

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap manusia dalam menjalani kehidupan. Melalui pendidikan, setiap individu mendapatkan pengetahuan, pemahaman, serta pedoman dalam membentuk sikap dan perilaku sesuai dengan kebutuhan hidupnya melalui berbagai pendekatan dan metode pembelajaran (Syah, 1995). Selain menjadi kebutuhan fundamental, pendidikan juga ialah hak asasi setiap warga negara yang dijamin oleh UUD RI Tahun 1945. Jaminan tersebut ditegaskan dalam Pasal 31 ayat (1) yang menyatakan bahwa setiap warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan, Pasal 31 ayat (3) menegaskan bahwa pemerintah bertanggungjawab dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional guna meningkatkan keimanan, ketakwaan, serta akhlak mulia demi mencerdaskan kehidupan bangsa, serta Pasal 28C ayat (1) yang memberikan hak untuk mengembangkan potensi diri melalui pemenuhan kebutuhan dasar, termasuk memperoleh pendidikan yang bermanfaat bagi individu, masyarakat sekitar, dan negara. Ketentuan konstitusional tersebut menunjukkan jika pendidikan agama memiliki kedudukan yang strategis sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan nasional (Selviana, Syahputra, Mawaddah, Fachri, & Ramadhan, 2024).

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan materi pengajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai ajaran Islam dengan pendidikan karakter sebagai upaya membentuk peserta didik menjadi pribadi yang memiliki iman, takwa, akhlak yang mulia, serta memiliki kesadaran untuk menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berorientasi pada pengembangan pemahaman, keyakinan, dan pengamalan ajaran Islam yang mencakup aspek akidah, syariah, dan akhlak. Sementara itu, pendidikan budi pekerti diarahkan untuk menanamkan pengetahuan, kesadaran, dan kebiasaan

berperilaku luhur sebagai landasan pembentukan karakter peserta didik (Zuhaira, 2025).

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki fungsi yang sangat vital dalam membentuk karakter, mendidik moral, dan membangun kepribadian siswa di berbagai level pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah pertama, hingga menengah atas, termasuk di SMPN 8 Kota Bandung. Pada jenjang sekolah menengah pertama, keberadaan mata pelajaran ini menjadi semakin signifikan karena peserta didik berada pada fase transisi menuju masa remaja yang rentan terhadap berbagai pengaruh lingkungan sosial maupun perkembangan teknologi digital. Kondisi tersebut menuntut adanya penguatan karakter religius sebagai bekal bagi peserta didik dalam menghadapi dinamika kehidupan di era globalisasi. Meskipun demikian, beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh kecenderungan siswa yang bersikap pasif, kurang berinisiatif mengajukan pertanyaan, minim berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, serta lebih banyak berperan sebagai pendengar ketika guru menyampaikan materi melalui metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang interaktif dan berdampak pada belum optimalnya proses internalisasi Nilai-nilai keagamaan dalam perilaku siswa setiap hari (Tyas, 2022).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMPN 8 Kota Bandung, diperoleh gambaran awal mengenai pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada peserta didik kelas VII. Wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan observasi langsung selama kegiatan belajar mengajar digunakan selama studi pendahuluan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran didominasi dengan menggunakan metode ceramah. Dalam pelaksanaannya, guru menyampaikan materi secara lisan di hadapan peserta didik, kemudian memberikan kesempatan untuk melakukan sesi tanya jawab sebagai bentuk interaksi selama pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat kehadiran peserta didik selama proses pembelajaran tergolong baik. Sebagian besar peserta didik mengikuti kegiatan belajar mengajar secara penuh, maka dari aspek kehadiran dapat dikatakan bahwa partisipasi mereka telah memenuhi harapan. Akan tetapi, apabila ditinjau dari keterlibatan selama pembelajaran, kegiatan pembelajaran siswa belum mencapai hasil yang baik. Berdasarkan pengamatan peneliti, sebagian besar peserta didik cenderung bersikap pasif ketika proses pembelajaran berlangsung. Dari sekitar 35 peserta didik dalam satu kelas, hanya dua hingga tiga orang yang secara aktif mengajukan pertanyaan maupun memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Adapun peserta didik lainnya lebih banyak berperan sebagai pendengar tanpa memberikan respons atau berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa tingginya tingkat kehadiran peserta didik belum sepenuhnya diikuti oleh keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun suasana kelas berlangsung secara kondusif, aktivitas belajar peserta didik masih berada pada tingkat yang relatif rendah. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penerapan metode dan media pembelajaran yang belum mampu mengakomodasi partisipasi aktif seluruh peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan suatu alternatif pembelajaran yang lebih kreatif dan berinteraktif untuk meningkatkan aktivitas belajar. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memandang bahwa penerapan metode TGT yang didukung oleh media *question box* layak untuk diterapkan. Kombinasi metode dan media tersebut diharapkan dapat memperbaiki aktivitas belajar peserta didik melalui kegiatan kerja sama dalam kelompok, permainan edukatif, serta memberikan berbagai kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk mengajukan maupun menjawab pertanyaan secara aktif selama proses pembelajaran.

Penerapan metode TGT yang berorientasi pada kerja sama dan kolaborasi antarpeserta didik memiliki kesesuaian dengan nilai-nilai yang diterapkan dalam agama Islam. Salah satu prinsip utama dalam ajaran Islam adalah anjuran untuk saling membantu dalam melakukan kebaikan dan ketakwaan. Prinsip tersebut ditegaskan oleh Allah Swt. dalam Surah Al-Mā'idah ayat 2 sebagai berikut:

وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ عَاوَنُوا عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

“Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya.” (Al-Qur'an, 2022)

Ayat tersebut memberikan landasan normatif bahwa proses pembelajaran yang menumbuhkan sikap saling membantu, bekerja sama, dan berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama merupakan implementasi dari nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, penerapan metode TGT tidak hanya bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan karakter yang sejalan dengan ajaran Islam.

Kegiatan pembelajaran yang dirancang sebagai permainan edukatif dalam model pembelajaran kooperatif khususnya dengan metode TGT yang memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar dalam lingkungan yang lebih variatif dan menyenangkan. Mengambil bagian dalam kegiatan ini mendorong peserta didik untuk mengembangkan berbagai sifat positif, seperti rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan semangat kompetisi yang sehat. Mereka juga mendorong mereka untuk menjadi aktif dalam proses pembelajaran (Syahrianti, 2014). Dengan demikian, penerapan metode TGT tidak hanya berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pedagogis, akan tetapi sebagai pendukung dalam pembentukan karakter peserta didik yang sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam.

Di sisi lain, ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang telah mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam pemanfaatan media maupun teknologi pembelajaran (Arsyad, 2007). Kondisi tersebut menuntut pendidik untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran dengan kreatif, interaktif, dan menyenangkan agar peserta didik terdorong dalam berpartisipasi secara aktif. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, keterlibatan peserta didik tidak hanya diwujudkan melalui kemampuan menyampaikan pendapat dan mengajukan pertanyaan, tetapi juga melalui kemampuan untuk berkolaborasi dengan anggota kelompok saat mengerjakan tugas pembelajaran. Pendekatan tersebut sejalan dengan arah kebijakan kurikulum yang menitikberatkan pada penguatan profil

karakter peserta didik. Tujuan tersebut hanya dapat dicapai jika peserta didik dapat berperan aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, sehingga mereka tidak sekadar menjadi penerima informasi, tetapi sebagai subjek yang terlibat secara langsung dalam proses membangun pengetahuan dan pengalaman belajar.

Penerapan model pembelajaran kooperatif adalah salah satu opsi pembelajaran yang dinilai efektif yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui metode TGT. Berbagai hasil dari penelitian terdahulu menunjukkan jika metode TGT memiliki efektivitas dalam memperbaiki aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran, menumbuhkan sikap tanggung jawab terhadap tugas akademik, serta memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Melalui mekanisme pembelajaran yang memadukan kolaborasi kelompok dengan kompetisi akademik yang sehat, peserta didik didorong untuk saling bantu dalam memahami materi. Alasan lainnya ialah karena metode TGT juga menanamkan kesadaran bahwa keberhasilan individu berkontribusi secara langsung terhadap pencapaian prestasi kelompok, sehingga setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk berpartisipasi secara aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Meskipun efektivitas metode TGT telah banyak dibuktikan melalui berbagai penelitian, kajian yang ada umumnya masih berfokus pada mata pelajaran umum, seperti Matematika, IPS, maupun IPA pada sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Sementara itu, penelitian mengenai pemanfaatan media *question box* lebih banyak diterapkan pada model pembelajaran kooperatif lainnya, seperti *Talking Stick*, dan belum banyak dikaji penerapannya secara terpadu dengan metode TGT. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian mengenai efektivitas penerapan metode TGT yang dipadukan dengan media *question box* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya pada peserta didik kelas VII jenjang SMP.

Selain itu, sebagian besar penelitian yang membahas upaya peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih lebih banyak menitikberatkan pada pembelajaran berbasis *online* maupun penggunaan metode diskusi kelompok secara konvensional. Penelitian

yang mengkaji penerapan metode TGT sebagai bentuk kompetisi akademik berbasis permainan, terlebih lagi yang dipadukan dengan media *Question Box*, masih relatif terbatas dalam literatur ilmiah. Sampai saat ini, kajian yang secara khusus meneliti efektivitas integrasi metode *Team Games Tournament* dan media *Question Box* dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 8 Kota Bandung masih sangat sedikit ditemukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, melakukan studi ini penting sebagai langkah untuk mengisi kesenjangan penelitian yang masih ada. Selain memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian mengenai diterapkannya metode TGT dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat praktis dengan membantu guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan menarik yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman sekarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, penelitian ini difokuskan pada penerapan metode *Team Games Tournament* dengan berbantu media *question box* pada siswa kelas VII di SMPN 8 Kota Bandung. Maka dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Team Games Tournament* berbantu media *question box* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII di SMPN 8 Kota Bandung?
2. Bagaimana perbedaan aktivitas belajar siswa antara kelas yang menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *question box* dengan kelas yang menggunakan *cooperative learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMPN 8 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diperoleh tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan metode *Team Games Tournament* berbantu media *question box* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas VII di SMPN 8 Kota Bandung.
2. Mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa antara kelas yang menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *question box* dengan kelas yang menggunakan *cooperative learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMPN 8 Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi individu ataupun kelompok-kelompok tertentu. Manfaat berikut ditawarkan oleh penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang PAI dan strategi pembelajaran. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini dapat:

- a. Memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian teori tentang model pembelajaran kooperatif, khususnya metode TGT yang dipadukan dengan media *question box* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- b. Menambah Khazanah penelitian tentang peningkatan aktivitas belajar siswa melalui integrasi metode pembelajaran dan media inovatif, sehingga dapat dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji topik serupa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memiliki manfaat langsung bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, yaitu:

a. Bagi Guru

- 1) Menjadi alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan dan keterlibatan siswa di kelas.
- 2) Memberikan gambaran praktis tentang langkah-langkah diterapkannya metode TGT berbantu media *question box* sehingga mudah diadaptasi dan dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

b. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi masukan dalam pengembangan program untuk meningkatkan kualitas pengajaran, khususnya dalam upaya mewujudkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang lebih interaktif dan berorientasi pada pembentukan karakter.
- 2) Pendekatan melalui metode TGT berbantu media *question box* ini dapat berfungsi sebagai model teladan praktik terbaik yang mampu disebarluaskan secara efektif kepada pendidik yang mengajarkan berbagai mata pelajaran lain, dengan tujuan akhir meningkatkan keterlibatan pembelajaran secara keseluruhan dan tingkat aktivitas siswa di berbagai disiplin akademik.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Hal ini dapat berfungsi sebagai referensi dan dasar perbandingan untuk penelitian yang akan datang yang mempelajari model pembelajaran kooperatif dan media *question box*. Selain itu, itu juga dapat berfungsi sebagai dasar perbandingan untuk penelitian yang akan mempelajari bagaimana meningkatkan aktivitas pembelajaran dalam bidang tertentu dan jenjang pendidikan lainnya.

E. Kerangka Berpikir

Metode TGT merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif dengan mengorganisasikan peserta didik dalam beberapa kelompok kecil yang bersifat heterogen. Kelompok tersebut umumnya beranggotakan empat hingga enam orang peserta didik dengan perbedaan kemampuan akademik, latar belakang suku atau ras, serta jenis kelamin. Pembelajaran dengan metode ini diawali dengan guru yang menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan diskusi kelompok, pelaksanaan turnamen akademik, dan diakhiri dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh hasil terbaik. Melalui tahapan tersebut, peserta didik didorong untuk terlibat secara aktif sekaligus bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode TGT dikenal sebagai bagian dari model pembelajaran kooperatif yang relatif mudah diaplikasikan karena dapat diikuti oleh seluruh peserta didik tanpa membedakan status maupun kemampuan akademiknya. Selain itu, metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan sebagai tutor sebaya sehingga tercipta suasana belajar yang lebih kolaboratif. Unsur permainan yang dipadukan dengan sistem penghargaan juga menjadi karakteristik utama yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Keunggulan utama metode TGT terletak pada adanya turnamen akademik yang dilaksanakan selama proses pembelajaran, di mana setiap anggota kelompok bersaing secara adil dengan kelompok yang lain (Tarigan, 2012).

Pada pelaksanaannya, setiap kelompok umumnya beranggotakan empat sampai lima peserta didik, meskipun jumlah tersebut dapat disesuaikan dengan kondisi kelas. Kelompok berfungsi sebagai wadah bagi peserta didik untuk mendiskusikan dan memperdalam materi pembelajaran secara bersama-sama serta mempersiapkan setiap anggotanya agar mampu berpartisipasi secara optimal pada saat pelaksanaan permainan atau turnamen. Kegiatan permainan disusun dalam bentuk sejumlah pertanyaan yang dirancang untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari melalui penyampaian guru maupun hasil diskusi kelompok. Pada tahap ini, peserta didik mengambil kartu bernomor secara acak, kemudian menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang diperoleh. Setiap

jawaban yang benar akan memperoleh skor yang selanjutnya diakumulasikan sebagai nilai kelompok (Syahrianti, 2014).

Media *question box* ialah salah satu media sederhana yang bentuknya seperti kotak dan berisi seperangkat kartu pertanyaan yang diambil secara acak oleh setiap anggota kelompok selama kegiatan pembelajaran (Pradina & Japar, 2021). Dengan menggunakan media ini, siswa dapat langsung terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga secara aktif mengakses, membaca, dan menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, guru tidak lagi mendominasi proses pemberian tugas dan sebaliknya, mereka bertindak sebagai pengatur proses pembelajaran, serta mendorong keterlibatan mereka secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Sultan, Yulia, & Kadir, 2022).

Secara etimologis, istilah aktivitas diambil dari kata *aktif* yang bermakna rajin, bekerja, berusaha, dinamis, memiliki tenaga, serta mampu melakukan suatu tindakan. Oleh sebab itu, aktivitas dapat diartikan sebagai segala bentuk kegiatan atau kesibukan yang dilakukan oleh seseorang (Departemen Pendidikan Nasional, 2005). Di sisi lain, belajar adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman melalui latihan, yang pada akhirnya mengubah perilaku atau reaksi mereka (Djamarah, 2007).

Berdasarkan pengertian tersebut, aktivitas belajar dimaknai sebagai seluruh aktivitas yang dijalankan peserta didik selama pembelajaran dalam rangka memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, memecahkan masalah, memahami informasi, membangun konsep, serta membentuk sikap. Dengan demikian, aktivitas belajar tidak hanya melibatkan fisik peserta didik, tetapi juga meliputi keterlibatan mental dan intelektual selama proses pembelajaran berlangsung (Thobrani & Mustafa, 2011). Martinis Yamin mengatakan bahwa belajar adalah kegiatan di mana siswa membangun pengetahuan dalam diri mereka sendiri selama proses pembelajaran. Diharapkan bahwa proses ini akan menghasilkan perubahan dan peningkatan pada pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan siswa dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Yamin, 2007). Sebaliknya, Sardiman mendefinisikan kegiatan belajar sebagai segala jenis usaha yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran, baik fisik maupun mental.

Dalam penelitian ini, indikator kegiatan belajar digunakan untuk mengukur tingkat pembelajaran siswa. Angket ini dibuat berdasarkan indikator kegiatan belajar (Sardiman, 2018). Dalam penelitian ini, variabel Y diukur dengan memfokuskan pada lima aspek utama aktivitas belajar yaitu visual, lisan, dan tertulis, serta mental dan emosional. Indikator aktivitas belajar didasarkan pada klasifikasi aktivitas belajar yang dikemukakan oleh Paul D. Dierch.

Semakin banyak keterlibatan siswa dalam pembelajaran, semakin besar kemungkinan tujuan pembelajaran akan tercapai (Sudjana, 2010). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa diantara terdapat faktor internal dan eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi aktivitas siswa diantaranya meliputi:

1. Motivasi belajar siswa untuk mempelajari mata Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Minat baca dan rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
3. Sikap dan kepribadian yang dimiliki oleh siswa seperti rasa percaya diri ataupun rasa malu untuk bertanya.

Sedangkan faktor eksternalnya yaitu sebagai berikut:

1. Model atau metode yang dipakai oleh guru saat proses pembelajaran.
2. Media pendukung yang digunakan dalam pembelajaran.
3. Suasana kelas dan interaksi antar siswa.
4. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator bagi peserta didiknya (Mutiarawati, Herawaty, & Rahimah, 2018).

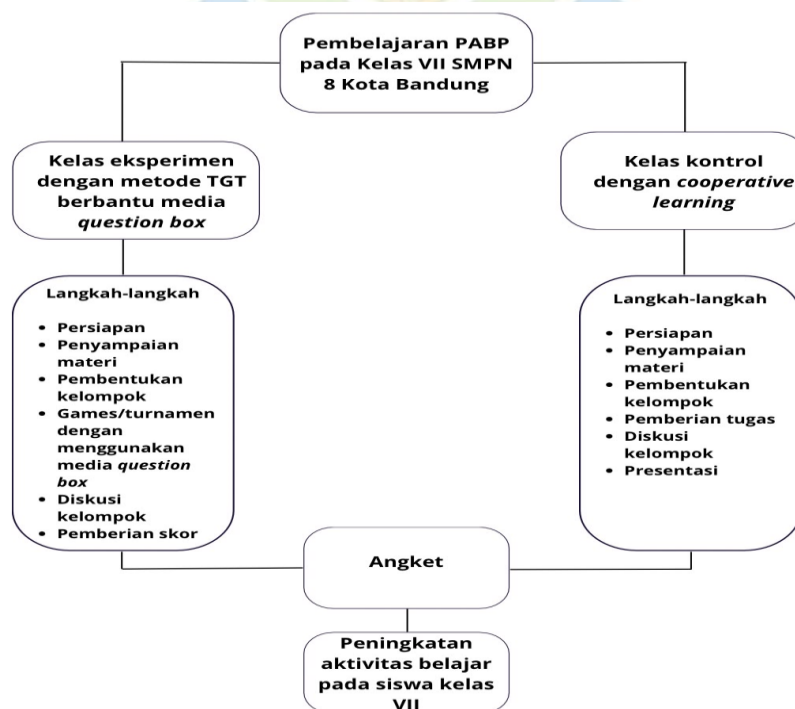
Metode TGT termasuk ke dalam tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin (Slavin, 2015). Metode ini dirancang bagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok yang heterogen untuk mempelajari materi pembelajaran secara bersama, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan permainan dan turnamen akademik sebagai sarana untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Melalui mekanisme

tersebut, *Team Games Tournament* mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif secara sehat sekaligus mendorong keterlibatan aktif setiap peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam mendukung pelaksanaan metode tersebut, penggunaan media *Question Box* memiliki peran yang penting sebagai sarana pembelajaran yang memfasilitasi kegiatan tanya jawab, membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, serta mendorong mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran (Yudianto, Sumardi, & Berman, 2014). Kehadiran media ini memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan membaca, menyelesaikan tugas, dan mengakses konten yang disediakan.

Pada implementasinya, guru mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan materi pembelajaran sebelum mengikuti permainan dan turnamen akademik. Selama proses tersebut berlangsung, setiap anggota kelompok dituntut untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan. Penggunaan media *Question Box* semakin memperkuat keterlibatan peserta didik karena mereka secara bergantian mengambil kartu pertanyaan, membaca isi pertanyaan, kemudian mendiskusikan dan memberikan jawaban baik secara individu maupun kelompok. Aktivitas tersebut tidak hanya melibatkan aspek fisik, seperti bergerak dan mengambil kartu, tetapi juga mengembangkan aktivitas mental melalui proses berpikir serta aktivitas sosial melalui diskusi dan kerja sama antarpeserta didik (Lestari & Ilmi, 2024). Sejalan dengan itu, Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat bantu yang mampu merangsang perhatian, meningkatkan minat, serta mendorong keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Arsyad, 2017).

Berdasarkan paparan diatas, dapat dipahami bahwa metode dan media pembelajaran ialah faktor eksternal yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa (Mutiarawati, Herawaty, & Rahimah, 2018). Oleh karena itu, penerapan metode TGT berbantu media *Question Box* diasumsikan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 8 Kota Bandung.

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi mengingat penggunaan metode ceramah masih mendominasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di berbagai sekolah, sehingga aktivitas belajar siswa cenderung kurang optimal. Hingga saat ini, penelitian mengenai penerapan metode TGT masih terbatas dan hanya digunakan pada mata pelajaran pendidikan umum. Di sisi lain, penggunaan media *Question Box* juga belum banyak diintegrasikan dengan metode TGT dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada jenjang sekolah menengah pertama. Situasi ini mengindikasikan adanya kesenjangan penelitian. mengenai efektivitas integrasi metode TGT dan *media Question Box* dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Dalam program Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris untuk membangun strategi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Secara etimologis, istilah hipotesis terdiri dari dua kata dalam bahasa Yunani, yaitu "*hypo*" yang memiliki arti "di bawah" atau "kurang dari", dan *thesis* memiliki

arti “pendapat” atau “pernyataan”. Dapat dimaknai jika hipotesis ialah suatu dugaan atau kesimpulan sementara yang kebenarannya belum dapat dipastikan karena masih memerlukan pembuktian melalui proses penelitian ilmiah. Oleh sebab itu, Hipotesis berfungsi sebagai jawaban temporer atas pertanyaan penelitian; jawaban ini harus diuji dengan data nyata yang dikumpulkan selama penelitian (Yusuf, 2017).

Mengacu pada kerangka berpikir dan landasan teori yang diuraikan diatas, pengambilan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. H_a yang artinya terdapat perbedaan pada aktivitas belajar siswa antara kelas yang menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *question box* dengan kelas yang menggunakan *cooperative learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII di SMPN 8 Kota Bandung.

Hipotesis penelitian ini diuji dengan membandingkan rata-rata skor aktivitas belajar peserta didik pada kedua kelompok dengan menggunakan uji *independent sample t-test* yang memiliki taraf signifikansi (α) sebesar 0,05. Pengujian tersebut dilakukan guna untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak antara kelompok eksperimen yang menerapkan metode TGT berbantu media *Question Box* dan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran pembandingan. Melalui pengujian ini diharapkan dapat dibuktikan secara empiris bahwa penerapan metode TGT yang dikombinasikan dengan media *Question Box* mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik secara signifikan, yang ditunjukkan melalui meningkatnya keaktifan dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta memberikan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung.

G. Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan metode *Team Games Tournament* dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak

positif terhadap peningkatan aktivitas siswa. Penelitian-penelitian berikut menjadi pijakan penting dalam merancang tindakan yang dilakukan dalam studi ini:

1. Salah satu studi yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Syahrianti (2014) dari Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Metode *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Muhammadiyah Palloko Cabang, Kecamatan Polut, Kabupaten Takala”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan. Peningkatan aktivitas tersebut terlihat pada beberapa indikator, yaitu kehadiran siswa, aktivitas dalam mengajukan pertanyaan, aktivitas dalam menjawab pertanyaan, aktivitas dalam menanggapi pendapat, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Penelitian Syahrianti relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, khususnya dalam penggunaan metode *Team Game Tournament* sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Perbedaan terletak pada fokus variabel, konteks masalah, serta setting dan subjek penelitian yang digunakan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi dan memperkuat temuan sebelumnya dengan memberikan perspektif baru sesuai dengan kondisi dan kebutuhan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.
2. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, dan Pupun Nuryani (2019) melalui artikel jurnal berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV Sekolah” yang diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD), Volume 4 Nomor II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dapat secara signifikan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Peningkatan ini terlihat pada lima indikator aktivitas belajar, yaitu melaksanakan tugas, pemecahan masalah, mengajukan pertanyaan, melakukan diskusi, dan menerapkan hasil belajar. Penelitian ini relevan

dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti karena keduanya menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Perbedaan terletak pada tingkat pendidikan, mata pelajaran, dan karakteristik subjek penelitian. Penelitian Thalita dkk. berfokus pada siswa sekolah dasar, sementara penelitian ini berfokus pada siswa tingkat menengah pertama pendidikan yang berbeda dengan konteks dan kebutuhan belajar yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat temuan sebelumnya dan memberikan kontribusi baru dalam penerapan model TGT pada konteks belajar yang berbeda.

3. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Ricki Aji Pangestu, Halini, dan Dian Ahmad B.S. dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* dalam Pembelajaran Trigonometri di SMA Negeri 08 Pontianak”. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental (desain pra-eksperimental) dengan desain studi kasus satu kali. Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 8 Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* tidak sepenuhnya efektif dalam pembelajaran trigonometri. Aktivitas belajar siswa berada dalam kategori cukup aktif dengan persentase rata-rata 70%. Selain itu, kelengkapan belajar klasik belum tercapai karena hanya 77% siswa yang memenuhi Kriteria Kelengkapan Minimum (KKM), sehingga tidak mencapai standar kelengkapan klasik sebesar 80%. Namun, implementasi sintaksis pembelajaran oleh guru berada dalam kategori sangat baik, menunjukkan bahwa secara prosedural, model TGT dapat diterapkan dengan baik. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti karena keduanya membahas penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dan menyoroti aspek aktivitas belajar siswa. Perbedaan terletak pada pendekatan penelitian, materi pelajaran, dan hasil penelitian. Penelitian oleh Ricki Aji Pangestu dkk. menggunakan metode eksperimental dalam matematika (trigonometri) pada tingkat sekolah menengah atas, sementara

penelitian ini menggunakan pendekatan dan konteks pembelajaran yang berbeda (Pangestu, Halini, & BS). Temuan studi tersebut memperkuat urgensi penelitian ini, karena menunjukkan bahwa efektivitas model TGT sangat dipengaruhi oleh karakteristik siswa, materi pembelajaran, dan strategi implementasi yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru terkait penerapan model TGT yang lebih optimal dalam konteks pembelajaran yang diteliti.

4. Studi sebelumnya yang dilakukan oleh Andi Mutiara Wati, Dewi Herawaty, dan Dewi Rahimah (2018) diterbitkan dalam artikel jurnal berjudul “Penerapan Model *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Respons Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 6 Kota Bengkulu” yang dimuat dalam Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika (JP2MS), Volume 2 Nomor 2. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 6 Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan secara bertahap aktivitas belajar dan respons siswa pada setiap siklus. Selain itu, respons siswa terhadap pembelajaran juga meningkat secara signifikan. Peningkatan ini didukung oleh penerapan pembelajaran berbasis permainan (*game tournament*), pembentukan kelompok heterogen, dan bimbingan guru bagi siswa dengan kemampuan rendah. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti karena keduanya menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dan menekankan peningkatan aktivitas belajar siswa. Perbedaan terletak pada mata pelajaran, indikator yang diteliti, serta konteks dan karakteristik siswa. Penelitian oleh Andi Mutiara Wati dkk. dilakukan pada mata pelajaran matematika di tingkat sekolah menengah pertama, sementara penelitian ini diterapkan dalam konteks pembelajaran dan mata pelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya studi empiris tentang efektivitas model

TGT dan memberikan kontribusi baru sesuai dengan karakteristik subjek penelitian yang diteliti.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Hani Maulina Nurhasanah dan Tb. Abdul Hamid (2025) dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar pada pelajaran Fiqh bagi siswa kelas XI di Madrasah Aliyah YPPA Cipulus. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan 39 siswa sebagai subjek. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan baik dalam aktivitas belajar siswa maupun hasil belajar. Rata-rata aktivitas belajar meningkat dari 71,4% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan yang mendorong partisipasi aktif siswa melalui kolaborasi dan kompetisi yang sehat. Meskipun demikian, penelitian ini berfokus pada jenjang Madrasah Aliyah dan menitikberatkan pada hasil belajar kognitif serta keaktifan secara umum, sehingga membuka peluang bagi penelitian lanjutan pada jenjang dan konteks pembelajaran yang berbeda dengan penekanan pada indikator keaktifan yang lebih spesifik. Penelitian yang dilakukan oleh Hani Maulina Nurhasanah dan Tb. Abdul Hamid (2025) relevan dengan penelitian ini karena sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Namun, penelitian tersebut dilakukan pada jenjang Madrasah Aliyah dengan fokus keaktifan dan hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian ini difokuskan pada jenjang SMP dan konteks pembelajaran yang berbeda dengan penekanan pada indikator aktivitas siswa yang lebih spesifik sesuai karakteristik peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi dan memperluas temuan sebelumnya.

Penemuan baru (novelty) dalam penelitian ini ialah penggabungan metode TGT dengan media *question box* sebagai strategi pembelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berbeda dengan studi sebelumnya yang umumnya hanya mengkaji efektivitas metode pembelajaran atau media pembelajaran secara terpisah serta lebih berorientasi pada peningkatan hasil belajar kognitif, penelitian ini memfokuskan kajian dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik secara komprehensif yang meliputi aspek visual, lisan, menulis, mental dan emosional.

Selain menawarkan integrasi antara metode dan media pembelajaran, penelitian ini juga memiliki kekhasan pada konteks implementasinya, yaitu pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Negeri 8 Kota Bandung. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi, baik secara teoretis maupun secara praktis dalam pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang lebih interaktif, berpusat pada peserta didik, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para guru dalam mengembangkan konsep pembelajaran kreatif yang akan memaksimalkan pengalaman belajar peserta didik mereka.

