

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses terencana secara sadar untuk membangun lingkungan pembelajaran yang kondusif, agar siswa dapat aktif mengembangkan potensi diri secara aktif yang mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan ketrampilan lainnya yang akan dibutuhkan oleh dirinya sendiri maupun kehidupan sosial yang luas (Rahman dkk., 2022).

Pendidikan di Indonesia menjadi sangat penting karena menganut pada tujuan pendidikan nasional menurut UU No.20 Tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi: “Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan sangat bergantung pada peran motivasi dalam proses pembelajaran di kelas. Motivasi berfungsi sebagai pendorong siswa secara internal untuk belajar, membentuk sikap dan perilaku belajar yang konsisten demi mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi juga berfungsi sebagai mediator antara strategi pembelajaran dengan hasil belajar (Marganingtyas dkk., 2025). Sebagai elemen penghubung, motivasi memastikan strategi pembelajaran akan berjalan secara efektif dengan cara meningkatkan partisipasi siswa secara menyeluruh. Peningkatan partisipasi siswa yang tinggi dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, menganalisis, menyimpulkan, dan menyusun informasi secara aktif untuk memahami materi ajar secara mendalam.

Pendidikan Islam bertujuan untuk mewujudkan nilai-nilai Islami dalam pribadi siswa agar dapat mewujudkan kepribadian Islam yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab, sehingga menjadi hamba Allah yang

taat dan memiliki ilmu yang seimbang antara ilmu dunia maupun ilmu akhirat (Nabila, 2021).

Salah satu contoh implementasi pendidikan Islam yang ada di sekolah adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). SKI merupakan salah satu cabang ilmu sejarah yang mengkaji terkait perkembangan peradaban manusia dari zaman Nabi Muhammad Saw hingga zaman sekarang, dan mengamati umat muslim yang berinteraksi dengan budaya lokal disekitarnya dengan ajaran-ajaran agama Islam (Hajizah & Hidayati, 2023). Dalam kajian ini, penting untuk dipelajari oleh semua kalangan muslim khususnya para pelajar, karena tujuan mempelajari SKI bukan hanya menghafal kronologi peristiwa umat muslim pada zaman dahulu, namun untuk mengambil nilai-nilai moral dari peristiwa masa lalu untuk diterapkan oleh umat muslim di masa kini.

Tujuan mempelajari SKI adalah untuk membentuk karakter siswa agar menjadi pribadi muslim sejati, sebagaimana telah tercatat dalam Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki lima tujuan utama, yaitu:

1. Menumbuhkan pemahaman reflektif di kalangan siswa mengenai krusialnya menguasai landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dirintis dan dikembangkan oleh Rasulullah Saw dalam membentuk corak kebudayaan dan peradaban Islam.
2. Membangun pemahaman siswa mengenai arti ruang dan waktu sebagai rangkaian peristiwa yang saling berkesinambungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan.
3. Mengasah kapasitas kognitif dan ketajaman berpikir kritis siswa dalam pengevaluasi serta dapat mengkonseptualisasi fakta-fakta historis secara akurat yang didasarkan pada pendekatan ilmiah.
4. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan reflektif pada siswa terhadap berbagai artefak dan peninggalan historis Islam sebagai bukti kejayaan peradaban umat Islam di masa lampau.

5. Mengembangkan kapasitas siswa dalam mengambil ibrah dari peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK dan seni, dan lain sebagainya untuk mengembangkan Kebudayaan dan Peradaban Islam.

Keputusan tersebut telah menjelaskan bagaimana pentingnya siswa mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, seperti landasan ajaran Islam, mengingat nama tokoh, nama tempat, urutan waktu hingga mengaitkannya dengan fenomena sosial dan politik di masa sekarang. Dengan begitu, SKI dapat melatih siswa untuk berpikir secara runtut dan dapat memahami sebab akibat dari peristiwa sejarah yang dialami oleh umat muslim di masa lampau agar menjadi ibrah yang dapat diterapkan oleh mereka.

Namun, realita pembelajaran SKI di sekolah sering dianggap sebagai materi yang membosankan dan menjenuhkan karena tantangan pembelajaran SKI seringkali muncul dari karakteristik materi yang bersifat naratif-historis (Izzah, 2025), sehingga pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model konvensional berpotensi membosankan karena banyaknya kronologi, nama tokoh, hingga tahun peristiwa akan sangat rumit untuk dipelajari oleh siswa. Karena model yang digunakan masih menggunakan model konvensional, siswa menjadi lebih pasif karena tidak terlibat dalam proses pembelajaran yang hanya didominasi oleh guru, sehingga siswa tidak antusias dan motivasi mereka menurun ketika mempelajari mata pelajaran SKI.

Hasil observasi penelitian di MA Al-Jawami menunjukkan bahwa siswa kelas X mengalami hambatan dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam, karena motivasi belajar yang rendah membuat siswa merasa bosan dan jenuh dengan buku modul yang hanya berisi teks tulisan. Model pembelajaran SKI di kelas X MA Al-Jawami seringkali hanya menggunakan model konvensional tanpa adanya interaksi dengan siswa, sehingga motivasi belajar mereka pada mata pelajaran SKI menurun. Dampaknya, siswa akan minim partisipasi, lebih pasif, kurang antusias, cepat bosan, data kehadiran yang menurun, serta perolehan nilai hasil belajar yang tidak memenuhi standar ketuntasan belajar.

Tidak semua siswa dapat memahami materi dengan hanya mendengar dan memahami materi dari gurunya saja, guru perlu memahami gaya belajar setiap siswa dan dapat mengimplementasikan berbagai gaya belajar agar materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran dapat masuk dan diterima ke dalam memori jangka panjang seluruh siswa.

Banyaknya materi SKI yang perlu dipelajari membuat siswa sulit untuk mengingat dan menentukan urutan kronologi peristiwa, bahkan sering tertukar dengan jangka waktu yang cukup jauh. Bahan acuan SKI pun hanya menggunakan buku yang penuh dengan teks tulisan saja, sehingga siswa cepat merasa bosan dan motivasi untuk mempelajari SKI menurun karena kurangnya partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut dapat dianalisis bahwasannya terdapat beberapa faktor penyebab rendahnya motivasi belajar dan kesulitan siswa dalam mempelajari mata pelajaran SKI. Seperti faktor pengajaran monoton dengan menggunakan model pembelajaran konvensional atau *Teacher-Centered* yang mengurangi minat belajar, penurunan konsentrasi, hingga meningkatnya tingkat absensi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dapat menghambat perkembangan ketrampilan berpikir kritis, dan kreatifitas siswa. Ketika siswa tidak diberikan kesempatan untuk berpikir kritis dan berinteraksi secara aktif, seringkali siswa hanya menghafal materi SKI tanpa memahami konsepnya secara mendalam (Susanti dkk., 2024).

Bedasarkan hal tersebut, terdapat kesenjangan antara tujuan pendidikan nasional dan tujuan pendidikan Islam dengan realita pembelajaran SKI di lapangan yang sangat tidak sesuai. Oleh karena itu, perlu suatu solusi agar siswa dapat aktif dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran SKI, sehingga materi yang disajikan akan menjadi lebih mudah untuk diterima oleh siswa.

Salah solusi yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar dan rasa jenuh yang dialami siswa dalam pembelajaran SKI dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses dalam pendidikan memegang peranan yang sangat krusial

karena berpotensi menciptakan kegiatan belajar yang efisien, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diserap secara maksimal oleh siswa (Sapriyah, 2019).

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diaplikasikan dalam penelitian ini menunjukkan tingkat kesesuaian yang optimal dengan permasalahan siswa kelas X MA Al-Jawami dalam mempelajari SKI, karena model pembelajaran TGT dapat menyisipkan unsur permainan tim yang setiap anggotanya memiliki tanggung jawab untuk menyumbangkan poin kepada timnya. Hal tersebut dapat membangkitkan antusias belajar siswa serta memaksa siswa menjadi lebih aktif terlibat karena memiliki tanggung jawab bersama untuk memenangkan kompetisi.

Media pembelajaran yang diterapkan dalam model pembelajaran TGT di penelitian ini adalah permainan monopoli. Permainan monopoli pada umumnya bertema ekonomi multipemain yang menggunakan dadu untuk memindahkan bidak dan pemain yang mendarat di properti orang lain harus membayar sewa, serta mengajarkan strategi bisnis dan ekonomi dasar dalam suasana yang menyenangkan.

Media pembelajaran berupa permainan monopoli dapat menyajikan materi SKI secara visual, dan interaktif. Permainan tersebut dapat menstimulasi dimensi kognitif, mengasah kecakapan sosial melalui pola interaksi dan kolaborasi, serta melatih kapasitas pemecahan masalah (*problem solving*) secara optimal (Isnaini dkk., 2025), sehingga siswa dapat mengelola materi ajar melalui mekanisme permainan monopoli yang kompetitif dan partisipatif.

Namun, permainan monopoli yang digunakan pada penelitian ini dalam proses pembelajaran SKI akan dimodifikasi, seperti mata uang akan diganti menjadi skor, membangun hotel diganti menjadi membangun masjid atau perpustakaan. Jika ingin membangun masjid atau perpustakaan di suatu petak maka harus ditukar dengan poin yang telah dikumpulkan dari menjawab kartu soal, dan apabila terkena di petak yang telah dibangun masjid atau perpustakaan oleh kelompok lain maka poin akan dikurangi.

Meskipun penelitian terkait model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sudah sering dilakukan oleh para peneliti terdahulu, namun penelitian ini memiliki kebaruan yang terletak pada pembalikan filosofi dasar permainan monopoli. Jika monopoli konvensional identik dengan kapitalisme dan akumulasi kekayaan pribadi melalui properti dan sewa, penelitian ini membalikannya menjadi filantropi berbasis ilmu, yaitu siswa membangun masjid atau perpustakaan dengan menggunakan poin yang dikumpulkan dari penguasaan materi, bukan lagi berbentuk uang seperti permainan monopoli pada umumnya. Pembalikan ini juga mencerminkan isi materi yang diajarkan, yaitu peradaban Daulah Umayyah yang dikenal karena kemajuan ilmu pengetahuan, bukan akumulasi modal. Kebaruan ini diperkuat dengan desain kuasi eksperimen berkelompok kontrol, modifikasi media pada level mekanisme permainan, serta konteks Madrasah Aliyah yang belum banyak dikaji pada penelitian sejenis.

Peneliti memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) karena sangat sesuai dengan karakteristik media monopoli, pada penelitian terdahulu terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa karena menggabungkan unsur kompetisi dengan kerja sama tim, dan mudah untuk diterapkan serta melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa melihat perbedaan status masing-masing.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran monopoli ini akan langsung melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Karena diusia yang sekarang, mereka cenderung suka bermain dan berkompetisi sehingga dapat mengkonstruksi ekosistem pembelajaran yang reaktif dan menyenangkan melalui pemanfaatan media permainan monopoli edukatif guna mendorong motivasi belajar siswa dalam mempelajari SKI akan meningkat. Hal tersebut dapat mendasari inovasi dalam pembelajaran SKI untuk mengatasi kesan para siswa yang menganggap materi SKI membosankan karena dipenuhi dengan materi hafalan dan ceramah, sehingga dibutuhkan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif agar siswa terus ikut terlibat dalam proses pembelajaran (Fauziah dkk., 2023).

Menurut Uno (dalam Bastian, 2023) motivasi belajar siswa pun menjadi kebutuhan yang mendasar agar siswa agar dapat menginternalisasi serta menghayati nilai-nilai keislaman secara lebih mendalam yang terkandung dalam materi SKI. Karena tanpa motivasi belajar siswa, proses pembelajaran pun tidak akan berjalan secara efisien meskipun kurikulum sudah disusun dengan baik.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pun memiliki kedudukan yang strategis dalam pendidikan Islam karena tidak hanya mentransfer pengetahuan tentang peristiwa masa lalu, tetapi juga membentuk identitas, karakter, dan nilai-nilai keislaman pada diri peserta didik, namun kenyataan di lapangan menunjukkan kondisi yang jauh dari ideal, di mana dominasi model pembelajaran konvensional berupa ceramah menjadikan siswa sekadar pendengar pasif yang kehilangan gairah untuk belajar dan mengingat rendahnya motivasi belajar bukan hanya berdampak pada capaian akademik semata, tetapi juga pada kemampuan siswa untuk menghayati dan mengambil ibrah dari nilai-nilai peradaban Islam yang seharusnya menjadi bekal mereka dalam kehidupan, sehingga inovasi dalam model dan media pembelajaran SKI bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan mendesak yang tidak bisa diabaikan.

Pengintegrasian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media permainan monopoli yang dimodifikasi secara substantif sesuai materi SKI ini berupaya menawarkan solusi konkret yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna secara pedagogis, terlebih penelitian berbasis permainan pada mata pelajaran SKI di jenjang Madrasah Aliyah masih minim dilakukan, sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan empiris yang berharga bagi guru SKI, pengembang kurikulum, dan peneliti berikutnya dalam upaya bersama menciptakan pembelajaran sejarah Islam yang hidup, relevan, dan mampu menyentuh hati generasi muda Muslim.

Melihat adanya kesenjangan yang terjadi, peneliti merasa perlu untuk mengkaji secara langsung apakah model pembelajaran TGT berbasis media monopoli dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam akan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan membandingkan 2 kelas yang diberi perlakuan

yang berbeda. Dengan begitu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Pembelajaran Monopoli terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian pada Siswa Kelas X MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran monopoli terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Keterlaksanaan pelaksanaan proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung.
2. Motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung.

3. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran monopoli terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung?

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Secara teori, penelitian ini berkontribusi dalam menawarkan solusi strategis terkait model pembelajaran TGT berbasis media monopoli yang efektif pada mata pelajaran SKI yang edukatif untuk membantu memudahkan siswa dalam menyerap materi. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti variabel yang serupa.

2. Secara Praktis bagi:

- a. Siswa

Ketika mempelajari sejarah, siswa tidak perlu lagi menghafal teks sejarah panjang di buku karena implementasi model pembelajaran TGT berbasis media monopoli terbukti signifikan dalam memfasilitasi kapasitas kognitif siswa untuk menguasai konsep materi SKI secara komprehensif dan menyenangkan. Siswa akan lebih bersemangat dan antusias karena berinteraksi langsung secara aktif, sehingga motivasi siswa dalam mempelajari SKI akan meningkat.

- b. Guru

Penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru mata pelajaran SKI untuk melakukan transformasi dengan meninggalkan model pembelajaran konvensional berupa ceramah tanpa adanya interaksi dengan siswa. Model pembelajaran TGT berbasis media monopoli ini hadir untuk mendorong kreativitas dan inovasi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran dan mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa ketika mempelajari SKI.

- c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai proses pengembangan diri peneliti untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa ketika menerapkan

media pembelajaran berupa permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang tepat, sehingga dapat mengatasi kesulitan belajar siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam.

E. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah idealnya bertujuan untuk mengambil ibrah dari peristiwa di masa lampau untuk membentuk karakter siswa di masa sekarang. Namun, fakta di sekolah memperlihatkan adanya ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan. Berdasarkan hasil observasi di kelas X MA Al-Jawami menunjukkan bahwa proses pembelajaran SKI masih cenderung mengandalkan pendekatan model pembelajaran konvensional melalui metode ceramah yang hanya berpusat pada guru.

Menurut Fajra dkk (2023) model pembelajaran konvensional seringkali digunakan sebagai pemberian informasi secara pasif kepada siswa. Guru berperan sentral dalam menyampaikan pengetahuan, sedangkan siswa lebih banyak menjadi penerima pasif. Hal ini dapat menghambat pengembangan ketrampilan berpikir kritis siswa karena siswa tidak terstimulasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam memproses dimensi kognitif maupun menganalisis informasi secara mendalam.

Dampaknya, mayoritas siswa kelas X MA Al-Jawami terhambat dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Seringkali siswa hanya menghafal materi SKI seperti menghafal tahun, tokoh-tokoh, serta alur peristiwa tanpa benar-benar memahami makna atau relevansi materi yang diajarkan (Ariyanti & Anggerawati, 2024). Hal ini menjadi tantangan berat karena karakteristik materi SKI yang bersifat naratif-historis, sehingga pembelajaran berpotensi monoton dan membosankan jika hanya disampaikan melalui model konvensional (Izzah, 2025). Siswa pun cenderung menjadi penerima informasi yang pasif dan kurang terlibat dalam proses berpikir kritis.

Jika kondisi pembelajaran yang tidak bermakna terus dilaksanakan, maka mata Pelajaran SKI akan kehilangan fungsinya dalam menanamkan nilai moral, keteladanan tokoh, dan kesadaran Sejarah islam pada diri siswa (Sapitri dkk.,

2025). Dengan minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, akan memicu penurunan konsentrasi, rasa jenuh yang tinggi, hingga peningkatan ketidakhadiran siswa di sekolah (Susanti dkk., 2024). Sehingga diperlukannya penelitian yang mendalam untuk mengatasi tantangan serta menemukan solusi yang inovatif dalam mengembangkan model dan metode pembelajaran SKI yang lebih kreatif dan interaktif.

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh John Dewey dalam (Azzahra dkk., 2025). Menurut John Dewey, pendidikan yang efektif harus berpusat pada pengalaman nyata siswa dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Ia meyakini bahwa esensi pembelajaran paling bermakna terjadi ketika siswa aktif terlibat dalam proses belajar, seperti melalui pemecahan masalah dan eksperimen langsung. Dengan media monopoli ini, dapat memfasilitasi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui pendekatan belajar sambil bermain dalam penguasaan substansi materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Peneliti menawarkan solusi untuk memecahkan tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI ditempuh melalui pengimplementasian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media monopoli. Sensualita, dkk dalam bukunya menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) tergolong sebagai salah satu pendekatan kolaboratif yang mampu menginklusi seluruh siswa tanpa terkecuali dalam aktivitas pembelajaran tanpa adanya perbedaan status (Damayanti dkk., 2022).

Slavin (dalam Lestari & Azzahri, 2022) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai lingkungan belajar dimana siswa bekerja sama dalam suatu kelompok kecil yang dapat menstimulasi interaksi di dalamnya dan dikonstitusikan oleh anggota dengan tingkat perbedaan yang beragam untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik secara kolektif. Slavin juga menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan pencapaian prestasi siswa dalam proses pembelajaran, namun juga memberikan dampak positif lainnya yang meliputi terjalinnya hubungan antar anggota kelompok,

tumbuh sikap penerimaan terhadap teman sekelas yang memiliki kemampuan akademik lebih rendah, serta meningkatnya rasa percaya diri dan harga diri siswa dalam proses pembelajaran.

Rusman (dalam Damayanti dkk., 2022) mengemukakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda.

Menurut Maharani dkk (2024) media pembelajaran merupakan sarana komunikasi interaktif antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih jelas dan lebih variatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan keberhasilan belajar. Sedangkan menurut Arsyad yang dikutip oleh buku Hasan dkk (2021) mendefinisikan media pembelajaran sebagai seperangkat alat yang meliputi komponen grafis, photofrafis, serta elektronis yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan merekonstruksi kembali informasi dalam format visual maupun verbal, sehingga dapat disajikan kepada siswa dalam bentuk yang mudah dipahami selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada dasarnya, usia remaja (siswa) memiliki jangkauan perhatian yang pendek terhadap model pembelajaran konvensional, maka peneliti menghadirkan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang secara psikologis dapat membangkitkan rasa ingin tahu, kegembiraan, dan menuntut otak untuk fokus karena adanya interaksi timbal balik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran monopoli yang diterapkan dalam pembelajaran SKI ini tidak sama dengan sebuah monopoli pada umumnya, namun akan dimodifikasi menjadi media pembelajaran SKI. Dalam permainan monopoli SKI, papan permainan divisualisasikan sebagai gambaran zaman dahulu pada materi yang sedang dipelajari, dan kartu dana umum atau kartu kesempatan diganti menjadi kartu pertanyaan materi. Mekanisme yang digunakan pun akan menciptakan kompetisi yang sehat, karena siswa terdorong untuk memahami

materi agar dapat menjawab pertanyaan dan memenangkan permainan. Dengan begitu, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga berfungsi sebagai stimulus psikologis yang akan membangkitkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.

Hamzah B. Uno yang dikutip oleh Bastian (2023) mendefinisikan motivasi belajar sebagai daya penggerak internal pada siswa yang berfungsi menstimulasi serta mengarahkan orientasi perilaku belajar secara proaktif demi mengoptimalkan pencapaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Motivasi tersebut terbagi menjadi dua, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik.

Motivasi ekstrinsik sangat sesuai dengan penelitian ini, karena terdapat perangsang dari luar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan monopoli yang menerapkan *reward* (poin) dan *punishment* (hukuman) sehingga siswa terdorong untuk melakukan pembelajaran dengan menyenangkan. Hal tersebut dapat membuat siswa menjadi lebih terbuka untuk menerima materi pelajaran, karena rasa takut salah atau takut pada guru akan hilang karena digantikan dengan rasa antusias ketika menggunakan permainan monopoli dalam pembelajaran SKI. Permainan monopoli ini akan mengubah persepsi siswa yang semula menganggap materi SKI sebagai pelajaran yang berat karena banyaknya tahun dan tokoh-tokoh asing menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Adapun menurut teori Hamzah (dalam Putri, 2023), menyatakan terdapat enam indikator motivasi belajar yaitu:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Indikator motivasi belajar tersebut dapat ditandai dengan tingginya aktivitas belajar, adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, keuletan dalam

menghadapi kesulitan, terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, dan cenderung bekerja secara mandiri.

Media monopoli memiliki karakteristik yang kompetitif dan sesuai dengan usia siswa SMA/MA rentang 15-17 tahun yang memiliki jiwa kompetisi dan tingkat validasi yang tinggi, sehingga keinginan untuk menang akan memotivasi siswa untuk membaca dan memahami materi agar dapat menjawab pertanyaan di kartu kuis. Jika terdapat siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan yang tertera di kartu kuis, maka satu kelompok akan kehilangan poin atau terkena hukuman.

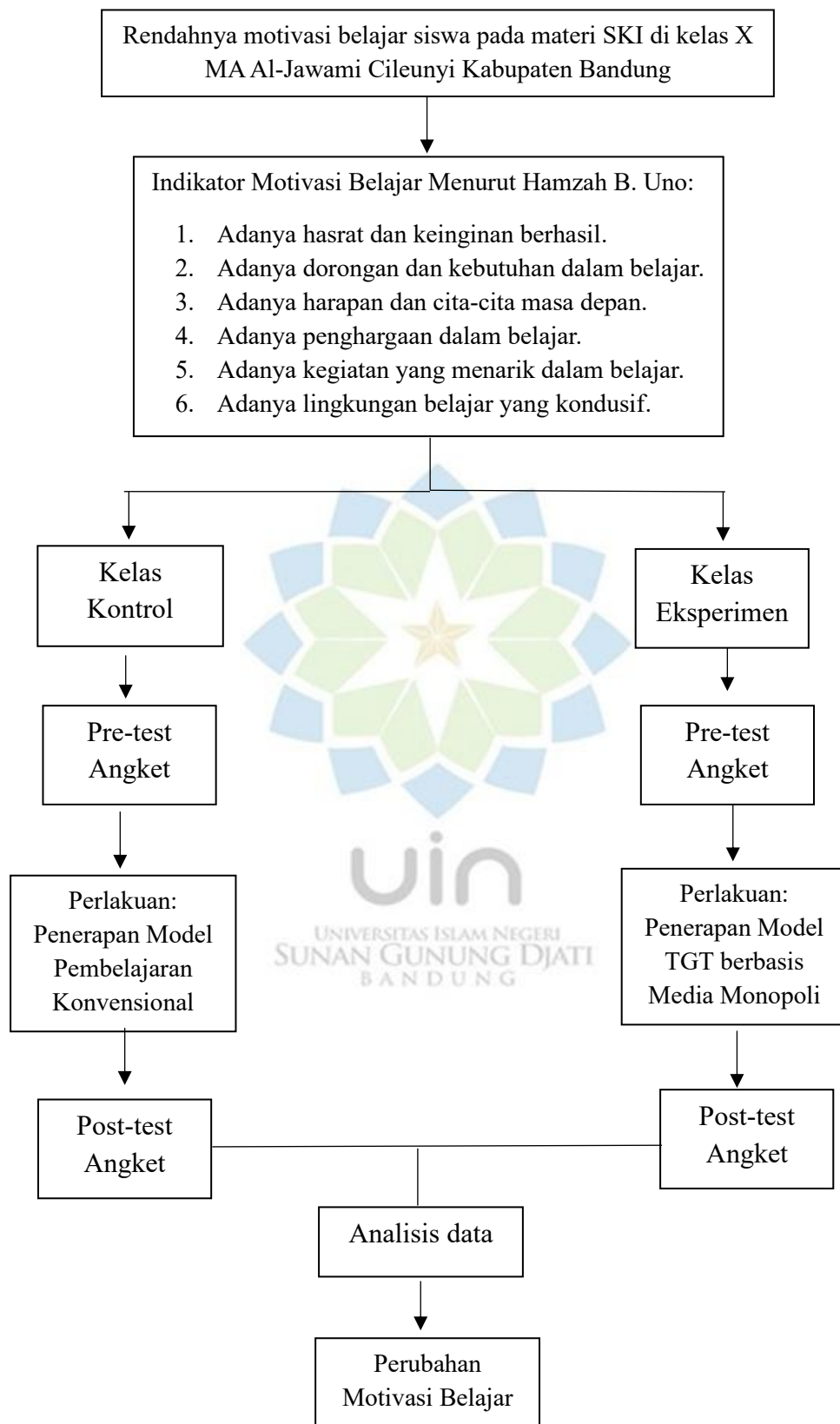
Diskusi yang dilakukan antar anggota kelompok ketika menjawab kuis dalam permainan monopoli akan menciptakan pembelajaran yang aktif. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli ini dapat menyesuaikan siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik karena melibatkan visual dengan papan warna-warni, tangan yang melempar dadu, dan mulut yang menjawab soal-soal.

Pada penelitian terdahulu, terdapat kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, namun terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penelitian ini. Penelitian terdahulu umumnya menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi Kahoot, Quizwhizzer, teka-teki silang dan permainan ular tangga. Maka penelitian ini hadir dengan kebaruan dan melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya yang belum mengkaji penerapan model TGT berbasis media pembelajaran monopoli terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Dengan demikian, peneliti meneliti siswa kelas X MA Al-Jawami yang memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran monopoli yang akan dimodifikasi sesuai substansi materi SKI yang diajar, sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami, mengurutkan kronologi peristiwa, hingga dapat mengambil Ibrah setelah mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Untuk memperjelas alur penelitian ini, peneliti memberikan gambaran melalui bagan kerangka sebagai berikut:





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Penelitian Terdahulu

Peneliti telah menelaah terhadap penelitian terdahulu untuk menghindari duplikasi dan memastikan keaslian penelitian, berikut terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pembahasan penelitian ini:

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Penerapan metode Team Games Tournament (TGT) berdasarkan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	Menggunakan model TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI.	Penelitian terdahulu menggunakan media digital aplikasi Kahoot, sedangkan penelitian ini menggunakan media permainan monopoli fisik yang dimodifikasi untuk mengintegrasikan substansi materi SKI ke dalam setiap elemen permainannya.
2	Studi Komparasi Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Permainan Ular Tangga dan Monopoli terhadap Motivasi Belajar Siswa.	Menerapkan model pembelajaran TGT dengan media permainan monopoli sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengukur motivasi belajar siswa.	Penelitian terdahulu menggunakan media monopoli yang sifatnya deskriptif-komparatif tanpa kelompok kontrol dan tanpa uji hipotesis inferensial. Sedangkan penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan kelompok kontrol dan pengujian statistik inferensial, sehingga dapat benar-benar dibuktikan secara empiris

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			perbedaan TGT berbasis monopoli jika dibandingkan dengan model konvensional.
3	Penerapan model kooperatif tipe team game turnamen berbantu media teka-teki silang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran PAI.	Menggunakan model kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran rumpun PAI dengan pendekatan kuasi eksperimen.	Penelitian terdahulu hanya menggunakan media teka-teki silang yang bersifat pasif pada mata pelajaran PAI secara umum, dan individual, sedangkan penelitian ini menggunakan media monopoli yang bersifat aktif, kompetitif, dan kolaboratif pada mata pelajaran SKI.
4	Penerapan model pembelajaran team games turnamen berbantu aplikasi Quizwhizzer terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP.	Meneliti model TGT dengan berbantuan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran rumpun PAI dengan pendekatan kuasi eksperimen.	Penelitian terdahulu hanya menggunakan media digital berbasis aplikasi Quizwhizzer. Sedangkan penelitian ini memodifikasi monopoli yang mengubah struktur permainan agar dapat merepresentasikan nilai-nilai keislaman. Hal ini menjadikan media pembelajaran terintegrasi

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			dengan konteks pendidikan di madrasah, bukan sekadar media umum yang ditempelkan ke dalam materi SKI.
5	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantu Media Monopoli terhadap Pemahaman Konsep Warisan Budaya pada IPAS.	Menggunakan model TGT berbasis media permainan monopoli dengan pendekatan kuantitatif dan mengintegrasikan konten materi ke dalam permainan.	Penelitian terdahulu hanya mengukur pemahaman konsep (kognitif) pada mata pelajaran IPAS, sedangkan penelitian ini mengukur motivasi belajar (afektif) pada mata pelajaran SKI.

Secara keseluruhan, kelima penelitian terdahulu memiliki kesamaan yaitu menerapkan model pembelajaran TGT, namun yang membuat penelitian ini berbeda dan memiliki kebaruan tersendiri bukan hanya sekadar soal media atau subjek yang digunakan. Kebaruan yang paling mendasar pada penelitian ini terletak pada bagaimana permainan monopoli itu sendiri ditransformasi secara filosofis, dari permainan yang sejatinya mengajarkan penguasaan properti untuk keuntungan pribadi dan diubah menjadi permainan yang mencerminkan semangat peradaban Islam, di mana poin kemenangan digunakan untuk membangun masjid dan perpustakaan sebagai simbol kontribusi ilmu bagi umat, sekaligus merepresentasikan nilai-nilai peradaban Daulah Umayyah yang menjadi inti materi SKI yang diajarkan.

Kebaruan ini diperkuat kembali dengan tiga hal yang membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol yang dianalisis dengan uji statistik yang lengkap, berbeda dari penelitian monopoli sebelumnya seperti Mardhatillah (2019) dan Muninggar (2025) yang hanya bersifat deskriptif tanpa kelompok pembanding sehingga tidak dapat membuktikan pengaruh secara statistik. Kedua, modifikasi yang dilakukan bukan hanya sekadar mengubah tampilan luar papan permainan, melainkan menyentuh struktur dan mekanisme permainan itu sendiri, sehingga setiap langkah yang dimainkan siswa secara langsung mencerminkan proses belajar materi SKI. Ketiga, penelitian ini dilakukan pada jenjang Madrasah Aliyah dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang selama ini masih sangat jarang diteliti menggunakan pendekatan game-based learning, sehingga hasilnya memberikan kontribusi empiris yang baru dan belum banyak dijamah oleh peneliti sebelumnya.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara dalam penelitian yang diajukan untuk menjawab rumusan masalah. Sugiyono (2021) menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dalam bentuk kalimat pernyataan. Jawaban sementara yang diberikan hanya berupa teori-teori yang relevan, namun belum diverifikasi melalui proses pengumpulan data di lapangan. Sehingga hipotesis dalam penelitian baru memberikan jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian yang belum terjawab karena belum didasarkan dengan data-data yang faktual.

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dijelaskan, penelitian ini merumuskan dua hipotesis sebagai berikut:

- a. H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran monopoli terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas X MA Al-Jawami, Cileunyi, Kabupaten Bandung.

- b. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media pembelajaran monopoli terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas X MA Al-Jawami, Cileunyi, Kabupaten Bandung.

