

ABSTRAK

Raziat Atiani Mula ‘Azzuarni, 1222020241, 2026. Penerapan *Model Cooperative Learning Tipe Tea Party Berbantu Mini Board Game Card* Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas VII MTS. Nurul Furqon Kab. Bogor).

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga keaktifan dan motivasi belajar siswa belum optimal. Oleh karena itu diperlukan inovasi pembelajaran, peneliti mencoba menerapkan model *Cooperative Learning Tipe Tea Party Berbantu Mini Board Game Card* yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa, mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTS. Nurul Furqon Kab. Bogor.

Model *Cooperative Learning Tipe Tea Party* dimana siswa duduk saling berhadapan dan berdiskusi menjawab pertanyaan bersama, mendorong interaksi dan berpikir kritis. Penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa penggunaan *Mini Board Game Card* sebagai media pembelajaran dipilih karena karakternya yang menyenangkan dan kompetitif, dapat meningkatkan minat belajar dan kerja sama tim. Berdasarkan hal tersebut, diajukan hipotesis bahwa penggunaan model dan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group*. sampel penelitian terdiri dari kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol, kedua kelas tersebut sama-sama berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan SPSS versi 25 melalui statistik deskriptif, uji *N-Gain*, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis yang menggunakan *independent sample t-test*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning Tipe Tea Party* berbantu *Mini Board Game Card* terlaksana dengan sangat baik sesuai dengan tahapan pembelajaran, hasil belajar siswa di kelas eksperimen meningkat lebih besar dibanding kelas kontrol. Analisis *N-Gain* juga memperkuat temuan ini: mayoritas siswa kelas eksperimen mencapai peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi (sekitar 76% siswa), dibandingkan kontrol, pengaruhnya ditunjukkan dari data uji *t-independen* menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,05$, sehingga hipotesis H_1 diterima – menandakan perbedaan hasil belajar antara kedua kelas adalah signifikan secara statistik.. Dengan demikian, penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Tea Party* berbantuan *Mini Board Game Card* secara nyata meningkatkan hasil belajar siswa Sejarah Kebudayaan Islam di kelas Eksperimen.