

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan studi penelitian yang dilakukan di MTS. Nurul Furqon Kab. Bogor. Peneliti memperoleh informasi melalui observasi dan berdasarkan dari hasil ulangan harian yang peneliti dapatkan dari guru mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, data hasil ulangan harian siswa kelas VII MTS. Nurul Furqon Kab. Bogor. Diperoleh data bahwa jumlah siswa sebanyak 100 orang dengan kriteria ketuntasan maksimal (KKM) pada mata pelajaran tersebut ditetapkan sebesar 71. Dari jumlah tersebut, hanya 45 siswa memiliki nilai diatas KKM, sedangkan 55 siswa lainnya masih memperoleh nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dari bapak Kamaludin, S.Pd selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru masih didominasi oleh penggunaan model yang bersifat umum dan berpusat pada guru, seperti ceramah dan diskusi, model tersebut belum bervariasi, sehingga menyebabkan rendahnya keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, yang berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Beliau juga menyebutkan bahwa ada beberapa materi yang masih sulit untuk dipahami siswa, hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa yang tidak optimal.

Hal tersebut menimbulkan pertanyaan tentang apa yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Peneliti menemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh model pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), Dimana guru lebih dominan menyampaikan materi, sementara siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi faktor penyebab rendahnya motivasi dan minat belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTS. Nurul Furqon perlu ada inovasi yang dikombinasikan dengan media yang menyenangkan didalamnya. Penulis akan melakukan pembaruan model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Karena model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama (Slavin, 2015) dimana penerapan model *Cooperative Learning* menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student centered*).

Salah satu tipe model *cooperative* yang relevan serta potensial untuk diterapkan adalah tipe *Tea Party*, yang dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial yang intens, pertukaran informasi yang cepat, serta pengulangan materi dalam suasana santai dan terarah. Model ini efektif dalam memecahkan kebosanan kelas dan mendorong setiap siswa untuk bertanggung jawab atas pengetahuan yang dikuasainya (Pebriani, 2016). Selain itu, tren penggunaan elemen gamifikasi seperti board game telah terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa terhadap materi sejarah karena menggabungkan unsur kompetisi, strategi, dan visualisasi yang menarik (Hidayat, 2021).

Untuk mendukung efektivitas model *Cooperative Learning* tipe *Tea Party*, penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga sangat diperlukan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Mini Board Game Card*, media ini menyajikan materi dalam bentuk kartu permainan yang memuat informasi dan pertanyaan, sehingga media ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena bersifat interaktif dan menyenangkan. Penggunaan *Mini Board Game Card* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. (Arends, 2012).

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Tea Party* Berbantu *Mini Board Game Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTS Nurul Furqon Kab. Bogor”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran di kelas kontrol dan di kelas eksperimen pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTS Nurul Furqon Kab. Bogor?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTS. Nurul Furqon Kab. Bogor?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pada hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTS. Nurul Furqon Kab. Bogor?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun diatas, tujuan penelitian ini untuk:

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran di kelas kontrol dan di kelas eksperimen pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTS Nurul Furqon Kab. Bogor.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTS. Nurul Furqon Kab. Bogor.
3. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTS. Nurul Furqon Kab. Bogor.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian 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 Guru

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

b. Bagi Siswa

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

c. Bagi Sekolah

Peneliti ini diharapkan bisa dijadikan sumber referensi dan bahan informasi bagi sekolah untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran khususnya dalam menciptakan proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat juga manfaat lainnya, diantaranya:

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

d. Bagi Peneliti

Bisa dijadikan sebagai tambahan referensi untuk melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan model *Cooperative Learning* Tipe *Tea Party* berbantu *Mini Board Game Card* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran merupakan rancangan sistematis dalam proses belajar yang disusun secara sengaja agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan diterima dengan baik oleh siswa. Selanjutnya Joyce mengatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita mendesain pembelajaran untuk membantu siswa dengan sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Tritanto., 2013).

Adapun menurut Soekamto mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisir pengalaman belajar untuk mencapai tujuan

tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merancang aktivitas belajar mengajar (Shoimin, 2014).

Menurut Arends menyatakan "*the tern teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system*". Artinya, istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu, termasuk tujuan, sintak, lingkungan, dan sistem pengelolaannya (Shoimin, 2014).

Dari pernyataan beberapa ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa pengertian dari model pembelajaran adalah gaya yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dalam pemilihan model ini perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, termasuk gaya belajar mereka. Terdapat dua pendekatan utama dalam model pembelajaran, yaitu model individualistik yang menekankan pada kemandirian belajar siswa, serta model kooperatif yang mengutamakan kerja sama dalam kelompok.

Coopertive Learning terdiri dari dua kata yaitu *cooperative* dan *learning*. *cooperative* berarti bekerja sama dan *learning* berarti pembelajaran. Dari kedua kata tersebut dapat diambil pengertian yakni *Coopertive Learning* merupakan suatu bentuk kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat proses untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran (Ma'mur, 2016). Penggunaan model pembelajaran sangat tergantung pada karakteristik siswa dan mata pelajaran atau materi yang akan diberikan sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan adanya rancangan yang sistematis dan sesuai dengan 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.

Metode *Tea Party* merupakan bagian dari *Cooperative Learning* yang dikembangkan oleh Anita Lie dari *Inside Outside Circle*. Dalam bahasa Indonesia, *Tea Party* yang artinya adalah pesta minum teh. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *tea party* ini, siswa membentuk dua lingkaran

konsentris atau dua barisan dimana siswa saling berhadapan satu sama lain. Dinamakan *tea party* karena siswa saling berhadapan baik berbentuk lingkaran maupun berjajar seperti sekelompok orang yang sedang pesta minum teh. Fitriani dalam jurnalnya yang mengatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *tea party* dapat meningkatkan pemahaman, berpikir cepat, minat baca siswa, dan informasi mengenai materi tersebut sehingga meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa (Fitriani, 2013).

Penggunaan media belajar *Board Game* dapat berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan teori *self-determination theory* mengutip dari (Hamzah, 2020), motivasi dapat ditingkatkan ketika siswa merasa terlibat aktif dalam kegiatan yang mereka lakukan, terutama jika kegiatan tersebut memberikan rasa otonomi, tantangan, dan umpan balik yang positif. *Mini Board Game Card* sebagai media belajar dapat menyediakan elemen-elemen tersebut, dengan mengajak siswa untuk berpikir secara kritis, memecahkan masalah, serta berkolaborasi dengan teman-temannya, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Selain itu, media belajar *Mini Board Game Card* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan mengubah proses belajar yang biasanya monoton menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Hal ini dapat memicu rasa antusiasme dan keinginan untuk terus belajar, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar menunjukkan hasil yang dicapai oleh siswa karena adanya upaya dan pikiran yang maksimal dalam menjalani kegiatan proses pembelajaran. Siswa dikatakan berhasil dalam belajarnya, apabila dapat mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan pengembangan sikap. Oleh karenanya, untuk mengukur sejauh mana tingkat belajar siswa, hasil belajar kognitif dalam penelitian ini mengambil teori belajar dari Benjamin S. Bloom dalam (Nabillah, 2019) mengemukakan tujuan kognitif beserta indikatornya yaitu; Ranah kognitif pada ranah ini terdapat enam level kemampuan kognitif, yaitu: mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).

Salah satu komponen dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media belajar yang menarik, menurut Gagne & Briggs mengutip dari buku media pembelajaran (Kristanto, 2016) bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Alat-alat ini dapat berupa buku, alat perekam suara (*tape recorder*), kaset, video, pemutar video, film, slide atau gambar dalam bingkai, foto, ilustrasi, grafik, televisi, hingga komputer. Secara sederhana, media dapat dipahami sebagai sarana atau komponen dari sumber belajar yang berfungsi menyampaikan konten instruksional. Kehadiran media ini di lingkungan belajar bertujuan untuk membangkitkan minat dan merangsang aktivitas belajar siswa.

Dengan menggunakan media yang tepat, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara lebih optimal. Adapun indikator yang digunakan dalam mengukur penggunaan media pembelajaran dikelas yaitu: relevansi (tujuan pembelajaran), kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan (Sudjana N. R., 2011).

Dengan menentukan model metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan materi pembelajaran, serta diterapkan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, maka tujuan akhir dari pembelajaran akan tercapai, yakni adanya peningkatan hasil belajar siswa yang maksimal. Hasil belajar kognitif dapat diartikan sebagai hasil belajar yang ada kaitanya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual (Kurniawan A. , 2019).

Secara keseluruhan, hubungan antara penggunaan media belajar *Mini Board Game Card* dan hasil belajar siswa dapat dilihat dari bagaimana media ini menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Aktivitas yang menyenangkan, penuh tantangan, dan memberikan umpan balik langsung dari hasil permainan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mengurangi perasaan bosan

atau jenuh dalam belajar, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar mereka.

Sementara itu, kerangka berpikir penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran *Mini Board Game Card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini didasarkan pada kebutuhan siswa kelas VII MTS Nurul Furqon Bogor yang menghadapi masalah pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu, kondisi belajar yang monoton tanpa penggunaan media pembelajaran sehingga kurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, peneliti mencoba untuk menggunakan media belajar *Board Game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk skema / alur penelitian secara umum sebagai berikut.





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti. Hipotesis yang diajukan atau hipotesis kerja, menyatakan bahwa terdapat hubungan antara dua variabel, yaitu variabel (X) dan variabel (Y). Dalam penelitian ini, maka hipotesis yang diajukan adalah peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model *Cooperative Learning Tipe Tea Party* Berbantu *Mini Board Game Card*. Dalam penelitian ini ditetapkan hipotesis sebagai berikut: H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTS. Nurul Furqon Kab. Bogor.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian, ini digunakan sebagai bahan rujukan untuk memperkuat landasan teori, membandingkan temuan, serta menunjukkan letak kebaruan dari penelitian yang sedang dilakukan. Berikut merupakan studi hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian.

1. Annisa Devi Rahmawati (2015). Skripsi pda UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dengan judul "*Efektivitas Model Cooperative Learning Tipe Tea Party dengan Modul Sistem Regulasi Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA MAN Yogyakarta II*" Berdasarkan hasil analisis data, temuan penelitian, dan refleksi setiap siklus, maka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *tea party* pada pembelajaran biologi menghasilkan kesimpulan Pengelolaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *tea party* dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan komitmen siswa, menumbuhkan daya saing secara sehat, meningkatkan kemampuan berkomunikasi untuk menyampaikan informasi, ide dan pendapat, serta meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran biologi.

2. Skripsi yang disusun oleh Zaimla pada tahun 2020 (Zaimla, 2020) dengan judul *Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Permainan Board Game Dalam Pelajaran Ips Di Kelas Iv Min 2 Aceh Jaya*. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media Board Game tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga berdampak positif pada hasil belajar mereka. Suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan membuat siswa lebih antusias untuk terlibat dalam pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal dan hasil belajarnya meningkat. Untuk persamaan dengan penelitian penulis ialah penggunaan media *Board Game* adalah perbedaannya penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa sedangkan penelitian penulis berfokus pada motivasi belajar siswa.
3. Dede Asma Suhaima (2024). Skripsi pada UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Dengan judul: *“Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Tea Party Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Terhadap Materi Tarkib”* Dalam penelitian skripsi ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Masalah yang melatar belakangi penelitian ini adalah keaktifan para siswa masih dinilai kurang. Dimana para siswa kurang berperan aktif dan pembelajaran hanya terfokus pada guru saja, para siswa menganggap bahwa pelajaran bahasa Arab merupakan pelajaran yang sulit sehingga siswa kurang tertarik mempelajarinya. Terdapat persamaan di variable (X) yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *tea party*. Adapun perbedaannya terdapat pada variable (X) yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *tea party*, sedangkan variable (X) penulis yaitu *Cooperative Learning* tipe *tea party* berbantu *mini board games card*. Mata Pelajaran yang diteliti pun berbeda yaitu Bahasa Arab sedangkan peneliti Sejarah Kebudayaan Islam. Kemudian dari Lokasi penelitiannya yaitu MTS Ar-Raudloh Cilenyi sedangkan penulis di MTS. Nurul Furqon Kab. Bogor.

4. Alda Altikan Mazaina (2024). Skripsi pada Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dengan judul *“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tea Party Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tambang”*. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Alda Altikan Mazaina ini pada variable (X) sama-sama meneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *tea party*. Adapun perbedaannya adalah pada variable (Y), Alda Altikan Mazaina meneliti tentang motivasi belajar pada mata Pelajaran PAI sedangkan penulis meneliti hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kemudian pada lokus penelitian yaitu di SMA Negeri 2 Tambang sedangkan penulis di MTS Nurul Furqon Bogor.
5. Muthiah Mujahidah (2025). Skripsi pada UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Judul: *“Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Berbantu Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (penelitian pada siswa kelas VII MTS Al-Misbah Kota Bandung)”*. Hasil penelitian: model *Cooperative Learning* tipe *team games tournament* (TGT) dengan berbantu media *baamboozle* berpengaruh tinggi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII MTS Al-Misbah Kota Bandung. Terdapat persamaan di variable (Y) yaitu hasil belajar kognitif siswa pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun perbedaannya terdapat pada variable (X) yaitu tipe *team games tournament* (TGT), sedangkan variable (X) penulis yaitu *Cooperative Learning* tipe *tea party* berbantu *mini board game card*. Kemudian dari adalah penelitiannya yaitu di MTS AL Misbah Kota Bandung sedangkan penulis di MTS Nurul Fuqon Bogor.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

NO	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Efektivitas Model <i>Cooperative Learning Tipe Tea Party</i> dengan Modul Sistem Regulasi Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA MAN Yogyakarta II	Pada model <i>Cooperative Learning Tipe Tea Party</i> dan hasil belajar siswa	Berbantu <i>mini board game card</i> , Lokasi penelitian dan mata Pelajaran mata pelajaran
2.	Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Permainan <i>Board Game</i> Dalam Pelajaran Ips Di Kelas Iv Min 2 Aceh Jaya.	Pada Media bord game	Model pembelajaran, hasil belajar, dan Lokasi penelitiannya.
3.	Penerapan Model <i>Cooperative Learning Tipe Tea Party</i> Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Terhadap Materi Tarkib	Model <i>Cooperative Learning tipe tea party</i> , dan kemampuan belajar	Berbantu <i>mini board game card</i> , Lokasi penelitian dan mata Pelajaran mata pelajaran

4.	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Tea Party</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tambang”.	Model Cooperative Learning tipe <i>tea party</i> , kemampuan belajar	Berbantu <i>mini board game card</i> , Lokasi penelitian dan mata Pelajaran mata pelajaran
5.	Penerapan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Games Tournament</i> Berbantu Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (penelitian pada siswa kelas VII MTS Al-Misbah Kota Bandung)”	Model Cooperative Learning dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	Berbantu <i>mini board game card</i> , Lokasi penelitian dan mata Pelajaran mata pelajaran.