ABSTRAK

Siti Fatimatuzzahro, 1212020240, 2025. *Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VIII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung*).

Penelitian ini dilatarbelakangi proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kondisi ini menjadikan siswa kurang aktif serta tidak fokus dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru, sehingga berdampak pada hasil belajar yang belum maksimal. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dibutuhkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu alternatif solusi yang bisa digunakan adalah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan aplikasi Quizizz guna menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui: 1) Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Quizizz dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Kifayatul Achyar. 2) Peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model tersebut. 3) Pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Quizizz terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Tujuan tersebut diharapkan mampu menjadi solusi atas rendahnya partisipasi siswa serta hasil belajar yang belum optimal.

Penelitian ini didasarkan pada teori bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) yang terintegrasi dengan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan interaksi, motivasi, serta hasil belajar peserta didik. Melalui pendekatan pembelajaran yang bersifat kompetitif dan memanfaatkan teknologi, siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen serta desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *t-test*, serta uji N-Gain untuk mengukur efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Quizizz berjalan dengan baik, dengan nilai observasi rata-rata 93,3. Hasil belajar siswa meningkat signifikan, dengan nilai *post-test* rata-rata 76,93 di kelas eksperimen. Skor N-Gain 0,4866 (kategori sedang), dan uji *t-test* menghasilkan signifikansi < 0,002. Kesimpulannya, model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

Kata kunci: Model *Teams Games Tournament* (TGT), Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar

uin
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG