

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membangun generasi muda yang berkarakter, cerdas, dan berakhlak mulia. Dalam konteks pendidikan Islam, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memegang peran penting sebagai mata pelajaran yang tidak hanya memberikan wawasan sejarah, tetapi juga membangun nilai-nilai moral dan spiritual siswa. SKI memperkenalkan siswa pada perjalanan sejarah Islam, mulai dari zaman Nabi Muhammad SAW hingga perkembangan peradaban Islam di dunia, yang dapat menjadi sumber inspirasi bagi pembentukan karakter Islami mereka. Sayangnya, pelajaran ini kerap dianggap kurang menarik karena penyajiannya yang konvensional dan cenderung monoton.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat penting untuk memperkuat identitas siswa sebagai generasi muslim. Dalam era globalisasi saat ini, di mana informasi dan budaya asing mudah diakses, siswa membutuhkan landasan yang kokoh untuk tetap teguh pada nilai-nilai agama mereka. Melalui SKI, siswa dapat memahami kontribusi besar peradaban Islam dalam membangun dunia, termasuk di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan politik.<sup>1</sup> Pemahaman ini dapat menumbuhkan kebanggaan terhadap identitas keislaman mereka.

Namun, kenyataan menunjukkan bahwa SKI sering kali tidak mendapat perhatian yang cukup, baik dari siswa maupun tenaga pendidik. Metode

---

<sup>1</sup> Zubaidi, *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), 103

pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah dan hafalan sering kali membuat siswa kehilangan minat untuk mempelajari SKI secara mendalam. Hal ini berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa dan minimnya apresiasi mereka terhadap pelajaran ini. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran SKI di sekolah-sekolah.

Model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Teams Games Tournament* (TGT), telah banyak digunakan sebagai metode inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Model ini menekankan kerja sama kelompok sekaligus kompetisi yang sehat di antara siswa. Penelitian oleh Slavin (1995) menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik siswa karena siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam mendukung efektivitas model pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran TGT adalah permainan *bingo*. *Bingo* adalah permainan sederhana yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran SKI, *bingo* dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media *bingo* dalam model TGT diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran SKI, integrasi model TGT dan media *bingo game* dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain

---

<sup>2</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, (Boston: Allyn & Bacon, 1995), 47

meningkatkan pemahaman terhadap materi, pendekatan ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan toleransi. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan Islam yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter Islami siswa.<sup>3</sup>

Di tingkat madrasah, seperti MTs Ma'arif Ketegan Sidoarjo, SKI merupakan salah satu mata pelajaran inti yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan karakter Islami siswa. Sayangnya, hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran SKI di sekolah ini masih didominasi oleh metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar mereka tidak optimal.

Dalam konteks ini, penerapan model pembelajaran TGT dengan media *bingo game* diharapkan dapat memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini tidak hanya menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan dalam kelompok. Dengan demikian, mereka dapat lebih memahami materi sekaligus mengembangkan keterampilan sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *bingo game* terhadap hasil belajar SKI siswa kelas VII di MTs Ma'arif Ketegan Sidoarjo. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas

---

<sup>3</sup> Lie Anita, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2004), 67

pembelajaran SKI dan mendorong upaya memperbanyak serta memperkuat posisi SKI sebagai mata pelajaran yang strategis.

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran di MTs. Ma'arif Ketegan Sidoarjo. Dengan menerapkan model pembelajaran TGT menggunakan media *bingo*, guru dapat lebih kreatif dalam menyampaikan materi SKI sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM).<sup>4</sup>

Adapun manfaat dari penelitian ini tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga oleh guru dan pihak sekolah. Bagi siswa, model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar mereka. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif. Sedangkan bagi pihak sekolah, keberhasilan penerapan model pembelajaran ini dapat menjadi salah satu indikator peningkatan mutu pendidikan di sekolah tersebut.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi karena tidak hanya berkaitan dengan pembelajaran siswa di MTs. Ma'arif Ketegan, tetapi juga memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran PAI di tingkat pendidikan menengah Islam.

---

<sup>4</sup> Kemendikbud, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2018), 56

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media *bingo game* materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas VII di MTs. Ma'arif Ketegan Sidoarjo?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media *bingo game* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas VII di MTs. Ma'arif Ketegan Sidoarjo

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dan maksimal dalam pemikiran kalangan intelektual dan para pemikir yang berdedikasi di bidang pendidikan. Harapannya adalah agar penelitian ini terus memberikan dampak positif pada perkembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam konteks pembelajaran PAI. Selain itu, skripsi ini diharapkan bisa menjadi sumber rujukan yang berharga bagi peneliti lain yang memiliki minat serupa, terutama yang meneliti tentang penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media *bingo game* .

## 2. Manfaat Praktik

### a. Bagi Sekolah

Penggunaan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media *bingo game* diharapkan dapat menghasilkan variasi cara belajar yang lebih menarik dan efektif, memperkaya pengalaman belajar siswa, dan merangsang kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang dinamis dan berorientasi pada hasil.

### b. Bagi Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Penerapan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di sekolah menengah diharapkan dapat meningkatkan pemahaman akan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik. Lebih dari itu, diharapkan dapat mengubah paradigma pembelajaran PAI dari fokus pada guru menjadi fokus pada siswa, mendorong para pendidik untuk mengadaptasi dan menciptakan inovasi dalam proses belajar-mengajar.

### c. Bagi Peserta didik

Dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar dan minat belajar siswa. Dengan adanya elemen persaingan, diharapkan siswa akan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan bekerja sama dalam kelompok, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi mereka.

