

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 1, merupakan usaha yang dirancang secara sadar dan terarah untuk menciptakan proses belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Potensi tersebut diantaranya aspek spiritual, kontrol diri, kepribadian, intelektual, akhlak mulia, hingga keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Lembaga pendidikan menjadi ruang berlangsungnya proses tersebut, dimana pembelajaran dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, dan menyenangkan, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, serta potensi sesuai dengan bakat yang dimilikinya.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sistem yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang saling mendukung. (Widiningsih & Abdi, 2021). Pernyataan ini selaras dengan dalil Al-Qur'an yang menyatakan bahwa Islam sangat menghargai orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, proses pendidikan perlu dilaksanakan secara optimal agar peserta didik mampu mengembangkan potensi, pengetahuan, serta keterampilan yang dimilikinya. Landasan berfikir ini terdapat dalam firman Allah Swt:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-Mujadalah: 11).

Agar proses pembelajaran berjalan optimal, perencanaan pembelajaran perlu disusun dengan baik sehingga tercipta interaksi yang efektif, baik antara guru dengan siswa maupun antarsiswa (Nurani, 2013). Pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, pembelajaran diharapkan tidak hanya berlangsung secara interaktif dan menyenangkan, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk berperan aktif. Keaktifan dalam pembelajaran penting karena melalui keterlibatan tersebut siswa memperoleh kesempatan untuk memahami materi, mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mata pelajaran SKI memiliki karakteristik materi yang bersifat naratif dan memuat berbagai peristiwa, tokoh, tempat, serta tahun yang perlu dipahami oleh siswa. Kondisi tersebut dapat membuat pembelajaran dipersepsikan monoton apabila pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru. Sebagian siswa dapat merasa terbebani karena harus memahami dan mengingat berbagai informasi sejarah. Oleh karena itu, pembelajaran SKI memerlukan pendekatan yang mampu memberikan ruang kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan oleh peneliti di MTsN 1 Kabupaten Bandung, ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran SKI yang berkaitan dengan keaktifan belajar siswa. Masih terdapat siswa yang pasif, seperti tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, kurang berinisiatif dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan guru, serta mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat secara lisan. Selain itu, masih ditemukan siswa yang kurang fokus selama pembelajaran, mengobrol di kelas, serta adanya dominasi beberapa siswa dalam kegiatan kelompok. Rendahnya keaktifan tersebut juga dipengaruhi oleh kemampuan literasi siswa yang masih rendah, yang terlihat dari keterbatasan dalam memahami bacaan dan kurangnya kebiasaan membaca materi sebelum pembelajaran.

Permasalahan tersebut berkaitan pula dengan proses pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru. Penggunaan metode ceramah yang lebih

dominan dalam penyampaian materi membuat siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi daripada sebagai pelaku dalam proses pembelajaran. Kesempatan siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan berinteraksi dengan teman menjadi lebih terbatas. Kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk menunjukkan keterlibatan secara aktif sehingga keaktifan belajar belum berkembang secara optimal. Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung menjadi penting untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Keaktifan belajar siswa juga memiliki keterkaitan dengan hasil belajar. Siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran memiliki kesempatan lebih besar untuk memahami materi melalui kegiatan bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas. Sebaliknya, keterlibatan siswa yang rendah dapat menyebabkan kesempatan untuk memahami materi menjadi terbatas sehingga dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Dalam pembelajaran SKI di MTsN 1 Kabupaten Bandung, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan sebesar 75 sebagai salah satu acuan pencapaian hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini dilaksanakan pada awal semester sehingga belum tersedia nilai hasil belajar siswa sebelum penelitian yang dapat digunakan sebagai data awal. Oleh karena itu, kondisi awal mengenai rendahnya keaktifan siswa dalam penelitian ini didasarkan pada hasil studi awal dan pengamatan terhadap proses pembelajaran. Adapun KKM 75 digunakan sebagai gambaran standar pencapaian hasil belajar yang diharapkan, sedangkan kondisi awal rendahnya keaktifan siswa didasarkan pada hasil studi awal dan pengamatan terhadap proses pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan metode pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan lebih besar kepada siswa untuk terlibat secara langsung. Salah satu metode pembelajaran yang relevan adalah metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Metode *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan siswa dalam kelompok dan memadukan kegiatan belajar dengan permainan serta turnamen. Melalui kegiatan tersebut,

siswa memperoleh kesempatan untuk bekerja sama, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kelompok. Unsur permainan dan kompetisi juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa dan mendorong keterlibatan yang lebih aktif (Setyaningrum, 2024).

Penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, salah satunya Media Kotak Kartu Misterius (Kokami). Media Kokami merupakan media pembelajaran yang memadukan kegiatan belajar dengan unsur permainan melalui penggunaan kotak dan kartu yang berisi pertanyaan atau tugas tertentu. Penggunaan media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengambil kartu, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan anggota kelompok, dan mengikuti permainan. Dengan demikian, Media Kokami dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton serta mendorong keterlibatan siswa, baik yang sebelumnya aktif maupun yang cenderung pasif (Khotijah dkk., 2020).

Penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kokami diharapkan dapat menjadi alternatif untuk mengatasi rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini diukur melalui angket sebelum dan sesudah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kokami serta didukung oleh hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran. Pengukuran tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan keaktifan belajar siswa sekaligus menganalisis pengaruh penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kokami terhadap keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, khususnya pada pembelajaran SKI. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat kajian pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament* (TGT), terutama ketika dipadukan media pembelajaran seperti Kokami. Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah mengenai penggunaan metode pembelajaran yang menekankan

keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Bagi guru SKI, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi guna meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas. Bagi siswa MTsN 1 Kabupaten Bandung, penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan Media Kokami diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Sementara itu, bagi pihak madrasah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis membuat pertanyaan penelitian, apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kokami terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung?

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kokami pada siswa kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung sebelum dan sesudah diterapkannya Metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kokami serta pengaruhnya terhadap keaktifan belajar siswa?
3. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kokami pada siswa kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kokami pada siswa kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung sebelum dan sesudah diterapkannya Metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kokami serta menganalisis pengaruhnya terhadap keaktifan belajar siswa.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kokami pada siswa kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini mempunyai kontribusi dan bermanfaat bagi pembelajaran PAI khususnya pada keaktifan belajar siswa.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pendidikan, terutama terkait penggunaan metode pembelajaran Kooperatif Metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan Media Kokami. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat kajian tentang pengaruh pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi terstruktur dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam, seperti SKI.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Temuan penelitian

ini juga dapat dijadikan referensi dalam mendorong penggunaan metode pembelajaran kooperatif berbasis permainan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran tertentu.

b. Manfaat bagi guru

Bagi guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan melalui penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kokami. Penggunaan metode ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa secara lebih merata, mengurangi dominasi siswa tertentu, serta memperoleh gambaran langsung mengenai pemahaman siswa melalui aktivitas kelompok dan turnamen.

c. Manfaat bagi siswa

Bagi siswa temuan penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan partisipasi aktif, serta mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Melalui penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kokami, siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang, serta mampu mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

E. Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui kegiatan yang aktif, bermakna, dan menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, guru tidak hanya berperan sebagai sumber pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi, bekerja sama, dan saling membantu. Pandangan ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Robert E. Slavin (1995). Slavin menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif

adalah strategi belajar yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen untuk mencapai tujuan bersama (Riana dkk., 2025).

Teori pembelajaran kooperatif yang dijadikan landasan utama dalam penelitian ini memiliki hubungan yang erat dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev S. Vygotsky (1978). Vygotsky menegaskan bahwa pengetahuan tidak dapat diberikan begitu saja, tetapi harus dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Ia memperkenalkan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan siswa saat belajar sendiri dengan kemampuan yang dapat dicapai dengan bantuan orang lain. Dalam konteks pembelajaran, bantuan tersebut dapat diberikan oleh guru atau teman sebaya melalui kegiatan kerja sama kelompok. Dengan demikian, kegiatan belajar yang berbasis interaksi dan kolaborasi, seperti dalam metode pembelajaran kooperatif, akan membantu siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi.

Penelitian ini juga didukung oleh teori belajar sosial dari Albert Bandura (1986). Bandura menjelaskan bahwa seseorang belajar tidak hanya dari pengalaman langsung, tetapi juga dari mengamati perilaku orang lain di sekitarnya. Proses ini disebut belajar melalui observasi. Dalam pembelajaran kooperatif, termasuk Metode *Teams Games Tournament* (TGT), siswa belajar dari perilaku teman satu kelompoknya bagaimana mereka menjawab, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Melalui pengamatan tersebut, siswa terdorong untuk meniru perilaku positif yang dapat membantu mereka memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, teori belajar sosial Bandura memberikan dasar psikologis bahwa keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat tumbuh dari lingkungan yang kolaboratif dan saling memberi penguatan.

Salah satu tipe metode pembelajaran yang paling menarik serta banyak digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah Metode *Teams Games Tournament* (TGT). Metode ini dikembangkan oleh Robert E. Slavin dan teman-temannya di Universitas Johns Hopkins pada tahun 1970-an. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT), kegiatan pembelajaran dipadukan dengan elemen

permainan (*game*) dan turnamen antar kelompok untuk menciptakan suasana kompetitif yang sehat (Slavin, 2008).

Agar pembelajaran lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), yaitu kelas VIII sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan perkembangan psikologis dan kognitif siswa. Berdasarkan teori perkembangan Piaget yang dikutip oleh Schunk (2012), siswa pada usia 13–15 tahun berada pada tahap operasional formal awal, yaitu tahap di mana mereka mulai mampu berpikir logis dan memahami konsep yang lebih abstrak. Namun, kemampuan berpikir tersebut masih perlu diperkuat dengan kegiatan yang melibatkan kerja sama, diskusi, dan kompetisi sehat. Pada usia ini, siswa juga cenderung memiliki rasa ingin tahu tinggi dan kebutuhan sosial yang kuat, sehingga pembelajaran yang melibatkan interaksi kelompok dan unsur permainan sangat sesuai. Ashoumi & Yusuf (2024) menegaskan bahwa model pembelajaran yang melibatkan kolaborasi dan permainan edukatif efektif untuk meningkatkan semangat belajar pada siswa madrasah karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Salah satu inovasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Kokami (Kotak kartu misterius). Media ini merupakan perpaduan antara alat pembelajaran dengan unsur permainan yang dirancang untuk menarik minat siswa agar lebih aktif terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan Kokami dinilai mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif, inovatif, dan kritis. Media Kokami terdiri dari sebuah kotak yang berisi kartu-kartu misterius. Disebut misterius karena kartu tersebut dimasukkan ke dalam amplop, kemudian disimpan di dalam kotak, sehingga isinya tidak langsung diketahui oleh siswa. Isi kartu bisa berupa materi, pertanyaan, gambar, perintah, maupun petunjuk tertentu yang harus diselesaikan oleh siswa. Hal ini membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Selain itu, media Kokami dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang tidak hanya membantu menyampaikan materi secara lebih berkesan, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa. Jika dipadukan dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT), keduanya saling melengkapi karena

sama-sama memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan tantangan yang terdapat pada kartu Kokami. Dengan penggunaan metode dan media pembelajaran tersebut, diharapkan keaktifan belajar siswa dapat meningkat. Keaktifan belajar sendiri dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Raehanah dkk., 2018).

Indikator keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dapat ditinjau melalui klasifikasi yang dikemukakan oleh Paul B. Diedrich. Klasifikasi tersebut mencakup tujuh aspek utama, yakni aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, serta keterlibatan mental, emosional, dan motorik siswa selama kegiatan belajar berlangsung. (Amanatuss & Liana 2025). Keaktifan ini bukan hanya sekadar hadir secara fisik di kelas, tetapi melibatkan peran aktif siswa dalam berbagai kegiatan yang menunjang pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Semakin banyak jenis aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses belajar, semakin tinggi pula tingkat keaktifannya.

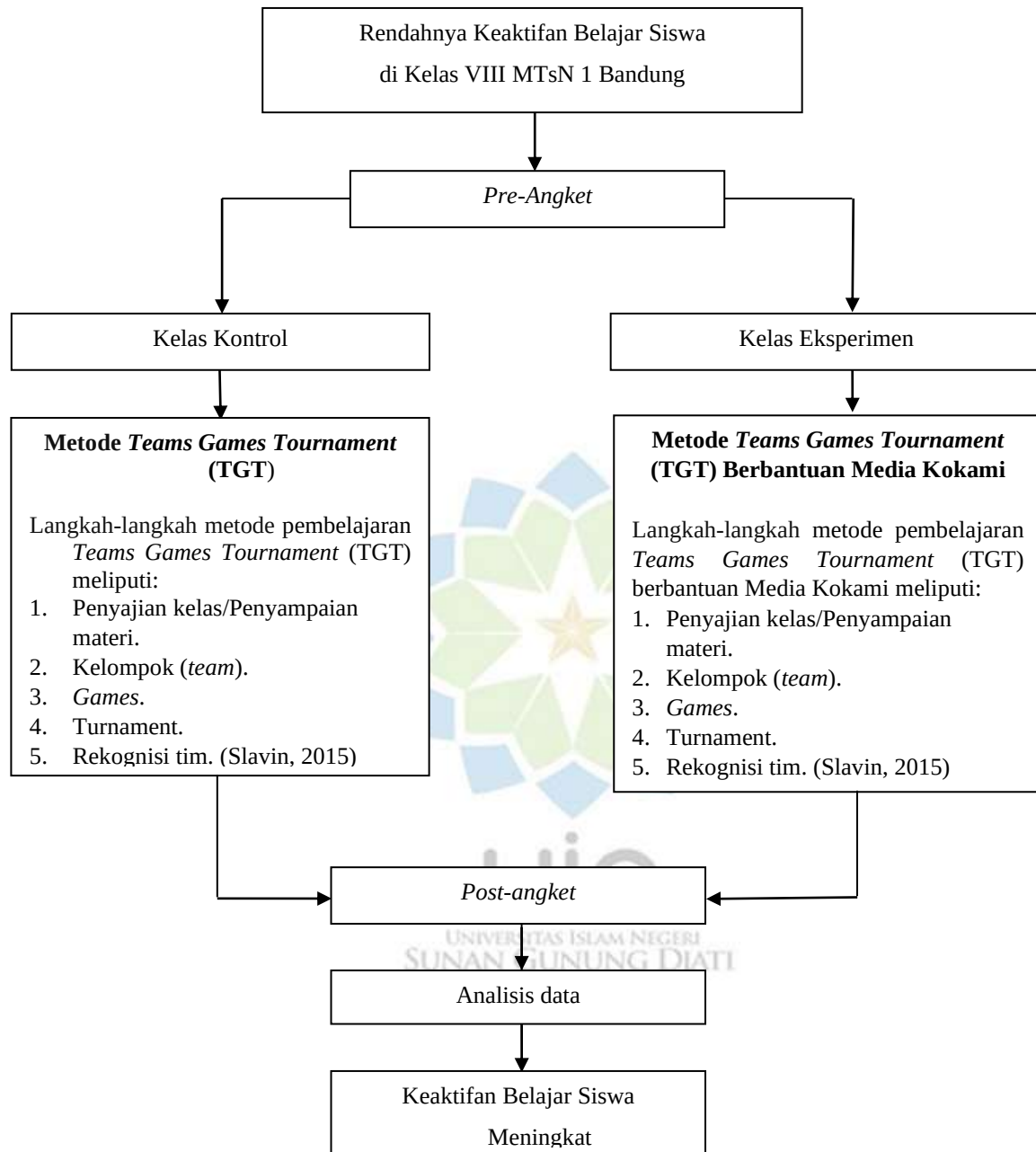
Secara konseptual, metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami memiliki potensi yang sangat besar dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, terutama dalam memahami materi SKI. Hubungan ini menjadi dasar dalam kerangka berpikir penelitian ini yang menjadikan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kokami sebagai variabel bebas (X) dan keaktifan belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok akan mengikuti *pre-angket* untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar awal siswa. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, dilakukan *post-angket* untuk mengukur peningkatan keaktifan belajar setelah perlakuan. Perbandingan hasil *pre-angket* dan *post-angket* antara kedua kelompok akan menjadi dasar

dalam menilai penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami pengaruhnya terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Toutnament* (TGT) selama kegiatan di kelas eksperimen dilakukan sesuai dengan langkah-langkah sistematis. Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode *Teams Games Toutnament* (TGT) berbantuan media Kokami menurut Slavin (2015) sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas/Penyampaian materi(*Class Presentation*)
2. Pembentukan Kelompok (*Team Formation*)
3. Tahap Permainan (*Games*)
4. Kompetisi/Turnamen (*Tournament*)
5. Rekognisi Tim (*Team Recognition*).





Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. (Sugiyono, 2019). Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (H_a): Penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kokami berpengaruh terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung. Secara statistik: $H_a: \mu_1 > \mu_2$

Keterangan:

- 1) μ_1 = rata-rata keaktifan belajar siswa yang belajar dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami
- 2) μ_2 = rata-rata keaktifan belajar siswa yang belajar dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT)

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam upaya memperkuat landasan teoritis dan memastikan keaslian penelitian, peneliti menelaah beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan judul “Penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kokami Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas VIII MTsN 1 Kabupaten Bandung.” Kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya penting dilakukan untuk melihat kesamaan, perbedaan, serta posisi penelitian yang sedang dilakukan saat ini. Penelitian-penelitian yang relevan dengan studi penulis ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Nurul Inaya Aziza, dkk (2025) dalam *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi* berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Biologi di SMP Negeri 19 Palu”, merupakan penelitian kuasi eksperimen

dengan desain post-test only control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media KOKAMI terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga model ini terbukti efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami serta sama-sama meneliti keaktifan/aktivitas belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang digunakan, dimana penelitian Aziza dilakukan pada mata pelajaran IPA Biologi, sementara penelitian ini pada mata pelajaran SKI.

2. Irma Erviani, Hilmi Hambali, dan Rahmatia Thahir (2022) dalam Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Kokami terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa”, merupakan penelitian eksperimen dengan desain one group *preangket-postangket*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami berpengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaborasi siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan rata-rata keterampilan kolaborasi mencapai 94% (kategori sangat kuat) . Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat, dimana penelitian Erviani meneliti keterampilan kolaborasi, sedangkan penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar siswa.
3. Sonia Indah Saputri, dkk (2023) dalam Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media KOKAMI terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”, merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan media Kokami terhadap motivasi belajar siswa, dimana motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian ini adalah penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media KOKAMI. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti, dimana penelitian tersebut berfokus pada motivasi belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar siswa. Munawarah dan Jasiah (2025) dalam jurnal Pendidikan Tambusai dengan judul “Pengembangan Media *Games Family 100* dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”.

4. Mohammad Rifqi, dkk (2022) dalam Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran berjudul “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran *Cooperative Learning* model *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik”, merupakan penelitian yang bertujuan meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model *Team Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa karena melibatkan siswa secara aktif dalam kerja kelompok, diskusi, dan permainan pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan fokus pada keaktifan belajar siswa. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut tidak menggunakan media Kokami, sementara penelitian ini mengombinasikan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Kokami.
5. Afifah Khonsa Nazari dan Suharyanto (2024) dalam Jurnal Jendela Pendidikan berjudul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)”, merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dari kategori sedang menjadi tinggi pada siklus II dengan persentase mencapai

77,41%. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian dan mata pelajaran, dimana penelitian Nazari menggunakan PTK pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen pada mata pelajaran SKI.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, masih terdapat beberapa celah *gap* yang melatarbelakangi penelitian ini. Penelitian sebelumnya umumnya dilakukan pada mata pelajaran IPA dan matematika, serta lebih banyak meneliti variabel hasil belajar, motivasi, dan keterampilan kolaborasi. Meskipun terdapat penelitian yang mengkaji keaktifan belajar, penelitian tersebut belum mengombinasikan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Kokami. Selain itu, penerapan metode Metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami pada mata pelajaran SKI di lingkungan madrasah negeri juga masih belum banyak diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada keaktifan belajar siswa melalui penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media Kokami dalam konteks pembelajaran SKI.

Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dalam beberapa aspek. Pertama, penelitian ini mengkaji penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kokami dalam pembelajaran SKI di MTs Negeri, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Kedua, penelitian ini menitikberatkan pada keaktifan belajar siswa sebagai variabel utama, sehingga tidak hanya melihat hasil akhir pembelajaran, tetapi juga proses keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Ketiga, penelitian ini mengombinasikan metode pembelajaran kooperatif dengan media permainan secara bersamaan, sehingga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Keempat, penggunaan metode kuasi eksperimen memberikan kelebihan dalam menguji pengaruh secara lebih sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan.