

ABSTRAK

Hilma Syahira Putri, 1222020106, 2026 “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamens* Berbasis Game *Bamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti” (Penelitian kuasi eksperimen pada siswa Kelas VII SMP Al-Amanah Cileunyi)

Penelitian ini berangkat dari Permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di SMP Al-Amanah Cileunyi. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis game *Bamboozle*.

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui (1) Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Game *Bamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Al- Amanah Cileunyi. (2) Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Turnament* (TGT) berbasis game *Bamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Al- Amanah Cileunyi. (3) Peningkatan Hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Turnament* (TGT) berbasis game *Bamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Al- Amanah Cileunyi

Penelitian ini didasarkan pada teori pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Penerapan model TGT yang dipadukan dengan game *Bamboozle* Ini memungkinkan peserta didik belajar melalui diskusi dan permainan edukatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas 25 peserta didik kelas VII-D sebagai kelas eksperimen dan 25 peserta didik kelas VII-C sebagai kelas kontrol. Data diperoleh melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji t dan N-Gain dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbasis game *Bamboozle* terlaksana sangat baik dengan persentase 90%. Nilai rata-rata kelas eksperimen meningkat dari 69,20 menjadi 86,80, sedangkan kelas kontrol dari 68,80 menjadi 81,24. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai Sig. $0,024 < 0,05$ dan N-Gain kelas eksperimen sebesar 96,71%, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis game *Bamboozle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Game *Bamboozle*, Hasil Belajar, PAIBP.