan pembelajaran dengan aktif serta dapat mencapai hasil belajar yang baik. Meskipun memang dalam penerapan materi PAI tidak bisa dipungkiri tidak lepas dari ceramah atau tausiyah, tapi penerapan tersebut dikolaborasikan dengan model dan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran tentunya terdapat tujuan pembelajaran untuk mengukur dengan jelas ketercapaiannya dalam belajar, dan untuk melihat tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, maka didasari oleh hasil daripada proses pembelajaran yang dilakukan. Karena indikator berhasilnya suatu pembelajaran yang diajarkan salah satunya yaitu menggunakan hasil belajar. Hasil belajar sendiri merupakan dasar untuk mengukur pemahaman siswa, serta merupakan kunci untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran dan melakukan pengembangan desain pembelajaran selanjutnya (Tethool et al., 2021).

Kemudian, dalam proses pembelajaran terdapat model pembelajaran, model pembelajaran sendiri dimaknai sebagai perencanaan atau suatu pola yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran di kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, Teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, pernyataan tersebut merupakan tujuan umum adanya model pembelajaran (Ishaac, 2020). Penggunaan model pembelajaran disusun berdasarkan berbagai teori dan prinsip pengetahuan para ahli dalam penyusunan model pembelajaran disesuaikan dengan prinsip pembelajaran, yang

mencakup sosiologis, teori psikologis, analisis sistem, atau teori lainnya yang mendukung proses pembelajaran.

Banyak sekali model pembelajaran variatif dan beragam yang bisa digunakan dalam penerapan materi pembelajaran PAI BP untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif yang memiliki dasar teori konstruktivisme, yaitu teori yang memandang bahwa pembelajaran akan berlangsung secara lebih efektif apabila Siswa dapat berinteraksi dengan masalah atau suatu konsep tertentu (Eliya Fadila, 2024).

Adapun model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang penerapannya dengan kegiatan pembelajaran berkelompok untuk bekerja sama saling membantu menginstruksi konsep, menyelesaikan, persoalan, atau inkuiri. Karena pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa secara berkelompok melakukan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran (Lola Amalia et al., 2023).

Namun, Pada kenyataannya proses penerapan materi belajar Pendidikan Agama Islam di kelas tidak semudah yang dibayangkan, karena ada beberapa kendala yang dihadapi seperti kurangnya inovatif model pembelajaran PAI dan kurangnya motivasi belajar siswa. Hal tersebut menjadi faktor kurangnya hasil belajar kognitif Siswa. Jika hasil kognitif siswa kurang maka akan berdampak terhadap minat siswa terhadap Pendidikan Agama Islam, ditambah dengan kurang dukungan dari orang tua, sehingga Pendidikan Agama Islam belum bisa memberikan hasil yang maksimal.

Seperti fakta yang peneliti lihat ketika melakukan observasi, terdapat siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Cileunyi Kab. Bandung menunjukkan bahwa kurangnya hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PAI BP. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI BP serta melalui pengamatan yang dilakukan oleh Peneliti pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Cileunyi Kab. Bandung, hal tersebut terjadi disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu model atau metode yang sering diterapkan pada mata Pelajaran PAI BP masih sering menggunakan metode ceramah, sehingga siswa tidak dilibatkan secara aktif dan menyebabkan rasa bosan serta tidak memiliki semangat belajar, beberapa siswa

terlihat lesu atau mengobrol di kelas ketika mendengarkan penjelasan dari guru. Meskipun, penggunaan model konvensional (ceramah) dalam pembelajaran bukanlah suatu hal yang buruk, karena pada dasarnya semua model pembelajaran masih membutuhkan metode ceramah, namun seiring berjalannya waktu penggunaan model konvensional atau model yang sama terus menerus tanpa adanya variasi tertentu akan menimbulkan kebosanan dan kejenuhan, sehingga hal tersebut akan mempengaruhi terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Dengan demikian, dibutuhkan model pembelajaran yang variatif dan mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan membantu siswa dengan mudah memperoleh hasil belajar yang lebih baik (Aunurrahman, 2019). Salah satu cara dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Karena, model pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2009) merupakan pembelajaran yang didasarkan pada filosofi masyarakat homo homini yang menjelaskan bahwa manusia adalah makhluk yang tidak bisa hidup sendiri. Maka, diperlukan proses kerjasama untuk saling membantu dalam mencapai tujuan yang sama, yakni hasil belajar yang lebih baik.

Pada dasarnya siswa tingkat SMP itu berada pada masa perodesasi perkembangan remaja yang umumnya berusia 12 sampai 16 tahun dan terjadinya masa peralihan perkembangan dari masa anak-anak ke masa dewasa (Niko Reski, 2021). Pada masa tersebut akan banyak ditemui berbagai hambatan dan permasalahan baik dari segi fisik juga psikologis dan tentunya akan menimbulkan kurangnya motivasi serta minat belajar pada siswa. Oleh karena itu, sangat diperlukan penggunaan model pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar Siswa, agar pembelajaran PAI BP dapat dilaksanakan secara aktif, efektif dan efisien serta tentunya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan baik.

Menurut Sadiman dkk (2012) kelebihan dari pembelajaran dengan bermain yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah dapat memungkinkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Permainan bisa menyenangkan, melibatkan siswa secara positif dan meningkatkan motivasi mereka. Menurut deklarasi

UNESCO (1988) anak usia 7 sampai 18 tahun lebih menyukai permainan dalam proses pembelajaran. Maka dengan penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media QR Code diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran PAI BP.

Menurut Ibrahim (Suyatno 2009 : 47) menyatakan alasan dianjurkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), yakni: Pertama, pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model atau tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, serta melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan, kedua, siswa dapat belajar lebih rileks disamping dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerja sama, serta dapat menumbuhkan persaingan sehat dalam keterlibatan belajar, ketiga, siswa yang kurang mengerti materi dapat belajar dari siswa yang telah paham dalam kelompok-kelompoknya, keempat, pengetahuan siswa akan bertambah dengan permainan (turnamen) pada saat proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menawarkan salah satu model pembelajaran, yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun secara literatur model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan siswa dapat melaksanakan pembelajaran secara aktif, saling membantu satu sama lain, saling mendiskusikan terkait materi pembelajaran, dan menyampaikan pendapat untuk bisa memahami materi pembelajaran, dengan proses tersebut dapat menutup kesenjangan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (P. O. Putri, 2019). Dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dapat membangun motivasi dan minat belajar siswa meningkat serta dapat berpengaruh terhadap hasil kognitif belajar Siswa.

Beberapa penelitian telah mengonfirmasi efektivitas model TGT dalam berbagai konteks pembelajaran. Studi oleh Wibowo menemukan bahwa siswa yang belajar dengan model TGT menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar kognitif dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional (Wibowo, 2018). Selain itu, penelitian oleh Salma dan Nurhikmah

juga menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Dalam penerapannya, model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan lebih efektif jika dipadukan dengan media yang tepat dan menarik. Melalui penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, dengan begitu pembelajaran akan sangat berdampak pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu media QR Code, melihat fakta di lapangan bahwa Siswa diizinkan untuk menggunakan Smartphone dalam pembelajaran. QR Code sendiri merupakan kode batang yang dikembangkan oleh *Denso Wave*, sebuah divisi *Denso Corporation* asal Jepang, kode batang ini banyak sekali digunakan karena memiliki sifat fungsionalitas apalagi dalam menyampaikan informasi dengan cepat juga mendapatkan respon yang cepat juga (Winarni, 2023).

Selain fakta yang terdapat di lapangan, peneliti berasumsi bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis media QR Code ini dapat menimbulkan efektifitas terhadap pembelajaran dikalangan anak usia SMP kelas VII. Karena, dilansir dari *website* Badan Pusat Statistik (BPS) (Andi Audia Faiza Nazli Irfan, 2024), bahwa Gen Z mendominasi penggunaan Smartphone di Indonesia sebanyak 80%. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media QR Code agar bisa memanfaatkan smartphone dengan baik dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti akan menguji coba model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbasis media QR Code pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi. Alasan daripada menulis penelitian ini dikarenakan fakta yang terjadi di kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi yang menarik untuk diteliti. Kemudian, alasan pengambilan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media QR Code dapat menghadirkan inovasi terbaru dalam penggunaan model pembelajaran dan memanfaatkan penggunaan *Smartphone* dalam proses pembelajaran, serta dapat mengatasi hasil belajar kognitif yang kurang baik pada pembelajaran PAI BP di kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi.

