

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan berperan sebagai alat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia yang unggul. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, melainkan juga dibentuk karakter, sikap, serta keterampilan untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan sosial, ekonomi, dan budaya di masa mendatang. Selaras dengan amanat Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwasanya tujuan dari sistem pendidikan nasional ialah untuk meningkatkan serta mengembangkan potensi yang dimiliki siswa agar mereka tumbuh dengan kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang tangguh, daya pikir yang tajam, budi pekerti yang luhur, serta kecakapan yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun bagi kehidupan bermasyarakat..

Akan tetapi, jika ditinjau dari kondisi di lapangan, kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di ruang kelas sering kali belum berjalan secara optimal. Berdasarkan pengamatan awal di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung ditemukan kondisi belajar mengajar yang masih didominasi oleh peran pendidik, sementara siswa lebih banyak menjadi penerima pasif dalam proses tersebut. Guru cenderung lebih dominan menjelaskan materi sementara siswa sebagian besar hanya sebatas menyimak penjelasan, menyalin catatan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan, kondisi ini berimplikasi pada minimnya tingkat partisipasi aktif siswa sepanjang berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Kondisi ini tentunya tidak boleh dibiarkan, karena jika dibiarkan akan menghambat dalam mencapai sasaran pembelajaran yang telah dirumuskan secara utuh maka proses pembelajaran dituntut untuk mampu menstimulasi siswa berperan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, misalnya melalui kegiatan mengajukan pertanyaan, berdiskusi, berargumentasi,

dan lain sebagainya. Tanpa keterlibatan aktif seperti ini, maka siswa akan cenderung bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Keaktifan belajar siswa dalam belajar atau yang dikenal sebagai *student engagement* merujuk pada tingkat partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran dari segi perilaku, kognitif, dan emosional. Dalam penelitian pendidikan di Indonesia, indikator keaktifan umumnya meliputi partisipasi verbal seperti bertanya atau menjawab, keterlibatan dalam tugas kelompok, inisiatif belajar, serta kemampuan menerapkan materi untuk menyelesaikan masalah di kelas. Beberapa penelitian tindakan kelas dan kajian literatur di Indonesia menegaskan bahwa keaktifan adalah faktor utama yang menentukan efektivitas pembelajaran, ketika siswa aktif maka proses pembelajaran menjadi lebih bermakna serta memberikan pengaruh positif terhadap capaian belajar. Namun kenyataannya, pada proses pembelajaran masih banyak ditemukan kondisi di mana keaktifan siswa pada saat belajar cenderung rendah. Siswa cenderung tidak memperhatikan dan enggan untuk bertanya.

Merujuk pada hasil wawancara yang dilakukan bersama guru mata pelajaran Fikih kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung yaitu Bapak Muhammad Rijal Maulana diperoleh informasi bahwa pembelajaran Fikih di Kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung masih menghadapi masalah mengenai rendahnya keaktifan belajar siswa. Permasalahan tersebut ditunjukkan dengan belum terpenuhinya sebagian besar 7 indikator keaktifan belajar siswa menurut Sardiman yang mencakup *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *mental activities*, *motoric activities*, dan *emotional activities*. Pada indikator *visual activities*, masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan kurang fokus terhadap materi yang disampaikan. Pada indikator *oral activities*, siswa cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran. Pada indikator *listening activities*, masih terdapat siswa yang kurang menyimak penjelasan guru maupun pendapat teman saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, pada indikator *writing activities*, masih

ditemukan siswa yang tidak mencatat materi pembelajaran maupun menyelesaikan tugas secara mandiri. Pada indikator *mental activities*, siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis permasalahan. Pada indikator *motoric activities*, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok masih belum maksimal. Adapun pada indikator *emotional activities*, sebagian siswa terlihat kurang antusias, kurang percaya diri, dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung salah satunya disebabkan karena penerapan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti metode ceramah dan tanya jawab yang sederhana, serta penugasan tertulis yang menjadikan pembelajaran berpusat pada guru. Pengaplikasian model pembelajaran konvensional, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga merupakan sebab dari permasalahan ini. Akibatnya, siswa menjadi mudah merasa jenuh dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kondisi tersebut tentunya tidak boleh terus dibiarkan, hal ini mendorong perlunya inovasi dalam model pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi solusi permasalahan keaktifan belajar ialah penerapan model pembelajaran *Team Based Learning* (TBL). *Team Based Learning* merupakan model pembelajaran kooperatif yang fokusnya ialah pada pembentukan tim belajar yang stabil dan berfungsi sebagai wadah interaksi aktif antar siswa (Suparyanto & Pardamen, 2024). Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Larry K. Michaelsen, Arletta, dan L. Dee Fink. Menurut (Michaelsen, Knight, & Fink, 2004) “*Team Based Learning* is an instructional strategy that uses small groups not merely for discussion, but to transform passive learners into active teams responsible for their own and each other’s learning”.

Berdasarkan uraian tersebut, dipahami bahwa TBL merupakan model pembelajaran yang menekankan pembelajaran berbasis tim, yang mana siswa dikumpulkan pada kelompok kecil dan diberi tanggung jawab atas

pembelajaran mereka sendiri dan satu sama lain. Maka secara tidak langsung siswa dituntut untuk berperan aktif, berdiskusi, serta berkontribusi terhadap hasil belajar secara individu maupun kelompok. Model pembelajaran ini tidak hanya mengasah kemampuan berpikir siswa dan kolaboratif tapi juga meningkatkan keaktifan belajar siswa karena setiap siswa memiliki peran dalam keberhasilan kelompoknya.

Faktor penyebab tingkat keaktifan belajar siswa kelas bukan hanya disebabkan karena penggunaan model pembelajaran konvensional, akan tetapi juga karena belum dimanfaatkannya media pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pada penelitian ini, untuk mengoptimalkan penerapan model *Team Based Learning*, peneliti memadukan model tersebut dengan pemanfaatan media sebagai sarana pendukung dalam pelaksanaan penelitian. Salah satu media yang dianggap peneliti berpotensi untuk diterapkan adalah media permainan *board games*. Menurut (Nurlaela, Yarmi, & Kustandi, 2025) *Board Games* atau permainan papan ialah suatu bentuk permainan yang menggunakan papan sebagai area utama untuk bermain. Permainan ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi baik secara kompetitif maupun kooperatif. Maka dengan penggunaan media *Board Games* pada proses pembelajaran diharapkan mampu mendorong peningkatan keaktifan belajar dikarenakan setiap siswa dituntut untuk berpartisipasi secara langsung dalam seluruh rangkaian pembelajaran.

Perpaduan antara model pembelajaran *Team Based Learning* serta media *Board Games* diharapkan mampu mewujudkan proses pembelajaran bermakna bagi siswa. Melalui kerja sama tim dalam model *Team Based Learning* siswa belajar saling menghargai pendapat, berkolaborasi, dan bertanggung jawab atas hasil belajar kelompok. Sementara media *Board Games* berfungsi sebagai media pemicu semangat dan daya saing sehat yang membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran. Ketika suasana belajar menjadi menyenangkan, maka keaktifan belajar siswa akan meningkat.

Sejumlah penelitian juga telah membuktikan efektivitas model pembelajaran *Team Based Learning*. (Suradi, Prasetyo, & Utami, 2024) dalam penelitiannya membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Based Learning* berhasil mewujudkan peningkatan pada kemampuan siswa dalam berpikir kritis. (Setiyono, 2015) juga membuktikan dalam penelitiannya bahwa prestasi belajar siswa meningkat berkat penggunaan model ini. Sementara penelitian dari Universitas Negeri Surabaya (UNESA) menemukan bahwa model pembelajaran *Team Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa karena model ini melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran (Rizka & Nurita, 2023). Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut meskipun tidak secara eksplisit meneliti mengenai keaktifan belajar siswa, tetapi dengan adanya kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan mengharuskan setiap siswa ikut andil dalam proses diskusi maka penerapan model *Team Based Learning* ini memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran Fikih di MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung guna meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil dari analisis penelitian sebelumnya, banyak penelitian yang fokusnya pada kemampuan peningkatan hasil belajar siswa serta peningkatan berpikir kritis siswa. Adapun penelitian yang berfokus pada keaktifan belajar belum ditemukan. Pada penelitian sebelumnya pun belum ditemukan adanya penelitian yang menggabungkan antara model dan media pembelajaran ini. Kondisi tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi yaitu mengkaji pengaruh model pembelajaran TBL dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Maka dengan adanya integrasi antara model pembelajaran TBL dengan media *Board Games* menjadi suatu kebaruan dalam penelitian yang diharapkan mampu menjadi alternatif solusi terhadap permasalahan rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa. Perpaduan antara model *Team Based Learning* dengan media *Board Games* diharapkan dapat membantu siswa aktif berkontribusi pada seluruh tahapan pembelajaran, dalam kegiatan diskusi, pemecahan masalah, serta dalam hal mengemukakan pendapat. Melalui penelitian ini, diharapkan guru memperoleh pertimbangan

dalam menentukan model pembelajaran sehingga dapat sesuai dengan kondisi serta ciri khas siswa, sehingga menjadikan proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru tapi juga dapat menumbuhkan partisipasi aktif siswa.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan media *Board Games* pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan media *Board Games* terhadap tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Proses penerapan model pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan media *Board Games* pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung
2. Pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan media *Board Games* terhadap tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya dapat dimanfaatkan oleh satu pihak, namun juga beberapa pihak terkait, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai informasi dan bahan bacaan literatur yang bermanfaat dalam menambah wawasan khususnya dalam hal penggunaan model pembelajaran yang tepat.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

- a. Menjadi pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Memberi masukan tentang alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan agar pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa.

2) Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan inovasi model pembelajaran yang efektif dan kreatif untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran disekolah.

3) Bagi Mahasiswa

- a. Menambah wawasan mengenai efektivitas model pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa.
- b. Menambah wawasan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai.

4) Bagi Siswa

Dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas.

E. Kerangka Berpikir

Keaktifan belajar dapat dipahami sebagai kondisi di mana siswa terlibat aktif secara nyata dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang aktif akan memperhatikan, berpartisipasi dalam diskusi, serta menunjukkan antusiasme terhadap kegiatan belajar (Sinar, 2018). Adapun keaktifan belajar menurut Widodo sebagaimana dikutip dalam (Rokhanah, Widowati, & Sutanto, 2021) menjelaskan bahwa keaktifan belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang muncul sebagai akibat dari respons aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan keterlibatan siswa secara fisik maupun mental selama proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif, perhatian, keberanian mengemukakan pendapat, kemampuan bekerja sama, serta

kesungguhan dalam melaksanakan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, keaktifan belajar diukur menggunakan indikator yang dikemukakan oleh Sardiman, yaitu *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *motoric activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. Indikator *visual activities* mencakup kegiatan membaca materi, memperhatikan penjelasan guru, serta mengamati media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran. *Oral activities*, meliputi kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, memberikan saran, serta mempresentasikan hasil diskusi. *Listening activities* mencakup kegiatan mendengarkan penjelasan guru, pendapat teman, maupun hasil diskusi kelompok. *Writing activities*, meliputi kegiatan mencatat materi, mengerjakan soal, membuat rangkuman, dan menuliskan hasil diskusi. *Motoric activities*, meliputi kegiatan melakukan praktik, menggunakan media pembelajaran, dan aktivitas lainnya dalam proses pembelajaran. *Mental activities*, mencakup kegiatan berpikir, menganalisis, memecahkan masalah, menghubungkan konsep serta mengambil keputusan. Adapun indikator *emotional activities*, meliputi antusiasme, rasa percaya diri, keberanian, tanggung jawab, semangat, serta kemampuan menghargai pendapat orang lain selama proses pembelajaran. Oleh karenanya, keaktifan belajar tidak hanya diukur dari keberanian siswa dikelas, tetapi juga dari keterlibatan siswa secara visual, intelektual, emosional, dan fisik selama proses pembelajaran berlangsung.

Keaktifan belajar siswa yang tercermin melalui berbagai indikator tersebut tidak terlepas dari faktor-faktor yang memengaruhinya. Oleh karena itu, untuk memahami penyebab tinggi rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa, perlu diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa. Menurut (Slameto, 2015) tingkat keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi minat, motivasi, kesiapan belajar, kondisi

fisik, serta kemampuan yang dimiliki siswa. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, media pembelajaran, serta model pembelajaran yang diterapkan guru. Di antara berbagai faktor tersebut, model pembelajaran menjadi salah satu faktor yang sangat menentukan karena model pembelajaran mengatur bagaimana siswa berinteraksi, berpikir, berdiskusi, serta berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekolah adalah guru. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Peran tersebut tidak terlepas dari kompetensi yang dimiliki oleh guru. Menurut (Mulyasa, 2008) kompetensi guru merupakan perpaduan kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual yang secara utuh membentuk standar kompetensi guru dalam melaksanakan tugas profesionalnya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi yang harus dimiliki guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Menurut (Mulyasa, 2008) kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam memahami karakteristik peserta didik, merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran serta mengembangkan potensi peserta didik. Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan guru dalam menunjukkan kepribadian yang mantap, dewasa, arif, berwibawa, serta menjadi teladan bagi peserta didik. Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, orang tua, maupun masyarakat. Adapun kompetensi profesional merupakan kemampuan guru dalam menguasai materi pelajaran secara luas dan mendalam sehingga mampu menyelenggarakan pembelajaran yang berkualitas.

Dari keempat kompetensi tersebut, kompetensi pedagogik memiliki keterkaitan yang erat dengan kemampuan guru dalam menentukan strategi, metode, media, maupun model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, bekerja sama, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Sebaliknya, apabila guru belum mampu memilih model pembelajaran yang sesuai, proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher centered learning*), sehingga kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran menjadi terbatas. Oleh karena itu, kompetensi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi tingkat keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fikih di MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga guru menjadi pusat pembelajaran (*teacher centered learning*). Kondisi tersebut mengakibatkan siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta jarang mengajukan pertanyaan maupun mengemukakan pendapat. Temuan tersebut kemudian diverifikasi melalui wawancara dengan beberapa siswa kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa mengaku sering merasa jenuh selama pembelajaran karena kegiatan belajar didominasi oleh penyampaian materi oleh guru, sehingga kesempatan untuk berdiskusi, berinteraksi, dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran masih terbatas.

Kondisi tersebut belum sejalan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan perubahan paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Dalam pembelajaran abad ke-21, siswa diharapkan menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran

melalui kegiatan mengamati, bertanya, berdiskusi, bekerja sama, berpikir kritis, memecahkan masalah, serta mengonstruksi pengetahuannya sendiri, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa sehingga seluruh indikator keaktifan belajar dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik pembelajaran abad ke-21, yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa, mendorong kerja sama, komunikasi, berpikir kritis, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang memiliki karakteristik tersebut adalah model pembelajaran *Team Based Learning*. Model pembelajaran *Team Based Learning* merupakan model pembelajaran kolaboratif yang dikembangkan oleh Larry K. Michaelsen. Model ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pembelajaran dalam kelompok kecil yang permanen dengan tetap menekankan akuntabilitas individu dan kelompok. Dalam model pembelajaran *Team Based Learning*, siswa tidak hanya dituntut memahami materi secara mandiri, tetapi juga bertanggung jawab terhadap hasil belajar kelompok melalui kegiatan diskusi, pemecahan masalah, serta pengambilan keputusan secara bersama. Oleh karena itu, model *Team Based Learning* memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berpusat pada siswa.

Pada proses pelaksanaannya, model pembelajaran *Team Based Learning* dilaksanakan melalui beberapa tahapan pembelajaran yang saling berkaitan. Berikut merupakan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Team Based Learning*:

1. *Preparation*, di mana siswa mempelajari materi secara mandiri sebelum pembelajaran berlangsung sehingga mereka memiliki kesiapan awal terhadap materi yang akan dipelajari.
2. *Individual Readiness Assurance Test (IRAT)*, yaitu siswa mengerjakan tes secara individu untuk mengetahui tingkat pemahaman awal terhadap materi yang telah dipelajari.
3. *Team Readiness Assurance Test (TRAT)*, yaitu siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mengerjakan soal yang sama sehingga terjadi proses saling bertukar pendapat, memberikan argumentasi, dan mencapai kesepakatan bersama.
4. *Application of course*, yaitu siswa menerapkan konsep yang telah dipelajari melalui penyelesaian suatu permasalahan secara berkelompok.

Keempat tahapan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif melalui kegiatan membaca, berdiskusi, menyampaikan pendapat, mendengarkan pendapat teman, berpikir kritis, bekerja sama, serta memecahkan masalah. Dengan demikian, setiap sintaks *Team Based Learning* berpotensi mengembangkan berbagai indikator keaktifan belajar siswa.

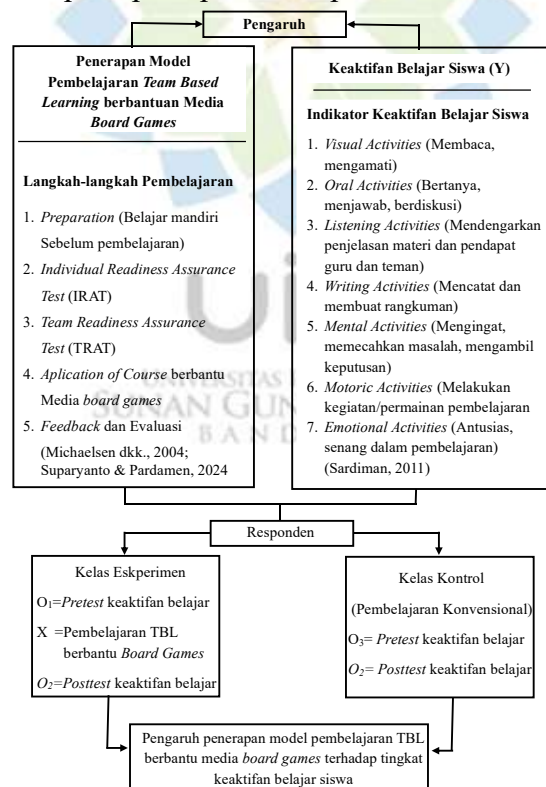
Meskipun *Team Based Learning* telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif, keberhasilan penerapannya juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa selama mengikuti setiap tahapan *Team Based Learning*. Oleh karena itu, dalam penelitian ini *Team Based Learning* dipadukan dengan media *board games* sebagai sarana untuk mendukung pelaksanaan tahap *application of course*.

Menurut (Nurlaela dkk., 2025) *Board Games* atau permainan papan merupakan suatu bentuk permainan yang memanfaatkan papan sebagai wahana utama tempat berlangsungnya aktivitas bermain. Permainan ini

memungkinkan siswa untuk berinteraksi baik secara kompetitif maupun kooperatif. *Board Games* juga diartikan sebagai permainan yang dijalankan pada suatu bidang datar dan adanya aturan yang ditetapkan, di dalamnya terdapat lintasan yang harus dilalui pemain guna menuntaskan misi sesuai tema yang telah dirancang (Maryanti, Egok, & Febriandi, 2021). *Board games* dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna. Melalui *board games*, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga dituntut berdiskusi, bekerja sama, menjawab pertanyaan, menganalisis permasalahan, serta mengambil keputusan sesuai materi yang dipelajari. Dengan demikian, penggunaan board games dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat interaksi antarsiswa, serta mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran *Team Based Learning*.

Penerapan *Team Based Learning* berbantuan media board games tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky. Menurut Piaget, pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Hal ini tampak pada tahap *preparation*, IRAT, dan *application of course* ketika siswa secara mandiri membangun pemahamannya melalui proses membaca, berpikir, dan menyelesaikan permasalahan. Sementara itu, Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui interaksi sosial, kerja sama, dan pemberian bantuan dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD). Prinsip tersebut tercermin pada tahap TRAT dan *application of course*, ketika siswa saling berdiskusi, bertukar ide, memberikan bantuan kepada teman satu kelompok, serta bersama-sama menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Dengan demikian, sintaks *Team Based Learning* berbantuan media *board games* tidak hanya sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21, tetapi juga didukung oleh teori belajar yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan.

Berdasarkan uraian mengenai konsep keaktifan belajar, indikator keaktifan belajar, faktor-faktor yang memengaruhinya, fenomena pembelajaran di MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung, tuntutan pembelajaran abad ke-21, penerapan model *Team Based Learning* berbantuan media *board games*, serta didukung oleh teori Jean Piaget dan Lev Vygotsky, dapat dipahami bahwa model *Team Based Learning* berbantuan media *board games* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif pada setiap tahapan pembelajaran. Keterlibatan tersebut memungkinkan berkembangnya berbagai indikator keaktifan belajar, sehingga diduga terdapat pengaruh positif model pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan media *board games* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Adapun skema kerangka berpikir yang menjadi pedoman dan landasan berpikir pada penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah dugaan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H_0 Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan media *Board Games* terhadap tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung
- H_1 Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan media *Board Games* terhadap tingkat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suradi dkk., (2024), mengenai pengaruh model pembelajaran *Team Based Learning* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa (Jurnal) mengungkapkan temuan sebagai berikut. Berdasarkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* pada penerapan model *Team Based Learning* diperoleh taraf signifikansi sebesar 0,000 yang berada dibawah ambang batas 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini diperkuat oleh perolehan rata-rata *pretest posttest* di mana kelompok eksperimen mendapat angka 22,33 sementara kelompok kontrol memperoleh 17,23. Adapun perhitungan n-gain pada kelompok eksperimen menghasilkan rata0rata 58,23% yang tergolong dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Cicirug. Persamaan penelitian Suradi dkk dengan penelitian ini ialah kedua penelitian sama-sama menggunakan model pembelajaran TBL. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini

menambahkan media *Board Games* sedangkan penelitian Suradi dkk tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu.

2. Muhammad Aziz, 2025, Efektivitas Model Pembelajaran *Team Based Learning* dalam Meningkatkan Kompetensi Keagamaan Siswa (Jurnal). Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran *Team Based Learning* efektif dalam meningkatkan kompetensi keagamaan siswa. Dengan diterapkannya model TBL ini membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi keagamaan serta memperkuat keterampilan kolaboratif siswa dalam kelompok. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Muhammad Aziz ialah sama-sama menggunakan model pembelajaran TBL. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada peningkatan keaktifan belajar siswa sedangkan penelitian Muhammad Aziz berfokus pada peningkatan kompetensi keagamaan siswa.
3. Emy Dwi Nursulistyo dkk, 2021, Model *Team Based Learning* dan Model Problem Based Learning Secara Daring Berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Jurnal). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh penerapan model *Team Based Learning* (TBL) dan model Problem Based Learning (PBL) secara daring terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dilihat melalui hasil pengujian Independent Sample T-Test yang menunjukkan kemampuan berpikir kritis siswa yang diajar menggunakan model TBL memiliki rata-rata lebih tinggi 6,52 poin (rata-rata *posttest*) dibandingkan dengan model PBL yang dilakukan secara daring. Persamaan penelitian Emy Dwi Nursulistyo dkk dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model TBL. Adapun perbedaannya adalah penelitian Emy dkk tidak hanya menggunakan satu model pembelajaran melainkan dua model pembelajaran yaitu TBL dan PBL sedangkan penelitian ini hanya menggunakan satu model pembelajaran.
4. Dimas Rohman Ardiansyah dkk, 2025, Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Tim dalam Meningkatkan Kolaborasi Mahasiswa di

Lingkungan Kampus (Jurnal). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model berbasis tim yang meliputi pembentukan kelompok, heterogen, tugas bersama, dan penghargaan kelompok secara konsisten dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan saling mengharga. Persamaan penelitian Dimas dkk dengan penelitian ini adalah terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis Tim. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini fokus menggunakan satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran TBL sedangkan pada penelitian Dimas dkk membandingkan beberapa model pembelajaran.

5. I Kadek Edi Yudiana dan In Pande Kadek Dewi, 2024, Penerapan Model Pembelajaran *Team Based Learning* berbantuan Pendekatan Gamifikasi terhadap Keterampilan Merancang Pembelajaran IPAS (Jurnal). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum perlakuan keterampilan merancang pembelajaran mahasiswa berada pada kategori kurang baik (nilai rata-rata 65,5). Setelah menerapkan TBL dan gamifikasi dalam dua siklus keterampilan mahasiswa meningkat signifikan dengan nilai rata-rata pada siklus I 77,5 (cukup baik) dan siklus II mencapai 85,5 (baik). Persamaan penelitian ini dengan penelitian I Kadek Edi Yudiana adalah kesamaan pada letak penggunaan model pembelajaran dan mengintegrasikannya dengan gamifikasi. Sedangkan perbedaannya adalah pada fokus penelitiannya. Penelitian ini berfokus pada peningkatan keaktifan belajar siswa sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan kemampuan keterampilan merancang pembelajaran.