

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, variasi metode dan media perlu ditingkatkan agar keterlibatan siswa di kelas lebih maksimal dan materi tersampaikan dengan baik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih minimnya metode pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di berbagai jenjang. Dalam praktiknya, Guru memilih menggunakan metode ceramah karena dianggap paling mudah untuk menyampaikan materi yang padat. Namun, pola ini seringkali membuat siswa cenderung pasif. SKI mencakup materi sejarah yang mana butuh pemahaman lebih terhadap setiap peristiwa. Banyak tanggal, tahun, perjalanan peristiwa, nama tokoh, serta kisah teladan yang menuntut siswa untuk membaca dan bila disampaikan secara monoton, siswa lebih cepat bosan sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun SKI memiliki nilai penting dalam pembentukan karakter, implementasinya di kelas masih belum sepenuhnya sesuai dengan harapan pembelajaran abad 21.

Generasi Z di era digital ini terbiasa dengan teknologi, visual yang dinamis, dan aktivitas berbasis permainan. Oleh karena itu, perlu pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan sesuai dengan karakter mereka. Pembelajaran SKI yang masih terlalu statis berpotensi menimbulkan kejenuhan. Penelitian-penelitian terdahulu menegaskan bahwa kejenuhan dapat muncul

akibat pembelajaran yang monoton, terbatasnya variasi media, maupun minimnya strategi interaktif. Siswa seringkali kurang fokus, cepat bosan, bahkan menurunnya motivasi belajar. Meski demikian, beberapa guru telah berupaya mengatasinya melalui penggunaan metode diskusi, tanya jawab, maupun permainan sederhana yang melibatkan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan berkelanjutan untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media digital sebagai bahan bantu pembelajaran.

SMA Muhammadiyah 7 Surabaya merupakan salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas digital memadai, mulai dari perangkat proyektor, jaringan internet, hingga akses perangkat pembelajaran lainnya. Fasilitas tersebut sangat mendukung diterapkannya model pembelajaran berbasis teknologi. Namun, pada praktiknya, pembelajaran SKI masih didominasi oleh ceramah sebagai metode utama. Hal ini bukan karena keterbatasan guru, melainkan karena metode alternatif seperti TGT memang belum banyak dikenal atau dipraktikkan. Kondisi ini membuka peluang bagi penelitian untuk mencoba menghadirkan inovasi pembelajaran SKI dengan memanfaatkan fasilitas yang ada secara optimal.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran SKI di era digital. Melalui turnamen akademik, permainan, dan kerja sama tim, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga belajar berkompetisi secara sehat. Dengan dukungan fasilitas digital, TGT dapat dikembangkan dalam bentuk kuis interaktif, soal berbasis

gambar, maupun permainan digital yang mendukung proses belajar. Oleh karena itu, implementasi TGT di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya dipandang penting untuk memberikan pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan, interaktif, sekaligus sejalan dengan perkembangan teknologi. Dengan mengintegrasikan model TGT dan pemanfaatan fasilitas digital, pembelajaran SKI dapat dikemas lebih relevan, kreatif, dan mampu menarik minat siswa. Penelitian terdahulu mulai ramai membuktikan efektivitas TGT, akan tetapi, penelitian yang secara eksplisit mengaitkan TGT dengan konteks era digital di pembelajaran SKI masih sangat terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian tentang implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran SKI di era digital menjadi relevan untuk dilakukan. Penelitian ini tidak hanya berupaya menguji efektivitas TGT dalam konteks sekolah dengan fasilitas memadai, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap literatur yang masih terbatas mengenai keterkaitan TGT dan era digital. Dengan demikian, temuan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi guru SKI maupun pendidik lainnya untuk lebih inovatif dalam memanfaatkan sarana digital, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi saat ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?
2. Bagaimana proses implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya?
3. Bagaimana implikasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Untuk mendeskripsikan proses implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya.

3. Untuk menganalisis implikasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan keilmuan pada bidang pendidikan agama Islam, terutama terkait pengembangan model pembelajaran yang kreatif serta sesuai dengan tuntutan di era digital. Temuan ini juga diharapkan memberikan landasan bagi kajian berikutnya mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif dalam mata pelajaran SKI maupun lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mengajar SKI agar lebih beragam, menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa.

b. Bagi Siswa

Melalui penerapan model ini, tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan penuh semangat dengan menekankan kerja sama serta kompetisi yang sehat. Siswa pun dapat merasakan bahwa pembelajaran SKI dapat disajikan dengan cara yang variatif, bukan hanya melalui metode ceramah.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran SKI di era digital melalui penggunaan strategi pembelajaran yang relevan dengan konteks dan melibatkan partisipasi aktif siswa.

d. Bagi Peneliti

Menjadi pengalaman dan bahan refleksi dalam mengembangkan kemampuan meneliti serta memperkaya wawasan dalam bidang pendidikan agama Islam.

E. Kajian Pustaka

Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Penelitian oleh Qorik Mei Riana (2019) berjudul “*Penerapan Model TGT untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar di MI Thoriqul Huda Ngrawan, Madiun*” menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan hasil positif terhadap keterlibatan siswa. Akan tetapi, penelitian ini berfokus pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar secara

umum, bukan pada mata pelajaran SKI maupun aspek digitalisasi pembelajaran.¹

Penelitian oleh Nadia Munjiah (2023) berjudul *“Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas IX-B Madrasah Tsanawiyah Al-Itqon Jakarta Barat”* menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara bertahap pada setiap siklus, yaitu dari pra-siklus sebesar 34,78%, meningkat pada siklus I menjadi 69,56%, dan pada siklus II mencapai 82,61%. Selain itu, siswa memberikan respon positif terhadap penerapan model TGT karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendorong kerja sama kelompok, serta adanya permainan turnamen akademik dan penghargaan yang membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran SKI.²

Penelitian oleh Muhammad Darun Naja (2024) dalam skripsinya berjudul *“Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Hijrah Nabi SAW pada Mata Pelajaran SKI di MI Nabatul Ulum”* menggunakan pendekatan tindakan kelas dan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar signifikan dari siklus I ke

¹ Qorik Mei Riana, *“Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa”* (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019), https://etheses.iainponorogo.ac.id/7048/1/UPLOAD_PDF%5B1%5D.pdf.

² Nadia Munjiah, *“Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas IX-B Madrasah Tsanawiyah Al-Itqon”* (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023), https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/74726/1/FITK_NADIA_MUNJIAH.pdf.

siklus II. Akan tetapi, fokus penelitian ini berada pada tingkat MI dan belum menyinggung aspek keaktifan maupun digitalisasi pembelajaran.³

Penelitian oleh Asep Tutun Usman (2024) berjudul *“Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”* dilakukan pada siswa kelas IX MTs Al-Hidayah Cikareo Bayongbong Garut dengan menggunakan metode eksperimen kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Rata-rata nilai pretest siswa sebesar 53,33 meningkat menjadi 83,33 pada posttest, dengan nilai N-Gain 0,91 yang masuk kategori tinggi. Selain itu, siswa lebih berani berpartisipasi, mampu menyampaikan ide dan pendapat, serta menunjukkan sikap solidaritas dalam kerja sama kelompok. Penelitian ini menegaskan bahwa model TGT lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan keaktifan belajar SKI.⁴

Penelitian oleh Anika Nabila (2025) berjudul *“Implementasi Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Sidoarjo”* menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan motivasi

³ Muhammad Darun Naja, *“Implementasi Metode Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Hijrah Nabi Muhammad Ke Yatsrib Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mi Nabatul Ulum”* (IAIN Kediri, 2024).

⁴ Asep Tutun Usman et al., *“Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,”* JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendikia 1, no. 6 (2024): 2143–2160.

belajar siswa secara signifikan. Dalam tahap perencanaan, guru menyiapkan modul ajar, sumber belajar, perangkat pembelajaran, serta membagi siswa dalam kelompok dengan pemberian reward bagi kelompok terbaik. Pelaksanaan pembelajaran meliputi penyajian kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan yang berhasil mendorong siswa lebih aktif, tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan guru. Model ini juga terbukti inklusif karena melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan kemampuan akademik maupun latar belakang. Evaluasi penelitian menyimpulkan bahwa TGT layak dan efektif diterapkan secara berkelanjutan sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang berorientasi pada partisipasi aktif siswa, dengan catatan perlunya pemerataan peran dalam kelompok serta pengelolaan waktu yang lebih baik.⁵

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu tersebut, dapat dipahami bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, maupun hasil belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Namun, sebagian besar penelitian masih menekankan pada peningkatan hasil belajar atau keaktifan secara umum dan lebih banyak dilakukan di tingkat MI, MTs, maupun MA. Kajian yang secara khusus mengaitkan implementasi TGT dengan pembelajaran SKI di tingkat SMA, terlebih dalam konteks era digital dan di sekolah Muhammadiyah, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kekosongan tersebut

⁵ Anika Nabila, *"Implementasi Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Fikih Di MAN Sidoarjo"* (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2025).

dengan meneliti implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran SKI di SMA Muhammadiyah 7 Surabaya di era digital.

F. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa konsep utama yang perlu dijelaskan secara operasional agar tidak terjadi perbedaan penafsiran. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi

Dalam konteks penelitian ini, implementasi dimaknai sebagai proses penerapan model pembelajaran oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi di kelas. Menurut Hamalik, implementasi merupakan proses mewujudkan rencana yang telah dirancang ke dalam tindakan nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok heterogen dan permainan akademik dalam bentuk turnamen. Model ini dikembangkan oleh Slavin untuk meningkatkan

⁶ Oemar Hamalik, “*Proses Belajar Mengajar*” (2003), [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Oemar Hamalik%2C+Proses+Belajar+Mengajar%2C+Jakarta%3A+Bumi+Aksara%2C+2007&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Oemar+Hamalik%2C+Proses+Belajar+Mengajar%2C+Jakarta%3A+Bumi+Aksara%2C+2007&btnG=).

partisipasi dan pemahaman siswa melalui kerja sama dan kompetisi yang sehat.⁷

3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

SKI merupakan mata pelajaran dalam rumpun Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang membahas sejarah dakwah, peradaban Islam, serta keteladanan tokoh Islam. Tujuan mata pelajaran ini adalah membentuk karakter religius dan wawasan sejarah keislaman siswa.⁸

4. Era Digital

Era digital adalah konteks masa kini yang ditandai dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara luas, termasuk dalam pendidikan. Menurut Husamah, era digital menuntut pembelajaran yang fleksibel, dinamis, dan berbasis teknologi.⁹

Dengan demikian, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam penelitian ini dipahami sebagai proses pelaksanaan strategi TGT oleh peneliti pada mata pelajaran SKI di kelas XII-3 SMA Muhammadiyah 7 Surabaya, dengan memperhatikan konteks pembelajaran di era digital.

⁷ Robert E Slavin, "Cooperative Learning and Intergroup Relations." (1995), https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Slavin%2C+Cooperative+Learning%2C+1995&btnG=.

⁸ Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah. *Kurikulum Al-Islam dan Kemuhammadiyahan*. Yogyakarta: Majelis Dikdasmen PP Muhammadiyah, 2013. <https://share.google/Z4zZzzVM6DW0SLCg8> (diakses pada 28 Agustus 2025)

⁹ Angga Warda Prasakti et al., *Inovasi Pendidikan : Transformasi Pembelajaran Di Era Digital*, Cetakan I., (Papua Selatan: PT. Akselerasi Karya Mandiri, 2024).

G. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan penelitian ini terdapat bab dan sub bab yang sistematis, yaitu antara lain:

1. BAB I: Memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, definisi operasional variabel, dan sistematika pembahasan.
2. Bab II: Kajian Teori, berisi pembahasan mengenai teori-teori yang relevan dengan fokus penelitian, antara lain: model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di sekolah Muhammadiyah, pembelajaran di era digital, relevansi *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di era digital.
3. Bab III: Metode Penelitian, berisi pendekatan dan jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, subjek penelitian, fokus penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, keabsahan data, serta teknik analisis data.
4. Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi uraian data hasil penelitian di lapangan terkait kondisi pembelajaran SKI sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT, proses implementasi model TGT dalam pembelajaran SKI, dan implikasi model

pembelajaran kooperatif tipe TGT. Bab ini juga mencakup analisis dan pembahasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan teori-teori dalam kajian pustaka.

5. Bab V: Penutup, berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang dapat diberikan untuk pihak terkait berdasarkan temuan di lapangan.