## E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan landasan konseptual yang telah dijabarkan, peneliti mengemukakan hipotesis awal dalam bentuk prediksi penelitian. Prediksi ini menyatakan bahwa "penggunaan model pembelajaran TGT menggunakan media *bingo game* akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar PAI-SKI siswa kelas VII MTs Ma'arif Ketegan Sidoarjo."

Ho : Hasil belajar peserta didik yang melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *media bingo game* tidak meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Ha : Hasil belajar peserta didik yang melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *media bingo game* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

## F. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menjaga fokus penelitian ini pada topik yang akan diselidiki, perlu ditetapkan batasan-batasan lingkup studi sebagai berikut:

### 1. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, akan difokuskan pada analisis pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan *media bingo game* terhadap hasil belajar peserta didik. Dampak yang dimaksud adalah perbandingan antara hasil belajar peserta didik sebelum menerima dengan sesudah menerima pembelajaran menggunakan model kooperatif TGT menggunakan *media bingo game*.

## 2. Subjek Penelitian

Kelompok penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas VII MTs Ma'arif Ketegan Sidoarjo.

## 3. Permasalahan Penelitian

Permasalahan yang ingin dipecahkan dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media *bingo game* terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah model ini lebih efektif, kurang efektif, atau tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 4. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di MTs. Ma'arif Ketegan Sidoarjo, yang berlokasi di JL.KH Ma'shum Ahmad No.57 Desa Ketegan, Kecamatan Tanggulangin, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur.

Dengan menetapkan cakupan ruang lingkup penelitian ini, peneliti dapat fokus untuk menggali informasi yang relevan dan mendalam terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media *bingo game* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di MTs Ma'arif Ketegan Sidoarjo.

## G. Penelitian Terdahulu dan Originalitas Penelitian

Dalam situasi ini, peneliti merujuk kepada empat penelitian sebelumnya yang akan digunakan sebagai titik perbandingan dalam penelitian yang akan datang. Penelitian-penelitian sebelumnya tersebut melibatkan:

1. Agus Malini, Zulhaini, Andrizal, "Pengaruh Strategi Permainan Bingo Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI di SMAN Pintar Riau" (2024). Penelitian ini membahas pentingnya kecerdasan emosional bagi remaja yang sering mengalami emosi tidak stabil. Strategi pembelajaran Bingo digunakan untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP). Hasil penelitian kuantitatif menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan permainan Bingo terhadap kecerdasan emosional siswa.
2. Ni Ni Kd Dewiyanti, I Kt Adyan P, I W Wiarta (2018) "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Berbantuan Media permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika".
3. Dina Azkia, Niniwati, Yusri Wahyuni dari Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta (2014) dengan judul: "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Bingo Review Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 13 Padang". Adapun hasil penelitiannya berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan: dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe bingo review, lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa yang

pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas VIII SMPN 13 Padang.

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

<b>Nama dan Judul Penelitian</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Orisinalitas Penelitian</b>
Agus Malini, Zulhaini, Andrizar, "Pengaruh Strategi Permainan Bingo Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI di SMAN Pintar Riau	Penelitian ini berfokus pada pentingnya kecerdasan emosional bagi remaja yang sering mengalami emosi tidak stabil Mata Pelajaran PAI-BP kelas XI SMAN Pintar Riau	Persamaan penelitian ini adalah sama dalam variable penelitian menggunakan bingo game dan Menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian eksperimen	penelitian kuantitatif ini menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan permainan Bingo terhadap kecerdasan emosional siswa s	Penelitian yang sekarang di terapkan di jenjang sekolah menengah yakni kelas VII di MTs.Ma'arif ketegan dengan materi PAI Sejarah Kebudayaan Islam.
Ni Kd Dewiyanti, I Kt Adyan P, I W Wiarta (2018)  Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) Berbantuan Media permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika	Penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar peserta didik dengan materi matematika kelas IV SD Gugus VII Mengwi, Bandung. Dan menggunakan media ular tangga	Persamaan penelitian ini adalah sama dalam variable penelitian yaitu model TGT dan Menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian eksperimen	penelitian ini dikatakan berhasil karena di dalam pelaksanaannya mengalami peningkatan pemahaman konsep. Melalui model Teams Games Tournamen juga siswa mengalami ketuntasan belajar matematika	Penelitian yang sekarang di terapkan di jenjang sekolah menengah yakni kelas VII di MTs.Ma'arif ketegan dengan materi PAI Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan media bingo game
Dina Azkia, Niniwati, Yusri Wahyuni "Penerapan Strategi	Penelitian terdahulu ini berfokus pada mata pelajaran matematika	Persamaan penelitian ini adalah sama dalam media pembelajaran	Penelitian ini dikatakan berhasil karena didalamnya terdapat pengaruh dalam penggunaan	Penelitian yang sekarang ini membuktikan pengaruh pembelajaran

<i>Pembelajaran Aktif Tipe Bingo Review Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 13 Padang"</i>	peserta didik kelas VIII SMPN 13 padang.	yaitu menggunakan bingo game namun jenis penelitian yang digunakan kualitatif	media bingo	TGT menggunakan media bingo game terhadap hasil belajar materi sejarah kebudayaan islam siswa kelas VII MTs Ma'arif ketegan sidoarjo
--	--	---	-------------	--

Dari paparan penelitian diatas, novelty yang ditawarkan pada penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media pembelajaran *bingo game* pada mata pelajaran PAI khususnya Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terhadap hasil belajar siswa.. Hal ini berbeda dari penelitian terdahulu dimana penelitian lain model TGT diterapkan pada mata pelajaran umum.

