

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses esensial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dijalankan melalui pendidikan. Secara hakikat, pendidikan tidak hanya difokuskan pada transfer pengetahuan, teknologi, dan keterampilan, tetapi juga pada pembentukan karakter, kepribadian, serta kematangan sikap peserta didik. Peserta didik sebagai individu yang berada pada fase perkembangan menuju kedewasaan memerlukan proses pembelajaran yang penguasaan konsep tidak hanya diberikan, tetapi juga difasilitasi internalisasi nilai dan budaya yang mendukung perkembangan pribadi secara menyeluruh. Dengan demikian, pendidikan berfungsi sebagai proses sepanjang hayat yang bertujuan meningkatkan martabat manusia serta mempersiapkan individu agar mampu beradaptasi dan berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat. Sebagaimana Firman Allah SWT Di dalam Al- Qur'an :

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat." (QS. Al-Mujadilah: 11).

Ayat tersebut menegaskan bahwa ilmu pengetahuan menjadi sarana utama dalam meningkatkan derajat manusia. Oleh karena itu, proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, tidak hanya diarahkan pada pencapaian aspek kognitif semata, melainkan juga pada penanaman sikap, nilai, dan karakter peserta didik sehingga nilai-nilai Islam dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan indikator penting yang mencerminkan perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Mulyasa dalam Iswan dan Tawari (2018) menyatakan bahwa hasil belajar merepresentasikan capaian

belajar peserta didik secara menyeluruh yang menjadi indikator bagi tingkat penguasaan kompetensi dan perubahan perilaku. Senada dengan hal tersebut, John dan Dewi (2021) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan komponen utama dalam teknologi pembelajaran yang memberikan informasi mengenai tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut juga terjadi pada siswa kelas VII SMP Al-Amanah Cileunyi. Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Ustadz Salman Zakaria Toat, S.Pd., pada tanggal 21 Januari 2026, diketahui bahwa metode masih mendominasi proses pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung secara satu arah menyebabkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar masih kurang, sehingga materi sulit dipahami. Kondisi ini menyebabkan hasil belajar siswa, khususnya pada aspek kognitif menjadi rendah. Selain itu, kurangnya variasi model pembelajaran dan belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi turut memperkuat permasalahan tersebut.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang suasana belajar aktif, interaktif, dan menyenangkan dapat diciptakan olehnya, sekaligus peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dianggap relevan untuk permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan kerja kelompok dengan unsur permainan akademik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Model ini sangat sesuai diterapkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), karena peserta didik pada tahap ini cenderung memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas belajar yang bersifat kompetitif dan menyenangkan (Listyarini, D. W., As'ari, A. R., 2018).

Nuraini (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki sejumlah keunggulan, antara lain mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran, menumbuhkan sikap saling menghargai perbedaan individu, serta melatih kemampuan kerja sama dan interaksi sosial antarsiswa. Di samping itu, semangat belajar siswa juga dapat dipacu melalui penerapan model TGT, yang akhirnya memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan capaian belajar.

Berbagai efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar telah dibuktikan oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilaksanakan oleh Syarani (2019) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar antara kelas yang menerapkan model TGT dan kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional. Penelitian Suaeb (2018) juga membuktikan bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan media tebak gambar mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 86,7%. Selain itu, Puspitasari et al (2019) mengungkapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa secara signifikan dapat ditingkatkan melalui peran model pembelajaran TGT.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, dapat diketahui bahwa fokus sebagian besar penelitian masih tertuju pada penerapan model TGT secara umum atau dikombinasikan dengan media konvensional dan lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran non-keagamaan. Penelitian yang model pembelajaran kooperatif tipe TGT-nya secara khusus diintegrasikan dengan media berbasis permainan digital *edugame*, khususnya *Bamboozle*, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di jenjang SMP masih terbatas. Hal inilah yang menjadi celah penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut, media pembelajaran digital *Bamboozle* dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam penerapan model TGT. *Bamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis *edugame* yang mengintegrasikan unsur permainan dan kuis interaktif, sehingga mampu Lingkungan belajar yang lebih menarik dan

menyenangkan dapat diciptakan (Khoiro, D. M., Samsiah, A., 2023b). Media ini dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi sekaligus evaluasi pembelajaran, seperti ulangan harian dan penguatan pemahaman materi (Widoretno, & Mukhlison, 2021).

Penggunaan media *Bamboozle* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain tidak mewajibkan peserta didik untuk melakukan proses *login*, sehingga perhatian siswa lebih terfokus pada materi yang disajikan oleh guru. Selain itu, pelaksanaan permainan secara berkelompok mendorong kerja sama dan interaksi antar peserta didik. Utami, Munir, dan Said (2023) dalam Khoiro et al (2023). Menyatakan bahwa media *Bamboozle* mampu menumbuhkan semangat kompetisi di kalangan peserta didik yang bersifat positif. Kehadiran fitur *power-ups* yang memungkinkan penambahan maupun pengurangan skor turut meningkatkan daya tarik permainan, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.

Integrasi media berbasis permainan yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif (TGT) *Team Games Tournament* digital *Bamboozle* diharapkan pendekatan yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Karakter dapat diwujudkan. Pendekatan ini tidak hanya berpotensi meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mendukung internalisasi nilai-nilai keagamaan melalui kegiatan belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Secara teoritis, model TGT dianggap sejalan dengan prinsip-prinsip psikologi kognitif, yang menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses mental aktif yang melibatkan perhatian, pengolahan informasi, dan motivasi (Tegal & Sulaiman, 2023)

Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media permainan digital *Bamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Integrasi ini diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mendukung proses

internalisasi diharapkan dapat tertanam melalui proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna.

Berdasarkan uraian yang diberikan, penelitian ini akan dilakukan oleh peneliti yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbasis Game *Bamboozle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan 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?
2. Bagaimana 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. Bagaimana 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?

C. Tujuan

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui 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. Untuk mengetahui 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. Untuk mengetahui 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

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman dan berkontribusi pada penelitian akademis mengenai dampak metode *Team Games Turnament* (TGT), dengan menggunakan permainan *Bamboozle*, terhadap hasil belajar siswa

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dengan mendorong mereka untuk menjadi lebih kreatif dan termotivasi selama proses pembelajaran.

b. Manfaat Bagi Guru

Bagi para guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan dalam mengembangkan berbagai strategi pembelajaran guna meningkatkan efektivitas proses pengajaran dan pembelajaran.

c. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan para peneliti di bidang pendidikan, sehingga dapat menjadi bekal yang berguna saat terjun langsung ke dunia pendidikan.

E. Kerangka Berpikir

Fokus penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti di SMP Al- Amanah Cileunyi. Kondisi tersebut disebabkan oleh dominasi metode ceramah yang membuat pembelajaran berlangsung satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Padahal, pembelajaran PAI memerlukan keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial agar siswa dapat menginternalisasi nilai dan memahami konsep moral secara utuh. Keterbatasan metode ceramah menghambat terjadinya proses konstruksi pengetahuan yang seharusnya berkembang melalui aktivitas berpikir, interaksi, dan partisipasi aktif.

Menurut Bustomi (2024), siswa SMP berada pada tahap perkembangan kognitif operasional formal, yaitu tahap ketika mereka mulai mampu berpikir abstrak, menghubungkan konsep moral dengan pengalaman nyata, dan membangun pemahaman melalui proses asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi. Konstruksi pengetahuan ini akan berkembang optimal apabila siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, serta mengonfirmasi pemahaman melalui interaksi sosial

Menekankan bahwa interaksi sosial sangat penting untuk pembelajaran. Bimbingan guru, dukungan kelompok, dan tutor sebaya dapat meningkatkan pemahaman siswa di area ini. Mekanisme ini sesuai dengan struktur TGT, yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan membantu satu sama lain. Sejalan dengan itu, Menurut Teori Konstruktivisme Yaitu Vygotsky dalam konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa memperoleh *scaffolding* dari guru, kelompok, atau teman sebaya. Model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) menyediakan ruang bagi siswa agar dapat saling membantu, saling bertukar informasi, dan bekerja sama dalam kelompok heterogen, sehingga sangat sesuai dengan prinsip ZPD.

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Menurut Robert E. Slavin (2015), Menjelaskan bahwa TGT dirancang untuk meningkatkan interaksi antar peserta didik melalui aktivitas belajar dalam kelompok yang

dipadukan dengan kompetisi akademik berbentuk turnamen. Dalam model ini, siswa bekerja secara kolaboratif dalam sebuah kelompok yang beragam, di mana setiap anggotanya berperan dalam saling mendukung dan menumbuhkan rasa saling pengertian memahami materi sebelum mengikuti permainan akademik. Turnamen tersebut berfungsi sebagai mekanisme untuk memperkuat motivasi belajar, meningkatkan partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menarik sekaligus terarah. Slavin juga menekankan bahwa keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi individu, sehingga TGT mendorong adanya tanggung jawab personal dan ketergantungan positif antar anggota. Dengan demikian, TGT tidak hanya ditujukan untuk meningkatkan penguasaan konsep, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan kerja sama, keterampilan sosial, dan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran.

Teori Landasan teoritis pembelajaran kooperatif yang dikemukakan Abd Aziz (2025) juga mendukung penggunaan TGT. Interaksi dalam kelompok kooperatif dapat meningkatkan tanggung jawab, partisipasi, serta pemahaman akademik. Hal ini relevan dengan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang bukan hanya menekankan pengetahuan, melainkan juga sikap sosial, kerja sama, dan nilai moral. Untuk mendukung pelaksanaan *Team Game Tournament* (TGT), penelitian ini mengintegrasikan media digital interaktif *Bamboozle*. Teori Media Pembelajaran Interaktif menyatakan bahwa motivasi, kreativitas, partisipasi, serta pemahaman dapat ditingkatkan melalui media digital siswa belajar melalui penyajian visual, tantangan permainan, serta umpan balik instan. *Bamboozle* mendukung struktur TGT karena menyediakan format kuis, permainan kompetitif, dan penghargaan poin yang mendorong keaktifan siswa.

Penelitian Fatimah (2025) menunjukkan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan secara signifikan melalui penerapan TGT berbasis *Bamboozle*, sebagaimana dibuktikan oleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan tersebut memperkuat dugaan bahwa penggabungan model TGT dan media permainan digital dapat meningkatkan motivasi, fokus, serta retensi materi pembelajaran. Teori dipahami sebagai seperangkat argumen yang didasarkan pada temuan ilmiah dan hasil penelitian yang diperkuat dengan data serta penalaran logis

(Raiz, 2012), Teori belajar sendiri merupakan kerangka untuk menjelaskan bagaimana manusia memperoleh dan memproses pengetahuan, sehingga membantu kita memahami mekanisme yang mendasari aktivitas pembelajaran. Cahyo, sebagaimana dikutip dalam Rachmawati (2015), menyatakan bahwa teori belajar dapat dimaknai sebagai seperangkat prinsip dan rancangan pembelajaran yang tersusun secara sistematis serta telah teruji kebenarannya melalui penelitian.

Ricardo & Meilani (2017), menyatakan bahwa hasil belajar berfungsi sebagai dasar untuk menilai dan melaporkan capaian akademik peserta didik, sekaligus menjadi acuan penting dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif. Hasil belajar memungkinkan adanya kesesuaian antara kompetensi yang hendak dicapai dengan metode penilaian yang digunakan. Sementara itu, Nana berpendapat keterampilan yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Sejalan dengan itu, Wasti (2013), menjelaskan bahwa hasil belajar diartikan sebagai capaian yang terdiri dari nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti ujian yang diselenggarakan pada akhir suatu kegiatan pembelajaran. Penelitian yang relevan dengan kajian ini salah satunya dilakukan oleh Zainudin (2023), Yang berjudul Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa evaluasi merupakan proses penilaian terhadap pencapaian ketuntasan belajar siswa. Tiga ranah utama kognitif, afektif, dan psikomotorik berfungsi sebagai kerangka kerja untuk menilai hasil belajar siswa. Ketiga ranah ini adalah bagian integral dalam lingkup evaluasi pembelajaran karena merepresentasikan keseluruhan aspek yang diukur dalam domain hasil belajar.

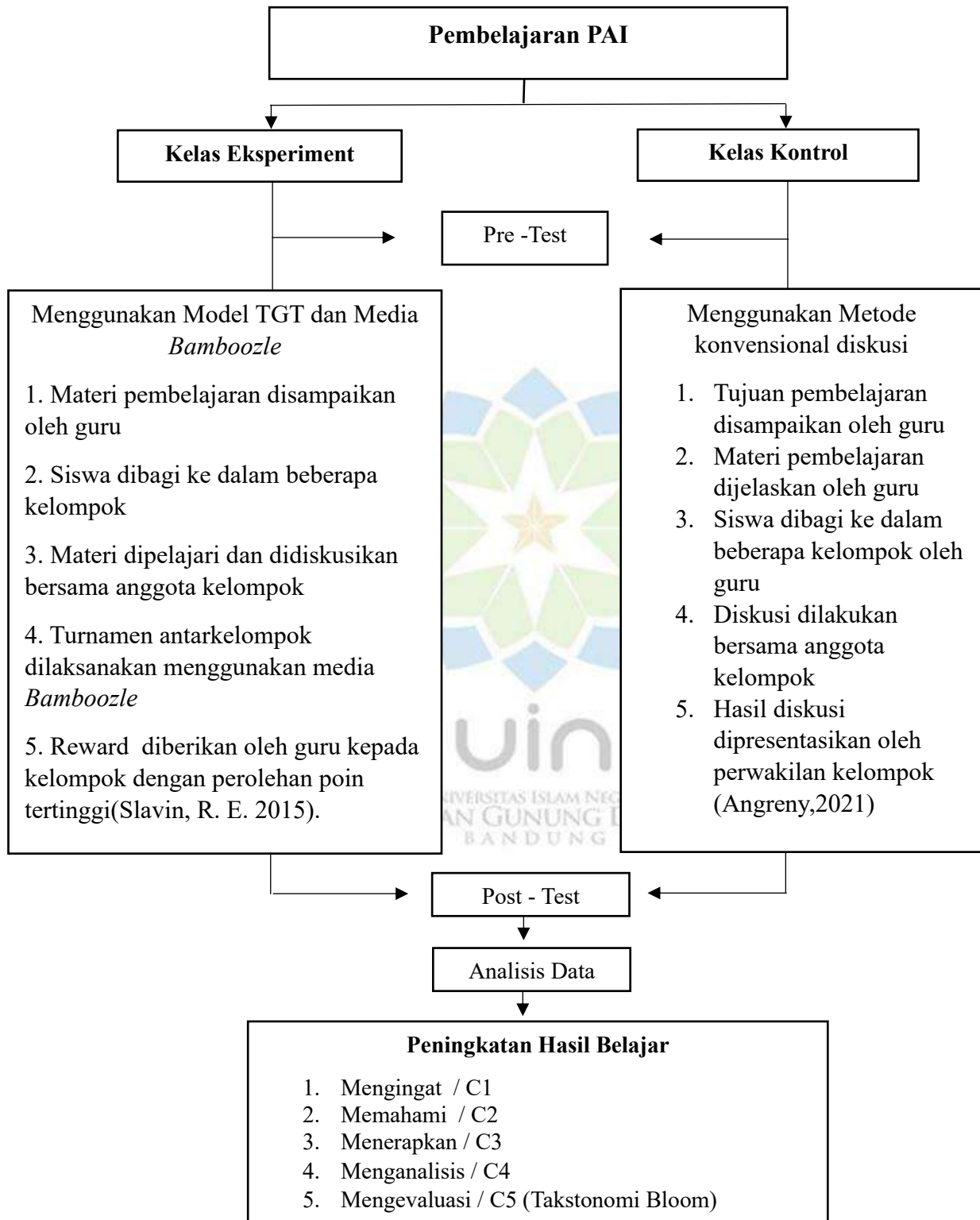
Namun, dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pengukuran hasil belajar pada ranah kognitif. Pemilihan ranah kognitif didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis *game bamboozle*. Ranah kognitif tersebut diukur melalui test *pretest* dan *posttest* yang disusun berdasarkan

indikator kemampuan kognitif. Adapun Indikator kemampuan hasil belajar ranah kognitif yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Taksonomi Bloom Anderson dan Krathwol (2001), yaitu C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Menerapkan), C4 (Menganalisis) dan C5 (Mengevaluasi).

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, kerangka berpikir penelitian ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis *Bamboozle* sebagai variabel independen (X) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif sebagai variabel dependen (Y). Penerapan TGT berbasis *Bamboozle* diharapkan dapat mengubah pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang semula pasif menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa di SMP Al-Amanah Cileunyi.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Menurut Siti Rapingah (2022) Hipotesis berasal dari kata "*hypo*" dan "*thesis*", yang bermakna "kurang dari" dan "tesis" bermakna "pendapat" atau "tesis". Secara harfiah, hipotesis dapat diartikan sebagai suatu pernyataan yang belum menjadi tesis, suatu kesimpulan sementara, atau suatu pendapat yang belum selesai, karena harus dibuktikan benar. Sedangkan menurut (Rifa'i Abu bakar (2021). Hipotesis adalah penjelasan sementara tentang hubungan antara fenomena yang kompleks, yang diterima sebagai kebenaran dan berfungsi sebagai dasar untuk verifikasi.