Berdasarkan uraian di atas muncul sebuah pertanyaan penting, apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media QR Code dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi Kab. Bandung pada mata pelajaran PAI BP?

B. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang tersebut maka dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media QR Code pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI BP di kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi sebelum dan sesudah dilakukan penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis media QR Code?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis media QR Code terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI BP di kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penggunaan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media QR Code pada mata pelajaran PAI BP di kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi.
2. Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi sebelum dan sesudah dilakukan penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbasis media QR Code.
3. Pengaruh penggunaan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis media QR Code terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI BP di kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi

D. Manfaat Penelitian

Secara umum, penelitian ini memiliki dua manfaat, diantaranya adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan pendidikan Islam. Lebih lanjut peneliti berharap Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi Penelitian lainnya yang berhubungan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Guru bisa memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai panduan untuk menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media QR Code dalam mengajar PAI BP. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan membantu siswa dalam mengerti materi PAI BP dengan lebih baik. Selain itu juga, guru dapat menyesuaikan pembelajaran dengan minat belajar siswa.

b) Bagi Siswa

Pelajar dapat merasakan proses belajar PAI BP yang lebih memikat dan dinamis melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Media QR Code. Hal ini dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar kognitif Siswa dalam pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sumber referensi dan bahan informasi bagi sekolah untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi Peneliti lebih lanjut dalam bidang PAI BP. Hasilnya dapat membantu Peneliti dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang lebih efektif.

E. Kerangka Berpikir

Penggunaan merupakan kata yang berasal dari kata dasar “guna”. Penggunaan memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga

penggunaan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Penggunaan juga memiliki arti proses, cara atau perbuatan dalam menggunakan sesuatu, dan arti lainnya dari penggunaan adalah pemakaian (KBBI), n.d.).

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh Pendidik yang dapat menyebabkan Siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam pembelajaran terdapat proses hubungan timbal balik antara Siswa dengan berbagai komponen Pendidikan sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya (R Festiawan, 2022).

Model pembelajaran kooperatif sendiri memiliki landasan teori konstruktivisme, yaitu teori yang meyakini bahwa manusia membangun pengetahuan oleh dirinya sendiri. Adapun model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang lebih fokus pada keterampilan sosial Siswa, karena dalam penerapannya membuat siswa saling belajar antara satu sama lain dan saling bekerja sama dengan teman-temannya (Yulia et al., n.d.-a). Sedangkan menurut Rusman (2014), pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan melibatkan aktivitas kerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dan setiap anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya terdapat model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) itu sendiri siswa dibagi menjadi kelompok kecil dengan jumlah anggota empat hingga enam orang yang dibagi dengan cara heterogen berdasarkan jenis kelamin, ras, etnis dan pengetahuan yang dimiliki. Dengan adanya kelompok yang berbeda-beda memungkinkan siswa untuk melakukan interaksi dengan saling belajar, dan saling mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru (May Hikmah et al., 2018).

Dalam proses pembelajaran terdapat hasil belajar yang harus ditunjang dengan menggunakan tes, agar bisa dilihat ketercapaiannya pembelajaran tersebut dan digunakan juga sebagai evaluasi dari proses kegiatan pembelajaran. Menurut

Hairun hasil belajar merupakan alat pengukuran proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan, agar materi dapat tersampaikan kepada siswa dengan tuntas dan sesuai dengan kurikulum (Yulia et al., n.d, 2020).

Adapun siswa bisa dikatakan berhasil dalam belajarnya apabila dapat mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan pengembangan sikap. Bloom dalam membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif yang berkenaan dengan sikap, dan ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak (Arifudin, 2020).

Pada penelitian ini akan dibahas mengenai ranah kognitif sebagai salah satu bentuk penilainnya. Hal tersebut dikarenakan ranah kognitif dianggap lebih menggambarkan hasil belajar siswa dari segi penguasaan bahan ajar, karena dalam ranah kognitif menekankan perilaku-perilaku yang mengandung aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir (Ahmad Noviansah, 2020). Adapun indikator hasil belajar dari ranah kognitif, adalah Mengingat (C1), Memahami (C2), Mengaplikasikan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5) serta Mencipta (C6) (Anderson, 2015).

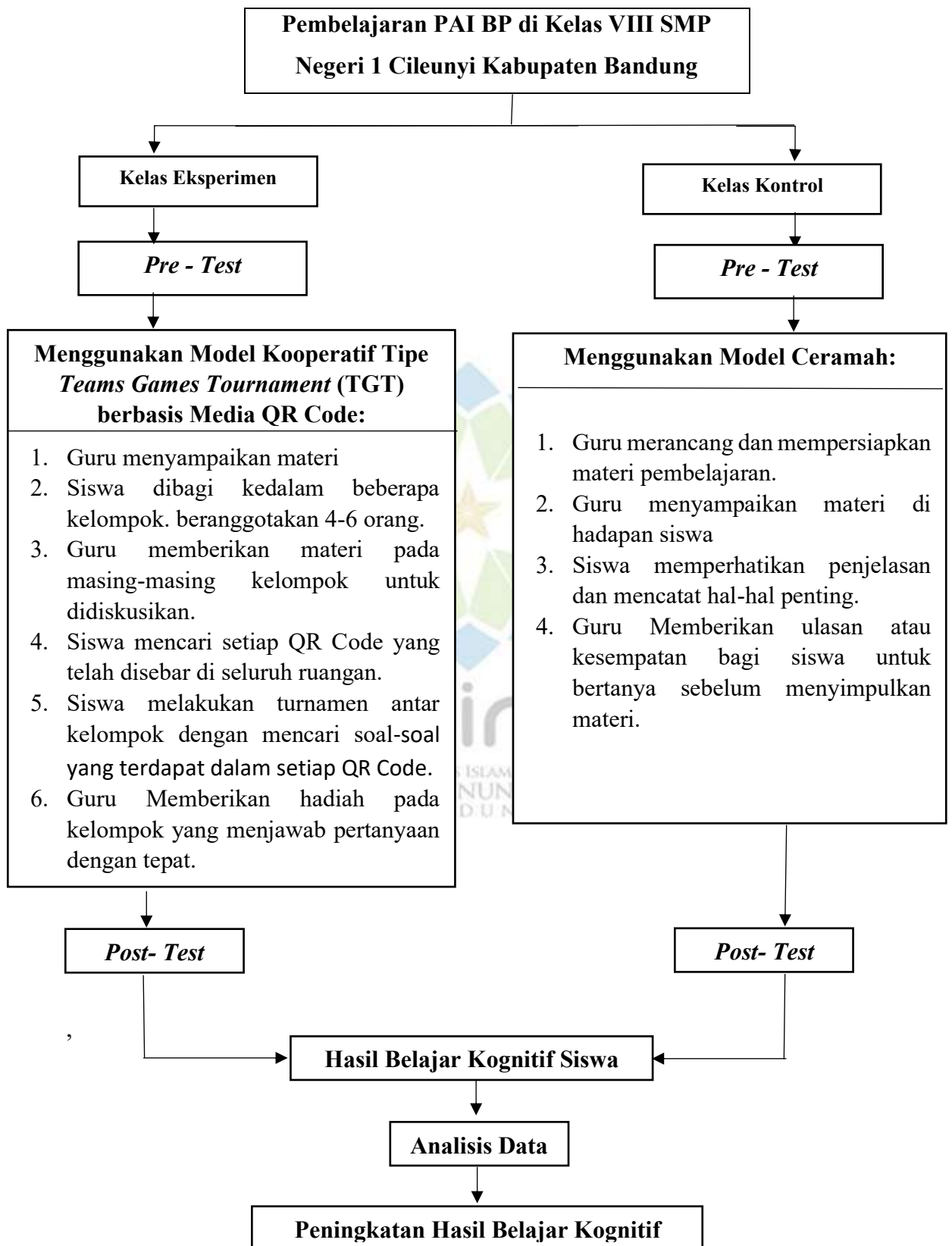
Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, menuntut kegiatan pembelajaran harus bersifat inovatif. Guru dituntut untuk mengintegrasikan teknologi atau pendekatan pembelajaran yang mampu merangsang keterlibatan aktif siswa dan dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Hal tersebut bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan, efektif, efisien serta tercapainya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Salah satu contoh pemanfaatan telepon pintar dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan aplikasi Quick Respon Code (QR Code). QR code merupakan gambar dimensi dua yang terdiri dari kumpulan garis yang merepresentasikan sebuah data. QR Code merupakan evolusi dari barcode yang awalnya satu dimensi menjadi dua dimensi. QR Code berisi informasi baik diarah vertikal dan horizontal, sedangkan barcode berisi data dalam satu arah saja. QR Code memegang jauh volume yang lebih besar informasi dari barcode. QR Code

memiliki kemampuan mengakses data dari sebuah perangkat penyimpan maupun internet dengan cepat serta dapat dibaca melalui telepon pintar. Maka, dalam pembelajaran QR Code dapat dimanfaatkan sebagai media penyimpanan materi, contoh soal bahkan soal latihan dengan metode pembelajaran berbentuk permainan (Yahya & Bakri, 2019).

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti akan berfokus pada penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media QR Code untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP. Karena, jika model yang digunakan tidak variatif akan menimbulkan kejenuhan pada siswa saat proses pembelajaran. Menurut Slavin secara garis besar Sintaks model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima elemen, yaitu: persentasi di kelas dalam bentuk tim, permainan, turnamen, dan penghargaan pada tim yang menang dalam turnamen (Eka Adnyana, 2020). Adapun media dalam permainan dan turnamen yang disajikan dalam Penelitian ini akan menggunakan media QR Code, agar smartphone yang dibawa oleh siswa dapat dimanfaatkan dengan baik. Kemudian pada penelitian ini peneliti juga akan merumuskan skema kerangka berpikir sebagai berikut.





Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan yang ada dalam penelitian, hingga bisa dibuktikan kebenarannya dengan data-data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian. Hipotesis juga dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.

Penelitian ini akan menyoroti dua variabel, variabel pertama adalah penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis media QR Code yang diberi simbol Variabel X, dan variabel kedua adalah meningkatkan hasil belajar kognitif Siswa yang diberi simbol Variabel Y.

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, Peneliti merumuskan hipotesis pada Penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: “Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis media QR Code dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan pada mata pelajaran PAI BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi Kab. Bandung”.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Ryan Crishtano (Skripsi, Universitas Negeri Yoyakarta) yang meneliti tentang “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X kelas X Di SMA Negeri 1 Piyunan Tahun Ajaran 2012/2013*”. Berdasarkan hasil Penelitian ini diperoleh bahwa hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa dengan metode konvensional. Persamaan Penelitian ini dengan Penelitian yang dilakukan oleh Ryan Crishtano adalah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran kooperatif dan hasil belajar. Adapun perbedaan Penelitian ini dengan Penelitian Ryan Crishtano terletak pada mata pelajaran yang berbeda serta media *QR Code* yang diunakan.
2. Dina Apriani (Sumatera Utara Medan) yang meneliti tentang “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar*

Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di Mis Ikhwanul Muslimin Tembung” Berdasarkan hasil Penelitian ini diperoleh bahwa hasil belajar yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab. Persamaan Penelitian ini dengan Penelitian Dina Apriani adalah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran kooperatif dan hasil belajar. Adapun perbedaan Penelitian ini dengan Penelitian Dina Apriani terletak pada mata pelajaran yang berbeda, tipe model pembelajaran serta media QR Code yang digunakan.

3. Fadila Eliya (Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung) yang meneliti tentang “*Penerapan model Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis media Switch Game untuk meningkatkan hasil belajar PAI*”. Berdasarkan Penelitian ini hasil belajar kognitif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pre test* yang bernilai 64,2 menjadi 81,2. Nilai ini berada pada kategori sangat baik. Persamaan Penelitian ini dengan Penelitian Fadila Eliya adalah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada media yang membantu diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
4. Azizah (Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung) dengan judul “*Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantu Word Search Puzzle untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem ekskresi*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif quasi eksperimen dengan metode desain non-equivalent control group. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan kinerja guru dan aktivitas siswa memperoleh kategori sangat baik. Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa memperoleh nilai N-Gain 0,60 dan 0,30 dengan kategori sedang. Persamaan dengan Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain *non-*

equivalent control group. Sedangkan perbedaannya yaitu pada variabel terikat, Penelitian yang dilakukan oleh Azizah ini meneliti pada kemampuan keterampilan berpikir kritis, sedangkan Peneliti pada hasil belajar kognitif siswa.

5. 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, perbedaannya terletak dalam variabel terikat, di mana Faiz meneliti kemampuan berpikir kritis, sementara penelitian ini lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa.