

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar untuk bisa mengembangkan kemampuan diri melalui sebuah proses pembelajaran. Berdasarkan undang-undang guru dan dosen No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.(Ujud et al. 2023)

Pembelajaran menurut Andi ialah sebuah proses yang didalamnya terdapat dua kegiatan, yaitu proses belajar dan mengajar (Setiawan 2017). Sedangkan menurut Slameto (2015), belajar merupakan sebuah kegiatan yang bersumber dari dalam diri untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang dengan lingkungannya agar mendapatkan pengetahuan tentang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Demikian pula suasana dan kebiasaan belajar juga sangat mempengaruhi proses belajar (Jannah et al. 2021)

Menurut Djamarah (2000) hasil belajar merupakan sebuah bentuk keberhasilan yang diperoleh setelah melaksanakan suatu aktivitas, baik yang dilaksanakan secara individu atau secara berkelompok. Pencapaian ini tidak mungkin terwujud tanpa adanya tindakan nyata dari individu. Dengan kata lain, tidak akan ada hasil yang diraih jika seseorang tidak terlibat aktif dalam suatu proses atau kegiatan tertentu. Untuk meraih suatu bentuk keberhasilan dalam belajar, diperlukan usaha yang sungguh-sungguh serta kesiapan untuk berkorban, baik dari segi waktu, tenaga, maupun pikiran. Hasil belajar mencerminkan kompetensi peserta didik yang meliputi tiga ranah utama, yakni kemampuan berpikir (kognitif), sikap dan nilai (afektif), serta keterampilan dalam bertindak (psikomotorik). Keseluruhan aspek ini diperoleh melalui proses pembelajaran

yang terstruktur dan dirancang oleh pendidik secara sistematis. (Djafar, Saneba, and Hasdin 2018)

Usman (2002) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu bentuk aktivitas belajar yang dilakukan secara berkelompok, di mana masing-masing anggota bekerja sama agar mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, menurut Burton yang dikutip oleh Nasution menjelaskan bahwa kerja sama atau kooperatif merupakan strategi individu untuk saling membantu dalam mewujudkan tujuan yang sama. Dalam konteks pendidikan, pendekatan ini menekankan pentingnya interaksi sosial antar siswa sebagai bagian dari proses belajar.

Salah satu model pembelajaran yang berlandaskan prinsip kooperatif adalah Team Games Tournament (TGT). Model ini pertama kali dikenalkan oleh David De Vries dan Keath Edward pada tahun 1995 sebagai inovasi pembelajaran kelompok dengan kemampuan siswa yang bervariasi dalam satu tim. Dalam pelaksanaannya, siswa dilibatkan dalam turnamen atau permainan edukatif yang dirancang untuk mengeksplorasi materi pelajaran secara lebih mendalam. Melalui pendekatan TGT, setiap anggota kelompok dituntut untuk terlibat aktif, memiliki rasa tanggung jawab. (Wahyu Setyaningrum, Tri 2024)

Model *Team Games Tournament* (TGT) mengutamakan pencapaian kelompok secara keseluruhan dibandingkan keberhasilan per individu. Fokus utama dari pendekatan ini adalah mendorong kerja sama dan saling ketergantungan positif antar anggota dalam satu tim. Keberhasilan suatu kelompok dalam model ini sangat bergantung pada tingkat pemahaman materi oleh setiap anggotanya, karena kontribusi masing-masing individu akan berdampak langsung terhadap capaian akhir kelompok. Dengan demikian, bentuk apresiasi atau penghargaan yang diberikan bukan berdasarkan prestasi pribadi semata, melainkan hasil kolektif yang diperoleh dari usaha seluruh anggota tim. Hal ini mendorong rasa tanggung jawab bersama serta semangat saling membantu demi hasil belajar yang optimal. (Widhiastuti and Fachrurrozie 2014)

Untuk menerapkan metode pembelajaran yang menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran maka diperlukan media pembelajaran sebagai pendukung. Adapun media pembelajaran adalah sebuah alat atau sarana yang membantu proses belajar mengajar. Semua yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat memicu terjadinya sebuah proses. (Nurfadhillah et al. 2021)

Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media baamboozle, yaitu media yang bisa dipergunakan dalam pembelajaran terutama Sejarah Kebudayaan Islam. Baamboozle adalah salah satu media pembelajaran digital yang berbasis situs web dan dapat diakses dengan mudah melalui perangkat yang terkoneksi dengan internet. Platform ini menghadirkan format permainan interaktif yang menyerupai kuis. Fleksibilitas media ini memungkinkan penggunaannya baik dalam pembelajaran offline ataupun online, sehingga menyediakan kemudahan bagi guru dan peserta didik dengan menggabungkan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, baamboozle dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas dalam proses belajar mengajar. Fitur-fitur tersebut memudahkan guru dalam menyusun dan menyesuaikan konten pembelajaran sesuai kebutuhan, serta memfasilitasi siswa untuk mengakses materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan media ini menjadi salah satu alternatif inovatif yang dapat dijadikan sebagai solusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik terhadap perkembangan teknologi. (Tsurayya 2023).

Menurut penelitian Gus Muliadi, Firman & Anny Wahyuni (2023), media game Bamboozle dapat memberikan pengaruh positif dengan menjadikan peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran. Keterlibatan ini lah yang membuat peserta didik tidak mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran karena peserta didik dituntut untuk lebih berpikir dan termotivasi saat bersaing dengan peserta didik lainnya.

Berdasarkan studi awal pada kelas VII MTs Al-Misbah, di sekolah guru melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode diskusi, pembelajaran dengan metode diskusi dilakukan dengan baik sesuai dengan pedoman yang didasarkan pada tahapan pembelajaran, yaitu 1) Guru menyampaikan materi mengenai khulafaur Rasyidin, 2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, 3) Setiap kelompok diminta untuk mengidentifikasi masalah berdasarkan materi yang sudah dijelaskan 4) setelah selesai berdiskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas 5) Guru memberikan evaluasi. Selama pembelajaran berlangsung siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, dibuktikan dengan kondisi kelas yang cukup kondusif dan mengikuti evaluasi dengan baik.

Berdasarkan dari hasil observasi awal yang penulis laksanakan pada masa praktik pengalaman lapangan penulis mendapatkan data hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) siswa kelas VII B dari jumlah seluruh siswa kelas VII B sebanyak 26 siswa hanya sebanyak enam orang atau 25% yang mendapat nilai di atas KKM. Sisanya mendapatkan nilai yang bervariasi dari rentang nilai 30-60. Jadi, faktanya masih ada sekitar 75% siswa yang nilai PAS nya dibawah KKM.

Hal ini menimbulkan pertanyaan tentang apa yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Dalam perspektif penulis, penulis berasumsi bahwa hal itu disebabkan karena proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Al-Misbah perlu di kombinasikan dengan media teknologi didalamnya. Sebelumnya, guru SKI sudah menerapkan metode diskusi. Pembelajaran dengan metode diskusi dilakukan dengan baik sesuai dengan pedoman yang didasarkan pada tahapan pembelajaran, yaitu: 1) Guru menyampaikan materi mengenai khulafaurasyidin, 2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, 3) Setiap kelompok mengidentifikasi masalah berdasarkan materi yang telah dijelaskan, 4) Kelompok mempresentasikan hasil diskusi, dan 5) Guru memberikan evaluasi. Selama pembelajaran, siswa terlibat dengan baik. Namun penerapan diskusi ini seringkali hanya melibatkan siswa tertentu, sementara anggota lain pasif, sehingga tugas kelompok hanya dikerjakan oleh

Sebagian anggota. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis mengusulkan pembaruan model pembelajaran yang lebih melibatkan peran aktif seluruh siswa, dengan tujuan menumbuhkan motivasi, keaktifan, dan meningkatkan hasil belajar kognitif. Salah satu model yang dianggap efektif adalah *Team Games Tournament* (TGT) dengan dukungan media Baamboozle, yang diharapkan dapat mengoptimalkan pemahaman siswa serta suasana belajar secara berkelanjutan.

Menurut penulis ada faktor lain yang menyebabkan hasil belajar siswa MTs Al-Misbah kurang maksimal yaitu pada jam pelajaran. Di MTS Al-Misbah, jam pelajaran dimulai pada siang hari yakni pukul 12.10 dikarenakan Gedung kelas yang dipakai terbatas sehingga harus bergantian dengan MI Al-Misbah. Hal ini tentu saja berdampak pada tingkat antusias dan konsentrasi siswa yang cenderung menurun, dan berbeda dengan yang sekolah dari pagi. Kualitas kerja otak yang sudah menurun ketika sudah siang sehingga siswa kurang maksimal ketika melaksanakan proses pembelajaran dan sering mengantuk, juga seringkali keadaan kelas menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan penjelasan di atas Penerapan Metode *Team Games Tournament* dan Media *Bamboozle* di Kelas VII MTs Al-Misbah yang peneliti lakukan merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran SKI.

Pemilihan MTS Al-Misbah Cipadung sebagai lokus penelitian karena saya melihat kondisi madrasah ini yang memerlukan sejumlah perbaikan dalam berbagai aspek. Melalui pengamatan dan interaksi dengan siswa serta guru, saya menyadari adanya potensi yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sini. Penelitian yang saya ambil sejalan dengan kebutuhan madrasah, di mana saya berharap dapat memberikan kontribusi yang positif melalui analisis dan rekomendasi yang dihasilkan. Dengan fokus pada aspek-aspek tertentu yang perlu ditingkatkan, saya yakin penelitian ini dapat membantu MTS Al-Misbah Cipadung dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Didasari dengan latar belakang masalah diatas maka dapat di rumuskan beberapa rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana model kooperatif tipe TGT dan media bamboozle pada mata pelajaran SKI di MTs Al-Misbah?
2. Bagaimana penerapan model kooperatif tipe TGT berbantu media bamboozle untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Al-Misbah?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas VII MTs Al-Misbah pada mata pelajaran SKI sesudah menggunakan model kooperatif tipe TGT dan media bamboozle?

C. Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian yang diambil dari rumusan masalah, yaitu:

1. Untuk mengetahui desain model kooperatif tipe TGT berbantu media bamboozle pada mata pelajaran SKI di MTs Al-Misbah
2. Untuk mengetahui penerapan model kooperatif tipe TGT berbantu media bamboozle pada mata pelajaran SKI di MTs Al-Misbah
3. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas VII MTs Al-Misbah pada mata pelajaran SKI sesudah menggunakan model kooperatif tipe TGT dan media bamboozle

D. Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum, penelitian ini memiliki dua manfaat, diantaranya adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan keilmuan pendidikan islam. Lebih lanjut, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian lainnya yang berhubungan dengan model pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya selama kegiatan belajar mengajar terjadi.

b. Bagi Guru

Diharapkan agar penelitian ini mampu memberikan pendidik inspirasi dan referensi mengenai variasi model pembelajaran yang akan digunakan didalam kegiatan pembelajaran sehingga bisa lebih memaksimalkan potensi siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sumber referensi dan bahan informasi bagi sekolah untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran khususnya dalam menciptakan proses pembelajaran SKI yang meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat juga beberapa manfaat lainnya, seperti:

- 1) Meningkatkan kualitas pendidik
- 2) Meningkatkan kualitas pengajaran
- 3) Mengembangkan mutu sekolah

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai tambahan referensi untuk melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran SKI.

E. Kerangka Berpikir

Pengaruh menurut KBBI memiliki arti sebuah kekuatan yang terdapat pada hal tertentu atau muncul dari sesuatu (seseorang, benda) yang membantu membentuk watak, keyakinan, atau perilaku seseorang. Pengaruh merupakan sebuah hal yang dapat mengubah sikap, tingkah laku atau keputusan orang lain maupun diri sendiri. (Susilawati 2020)

Menurut Aunurrahman (2010) pembelajaran adalah sebuah upaya untuk mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum mempunyai pengetahuan tentang sesuatu menjadi siswa yang mempunyai pengetahuan. (Tri Prastawati and Mulyono 2023)

Model pembelajaran merupakan rancangan sistematis dalam proses belajar yang disusun secara sengaja agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Dengan adanya rancangan yang terstruktur dan sesuai kebutuhan siswa, proses

belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak dirasakan sebagai tekanan atau paksaan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang benar bisa membantu mewujudkan lingkungan belajar yang lebih natural dan membangun motivasi internal siswa. Terdapat dua pendekatan utama dalam model pembelajaran, yaitu model individualistik yang menekankan pada kemandirian belajar peserta didik, serta model kooperatif yang mengutamakan kerja sama dalam kelompok. Pemilihan model ini perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, termasuk gaya belajar mereka. Beberapa siswa memiliki kecenderungan belajar sevara visual, semestara yang lain lebih efektif dengan pendekatan auditif dan lain sebagainya. Oleh karena itu, pemahaman terhadap tipe belajar siswa menjadi dah yang penting dalam merancang model pembelajaran yang tepat sasaran.

Model pembelajaran merupakan salah satu bentuk strategi pedagogis yang di rancang secara sadar guna menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. pendekatan ini bertujuan untuk menghindari praktik pembelajaran yang bersifat otoreiter, dimana gurucenderung mendominasi proses belajar tanpa pertimbangan kebutuhan dan kondisi siswa. dengan menerapkan model yang tepat, pembelajaran dapat berlangsung lebih humanis para model pembelajaran sangat krusial karena memungkinkan terciptanya proses belajar yang adaptif terhadap kemampuan, gaya belajar, dan karakteristik individu siswa.

Metode *Team Games Tournament* adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif, dimana siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan bekerja sama untuk memahami materi pelajaran. Setiap kelompok akan mengikuti sebuah kompetisi atau turnamen yang dirancang berdasarkan materi yang sedang dipelajari. Dalam pelaksanaannya, metode ini tidak hanya menekankan pada aspek kerja sama tim, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif sertiao siswa, karena mereka dituntut untuk memahami materi secara mendalam agar dapat berkontribusi dengan maksimal dalam turnamen. Keunikan pada metode TGT yang memungkinkan siswa untuk saling berperan sebagai tutor sebaya, yaitu saling membantu dan menjelaskan materi kepada

anggota kelompok yang lain. dengan demikian, tahap pembelajaran menjadi lebih interaktif, kompetitif dan juga menyenangkan dan juga dapat mengoptimalkan motivasi belajar dan pemahaman konsep secara lebih mendalam. (Wahyu Setyaningrum, Tri 2024)

Sementara itu, media baamboozle merupakan media berbasis digital yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran interaktif di dalam kelas. Platform ini dikembangkan berupa situs yang dirancang dengan tampilan menarik dan fungsional, sehingga dapat digunakan sebagai sarana edukatif yang menyenangkan. Dalam penggunaannya, bamboozle dimainkan secara berkelompok, dimana setiap kelompok diberi kesempatan untuk memilih kotak bernomor pada layar. Setiap nomor akan menampilkan soal yang harus dijawab oleh kelompok tersebut. Selain memuat pertanyaan, beberapa kotak juga mengandung elemen kejutan seperti tambahan skor, pertukaran poin dengan kelompok lain yang memiliki nilai tertinggi, pengurangan nilai, atau bahkan tidak memberikan poin sama sekali. Mekanisme permainan ini untuk membangkitkan antusiasme siswa karena menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan. Apabila jawaban yang diberikan benar, kelompok akan memperoleh poin, namun sekiranya tidak mampu menjawab, mereka tidak akan kehilangan poin karena sistem ini tidak menerapkan penalty atas jawaban yang salah, sehingga menciptakan suasana belajar yang aman dan memotivasi. (Khoiro, Samsiah, and Haryono 2023)

Dalam penggunaannya, guru memiliki fleksibilitas untuk memakai kembali permainan yang telah dirancang sebelumnya, serta membuat ruang kelas virtual guna memfasilitasi interaksi dengan siswa. bamboozle dilengkapi dengan fitur pencatatan skor secara otomatis dan mampu menampilkan berbagai jenis soal secara acak maupun terstruktur, sehingga mendukung proses evaluasi belajar secara langsung. Baamboozle dapat diakses melalui situs resminya tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan, dan termasuk kedalam kategori edugames yang memiliki konsep seperti cerdas cermat, dimana unsur kompetitif dan kolaboratif dikemas dengan menarik dalam permainan edukatif digital. (Tsurayya 2023) Uti, Munir & Said (2021) juga menyebutkan mengenai

media bamboozle ini dapat mendorong semangat kompetisi peserta didik, yang bisa menciptakan persaingan dalam pembelajaran secara positif.

Hasil belajar kognitif yang baik menggambarkan keberhasilan siswa dalam menguasai pengetahuan sekaligus mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam pembelajaran (Desi and Hani 2020). Hal ini menekankan pentingnya metode Team Games Tournament dan media baamboozle sebagai alat pembelajaran yang efektif. Metode ini tidak hanya memberikan apresiasi langsung atas perilaku positif siswa, tetapi juga memotivasi keterlibatan aktif mereka, sehingga membantu dalam memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran.

Model Team Games Tournament dan media Baamboozle memiliki keterkaitan yang erat dengan hasil belajar kognitif dalam proses pembelajaran. Salah satu keunggulan metode Team Games Tournament adalah kemampuannya meningkatkan keaktifan siswa, sementara media bamboozle bisa mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Peningkatan performa akademik siswa melalui metode dan media ini secara langsung berkontribusi pada meningkatnya hasil belajar kognitif.

Penelitian ini diawali dengan pelaksanaan pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti diskusi dan penugasan, yang cenderung membuat siswa bosan dan kurang memperhatikan. Sebaliknya, kelas eksperimen menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media Baamboozle sebagai fokus utama penelitian. Hasil pretest ini menggambarkan capaian awal belajar kognitif siswa sesuai dengan metode yang digunakan. Setelah pembelajaran dengan metode TGT, dilakukan posttest untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI. Perbandingan antara hasil pretest dan posttest dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Team Games Tournament*. Jika hasil posttest lebih tinggi dibandingkan pretest, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Team Games Tournament* berdampak positif terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VII di MTs Al-Misbah. Langkah-Langkah pelaksanaan

model *Team Games Tournament* yang digabungkan dengan media Baamboozle dijelaskan lebih lanjut melalui skema kerangka berpikir berikut



F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018:131) Hipotesis adalah suatu pernyataan sementara terhadap permasalahan yang telah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian. Disebut sementara karena kebenaran dari jawaban tersebut masih perlu dibuktikan melalui proses penelitian lebih lanjut. Hipotesis tidak muncul secara acak, melainkan dibentuk atas dasar kerangka berpikir yang dirancang secara logis dan juga sistematis. Kerangka berpikir ini mengacu pada teori-teori yang relevan dari hasil-hasil penelitian sebelumnya, yang kemudian digunakan untuk merumuskan dugaan awal terhadap solusi dari permasalahan yang diangkat dalam penelitian. (Mayasari Sri 2021)

Dengan kata lain, hipotesis belum dapat dijadikan sebagai kesimpulan akhir, karena belum melalui tahap pengujian pada data yang dikumpulkan secara ilmiah. Oleh karena itu, hipotesis sering disebut sebagai jawaban teoritik atas rumusan masalah penelitian yang sifatnya sementara dan belum di validasi secara faktual melalui metode penelitian yang sesuai. Peran hipotesis sangat penting dalam memberi arah terhadap proses penelitian, terutama dalam menguji kebenaran logika teoritis dengan kenyataan empiris di lapangan. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H₀: Tidak terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dengan media Baamboozle di kelas VII MTs Al-Misbah

H_a: Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dengan media Baamboozle di kelas VII MTs Al-Misbah.

Hipotesis ini akan diuji untuk menentukan apakah ada peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model Team Games Tournament dengan media Baamboozle pada mata pelajaran SKI di MTs Al-Misbah.

G. Penelitian Terdahulu

1. Aina Noviana (2022). Skripsi pada UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
Judul: *“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games*

Tournament Terhadap hasil belajar siswa Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam". Hasil penelitian: terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Pendidikan agama islam di SMK Plus Al-Farhan Sukabumi. Terdapat persamaan di variable (X) dan (Y) yaitu model pembelajaran tipe TGT dan hasil belajar. Adapun perbedaannya terdapat pada variable (X) yaitu model pembelajaran tipe TGT, sedangkan variable (X) penulis yaitu model kooperatif tipe TGT berbantu media Bamboozle. Mata pelajaran yang diteliti pun berbeda yaitu PAI sedangkan penulis meneliti mata pelajaran SKI. Kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu SMK Plus Al-Farhan, sedangkan penulis melakukan penelitian di MTs Al-Misbah Kota Bandung.

2. Rizal Kailani (2018). Skripsi pada UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Judul: *"Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) dengan media Teka-Teki silang untuk meningkatkan pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Pembaruan Islam (Quasi eksperimen pada siswa kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi Bandung)"*. Hasil penelitian: metode team games tournament (TGT) dengan media teka-teki silang berpengaruh tinggi terhadap peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas XI MIPA 2 SMA Karya Budi Cileunyi Bandung. Terdapat persamaan di variable (X) yaitu metode TGT. Adapun perbedaannya terdapat pada media yang digunakan yaitu teka-teki silang, sedangkan penulis menggunakan media Bamboozle. Selanjutnya pada variable (Y) yaitu pemahaman siswa, sedangkan variable (Y) penulis yaitu hasil belajar kognitif. Kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu di SMA Karya Budi Cileunyi Bandung, sedangkan penulis melakukan penelitian di MTs Al-Misbah Kota Bandung.
3. Eliya Fadila (2024). Skripsi pada UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Judul: *"Penerapan model Kooperatif tipe TGT berbantu media Switch Game untuk meningkatkan hasil belajar PAI: Penelitian kuasi*

eksperimen terhadap siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung”.

Hasil penelitian: Model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantu media Switch Game dapat meningkatkan hasil belajar PAI. Terdapat persamaan di variable (X) dan (Y) yaitu model kooperatif tipe TGT dan hasil belajar. Adapun perbedaannya terdapat pada media yang digunakan yaitu switch game, sedangkan penulis menggunakan media bamboozle. Kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung, sedangkan penulis melakukan penelitian di MTs Al-Misbah Kota Bandung.

4. Siti Eldira Nadien Fadlullah (2024). Skripsi pada UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Judul: *“Penerapan metode Token Economy dan media Audio Visual untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa: penelitian kuasi eksperimen pada siswa kelas XI SMA Mekar Arum”.* Hasil penelitian: Terdapat peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkannya metode Token Economy dan media Audio Visual pada mata pelajaran PAI.

Terdapat persamaan di variable (Y) yaitu hasil belajar kognitif, adapun perbedaannya yaitu terdapat pada variable (X) yaitu metode Token economy dan media audio visual, sedangkan variable (X) penulis yaitu model kooperatif tipe TGT berbantu media bamboozle. Kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu di SMA Mekar Arum, sedangkan penulis melakukan penelitian di MTs Al-Misbah Kota Bandung.

5. Prisa Amanda, Hariyono, Suharto (2024). Jurnal Dharma Pendidikan Volume 19 STKIP PGRI Nganjuk. Judul: *“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Konten REACT Berbantu Media Bamboozle Terhadap Hasil Belajar.”* Hasil penelitian: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dibanding dengan model pembelajaran kontekstual REACT berbantu media Baamboozle pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Rejoso Tahun Pelajaran 2023/2024.

Terdapat persamaan di variable (Y) yaitu hasil belajar dan media yaitu bamboozle, Adapun perbedaannya terdapat pada variable (X) yaitu model pembelajaran konten *REACT*, sedangkan variable (X) penulis yaitu model kooperatif tipe TGT. Kemudian dari lokasi penelitiannya yaitu di SMA Negeri 1 Rejoso, sedangkan penulis melakukan penelitian di MTs Al-Misbah Kota Bandung.

Pembaharuan yang dibawakan pada penelitian ini adalah terdapat pada media yang menggunakan bamboozle masih sangat minim yang meneliti sebelumnya, terlebih lagi peneliti mengkombinasikan media bamboozle tersebut dengan model pembelajaran kooperatif team games turnamen, yang menjadikan penelitian ini sebagai terobosan baru dalam kombinasi media dan model yang digunakan, yang diharapkan akan efektif dalam mengatasi permasalahan yang sudah dijelaskan di paragraf sebelumnya. Dan menjadi acuan dalam bagi penelitian selanjutnya.

