

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Melalui pendidikan, manusia tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan.

Proses pendidikan di sekolah pada dasarnya diwujudkan melalui kegiatan belajar dan pembelajaran. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman (Arifin & Susilana, 2023). Perubahan tingkah laku tersebut terjadi bukan karena pengaruh obat-obatan atau zat kimia lainnya dan cenderung bersifat permanen. Sementara itu, pembelajaran adalah suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar (Reigeluth & Chellman, 2009). Pembelajaran terdiri dari serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan untuk memudahkan terjadinya kegiatan belajar sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Dalam pendidikan, taksonomi dibuat untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan (Mahmudi et al., 2022). Taksonomi adalah klasifikasi berhierarki dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi atau dapat juga berarti ilmu yang mempelajari tentang klasifikasi (Santrock, 2007). Salah satu taksonomi yang banyak digunakan adalah Taksonomi Bloom. Taksonomi ini

mengklasifikasikan tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual; (2) ranah afektif, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi; dan (3) ranah psikomotorik, berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik (Mahmudi et al., 2022).

Dalam konteks pembelajaran, keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan dapat diamati melalui hasil belajar. Hasil belajar diartikan sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2017). Selain itu, hasil belajar juga dipahami sebagai sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusman, 2017). Sejalan dengan pendapat tersebut, hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2014).

Pencapaian hasil belajar sangat dipengaruhi oleh bagaimana kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas. Namun, pada praktiknya, kegiatan pembelajaran di kelas masih didominasi aktivitas satu arah yang hanya berfokus pada penyampaian materi. Kondisi ini menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik belum mampu mencapai hasil belajar kognitif yang diharapkan. Padahal, ranah kognitif memiliki peran yang sangat penting karena menjadi dasar untuk mengembangkan dua ranah lainnya.

Permasalahan rendahnya hasil belajar kognitif ini juga terjadi pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Miftahul Falah Kota Bandung. Berdasarkan Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah, SKI merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia dalam membangun peradaban dari masa ke masa. Pembelajaran SKI menekankan pada kemampuan mengambil *ibrah/hikmah* (pelajaran) dari sejarah masa lalu untuk menyikapi dan menghadapi permasalahan masa kini dan masa depan (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019). Rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik

menunjukkan bahwa mereka belum mampu memahami materi SKI dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran SKI tidak tercapai secara maksimal. Kondisi ini juga berdampak pada ranah afektif dan psikomotor yang seharusnya berkembang melalui pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Miftahul Falah Kota Bandung, terdapat beberapa faktor dalam pembelajaran SKI yang menyebabkan rendahnya hasil belajar kognitif, antara lain: (1) minat membaca peserta didik yang masih rendah; (2) kurangnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mereka cenderung pasif, mudah bosan, mengobrol, bermain, bahkan tidur saat pembelajaran berlangsung; (3) minimnya variasi model pembelajaran yang digunakan; dan (4) penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Faktor-faktor tersebut berdampak langsung pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi SKI sehingga hasil belajar kognitif peserta didik masih rendah. Hal ini ditunjukkan oleh hasil ulangan harian, di mana sekitar 65% (19 peserta didik) dari 29 peserta didik di kelas VII D MTs Miftahul Falah Kota Bandung masih memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75.

Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan merancang pembelajaran SKI menggunakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan (Al-Tabany, 2017). Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang digunakan oleh seorang guru untuk merancang proses pembelajaran di kelas dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, sehingga materi dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Dalam konteks rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI di MTs Miftahul Falah Kota Bandung, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat membaca, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta menghadirkan pembelajaran yang variatif dan menarik. Salah satu model pembelajaran yang memenuhi karakteristik

tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin, *cooperative learning refers to a set of instructional methods in which students work in small, mixed-ability learning groups. The students in each group are responsible not only for learning the material being taught in class, but also for helping their groupmates learn* (Slavin, 1991). Dengan kata lain, model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil dengan kemampuan beragam, di mana setiap peserta didik bertanggung jawab atas pemahamannya dan membantu anggota kelompok lainnya mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dinilai mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI adalah *Team Games Tournament* (TGT) (Mujahidah, 2025; Zahra, 2025). Model ini memadukan kerja sama kelompok dengan permainan dan kompetisi dalam bentuk turnamen. Inti dari TGT terletak pada pemberian kesempatan kepada setiap peserta didik untuk menyumbangkan skor bagi kelompoknya melalui turnamen yang bersifat adil karena peserta didik dengan tingkat kemampuan yang relatif sama ditempatkan dalam meja turnamen yang setara (Slavin, 1982). Dengan karakteristik tersebut, penerapan TGT sangat relevan untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI di MTs Miftahul Falah Kota Bandung, sehingga model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik secara efektif.

Dalam implementasinya, model TGT dapat dibantu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran (Prawesti et al., 2024). Media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk (Riyana, 2012), salah satunya berupa *board game*, yaitu permainan papan yang dilengkapi dengan komponen tertentu seperti kartu, dadu, pion, atau token, yang digunakan untuk menjalankan permainan tersebut (Chasanah, 2025). Berbeda dengan biasanya, *board game* yang digunakan memiliki konten spesifik yang disiapkan oleh guru sesuai tujuan pembelajaran.

Penggunaan *board game* ini bertujuan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan memahami materi dengan lebih baik, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik secara efektif.

Berdasarkan urgensi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI di MTs Miftahul Falah Kota Bandung, maka penting untuk dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantu Media *Board Game* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung)”. Penelitian ini difokuskan pada tiga hal, yaitu mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik, mendeskripsikan penerapan model TGT berbantu media *board game*, dan mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik melalui penerapan model tersebut pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung?
2. Bagaimana penerapan model *Team Games Tournament* berbantu media *board game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung?
3. Sejauh mana peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung melalui penerapan model *Team Games Tournament* berbantu media *board game*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan model *Team Games Tournament* berbantu media *board game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung melalui penerapan model *Team Games Tournament* berbantu media *board game*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teori mengenai penerapan model TGT berbantu media *board game* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Hasil penelitian dapat menjadi bukti empiris bahwa variasi model dan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif, khususnya pada mata pelajaran SKI.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini juga memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut:

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan model TGT berbantu media *board game* pada mata pelajaran SKI. Melalui temuan penelitian ini, guru memperoleh

gambaran mengenai langkah-langkah penerapan model TGT dan cara memanfaatkan *board game* sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

b. Bagi peserta didik

Penelitian ini memberi peserta didik pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Aktivitas dalam model TGT berbantu media *board game* yang memadukan diskusi, permainan, dan kompetisi memungkinkan peserta didik lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan ini diharapkan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar di sekolah. Temuan mengenai penerapan model TGT berbantu media *board game* dan peningkatan hasil belajar kognitif dapat dijadikan dasar dalam mendorong penggunaan model pembelajaran yang terbukti efektif.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi rujukan dan bahan perbandingan untuk penelitian serupa terkait penerapan model TGT maupun penggunaan media *board game* pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian ini juga membuka peluang untuk mengembangkan penelitian pada aspek afektif dan psikomotor peserta didik atau memadukan model TGT dengan media pembelajaran lainnya.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan interaksi edukatif antara guru dan peserta didik demi mencapai tujuan pembelajaran. Pada pembelajaran di sekolah, guru dituntut mampu merancang strategi pembelajaran yang efektif agar peserta didik

terdorong untuk aktif, memahami materi, dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini sangat penting, terutama pada mata pelajaran SKI yang sering dianggap membosankan. Namun, realitas di sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran SKI masih didominasi aktivitas satu arah, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan mengakibatkan hasil belajar kognitif kurang maksimal. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi dalam model pembelajaran yang digunakan.

Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan adalah model pembelajaran kooperatif, yaitu model yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil, di mana setiap peserta didik belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hariyanto & Warsono, 2012). Dari berbagai tipe pembelajaran kooperatif, TGT merupakan salah satu model yang dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif (Mujahidah, 2025; Zahra, 2025). Model ini memiliki beberapa tahapan, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, turnamen, dan penghargaan kelompok (Slavin, 2015). Struktur ini memungkinkan peserta didik untuk memahami materi, berdiskusi, sekaligus menerapkan pengetahuan melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Model TGT mampu mendorong peserta didik untuk aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya, menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai antar anggota kelompok, serta membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Shoimin, 2014).

Agar implementasi model pembelajaran TGT berjalan optimal, dukungan media pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan. Media pembelajaran berfungsi untuk: (1) memperjelas penyajian informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu; dan (3) meningkatkan perhatian peserta didik, sehingga dapat memunculkan motivasi belajar (Arsyad, 2014). Dalam konteks pembelajaran TGT, salah satu media yang relevan adalah *board game*, yaitu permainan papan yang dirancang untuk menampilkan potongan materi, pertanyaan, atau tantangan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Media

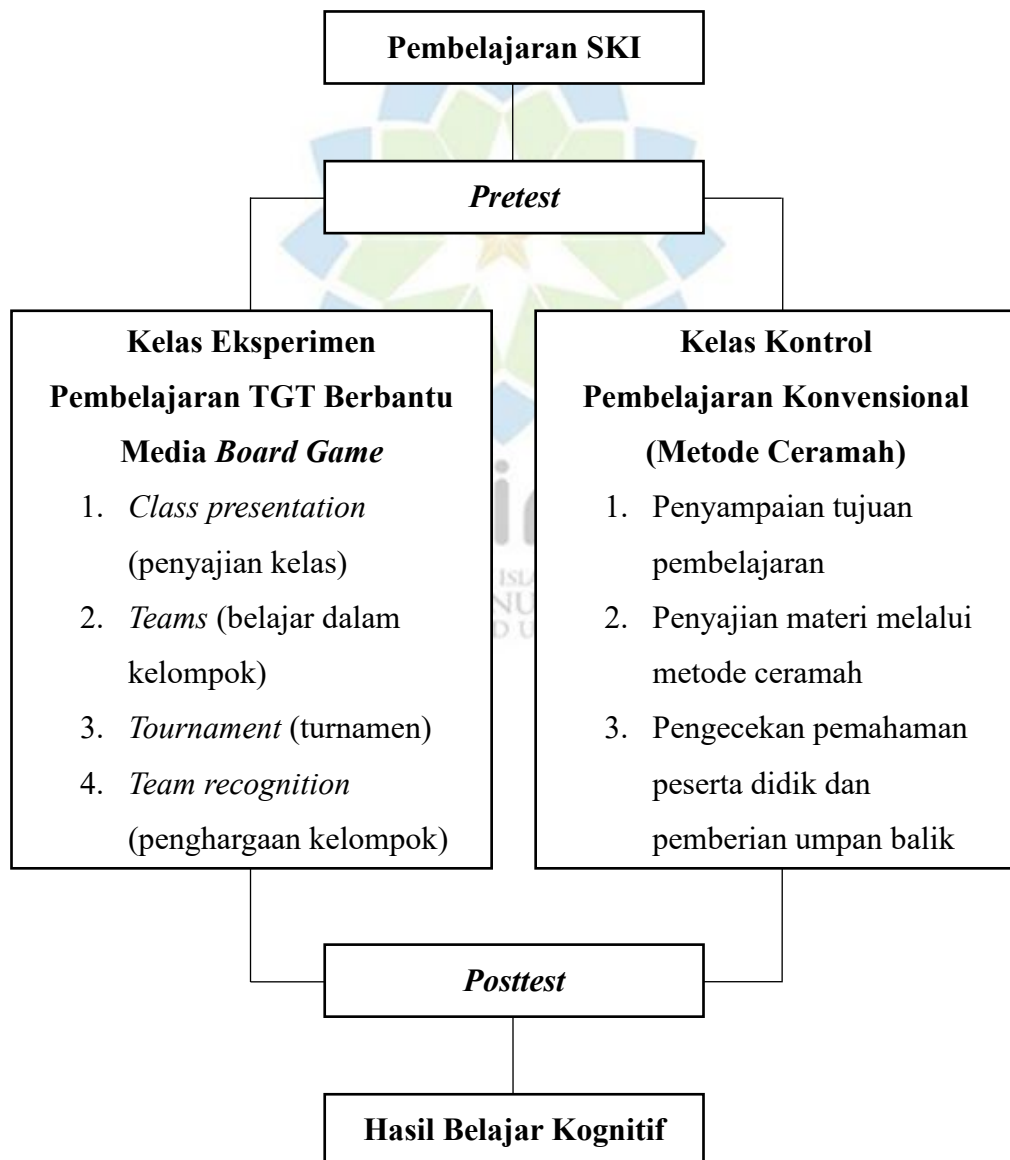
ini menggabungkan aspek visual, aturan permainan, interaksi sosial, dan tantangan, sehingga dapat mendukung pemahaman konsep, menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus menjaga fokus peserta didik pada materi yang dipelajari. Melalui *board game*, peserta didik dapat secara aktif melakukan proses kognitif.

Efektivitas pembelajaran merujuk pada sejauh mana proses pembelajaran mampu menghasilkan perubahan perilaku belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Sudjana, 2017). Dalam penelitian ini, efektivitas yang dimaksud adalah keberhasilan penerapan model TGT berbantu media *board game* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI. Hasil belajar kognitif mengacu pada kemampuan peserta didik dalam ranah intelektual seperti mengingat, memahami, dan menerapkan materi pembelajaran yang diukur melalui instrumen tes berbasis indikator ranah kognitif (Anderson & Krathwohl, 2001).

Penggabungan model TGT dengan media *board game* berlandaskan teori belajar konstruktivisme, yaitu belajar sebagai proses membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Wahab & Rosnawati, 2021). Struktur kompetitif model TGT mendorong peserta didik untuk memperhatikan materi saat penyajian kelas, aktif berdiskusi dalam kelompok, dan berusaha menjawab pertanyaan dalam permainan agar mampu memenangkan turnamen. Sementara itu, media *board game* memperkuat implementasi TGT, khususnya pada tahap turnamen. Kombinasi keduanya menghasilkan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI.

Untuk memastikan efektivitas kombinasi model dan media tersebut, penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerima perlakuan berupa pembelajaran TGT berbantu media *board game*, sedangkan kelas kontrol tidak menerima perlakuan dan akan menggunakan pembelajaran konvensional. Sebelum pembelajaran, kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar kognitif secara umum. Setelah pembelajaran, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan

hasil belajar kognitif. Jika hasil *pretest* kedua kelas cenderung setara, maka perbedaan skor *posttest* dapat ditafsirkan sebagai pengaruh langsung dari perlakuan. Dengan demikian, apabila kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantu media *board game* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI. Skema kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penyelidikan ilmiah (Yusuf, 2014). Hipotesis dapat juga dikatakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Jawaban tersebut dikatakan sementara karena baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data dalam penelitian (Sugiyono, 2015). Namun perlu digarisbawahi bahwa apa yang dikemukakan dalam hipotesis adalah jawaban sementara yang dianggap besar kemungkinannya untuk menjadi jawaban yang benar (Yusuf, 2014).

Hipotesis dinyatakan dalam bentuk hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat (Yusuf, 2014). Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015). Variabel bebas disebut juga dengan variabel independen, sementara variabel terikat disebut dengan variabel dependen.

Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah model TGT berbantu media *board game*, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar kognitif. Berdasarkan kerangka berpikir di atas, peneliti merumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Penerapan model TGT berbantu media *board game* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Alfiani Latifah Ainul Zahra (2025) melakukan penelitian kuasi eksperimen berjudul “**Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *QR Code* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran PAI BP (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 1 Cileunyi**

Kabupaten Bandung)". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis media *QR Code* efektif meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 41,23 menjadi 80,79 dan nilai signifikansi uji $t < 0,001$. Penelitian tersebut relevan karena sama-sama menerapkan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada jenjang SMP/MTs. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan media *QR Code* pada mata pelajaran PAIBP, sedangkan penelitian ini menggunakan media *board game* pada mata pelajaran SKI. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terdapat pada jenis media pembelajaran dan konteks mata pelajaran.

Muthiah Mujahidah (2025) melakukan penelitian kuasi eksperimen berjudul "**Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Berbantu Media Baamboozle terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian pada Siswa Kelas VII MTs Al-Misbah Kota Bandung)**". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantu media Baamboozle efektif meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 54,23 menjadi 73,46. Penelitian tersebut relevan karena sama-sama menerapkan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran SKI di jenjang MTs. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan media Baamboozle, sedangkan penelitian ini menggunakan media *board game*. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada jenis media pembelajaran.

Putri Amilah (2025) melakukan penelitian kuasi eksperimen berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Teknik *Family 100* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Fikih (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII di SMP Plus Al-Istiqomah)**". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan teknik *Family 100* efektif meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 10,85 menjadi 13,35 dan nilai signifikansi uji $t < 0,000$. Penelitian tersebut

relevan karena sama-sama menerapkan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada jenjang SMP/MTs. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan teknik *Family 100* pada mata pelajaran Fikih, sedangkan penelitian ini menggunakan media *board game* pada mata pelajaran SKI. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terdapat pada jenis media pembelajaran dan konteks mata pelajaran.

Eliya Fadila (2024) melakukan penelitian kuasi eksperimen berjudul **“Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media *Switch Game* Meningkatkan Hasil Belajar PAI (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung)”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantu media *switch game* efektif meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata dari 64,2 menjadi 81,2. Penelitian tersebut relevan karena sama-sama menerapkan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar kognitif. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan media *switch game* pada mata pelajaran PAI di jenjang SMA, sedangkan penelitian ini menggunakan media *board game* pada mata pelajaran SKI di jenjang MTs. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada jenis media pembelajaran, konteks mata pelajaran, dan jenjang pendidikan.

Nuryani (2019) melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) berjudul **“Penerapan *Teams Games Tournament Model* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam SD Negeri 1 Girikarto Kecamatan Sekampung”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dari 67,42 pada siklus I menjadi 71,46 pada siklus II, dan peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 54,54% menjadi 81,82%. Penelitian tersebut relevan karena sama-sama menerapkan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbedaannya, penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran PAI di jenjang SD dengan metode PTK, sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran SKI di jenjang MTs dengan menggunakan media

board game. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kebaruan pada penggunaan media pembelajaran dan konteks mata pelajaran yang diteliti.

Berdasarkan tinjauan penelitian terdahulu di atas, terlihat bahwa model TGT telah banyak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum mengeksplorasi pemadanan model pembelajaran TGT dengan media pembelajaran berupa *board game*. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada kombinasi model TGT dengan media *board game*, yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTs Miftahul Falah.

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Alfiani Latifah Ainul Zahra (2025)	Model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada jenjang SMP/MTs	Media pembelajaran (<i>QR Code vs Board Game</i>) dan mata pelajaran (PAIBP vs SKI)
2	Muthiah Mujahidah (2025)	Model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar kognitif SKI pada jenjang MTs	Media pembelajaran (<i>Baamboozle vs Board Game</i>)
3	Putri Amilah (2025)	Model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada jenjang SMP/MTs	Teknik/media pembelajaran (<i>Family 100 vs Board Game</i>) dan mata pelajaran (Fikih vs SKI)
4	Eliya Fadila (2024)	Model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar kognitif	Jenjang (SMA vs MTs), media pembelajaran (<i>Switch Game vs Board Game</i>), dan mata pelajaran (PAI vs SKI)

5	Nuryani (2019)	Model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar	Jenjang pendidikan (SD vs MTs), metode penelitian (PTK vs kuasi eksperimen), penggunaan media pembelajaran (tanpa media vs <i>board game</i>), dan mata pelajaran (PAI vs SKI)
---	-------------------	---	---

