

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Transformasi paradigma pendidikan global abad ke-21 menandai pergeseran fundamental dari model transmisi pengetahuan konvensional menuju pengembangan kompetensi holistik yang responsif terhadap dinamika zaman. Trilling dan Fadel (2009) menegaskan bahwa pendidikan kontemporer harus berorientasi pada penguasaan keterampilan 4C, yakni: kreativitas dan inovasi (*Creativity and Innovation*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), komunikasi (*Communication*), dan kolaborasi (*Collaboration*).¹ Kerangka kompetensi ini bukan sekadar rekomendasi pedagogis, melainkan telah menjadi konsensus global yang diadopsi oleh berbagai sistem pendidikan dunia sebagai respons strategis terhadap akselerasi perubahan teknologi, kompleksitas tantangan sosial-ekonomi, dan tuntutan pasar kerja yang semakin kompetitif. Pendidikan, tidak lagi dipandang sebagai proses pasif penerimaan informasi, melainkan sebagai instrumen aktif pembentukan karakter adaptif, kemampuan analitis mendalam, dan kapasitas inovatif yang berkelanjutan untuk menghadapi ketidakpastian masa depan.

¹ Bernie Trilling and Charles Fadel, *21st Century Skills Learning for Life in Our Times*, (San Francisco: Jossey-Bass, 2009), 49.

Memperluas diskursus kompetensi abad ke-21, Wagner mengajukan kerangka tujuh kemampuan esensial (*Seven Survival Skills*) yang mencakup: berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), kolaborasi lintas jejaring dan kepemimpinan berpengaruh (*Collaboration Across Networks and Leading by Influence*), ketangkasan dan adaptabilitas (*Agility and Adaptability*), inisiatif dan jiwa kewirausahaan (*Initiative and Entrepreneurialism*), komunikasi lisan dan tertulis yang efektif (*Effective Oral and Written Communication*), kemampuan mengakses dan menganalisis informasi (*Accessing and Analyzing Information*), serta rasa ingin tahu dan imajinasi (*Curiosity and Imagination*).² Meskipun kerangka Wagner dan Trilling-Fadel memiliki penekanan yang berbeda, keduanya menunjukkan konvergensi signifikan pada satu kompetensi inti: kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Konvergensi ini bukan kebetulan, melainkan refleksi dari konsensus epistemologis bahwa berpikir kritis merupakan *meta-kompetensi* yang menjadi fondasi operasionalisasi seluruh keterampilan lainnya. Tanpa kemampuan menganalisis situasi secara mendalam, mengevaluasi informasi secara objektif, mengidentifikasi asumsi tersembunyi, dan mengonstruksi solusi berbasis logika, peserta didik akan kesulitan menerapkan kreativitas, kolaborasi, maupun komunikasi secara

² Tony Wagner, *The Global Achievement Gap*, (New York: Basic Books, 2008), 14-38.

efektif dalam menghadapi kompleksitas problema kontemporer. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah bukan sekadar salah satu tujuan pembelajaran, melainkan prasyarat fundamental bagi tercapainya kompetensi holistik abad ke-21.

Urgensi pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah di Indonesia bukan sekadar wacana teoretis, melainkan respons terhadap krisis pembelajaran yang terkonfirmasi secara empiris. Hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2022 menunjukkan degradasi signifikan performa peserta didik Indonesia dengan skor rata-rata yang menempatkan negara ini jauh di bawah standar internasional: 366 untuk matematika, 359 untuk literasi membaca, dan 383 untuk sains (OECD, 2023). Yang lebih mengkhawatirkan, tren penurunan ini bersifat konsisten dan progresif—dalam rentang dekade terakhir (2012-2022), terjadi penurunan drastis sebesar 11,8 poin untuk matematika, 42,1 poin untuk literasi membaca, dan 2,8 poin untuk sains. Penurunan paling tajam pada literasi membaca (42,1 poin) mengindikasikan kegagalan sistemik dalam mengembangkan kemampuan analisis teks, evaluasi argumen, dan inferensi logis—yang merupakan komponen fundamental berpikir kritis. Lebih lanjut, peningkatan persentase peserta didik yang berkinerja di bawah level 2 (level minimum kompetensi) sebesar 6,0 poin untuk matematika dan 19,3 poin untuk membaca menunjukkan bahwa semakin banyak siswa Indonesia yang

tidak menguasai bahkan keterampilan berpikir analitis dasar yang diperlukan untuk fungsi efektif dalam masyarakat modern.³ Data ini bukan sekadar statistik akademis, melainkan alarm kritis yang mengungkapkan ketidakmampuan sistem pendidikan nasional dalam mengintegrasikan pedagogi yang secara eksplisit dan terstruktur mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Tanpa intervensi pedagogis yang transformatif, Indonesia berisiko menghasilkan generasi yang secara kognitif tidak siap menghadapi kompleksitas ekonomi berbasis pengetahuan global, terjebak dalam pola pikir pasif-reseptif yang rentan terhadap disinformasi, dan kehilangan daya saing dalam arena inovasi dan produktivitas internasional.

Penurunan kemampuan berpikir kritis di tingkat nasional bukan fenomena yang terisolasi pada data makro semata, melainkan berakar pada praktik pembelajaran di tingkat mikro—satuan pendidikan. Ketika dikontekstualisasikan pada realitas madrasah, problematika ini menemukan manifestasi spesifiknya. Potret mikro dari krisis nasional tersebut terekam jelas pada hasil ANBK (*Asesmen Nasional Berbasis Komputer*) tahun 2024 di MIN 1 Jakarta Barat. Dari 30 peserta didik, hanya 56,67% mencapai kompetensi minimum literasi—artinya, hampir separuh siswa gagal

³ Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), *PISA 2022 Results Volume I: What Students Know and Can Do*, vol. I (Paris: OECD Publishing, 2022), 426 <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.

memahami teks sederhana yang diperlukan untuk pengambilan keputusan dasar. Sementara itu, 33,33% masih berada di bawah standar minimum, dengan skor kemampuan membaca teks sastra dan informasi masing-masing hanya mencapai 51,78 dan 51,51. Lebih kritis lagi, kemampuan numerasi hanya mencapai 40%, terutama pada domain aljabar dan penalaran matematis—keterampilan yang menurut NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) merupakan fondasi *problem solving* dalam konteks kehidupan nyata. Indikator nalar kritis melalui survei karakter pun stagnan pada angka 50,79, mengonfirmasi bahwa defisit berpikir kritis bukan sekadar masalah akademik, tetapi telah menjadi krisis karakter kognitif.⁴

Data ANBK tahun 2025 di MIN 1 Jakarta Barat menunjukkan dinamika perkembangan yang signifikan dibandingkan tahun sebelumnya. Pada aspek karakter, terjadi peningkatan dari 50,79% menjadi 54,2%, menandakan adanya perkembangan positif dalam nilai-nilai personal dan sosial peserta didik. Namun, indikator spesifik bernalar kritis baru mencapai 51,68%, mengonfirmasi bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi masih berada pada kategori sedang dan memerlukan penguatan melalui pendekatan pembelajaran

⁴ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Rapor Pendidikan MIN 1 Jakarta Barat Tahun 2024* (Jakarta, 2024), 5-8.

yang menstimulasi aktivitas analisis, argumentasi, dan pengambilan keputusan berbasis evidensi.⁵

Sedangkan data ANBK tahun 2025 di MIS Amanatul Muslimin menunjukkan adanya perkembangan positif dibandingkan tahun sebelumnya. Pada aspek Karakter, nilai meningkat dari 51,81% pada tahun 2024 menjadi 52,3% pada tahun 2025, mencerminkan peningkatan stabil dalam pembentukan nilai-nilai personal dan sosial peserta didik. Adapun aspek Nalar Kritis relatif stabil, yakni dari 49,5% menjadi 49,48%, yang menandakan bahwa kemampuan berpikir analitis peserta didik masih berada pada kategori sedang.⁶ Hal ini menunjukkan perlunya penguatan strategi pembelajaran berbasis problem solving dan diskusi reflektif untuk mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi secara lebih optimal.

Data ini mengindikasikan kegagalan pembelajaran dalam memfasilitasi proses kognitif tingkat tinggi: peserta didik tidak dibiasakan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi, melainkan hanya menghafal fakta-fakta diskrit tanpa pemahaman konseptual yang mendalam. Kondisi ini menunjukkan urgensi implementasi inovasi pembelajaran yang secara sistematis dan terukur mengasah keterampilan berpikir kritis dan

⁵ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Rapor Pendidikan MIN 1 Jakarta Barat Tahun 2025* (Jakarta, 2025), 5-8.

⁶ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, *Rapor Pendidikan MIS Amanatul Muslimin Tahun 2025* (Jakarta, 2025), 5-8.

pemecahan masalah, bukan sekadar meningkatkan skor ujian. Dengan demikian, meskipun numerasi menunjukkan progres substansial, tantangan utama pendidikan di MIN 1 Jakarta Barat masih terletak pada penguatan literasi dan berpikir kritis sebagai basis pembelajaran abad ke-21.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), termasuk mata pelajaran Aqidah Akhlak, menghadapi dilema epistemologis di era digital dan globalisasi, yakni tantangan mempertahankan otentisitas ajaran sekaligus merespons kompleksitas kontemporer. Rendahnya literasi digital di kalangan peserta didik dan pendidik menjadi kendala struktural dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran transformatif. Ketimpangan akses teknologi antara daerah perkotaan dan pedesaan semakin memperbesar kesenjangan mutu pendidikan—menciptakan *digital divide* yang berdimensi tidak hanya teknis, tetapi juga pedagogis dan epistemologis. Kurikulum PAI juga dinilai kurang responsif terhadap perkembangan zaman; materi yang disampaikan cenderung tidak kontekstual dan kurang menarik bagi generasi muda yang terbiasa dengan informasi instan dan interaksi digital. Di sisi lain, arus globalisasi yang kuat turut mengikis nilai-nilai keislaman, memperbesar tantangan dalam membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia sekaligus berpikir kritis.⁷ Implikasinya, PAI berisiko menjadi mata pelajaran

⁷ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), 156-162.

yang dihafalkan namun tidak dihayati, dipelajari namun tidak diterapkan dalam konteks kehidupan nyata, dan—yang paling krusial—tidak berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menjadi tuntutan kompetensi abad ke-21.

Hasil penelitian Badrudin memperkuat argumentasi bahwa lembaga pendidikan Islam seperti pesantren memiliki peran strategis dalam menghadapi degradasi moral melalui pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Islam, seperti keikhlasan, kesederhanaan, kemandirian, dan ukhuwah. Pesantren terbukti mampu membangun budaya religius yang kokoh dan sistem pembelajaran yang menanamkan nilai moral secara integral melalui kegiatan intrakurikuler, ko-kurikuler, dan ekstrakurikuler.⁸ Model pendidikan nilai Islam tersebut dapat menjadi inspirasi bagi pembelajaran PAI di madrasah agar tidak berhenti pada transfer pengetahuan religius, tetapi juga membentuk karakter dan berpikir kritis dalam konteks sosial modern

Ironisnya, di tengah tantangan tersebut, mata pelajaran Aqidah Akhlak justru memiliki potensi laten sebagai arena pengembangan berpikir kritis yang belum dioptimalkan. Materi keimanan dan akhlak secara inheren mendorong peserta didik untuk mempertanyakan, menganalisis, dan menginternalisasi nilai-nilai agama secara rasional—bukan sekadar

⁸ Badrudin Badrudin, "The Role and Responsibility of Pesantren in Facing Moral Degradation," *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 14, no. 2 (2022): 525–536.

menerimanya secara dogmatis. Fadilah dan Ariska menunjukkan bahwa pendekatan rasional-kritis dalam pembelajaran Aqidah efektif mengubah pola pikir dogmatis menjadi analitis, sehingga peserta didik lebih percaya diri dalam memahami konsep keimanan melalui proses *inquiry* dan refleksi mendalam.⁹ Waryanti dan Rochmawan membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis proyek mendorong keterlibatan aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam konteks pemahaman nilai-nilai keagamaan.¹⁰ Lebih jauh, pembelajaran Aqidah Akhlak yang dirancang dengan pendekatan dialogis dan problematik dapat melatih peserta didik untuk mengidentifikasi dilema moral, mengevaluasi argumen teologis, dan mengonstruksi keputusan etis yang berbasis pada prinsip keislaman sekaligus relevan dengan konteks sosial kontemporer. Dengan demikian, Aqidah Akhlak bukan hanya berfungsi sebagai *subject matter* untuk transfer pengetahuan religius, tetapi dapat ditransformasi menjadi laboratorium kognitif tempat peserta didik mengasah kemampuan

⁹ Fadilah Arfan Nurulhaji and Mutiara Ariska, "Transformasi Pemikiran Siswa Melalui Pendekatan Rasional-Kritis Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Di Madrasah Aliyah Hamasatul Muslimin Indonesia," *Pratyaksa: Jurnal Ilmu Pendidikan, Sosial dan Humaniora* 1, no. 1 (2025): 36.

¹⁰ Zaroh Nisa Waryanti, Alfian Eko Rochmawan, and Nur Hidayah, "Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas Viii Di Mts N 6 Boyolali," *Al 'Ulum: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2025): 27.

analisis, evaluasi, dan sintesis—esensi dari berpikir kritis menurut taksonomi Bloom revisi.¹¹

Selain kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah (*problem solving*) menjadi aspek esensial yang harus dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21. Pemecahan masalah merupakan proses kognitif kompleks yang melibatkan identifikasi masalah, analisis situasi, generasi alternatif solusi, evaluasi konsekuensi, dan implementasi keputusan—keterampilan yang sangat relevan dalam menghadapi dilema kehidupan nyata.¹² Polya menegaskan bahwa pemecahan masalah bukan sekadar keterampilan prosedural, melainkan proses heuristik yang memerlukan pemahaman mendalam tentang struktur masalah, kemampuan merepresentasikan masalah dalam berbagai bentuk, dan fleksibilitas dalam memilih strategi solusi yang tepat.¹³

Sistem pembelajaran tradisional di madrasah masih banyak mengandalkan model *teacher-centered learning* yang menekankan hafalan dan reproduksi pengetahuan, tanpa menyediakan ruang yang memadai bagi peserta didik untuk menghadapi masalah kompleks, mengeksplorasi berbagai

¹¹ David R. Krathwohl Lorin W. Anderson, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Longman, 2001), 841 <https://books.google.co.id/books?id=JPkXAQAAMAAJ>.

¹² John R. Anderson, *Cognitive Psychology and Its Implications*, 8th ed. (New York: Worth Publishers, 2015), 276-308.

¹³ George Polya, *How to Solve It: A New Aspect of Mathematical Method*, ed. Expanded Princeton Science Library Edition (Princeton and Oxford: Princeton University Press, 2004), 5-19.

solusi, dan merefleksikan proses berpikir mereka. Akibatnya, peserta didik menjadi pasif dan tidak terlatih untuk menghadapi tantangan riil yang memerlukan pemikiran kritis dan pemecahan masalah kreatif.

Pembelajaran Aqidah Akhlak di MIN 1 Jakarta Barat dan MIS Amanatul Muslimin, observasi awal peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan hafalan tanpa memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghadapi dilema etis autentik. Ketika diberikan kasus sederhana—misalnya "seorang teman meminta untuk mencontek saat ujian"—hanya 23,3% siswa yang mampu mengidentifikasi lebih dari satu alternatif solusi, dan hampir tidak ada (3,3%) yang mampu menjelaskan konsekuensi moral dari setiap pilihan yang tersedia. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran Aqidah Akhlak belum mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menerapkan prinsip-prinsip keimanan dalam menghadapi dilema kehidupan nyata—seperti konflik nilai dalam media sosial, tekanan kelompok sebaya yang bertentangan dengan ajaran agama, atau pengambilan keputusan moral dalam situasi yang ambigu. Akibatnya, peserta didik menjadi pasif dan tidak terlatih untuk menghadapi tantangan riil yang memerlukan pemikiran kritis dan pemecahan masalah kreatif. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang secara eksplisit dan terstruktur mendorong aktivasi kognitif tingkat tinggi dan pengalaman pemecahan masalah autentik.

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan kinerja guru, partisipasi aktif siswa, serta hasil belajar secara keseluruhan. Pengamatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kinerja guru dan aktivitas belajar siswa selama dua siklus penerapan model TGT. Selain itu, terdapat peningkatan aspek partisipasi siswa seperti antusiasme dalam belajar, keberanian mengemukakan pendapat, kerja sama dalam kelompok, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Hasil belajar siswa juga meningkat, ditunjukkan dengan kenaikan persentase ketuntasan belajar klasikal dari 6,67% menjadi 8,46%, disertai peningkatan nilai rata-rata dari 74,28 menjadi 81,73. Temuan ini menunjukkan bahwa *Team Games Tournament* efektif menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.¹⁴

Perkembangan teknologi digital mendorong inovasi pembelajaran, seperti integrasi model *Team Games Tournament* (TGT) dengan aplikasi kuis interaktif Zep Quiz yang meningkatkan interaksi peserta didik secara real-time. Media ini memacu suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, memperkuat motivasi belajar melalui kompetisi sehat antar tim. Dengan struktur kolaboratif dan kompetitif, model ini menyeimbangkan aspek kognitif dan afektif sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

¹⁴ Daryani, "Teams-Games-Tournaments On Student Activity And Achievement: Elaboration Of The Cooperative Learning Model," *Indonesian Journal of Research and Educational Review* 3, no. 4 (2024): 158-159.

Kendala teknis, seperti stabilitas jaringan, dapat diatasi dengan perencanaan matang.¹⁵ Oleh karena itu, penggunaan teknologi ini merupakan strategi inovatif dan relevan bagi pembelajaran di era digital saat ini.

Model *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Aqidah Akhlak melalui peningkatan keterlibatan dan pemahaman konsep keagamaan.¹⁶ Selain itu, integrasi teknologi kuis interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik secara nyata.¹⁷ Tidak hanya aspek keterlibatan dan motivasi, kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah juga menjadi kompetensi penting yang harus dikembangkan agar peserta didik mampu menganalisis dan memahami ajaran agama secara rasional dan kontekstual.

Inovasi pembelajaran berbasis teknologi telah terbukti meningkatkan minat belajar, efisiensi, serta memperkaya pengalaman peserta didik dalam

¹⁵ Fitriah, dkk., "Implementasi Media Zep Quiz Berbasis Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas 3 SD Islam Sabilal Muhtadin," *Journal of Character and Elementary Education* 4, no. 2 (2025): 34.

¹⁶ Maulana Ismail, Iswati Iswati, dan Kuliayatun Kuliayatun, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Teams Games Tournamens Pada Siswa Dalam Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas Viii Mts Muhammadiyah 1 Way Bungur Tahun Pelajaran 2019/2020," *PROFETIK: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2 (2021): 27.

¹⁷ Richard Smart dan Surya Dharma Lubis, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa SMP GKPI Padang Bulan," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 9, no. 1 (2025): 132

memahami nilai-nilai agama secara kontekstual.¹⁸ Penerapan gamifikasi seperti Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pun terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan efektivitas belajar peserta didik. Penggunaan media interaktif ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi keagamaan secara lebih baik.¹⁹

Meskipun efektivitas model *Team Games Tournament* dan media pembelajaran interaktif telah terdokumentasi secara terpisah dalam berbagai konteks pembelajaran, belum ada studi empiris yang secara komprehensif mengeksplorasi sinergi keduanya dalam konteks mata pelajaran Aqidah Akhlak dengan fokus spesifik pada kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah—bukan sekadar hasil belajar umum atau motivasi belajar. Lebih kritis lagi, penelitian-penelitian sebelumnya cenderung mengukur *engagement* dan motivasi sebagai variabel *outcome*, namun mengabaikan analisis mendalam terhadap proses kognitif yang terjadi selama pembelajaran: bagaimana peserta didik menganalisis argumen teologis, mengevaluasi dilema moral, mensintesis solusi etis, dan menerapkan prinsip keimanan dalam konteks problema kontekstual. Kekosongan riset inilah yang

¹⁸ Agus Gufron Tamami, Sri Murhayati, dan Zaitun, “Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi,” *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 4 (2024): 2412.

¹⁹ Savira Rahmania, Irma Soraya, dan Asep S Hamdani, “Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Tadbir Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023): 125-126.

menjadi urgensi penelitian ini. Penelitian mengenai efektivitas model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Zep Quiz menjadi sangat relevan untuk menjawab kebutuhan inovasi pembelajaran Aqidah Akhlak yang lebih adaptif, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan era digital, sekaligus berkontribusi pada upaya peningkatan kualitas pembelajaran PAI di madrasah.

Dengan tujuan tersebut, diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris mengenai metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan Islam masa kini melalui studi yang berjudul: **“Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbasis Zep Quiz dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak (Studi MIN 1 Jakarta Barat dan MIS Amanatul Muslimin)”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dibawah ini:

1. Penurunan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik di Indonesia

Data PISA 2022 menunjukkan penurunan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis peserta didik Indonesia, termasuk dalam aspek membaca, matematika, dan sains, yang menjadi alarm serius bagi sistem pendidikan nasional.

2. Belum Optimalnya Integrasi Pembelajaran yang Mengembangkan Keterampilan Abad 21

Pembelajaran di satuan pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Aqidah Akhlak, masih cenderung menggunakan metode konvensional yang kurang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas peserta didik.

3. Minimnya Penguatan Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak

Pembelajaran Aqidah Akhlak masih dominan bersifat tekstual dan dogmatis sehingga belum sepenuhnya mendorong peserta didik untuk memahami ajaran agama secara rasional, analitis, dan kontekstual.

4. Kurangnya Penerapan Model Pembelajaran dalam Pemecahan Masalah yang Efektif

Sistem pembelajaran di sekolah masih cenderung menempatkan peserta didik dalam posisi pasif, sehingga kesempatan untuk melatih keterampilan pemecahan masalah, komunikasi, dan kepemimpinan masih terbatas.

5. Belum Optimalnya Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi di Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Meski teknologi digital terbukti dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik, implementasinya di pembelajaran

Aqidah Akhlak masih menghadapi kendala seperti keterbatasan infrastruktur dan keterampilan guru.

6. Efektivitas Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Zep Quiz Belum Banyak Diteliti di Konteks Pendidikan Agama Islam
- Meski TGT dan aplikasi interaktif seperti Zep Quiz terbukti efektif meningkatkan hasil belajar di berbagai mata pelajaran, riset yang mengkaji efektivitasnya secara spesifik pada pembelajaran Aqidah Akhlak masih terbatas, terutama dalam konteks meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan inti dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbasis Zep Quiz dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan Pemecahan Masalah pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MIN 1 Jakarta Barat dan Amanatul Muslimin?

Untuk menjawab pertanyaan utama tersebut, rumusan masalah dapat diperinci ke dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimana Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Zep Quiz Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata

Pelajaran Aqidah Akhlak Di MIN 1 Jakarta Barat dan MIS Amanatul Muslimin?

2. Bagaimana Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Zep Quiz Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di MIN 1 Jakarta Barat dan MIS Amanatul Muslimin?
3. Bagaimana Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Antara Peserta Didik Yang Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Zep Quiz Dan Peserta Didik Yang Belajar Dengan Pembelajaran Konvensional di MIN 1 Jakarta Barat dan MIS Amanatul Muslimin?
4. Bagaimana Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Peserta Didik Yang Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Zep Quiz Dan Peserta Didik Yang Belajar Dengan Pembelajaran Konvensional di MIN 1 Jakarta Barat dan MIS Amanatul Muslimin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis Efektivitas Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Zep Quiz Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MIN 1 Jakarta Barat dan MIS Amanatul Muslimin.
2. Untuk menganalisis Efektivitas Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Zep Quiz Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MIN 1 Jakarta Barat dan MIS Amanatul Muslimin.
3. Untuk menganalisis Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Antara Peserta Didik Yang Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Zep Quiz Dan Peserta Didik Yang Belajar Dengan Pembelajaran Konvensional di MIN 1 Jakarta Barat dan MIS Amanatul Muslimin.
4. Untuk menganalisis Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Peserta Didik Yang Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Zep Quiz Dan Peserta Didik Yang Belajar Dengan Pembelajaran Konvensional di MIN 1 Jakarta Barat dan MIS Amanatul Muslimin.

E. Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus dan kedalaman analisis dalam penelitian ini, serta menghindari meluasnya pembahasan di luar kapasitas waktu dan sumber daya yang tersedia, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek berikut:

1. Materi yang diteliti hanya terbatas pada mata pelajaran Aqidah Akhlak materi Indahnya Berperilaku Terpuji Ketika Bertamu dengan fokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
2. Model pembelajaran yang dikaji adalah *Team Games Tournament* (TGT) yang terintegrasi dengan aplikasi Zep Quiz. Model atau media pembelajaran lain tidak menjadi fokus penelitian.
3. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas 5 dalam sekolah tersebut.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan penelitian ini akan berfungsi sebagai sumber referensi untuk mengidentifikasi komponen yang dapat membantu mengembangkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis

Zep Quiz dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di Jakarta.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi untuk menjawab permasalahan-permasalahan mengenai model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Zep Quiz dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di Jakarta.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam mengembangkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Zep Quiz dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di Jakarta.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Zep Quiz dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di Jakarta.
- c. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur ke-efektifan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Zep Quiz dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di Jakarta.

- d. Bagi peserta didik, penelitian ini menjadikan peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Zep Quiz dalam pembelajaran Aqidah Akhlak pada tiap individu.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil temuan dari penelitian terdahulu, kita dapat menyimpulkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya, sehingga diketahui signifikansinya dengan jelas. Untuk itu, peneliti menjabarkan hasil penelitian terdahulu, sebagai berikut :

1. Tesis Nadia Risya Faridah berjudul “*Pengembangan Model Project Based Learning Berbasis Hybrid untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kritis Peserta Didik SDIT At-Taqwa Surabaya*”, ditulis tahun 2022. Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan uji efektivitas model Project Based Learning (PjBL) berbasis hybrid sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis peserta didik. Latar belakang penelitian dilandasi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, terutama sebagai dampak kejenuhan akibat pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and*

Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pembelajaran yang dikembangkan memadukan prinsip konstruktivistik PjBL dengan pendekatan hybrid, memanfaatkan platform digital seperti *Zoom Meeting* dan *Learning Management System*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model yang dikembangkan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis peserta didik, sebagaimana dibuktikan melalui analisis uji paired sample t-test dan independent sample t-test.

Penelitian Nadia Risya Faridah dan penelitian ini sama-sama menekankan pentingnya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kritis serta pemanfaatan teknologi digital. Namun, perbedaannya terletak pada desain dan fokus. Nadia menggunakan model PjBL berbasis hybrid melalui metode R&D untuk meningkatkan berpikir kritis dan kreatif di SD umum, sedangkan penelitian ini menguji efektivitas model TGT berbasis Zep Quiz dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MI, dengan fokus tambahan pada kemampuan pemecahan masalah.²⁰

2. Tesis Ananda Bagus Pribadi berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Model*

²⁰ Nadia Risya Faridah, “Pengembangan Model *Project Based Learning* Berbasis *Hybrid* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kritis Peserta Didik SDIT At-Taqwa Surabaya”, *Tesis* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022).

Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar pada Materi Himpunan di Kelas VII SMP Negeri 10 Padangsidimpuan”, ditulis pada tahun 2023. Penelitian ini mengkaji efektivitas dua model pembelajaran kooperatif, yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* (MAM), dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi himpunan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua model tersebut memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar, dengan model *Team Games Tournament* (TGT) menghasilkan skor rata-rata yang sedikit lebih tinggi dibandingkan *Make A Match*. Penelitian dilakukan menggunakan desain kuasi eksperimen dengan perbandingan antara kelompok kontrol dan dua kelompok eksperimen.

Penelitian Ananda Bagus Pribadi relevan karena menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mendorong pembelajaran aktif serta mengukur kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Berbeda dari penelitian Ananda Bagus Priadi yang berfokus pada matematika dan hasil belajar, penelitian ini menitikberatkan pada Aqidah Akhlak, menggunakan Zep Quiz digital,

serta mengkaji keterampilan abad 21 dalam konteks nilai keislaman di MIN. Hal ini menjadikan penelitian lebih kontekstual dan inovatif.²¹

3. Tesis Ratna Wijayanti berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis dan Kreatif Siswa Kelas IV*”, ditulis pada tahun 2023. Penelitian ini berfokus pada penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan profil pelajar Pancasila, khususnya dimensi bernalar kritis dan kreatif pada siswa kelas IV di SDN Manyaran 01 Semarang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa akibat pembelajaran yang masih cenderung monoton dan berpusat pada guru. Melalui penerapan model PjBL, siswa diajak terlibat aktif dalam proyek-proyek pembelajaran yang menuntut mereka berpikir kritis, kreatif, serta menghasilkan karya nyata. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Rata-rata skor berpikir kritis siswa di kelas eksperimen mencapai 82,26, lebih tinggi dari kelas kontrol yang hanya 76,31.

²¹ Ananda Bagus Pribadi, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Himpunan Di Kelas VII SMP Negeri 10 Padangsidimpuan,” *Tesis* (Padangsidimpuan: Universitas Islam Negeri Padangsidimpuan, 2023).

Demikian pula pada aspek berpikir kreatif, siswa di kelas eksperimen mencapai rata-rata 85,98%, sedangkan kelas kontrol hanya 77,05%. Temuan ini menguatkan bahwa model PjBL efektif dalam mendorong pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.

Penelitian Ratna Wijayanti relevan karena sama-sama menekankan pengembangan berpikir kritis dan pembelajaran inovatif abad ke-21. Temuan Ratna Wijayanti memperkuat dasar teoretis penggunaan model berbasis aktivitas untuk mendorong berpikir kritis. Namun, berbeda dalam konteks dan fokus: Ratna meneliti PjBL untuk profil pelajar Pancasila di SDN, sementara penelitian ini mengkaji efektivitas model TGT berbasis Zep Quiz dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MIN, dengan tambahan fokus pada pemecahan masalah dan integrasi teknologi interaktif.²²

4. Tesis Sakina Ilya Azis berjudul *“Pengaruh Persepsi Siswa atas Kompetensi Profesional dan Pedagogik Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Studi di MTs. Serpong)”*, ditulis pada tahun 2024. Penelitian ini mengkaji sejauh mana persepsi siswa terhadap kompetensi profesional dan pedagogik guru berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada

²² Ratna Wijayanti, “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis Dan Kreatif Siswa Kelas IV”, *Tesis* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2023).

mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs. Serpong. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa baik kompetensi profesional maupun pedagogik guru berkontribusi signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, baik secara parsial maupun simultan. Temuan ini semakin menegaskan bahwa kualitas kompetensi guru memegang peranan penting dalam mengoptimalkan potensi berpikir kritis siswa, sejalan dengan teori John Dewey tentang peran sentral guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menantang dan konstruktif.

Penelitian Sakina Ilya Azis memiliki relevansi konseptual dan empiris dalam pengembangan pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Berbeda dengan penelitian Sakina yang bersifat observasional dan terbatas pada peran guru, penelitian ini mengimplementasikan model TGT berbasis Zep Quiz untuk mengembangkan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara langsung di kelas. Pendekatan ini lebih aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.²³

5. Tesis Alka Kianda berjudul “*Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis Problem*

²³ Sakina Ilya Azis, “Pengaruh Persepsi Siswa Atas Kompetensi Profesional Dan Pedagogik Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Studi Di MTs. Serpong)”, *Tesis* (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024).

Based Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka (Studi Kasus di SMA Negeri 04 Kepahiang)”, ditulis pada tahun 2024. Penelitian ini mengkaji penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Kurikulum Merdeka di SMAN 04 Kepahiang, dengan fokus utama pada bagaimana PBL mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Dalam implementasinya, guru merancang skenario pembelajaran berdasarkan kasus nyata yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial dan moral, melatih peserta didik untuk berpikir kritis, melakukan riset, bekerja kolaboratif, dan menyampaikan solusi dalam forum kelas. Penelitian ini juga mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan PBL, serta menyarankan strategi perbaikan melalui pelatihan guru dan dukungan manajemen sekolah.

Penelitian Aka Kinanda sangat relevan karena sama-sama berfokus pada peningkatan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pembelajaran aktif dalam mata pelajaran agama. Meski pendekatannya berbeda—PBL reflektif pada studi Alka Kianda dan TGT berbasis Zep Quiz yang kompetitif dan digital dalam penelitian ini—keduanya bertujuan mengembangkan kompetensi berpikir tingkat tinggi sesuai Kurikulum Merdeka. Perbedaan mencolok terletak pada

media, karakter pendekatan, dan fokus materi (PAI umum vs Aqidah Akhlak).²⁴

6. Jurnal Eun Mi Ko, Sung Sook Kim, Hyoung Sun Kim, Yeon Jeong Kim, Jung Hyun Chae berjudul *“Development of Teaching and Learning Process Plans Based on the Use of the Metaverse ZEP Platform in Practical Arts (Technology & Home Economics) Focusing on the “Family Life” Unit”*, ditulis pada tahun 2023. Penelitian ini berfokus pada pengembangan rancangan proses pembelajaran berbasis platform metaverse ZEP untuk mata pelajaran Practical Arts (Teknologi dan Kesejahteraan Keluarga), khususnya pada topik "Kehidupan Keluarga". Latar belakang penelitian adalah perlunya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik digital native generasi saat ini, serta tuntutan kurikulum baru yang menekankan literasi digital dan keterampilan abad ke-21. Melalui penelitian ini, penulis merancang lingkungan belajar virtual menggunakan platform ZEP yang memungkinkan interaksi aktif, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang imersif, baik bagi siswa maupun orang tua. Platform ini dilengkapi dengan berbagai fitur seperti ruang belajar virtual, game edukatif, kuis interaktif, hingga ruang pameran karya. Validasi ahli

²⁴ Alka Kianda, “Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka (Studi Kasus Di Sma Negeri 04 Kepahiang),” *Tesis* (Curup: IAIN Curup, 2024).

menunjukkan rancangan pembelajaran ini memiliki tingkat kelayakan tinggi. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan ZEP sebagai media pembelajaran mampu memperluas ruang belajar siswa, meningkatkan partisipasi aktif, kolaborasi, serta relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata.

Penelitian ini relevan karena sama-sama memanfaatkan ZEP sebagai media interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan kolaborasi dalam pembelajaran abad ke-21. Penelitian Eun Mi Ko fokus pada desain pembelajaran berbasis ZEP tanpa uji efektivitas, sementara penelitian TGT berbasis Zep Quiz tidak hanya mengembangkan model, tetapi juga mengujinya secara empiris untuk meningkatkan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di madrasah. Selain itu, konteksnya berbeda: pendidikan umum di Korea dengan pendidikan keagamaan di Indonesia.²⁵

H. Kebaruan Penelitian

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dalam pengembangan model pembelajaran aktif yang tidak hanya mengintegrasikan strategi *Team Games Tournament* (TGT) berbasis kerja tim dan kompetisi sehat, tetapi

²⁵ Eun Mi Ko et al., "Development of Teaching and Learning Process Plans Based on the Use of the Metaverse ZEP Platform in Practical Arts (Technology & Home Economics) Focusing on the 'Family Life' Unit," *Human Ecology Research* 61, no. 4 (2023): 543–563.

juga memadukannya secara inovatif dengan media teknologi kuis interaktif Zep Quiz dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak di madrasah ibtidaiyah. Kebaruan utama dalam penelitian ini terletak pada tiga aspek berikut:

1. Integrasi Model *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Zep Quiz

Penelitian ini merupakan salah satu yang pertama mengintegrasikan model pembelajaran aktif *Team Games Tournament* (TGT) dengan platform kuis interaktif berbasis teknologi, yaitu Zep Quiz, dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak. Kombinasi ini menawarkan inovasi yang belum banyak dieksplorasi, khususnya di jenjang madrasah ibtidaiyah.

2. Penerapan Zep Quiz dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak

Sampai saat ini, penggunaan Zep Quiz lebih banyak ditemui dalam mata pelajaran umum atau STEM (Science, Technology, Engineering, and Math). Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengimplementasikan Zep Quiz sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran keagamaan, sehingga membuka peluang optimalisasi teknologi dalam penguatan nilai-nilai agama di madrasah.

3. Pengukuran Simultan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kolaborasi

Penelitian ini mengkaji secara simultan peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi peserta didik. Dua aspek ini merupakan bagian penting dari keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran modern.

4. Kombinasi Aspek Kompetitif, Kolaboratif, dan Teknologi dalam Satu Model Pembelajaran

Penelitian ini memadukan unsur permainan kompetitif (TGT), aktivitas kolaboratif, dan teknologi digital (Zep Quiz) dalam satu model pembelajaran terpadu. Hal ini menjadi kekuatan dan kebaruan yang memungkinkan peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan bekerja sama peserta didik dalam waktu bersamaan.