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media *Bamboozle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa penelitian. Dengan demikian, Penelitian Terdahulu ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam penelitian ini:

1. Penelitian Oleh Nuryani (2019).

Dengan Judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 1 Girikarto”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif TGT dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Metode eksperimental digunakan dalam penelitian ini dengan desain pretest dan posttest untuk membandingkan kemampuan awal dan akhir peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2. Selanjutnya, oleh Raiza Tunnisa (2019).

Dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi". Penelitian Bertujuan untuk menganalisis efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Islam. Metode eksperimental murni digunakan, dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan penelitian menunjukkan bahwa peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dapat dicapai melalui penerapan model TGT, karena nilai posttest siswa di kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa di kelas kontrol

3. Peneliti lain oleh Sitti Fatimah (2025).

Dengan judul "Penggunaan Media *Bamboozle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta Didik Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang". bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *Bamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini, yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan melalui penggunaan platform pembelajaran digital *Bamboozle*, terutama melalui lingkungan pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan.

4. Sementara Itu, Ida Inayahwati (2021).

Dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Melalui Tipe TGT *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Aqidah Akhlak KD Memahami Tasawuf Kelas XI IPS1 MAN 1 Jombang" Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model pembelajaran kooperatif TGT dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan prestasi belajar secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan diberikan.

5. Sementara Itu, Apliana Dendo (2021).

Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi” Penelitian ini dirancang untuk mengkaji pengaruh model TGT yang dipadukan dengan permainan *Bamboozle* terhadap hasil belajar siswa. Desain *pretest-posttest* digunakan sebagai metode eksperimental dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan melalui integrasi model TGT dengan permainan *Monopoly*, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional tradisional.

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian terdahulu

Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan dengan Penelitian Anda	Perbedaan dengan Penelitian Anda
Nuryani (2019)	Penerapan <i>Teams Games Tournament</i> Model dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 1 Girikarto	Eksperimen (<i>Pretest–Posttest</i>)	Sama-sama menggunakan model TGT dan fokus pada peningkatan hasil belajar.	Peneliti ini melaksanakan penelitian di tingkat SMP, sedangkan Nuryani melakukan penelitian pada jenjang SD serta tidak memanfaatkan media digital seperti <i>Bamboozle</i> .
Raiza Tunnisa (2019)	Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dalam	Eksperimen murni (kelas eksperimen–kontrol)	Sama-sama meneliti TGT dan variabel hasil belajar PAI.	Penelitian ini menggunakan media <i>Bamboozle</i> pada jenjang SMP, sedangkan penelitian Raiza

	Peningkatan Hasil Belajar PAI Kelas VII SMP Negeri 3 Mallusetasi			menggunakan TGT tanpa media digital pada jenjang SMP.
Sitti Fatimah (2025)	Penggunaan Media <i>Bamboozle</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Kelas III SDN 229 Pinrang	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Sama-sama menggunakan media <i>Bamboozle</i> dan fokus pada pembelajaran PAI.	Penelitian ini berfokus pada hasil belajar melalui penerapan TGT yang dipadukan dengan <i>Bamboozle</i> , sedangkan studi Sitti Fatimah menitikberatkan pada aspek motivasi dengan menggunakan media <i>Bamboozle</i> .
Ida Inayahwati (Ida Inayahwati, 2021)	Penerapan <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Aqidah Akhlak Kelas XI MAN 1 Jombang	PTK (2 Siklus)	Sama-sama memanfaatkan model TGT dan fokus peningkatan hasil/prestasi belajar PAI.	Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan media <i>Bamboozle</i> , sedangkan studi Ida Inayahwati menerapkan desain PTK tanpa memanfaatkan media digital.

Dendo (Apliana Dendo, 2021)	Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi	Eksperimen <i>(Pretest– Posttest)</i>	Sama-sama menggunakan model TGT serta fokus pada hasil belajar.	Penelitian ini memanfaatkan media berbantuan <i>Bamboozle</i> pada mata pelajaran PAI, sedangkan penelitian Dendo menggunakan media monopoli pada mata pelajaran Ekonomi.
--------------------------------------	---	--	---	---

