

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan memiliki pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian yang baik, kekuatan spiritual keagamaan, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Siregar, 2022).

Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan unsur yang paling fundamental. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Pada proses pembelajaran, guru memiliki peran sentral sebagai pendidik yang bertanggung jawab dalam menyampaikan ilmu pengetahuan serta membimbing siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pelaksanaan pendidikan pada hakikatnya tidak terlepas dari adanya aktivitas belajar di dalam kelas. Mutu pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas aktivitas pembelajaran yang berlangsung. Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila tujuan pembelajaran tercapai dan seluruh komponen pembelajaran, seperti guru dan siswa, mampu berinteraksi secara aktif, berkesinambungan, serta saling melengkapi dalam proses belajar mengajar.

Pendidik sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran memiliki tanggung jawab untuk membimbing peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Selain itu, pendidik juga berperan sebagai teladan serta fasilitator yang menyediakan dan mengelola berbagai layanan maupun sarana yang digunakan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Munawir et al., 2022).

Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian, karakter, dan akhlak peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, serta berakhlak mulia. Pada jenjang madrasah, khususnya

dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, pembelajaran tidak hanya diarahkan pada pencapaian kompetensi kognitif, tetapi juga pada pengembangan aspek afektif dan psikomotor peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Oktober 2025 selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MTs Cijawura Kota Bandung yang didirikan oleh Alm. Drs. Afif Arifin Yusuf, menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak masih belum optimal. Hasil observasi awal menunjukkan persentase keaktifan belajar siswa sebesar 53,58%, yang berada pada kategori sedang. Meskipun demikian, proses pembelajaran pada mata pelajaran ini masih berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi, serta bekerja sama dalam kelompok. Guru juga mengemukakan bahwa siswa cenderung menunggu arahan tanpa berinisiatif untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa.

Keaktifan belajar siswa tersebut berdampak pada proses pembelajaran secara keseluruhan, karena keaktifan belajar berpengaruh terhadap perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Siswa yang aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan siswa yang bersikap pasif. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin (2015) menjelaskan bahwa model kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan

kerja sama kelompok dengan permainan edukatif serta turnamen akademik yang bersifat kompetitif namun menyenangkan. Struktur turnamen dalam TGT mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif karena setiap anggota kelompok memiliki peran dalam memperoleh skor tim. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa (Paramita et al., 2019).

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga turut memengaruhi tingkat keaktifan siswa. Media *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang relevan karena menuntut siswa untuk menyusun potongan informasi menjadi satu kesatuan yang utuh, sehingga dapat merangsang aktivitas kognitif, visual, dan kinestetik. Penelitian Solichin (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan konsentrasi, keterlibatan, serta kerja sama siswa dalam proses pembelajaran. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena siswa berperan aktif dalam membangun pemahamannya.

Sinergi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan penggunaan media *puzzle* menjadi alternatif pembelajaran yang berpotensi meningkatkan keaktifan belajar siswa. Model kooperatif tipe TGT menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif, sedangkan media *puzzle* menghadirkan aktivitas visual dan motorik yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang. Penelitian yang mengombinasikan kedua pendekatan ini masih terbatas, khususnya pada pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat MTs, karena sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan aspek hasil belajar dan mengkaji penggunaan model atau media secara terpisah.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dipandang penting untuk dilakukan sebagai upaya mengatasi rendahnya keaktifan belajar siswa sekaligus mengisi kesenjangan penelitian yang masih ada. Oleh karena itu, penelitian ini akan menerapkan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *puzzle* pada siswa kelas VIII MTs Cijawura Kota Bandung untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs Cijawura?
2. Bagaimana tingkat keaktifan belajar siswa antara kelas yang menerapkan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Puzzle* dengan kelas yang menerapkan model konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs Cijawura?
3. Bagaimana penerapan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Puzzle* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs Cijawura?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs Cijawura.
2. Untuk mengetahui perbedaan tingkat keaktifan belajar siswa antara kelas yang menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *puzzle* dengan kelas yang menerapkan model konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs Cijawura.
3. Untuk mengetahui penerapan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Puzzle* terhadap peningkatan keaktifan belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs Cijawura.

#### D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

##### 1. Manfaat Teoretis

- a. Menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang Pendidikan Agama Islam, khususnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *puzzle* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- b. Menjadi rujukan ilmiah bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang mengkaji integrasi model pembelajaran aktif dan media interaktif, khususnya pada mata pelajaran keagamaan.
- c. Mendukung pengembangan teori *student-centered learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

- 1) Menumbuhkan semangat belajar, rasa tanggung jawab, serta kemampuan bekerja sama melalui kegiatan permainan edukatif dalam tim.
- 2) Meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai akidah dan akhlak secara aktif, kontekstual, dan bermakna.

###### 2) Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak
- 2) Membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif melalui penerapan media *puzzle* dan turnamen akademik.

###### 3) Bagi Sekolah/Madrasah

- 1) Memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang berorientasi pada aktivitas dan keaktifan siswa.

- 2) Meningkatkan mutu pembelajaran Akidah Akhlak serta mendukung pencapaian profil Pelajar Pancasila dan pelajar *rahmatan lil 'alamin*.
- 4) Bagi Peneliti Selanjutnya
  - 1) Menjadi bahan referensi dalam mengembangkan penelitian sejenis pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda, baik dengan penggunaan media maupun model pembelajaran lain yang relevan.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran Akidah Akhlak menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang terlibat secara langsung dalam proses belajar. Dalam perspektif teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas berpikir, interaksi sosial, dan keterlibatan mental maupun fisik. Keaktifan belajar siswa tercermin melalui berbagai bentuk partisipasi, seperti berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Uno (2016) menyatakan bahwa tingkat keaktifan belajar sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan guru, metode pembelajaran yang bersifat interaktif dan partisipatif cenderung menghasilkan keterlibatan siswa yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Hasil observasi awal di MTs Cijawura menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas VIII masih tergolong rendah. Hal tersebut ditandai dengan siswa yang cenderung pasif, lebih sering menunggu arahan guru, jarang mengajukan pertanyaan, serta kurang terlibat secara optimal dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu mengubah pola belajar siswa dari pasif menjadi lebih aktif dan partisipatif.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin (2010) menjelaskan bahwa TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok heterogen serta kompetisi akademik melalui kegiatan turnamen. Model kooperatif tipe TGT terdiri atas lima komponen

utama, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Agustian et al., 2018). Struktur tersebut dirancang untuk meningkatkan interaksi, motivasi, dan partisipasi siswa secara merata, karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan timnya.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Media *puzzle* merupakan media visual yang berbentuk potongan-potongan informasi yang harus disusun secara logis untuk membentuk suatu konsep atau pemahaman utuh. Menurut Solichin (2021), media *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena mendorong siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan terlibat aktif dalam proses penyusunan informasi.

Secara teoritis, integrasi model pembelajaran TGT dengan media *puzzle* memiliki potensi besar dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi yang dimiliki, khususnya kemampuan berpikir kritis serta keterampilan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Model kooperatif tipe TGT menyediakan kerangka pembelajaran kooperatif dan kompetitif yang mendorong keterlibatan siswa, sedangkan media *puzzle* berfungsi sebagai sarana interaktif yang membantu siswa membangun pemahaman materi secara aktif. Kombinasi keduanya diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif, menarik, dan menantang dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

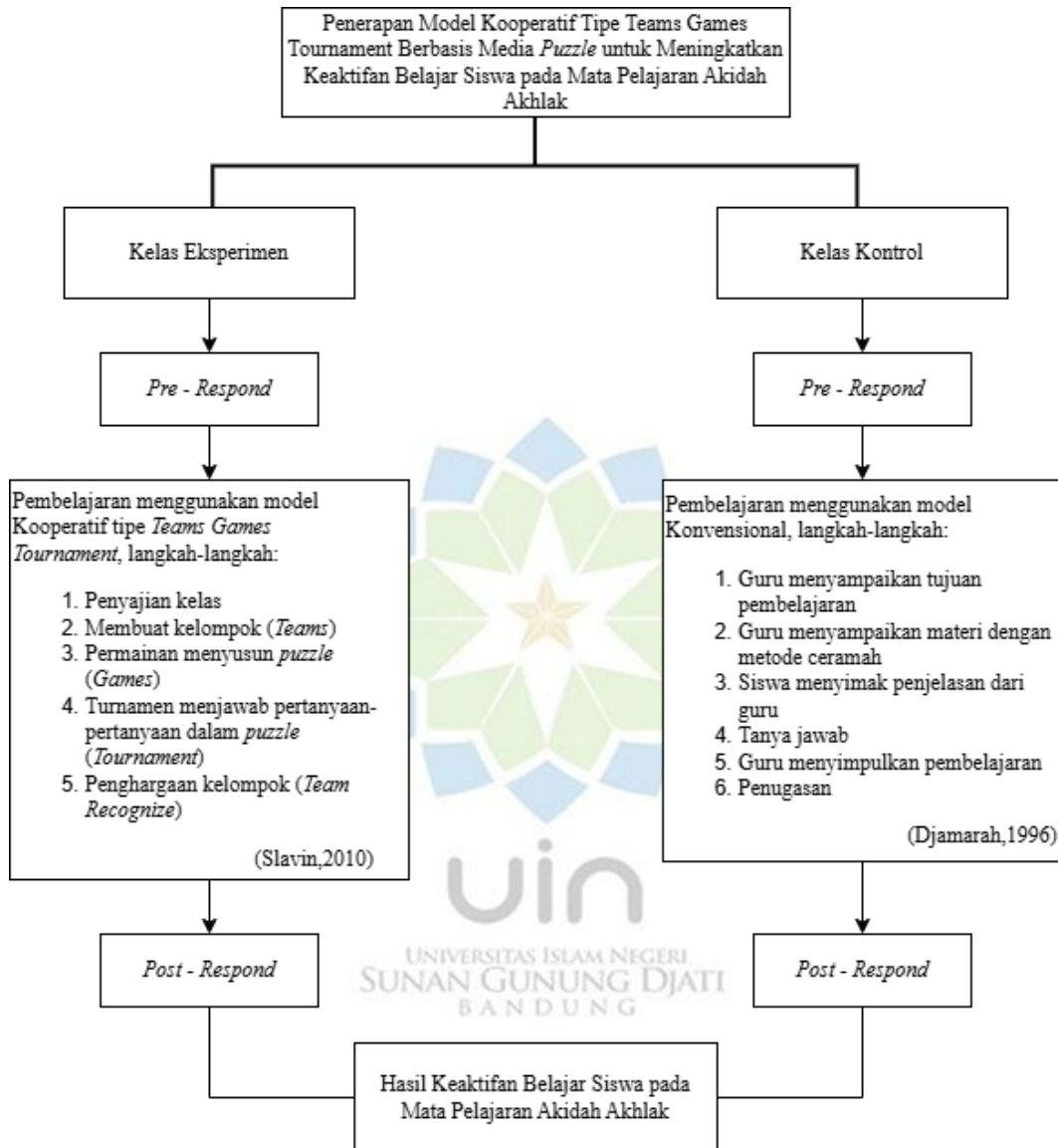
Penelitian mengenai penerapan model kooperatif tipe TGT berbasis media *puzzle* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di madrasah masih relatif terbatas. Sebagian penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji penerapan TGT atau media *puzzle* secara terpisah, serta umumnya diterapkan pada mata pelajaran umum seperti IPA dan IPS. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut serta memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi

pembelajaran inovatif yang berorientasi pada peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *puzzle*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional melalui metode ceramah dan tanya jawab. Pengukuran awal dilakukan melalui *Pre-Respond* untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa sebelum perlakuan diberikan, sedangkan pengukuran akhir dilakukan melalui *Post-Respond* setelah perlakuan diterapkan. Perbandingan hasil *Pre-Respond* dan *Post-Respond* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan untuk mengetahui peningkatan dari penerapan model kooperatif tipe TGT berbasis media *puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa.



Berdasarkan kerangka berpikir tersebut apabila dituangkan dalam bentuk skema yaitu:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap suatu permasalahan penelitian yang kebenarannya masih harus dibuktikan melalui proses pengumpulan dan analisis data (Sugiyono, 2019). Hipotesis berfungsi sebagai jawaban awal yang bersifat prediktif, yang disusun berdasarkan kajian teori, hasil penelitian terdahulu, serta kerangka berpikir yang telah dirumuskan. Creswell (2012) menyatakan bahwa hipotesis dalam penelitian kuantitatif merupakan pernyataan yang dapat diuji secara empiris dan menunjukkan hubungan atau perbedaan antara dua variabel atau lebih sesuai dengan desain penelitian yang digunakan.

Dalam penelitian kuasi eksperimen, hipotesis digunakan untuk memprediksi adanya peningkatan atau perbedaan antara kelompok yang diberi perlakuan (kelas eksperimen) dan kelompok yang tidak diberi perlakuan (kelas kontrol).

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): Terdapat peningkatan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs Cijawura.

Hipotesis Nol ( $H_0$ ): Tidak terdapat peningkatan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *puzzle* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs Cijawura.

Hipotesis tersebut selanjutnya akan diuji kebenarannya melalui analisis data hasil penelitian untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis alternatif maupun hipotesis nol.

## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan kajian terhadap hasil-hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Tujuannya adalah untuk memperkuat landasan teoretis, menunjukkan posisi penelitian, serta menegaskan perbedaan dan kebaruan penelitian dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Meskipun memiliki kesamaan topik, penelitian terdahulu umumnya berbeda dari segi objek, lokasi, metode, maupun variabel yang diteliti. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Siti Sarah Nurul Rahmah (2025) dengan judul “Penggunaan Metode *Team Game Tournamnet* (TGT) berbasis Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti”. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain *Pretest and Posttest with Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa keaktifan siswa di kelas eksperimen meningkat secara signifikan, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 70,57 dan *posttest* 80,09. Sementara itu, kelas kontrol juga mengalami peningkatan namun tidak sebesar kelas eksperimen, yaitu dari rata-rata 72,18 menjadi 77,70. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan metode TGT berbasis media Kokami terhadap keaktifan siswa.
2. Eliya Fadila (2024) dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Berbasis Media *Switch Game* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI”. Metode penelitian yang digunakan adalah Kuasi Eksperimen dengan desain *non equivalent control grup*. Kelas yang menjadi eksperimen menggunakan model kooperatif tipe TGT berbasis *media Switch Game*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata – rata *post test* kelas eksperimen mengalami peningkatan dari nilai rata – rata 64,2 menjadi 81,20. Nilai ini berada pada kategori sangat baik.
3. Azkya Syaira Khairani (2025) dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Berbasis Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen pada *nonequivalent group design*. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* berbasis media teka-teki silang mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dengan skor 85,71% hingga 100% pada pertemuan kedua, motivasi belajar siswa setelah menerapkan model kooperatif tipe *Team Game*

*Tournament* berbasis media teka-teki silang menunjukkan adanya kenaikan rata-rata nilai sebesar 68,43 menjadi 68,89, pengaruh model kooperatif tipe *Team Game Tournament* berbasis media teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan perhitungan *n-gain* sebesar 0,014 atau 1,47% dikategorikan rendah. Adapun hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi  $0,821 > 0,05$ , maka hipotesis ditolak. Artinya tidak terdapat pengaruh pada model kooperatif *Tipe Team Games Tournament* berbasis media teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa.

4. Paramita, Harlita, Puspita, dan Widowati (2019) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan”. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan referensi model Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan kegiatan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media *puzzle* dan ditemukan peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Persentase keaktifan siswa pada siklus I adalah 59,84% dengan nilai tinggi, persentase keaktifan siswa pada siklus II meningkat menjadi 74,94% dengan nilai tinggi. Persentase hasil belajar siswa pada siklus I adalah 61,36%. Persentase hasil belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi 93,18%.
5. Wahyuni, Warsono, dan Tjipto (2020) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dengan Menggunakan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus di mana masing- masing siklus dilalui dengan empat tahapan, yaitu (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi; (4) refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti

dengan hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas siswa dari siklus I secara klasikal mencapai 56% masuk kategori ketuntasan cukup. Siklus II aktivitas siswa mencapai 70% masuk kategori ketuntasan cukup. Pada siklus III mencapai 82% atau kategori ketuntasan baik. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal siklus I mencapai 46% atau 12 siswa yang tuntas. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 77% atau 19 siswa tuntas dan meningkat lagi menjadi 85% atau 22 siswa pada siklus III.

Berdasarkan paparan kelima penelitian terdahulu di atas, terdapat beberapa *research gap* (celah penelitian) penting yang mendasari urgensi penelitian ini. Pertama, terdapat celah metodologis di mana penelitian TGT berbasis media *puzzle* sebelumnya masih didominasi oleh desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga diperlukan metode kuasi-eksperimen untuk menguji pengaruh kualitasnya secara lebih valid dan terukur secara statistika. Kedua, penelitian kuasi-eksperimen TGT mutakhir lebih banyak berfokus pada variabel hasil belajar dan motivasi pada mata pelajaran PAI, sehingga masih terdapat celah akademis untuk meneliti variabel keaktifan belajar melalui media *puzzle*. Selain itu, integrasi TGT dan *puzzle* terdahulu baru diterapkan pada materi IPA SMA dan SD kelas IV, sehingga terdapat celah konteks pada mata pelajaran dan jenjang yang peneliti teliti saat ini.

Berangkat dari celah tersebut, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengujian model TGT berbasis media *puzzle* menggunakan pendekatan kuantitatif metode kuasi-eksperimen guna memperoleh data pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, kebaruan penelitian ini juga terletak pada fokus mendalam terhadap optimalisasi media *puzzle* untuk merangsang keaktifan siswa, serta penerapannya secara spesifik pada materi Menerapkan Adab Bermedia Sosial mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Cijawura Kota Bandung. Melalui kombinasi metodologis, variabel, dan konteks subjek yang baru ini, penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis dan praktis yang lebih luas bagi model pembelajaran kooperatif.

Untuk memberikan gambaran komprehensif tentang penelitian yang telah dilakukan dan relevansinya dengan penelitian ini, berikut disajikan rangkuman penelitian terdahulu dalam bentuk tabel.

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

| No | Nama & Judul Penelitian                                                                                                                                                                                                          | Persamaan                                                                                                                                                        | Perbedaan                                                                                                                                                 |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Siti Sarah Nurul Rahmah (2025)<br>Penggunaan Metode Team Game Tournamnet (TGT) berbasis Media Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti” | Sama-sama menggunakan model kooperatif tipe TGT, menggunakan metode penelitian Kuasi Eksperimen, dan meneliti variabel terikat yang sama, yaitu Keaktifan Siswa. | Media pembelajaran yang digunakan berbeda, ruang lingkup materi, mata pelajaran, dan lokasi penelitian berbeda.                                           |
| 2  | Eliya Fadila (2024)<br>Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Berbasis Media Switch Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI                                                                                                       | Sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dan menggunakan metode penelitian Kuasi Eksperimen.                                                                 | Media pembelajaran yang digunakan berbeda, variabel terikat yang diteliti berbeda (mengukur Hasil Belajar), mata pelajaran dan lokasi penelitian berbeda. |
| 3  | Azkya Syaira Khairani (2025)<br>Penerapan Model Kooperatif Tipe Team                                                                                                                                                             | Sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT, menggunakan                                                                                                        | Media pembelajaran yang digunakan berbeda, variabel terikat yang diteliti                                                                                 |

|   |                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                              |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | Game Tournament Berbasis Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI                                                                                                                          | metode penelitian Kuasi Eksperimen ( <i>Nonequivalent Control Group Design</i> ).                                                                                 | berbeda (mengukur Motivasi Belajar), mata pelajaran dan lokasi penelitian berbeda.                                                                                                                           |
| 4 | Paramita, Harlita, Puspita, & Widowati (2019)<br>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Media <i>Puzzle</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan | Sama-sama menggunakan kombinasi model dan media yang sama, yaitu TGT berbasis Media <i>Puzzle</i> dan meneliti variabel terikat yang sama, yaitu Keaktifan Siswa. | Metode penelitian yang digunakan berbeda, subjek dan jenjang penelitian berbeda (Paramita dkk. meneliti SMA Kelas XI materi Biologi, sedangkan peneliti meneliti kelas VIII MTs dengan materi Akidah Akhlak. |
| 5 | Wahyuni, Warsono, & Tjipto (2020)<br>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Dengan Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDN                | Sama-sama menggunakan kombinasi model dan media yang sama dan meneliti variabel terikat yang sejenis (Aktivitas/Keaktifan Siswa)                                  | Metode penelitian yang digunakan berbeda, subjek dan lokasi penelitian berbeda (Wahyuni dkk. meneliti siswa SD Kelas IV, sedangkan peneliti meneliti siswa MTs Kelas VIII di MTs Cijawura Kota Bandung.      |

|  |                                |  |  |
|--|--------------------------------|--|--|
|  | Kalirungkut IV/580<br>Surabaya |  |  |
|--|--------------------------------|--|--|

