

ABSTRAK

Marsyanada (1222020203), 2026. *Penerapan Model Team Games Tournament Berbantu Media Board Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Miftahul Falah Kota Bandung masih didominasi oleh metode ceramah dengan model pembelajaran yang belum bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik pasif, kurang termotivasi, dan mudah bosan sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *board game* yang diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung; (2) mendeskripsikan penerapan model TGT berbantu media *board game*; dan (3) mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik melalui penerapan model TGT berbantu media *board game*.

Penelitian ini didasarkan pada teori bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model TGT menekankan kerja sama kelompok, pembelajaran aktif, dan kompetisi melalui turnamen, sedangkan media *board game* menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Kondisi tersebut mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam memahami dan menguji penguasaan materi, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar kognitif. Berdasarkan hal tersebut, diajukan hipotesis bahwa penerapan model TGT berbantu media *board game* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group*. Sampel penelitian terdiri dari kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan VII B sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan SPSS versi 31 melalui statistik deskriptif, uji *n-gain*, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil belajar kognitif peserta didik pada awalnya masih rendah dengan rata-rata kelas eksperimen 27,32 dan kelas kontrol 30,71; (2) penerapan model TGT berbantu media *board game* terlaksana dengan sangat baik sesuai tahapan pembelajaran; dan (3) hasil belajar kognitif peserta didik meningkat signifikan, di mana kelas eksperimen menjadi 83,04 dengan *N-Gain* 0,7698, sedangkan kelas kontrol menjadi 50,36 dengan *n-gain* 0,2839. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantu media *board game* efektif meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung.