

Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantu Media *Bamboozle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Elmira Yuliana*, Aep Saepudin, Huriah Rachmah

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*elmirayuliana30@gmail.com, aep.saepudin@unisba.ac.id, huriahrachmah@unisba.ac.id

Abstract. This research is motivated by the low learning outcomes of students who have not reached the KKM score of 63% and teacher-centred learning methods. The aim of the research is to determine whether there is an increase in student learning outcomes by using the Teams Games Tournament type cooperative model assisted by Bamboozle media in Islamic Religious Education subjects at Al-Hidayah Ciparay High School. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method. This research involved the experimental class XI IPS 2 and the control class XI IPS 1 which showed that 1) Student learning outcomes in the experimental class before the learning model was applied obtained an average score of 46.72 and the control class obtained an average score of 48.44. 2) The implementation of learning that has been carried out in the experimental class produces a percentage of 86% in the very satisfactory category. 3) Student learning outcomes increased after being given treatment, including in the cognitive domain in the experimental class getting an average score of (81.25) while the control class (66.41). In the spiritual affective domain, the experimental class received a score of (86.09) and social affective (85.22), while the control class in the spiritual affective domain received a score of (77.97) and the social affective domain (78.13). In the psychomotor domain, the experimental class received a score of (83.34) while the control class received a score of (69.81). So it can be concluded that the Teams Games Tournament type cooperative model assisted by Media Bamboozle is effective in improving learning outcomes..

Keywords: *Effectiveness, Teams Games Tournament, Bamboozle.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 63% dan metode pembelajaran yang berpusat pada guru. Tujuan penelitian untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantu media Bamboozle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Hidayah Ciparay. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Penelitian ini melibatkan kelas eksperimen XI IPS 2 dan kelas kontrol XI IPS 1 yang menunjukkan bahwa 1) Hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebelum diterapkan model pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 46,72 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 48,44. 2) Pelaksanaan pembelajaran yang sudah terlaksana di kelas eksperimen menghasilkan persentase sebesar 86% dengan kategori sangat memuaskan. 3) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan diantaranya pada ranah kognitif di kelas eksperimen mendapat rata-rata nilai (81,25) sedangkan kelas kontrol (66,41). Pada ranah afektif spiritual di kelas eksperimen mendapat nilai (86,09) dan afektif sosial (85,22) sedangkan kelas kontrol pada ranah afektif spiritual mendapat nilai (77,97) dan ranah afektif sosial (78,13). Pada ranah psikomotorik di kelas eksperimen mendapat nilai (83,34) sedangkan kelas kontrol (69,81). Maka dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantu Media Bamboozle efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: *Efektivitas, Teams Games Tournament, Bamboozle.*

A. Pendahuluan

Hasil belajar selama ini masih rendah, tidak semua siswa mampu mencapai hasil belajar secara maksimal. Rendahnya hasil belajar siswa dapat berdampak buruk pada perkembangan sumber daya manusia yang akan menghambat kualitas pendidikan di Indonesia (Numimiti et al., 2023). Keberlangsungan dan daya saing suatu negara di masa depan sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan melalui pendidikan dari hasil belajarnya, maka kualitas pendidikan berdampak pada kemampuan dan daya saing suatu negara di masa globalisasi saat ini (Yasin, 2021). Meningkatnya hasil belajar siswa dalam proses belajar termasuk salah satu ciri berhasilnya kegiatan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pendidikan Agama Islam menitikberatkan pada menghadirkan pengajaran dengan subjek terpentingnya ada pada guru tentang bagaimana kemampuannya untuk memberikan pemahaman terhadap siswa melalui pelaksanaan pembelajaran secara proporsional dan tepat. Maka perlu adanya proses secara berkelanjutan, sistematis dan mantap (Daulay, 2022). Berhasilnya proses pembelajaran salah satunya ditentukan oleh guru, karena guru memiliki peran langsung dalam mempengaruhi, membimbing, dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa (Yurisnawati, 2016). Guru dapat menilai seberapa baik siswanya mencapai tujuan pembelajaran dengan melihat hasil belajarnya. Susanto menyatakan bahwa hasil belajar merupakan cerminan dari transformasi yang dialami siswa sebagai akibat dari proses belajarnya, meliputi perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Ulfah & Arifudin, 2021).

Menurut Slameto hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang meliputi kesehatan, minat, bakat, dan motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut dengan faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah (Nabillah & Abadi, 2019). Oleh karena itu, sebagai pendidik harus berusaha mengembangkan minat dalam pembelajaran untuk menimbulkan faktor internal. Sedangkan untuk menimbulkan faktor eksternal adalah pendidik harus menggunakan berbagai metode, media dan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajarannya. Sehingga, kedua faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara awal di SMA Al-Hidayah Ciparay dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap kegiatan belajar mengajar bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah, terlebih sangat jarang menggunakan media pembelajaran karena sarana dan prasarana yang kurang mendukung seperti tidak semua kelas disediakan proyektor untuk menunjang proses pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa tidak berperan aktif dan kurang mampu meningkatkan potensi dirinya, hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar dalam ulangan menunjukkan bahwa di kelas XI IPS 1 terdapat 45% yang tuntas mencapai nilai KKM (75) dan 54% belum tuntas mencapai KKM (75). Sedangkan di kelas XI IPS 2 terdapat 38% yang tuntas mencapai KKM (75) dan 63% belum tuntas mencapai KKM (75).

Berdasarkan data tersebut, maka perlu adanya peningkatan hasil belajar yang dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti memperhatikan gaya belajar, meningkatkan kompetensi guru serta menerapkan pembelajaran yang bervariasi (Hafizha et al., 2022). Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Menurut Robert Slavin *Teams Games Tournament* adalah sebuah kegiatan di mana siswa bekerja dalam tim untuk berpartisipasi dalam turnamen akademik yang melibatkan kuis-kuis, di mana setiap siswa berkompetisi untuk meraih skor tertinggi (Prakoso & Santosa, 2020). Proses pembelajaran akan efektif jika dibantu dengan media pembelajaran yang dapat mendukung sintaks pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah media *Bamboozle*. *Bamboozle* merupakan sebuah aplikasi *game* edukasi berbasis web yang menyediakan beragam *game* interaktif yang dapat diakses diseluruh alat komunikasi yang tersambung dengan internet. *Bamboozle* dapat dipakai sebagai media pembelajaran sebab tersedianya salah satu permainan yaitu berupa kuis, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan (May et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI sebelum diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Bamboozle*?
2. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Bamboozle*?
3. Seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa dalam penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Bamboozle* di kelas eksperimen terhadap kelas kontrol pada mata pelajaran PAI?

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode Quasi Eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa SMA Al-Hidayah Ciparay yang berjumlah 453 siswa. Dengan teknik pengambilan sampel yaitu Purposive Sampling diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 64 siswa yang terbagi menjadi dua bagian yaitu kelas eksperimen (XI IPS 2) berjumlah 32 orang dan kelas kontrol (XI IPS 1) berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, tes dan angket. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan *Independent sample T-test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI Sebelum diterapkan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantu Media *Bamboozle*

Peneliti menggunakan soal *pre-test* yang dijadikan sebagai alat ukur sebelum diberikan perlakuan kepada setiap kelas.

Hasil *Pre-test* Siswa pada Ranah Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Kelas Eksperimen

Tabel 1. Analisis Deskriptif Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen

N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
32	35	30	65	46.72	10.208

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Bamboozle* nilai terendah siswa yaitu 30 dan nilai tertinggi yaitu 65. Tidak ada siswa yang mampu mencapai nilai KKM dan jumlah siswa dibawah KKM 32 orang. Nilai rata-rata pada seluruh siswa yang berjumlah 32 adalah 46,72 ini menunjukkan bahwa nilai siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Bamboozle* masih jauh dari nilai KKM yang telah ditentukan 75.

Kelas Kontrol

Tabel 2. Analisis Deskriptif Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol

N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
32	50	25	75	48.44	11.390

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *pre-test* pada kelas kontrol dengan nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 75. Jumlah siswa diatas KKM hanya 1 orang dan jumlah siswa dibawah KKM 31 orang. Adapun nilai rata-rata pada seluruh siswa yang berjumlah 32 adalah 48,44 menunjukkan bahwa nilai pada kelas kontrol masih jauh dari nilai KKM yang telah ditentukan 75. Kondisi awal sebelum diterapkan model pembelajaran kepada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol keduanya memiliki kemampuan yang relatif sama. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 48,44 dari 32 siswa dan kelas eksperimen memperoleh nilai

rata-rata 46,72 dari 32 siswa.

Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada ranah kognitif melalui *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai yang rendah. Sejalan menurut Ernada bahwa akar dari penyebab rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran, sehingga minimnya minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Ernada et al., 2021). Metode konvensional merupakan pembelajaran dimana guru menjadi pusat dalam belajar dan pembelajaran terjadi pada satu arah yaitu guru kepada siswa. Materi yang didapat siswa dengan metode ceramah akan lebih cepat terlupakan, sehingga ketercapaian hasil belajar siswa menjadi rendah.

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional siswa menjadi pasif seperti siswa tidak mengajukan pertanyaan atau tidak memberi tanggapan terhadap suatu materi karena siswa merasa canggung, malu, atau takut salah pada saat proses pembelajaran. Selain menjadi pasif siswa juga tidak mampu mengembangkan apa yang ada didalam pikiran mereka terhadap materi pelajaran (Adilah, 2018). Potensi siswa mungkin tidak dapat dikembangkan sepenuhnya dengan metode konvensional, potensi yang seharusnya diarahkan dan dikembangkan selama pembelajaran akan teralihkan dengan aktivitas mencatat, menyimak dan menerima informasi dari guru. Pendekatan yang berpusat pada guru ini dianggap tradisional dan kini dianggap perlu untuk diubah karena kurangnya keterlibatan siswa, sehingga tidak lagi sesuai dengan kebutuhan era pengetahuan yang berkembang (Wulandari et al., 2023).

Proses Pelaksanaan Pembelajaran PAI Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantu Media *Bamboozle*

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan sudah terlaksana dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran melalui model kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantu media Bamboozle di kelas eksperimen menggunakan lembar observasi dengan 6 indikator penilaian pelaksanaan pembelajaran dan 20 sub indikator pernyataan yang telah diamati. Adapun hasil hitung dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dapat dikategorikan "sangat memuaskan" dengan persentase keberhasilan sebesar 86%.

Pada tahap pelaksanaan dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 3x3 JP. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan pada setiap pelaksanaannya. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin, 29 April 2024. Temuan pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam berdiskusi masih kurang sehingga guru harus mendorong siswa untuk mengemukakan pendapatnya dengan menunjuk salah satu diantara mereka dan belum terbiasa menggunakan media dalam menjawab pertanyaan. Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin, 13 Mei 2024. Temuan pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa siswa sudah mulai aktif bekerja sama dalam berdiskusi dan terbiasa menggunakan media dalam menjawab pertanyaan dengan antusias. Pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin, 20 Mei 2024. Temuan pada pertemuan ketiga menunjukkan sudah sangat terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan sehingga dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam pembelajaran dan tumbuhnya semangat berkompetisi untuk mendapatkan penghargaan.

Dapat dilihat dari proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantu media Bamboozle mampu meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain dan siswa bisa belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan idenya untuk saling berdiskusi. Selain itu, dapat memberikan kesempatan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dalam menghasilkan skor untuk mendapatkan penghargaan, meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar bersama-sama sebagai tutor sebaya yang berbeda latar belakangnya (Solihah, 2016).

Teams Games Tournament berbantu media bamboozle mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam menjawab soal karena siswa dituntut untuk belajar mandiri selain menyelesaikan masalah secara kelompok agar bermanfaat bagi kelompoknya. Pembelajaran Teams Games Tournament sangat sederhana dan mudah diterapkan oleh guru, fleksibel dan tidak membutuhkan guru tambahan. Yang perlu dilakukan guru hanyalah membagi kelas mereka menjadi beberapa kelompok dan memberikan soal ujian latihan untuk permainan dan

turnamen. Pembelajaran tetap menarik dan tidak mudah monoton apabila dilakukan secara berkelompok dan disertai kompetisi. Proses pembelajaran ini berpusat pada siswa sehingga siswa lebih banyak melakukan aktivitas belajar (Solihah, 2016).

Perbedaan Hasil Belajar Siswa dalam Penggunaan Model Teams Games Tournament berbantu Media Bamboozle di Kelas Eksperimen terhadap Kelas Kontrol pada Mata Pelajaran PAI

Berikut adalah perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil pengujian dijelaskan pada tabel 3.

Tabel 3. Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI

Variabel	Hasil Belajar	Nilai Kelas Eksperimen	Nilai Kelas Kontrol	Sig (2-Tailed)	Keputusan
X dan Y	Kognitif	81,25	66,41	0,001	H ₁ diterima
	Afektif Spiritual	86,09	77,97	0,001	H ₁ diterima
	Afektif Sosial	85,22	78,13	0,003	H ₁ diterima
	Psikomotorik	83,34	69,81	0,001	H ₁ diterima

Sumber: Data Penelitian yang Sudah Diolah, 2024.

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Bamboozle* pada pelaksanaan pembelajaran menghasilkan nilai lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes tertulis dan angket di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai kelas kontrol yaitu pada ranah kognitif $66,41 > 81,25$, ranah afektif spiritual $77,97 > 86,09$, ranah afektif sosial $78,13 > 85,22$ dan ranah psikomotorik $69,81 > 83,34$. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ dengan hasil pada ranah kognitif ($0,001 < 0,05$), ranah afektif spiritual ($0,001 < 0,05$), ranah afektif sosial ($0,003 < 0,05$), ranah psikomotorik ($0,001 < 0,05$). Hal tersebut mengindikasikan penerimaan H₁ yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Bamboozle* dibandingkan metode konvensional dalam hasil belajar siswa.

Perbedaan peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam antara kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan pada proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Bamboozle*, dimana model dan media ini memiliki permainan berupa kuis yang melibatkan seluruh aktifitas siswa. Siswa mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga tidak merasa jenuh dan tidak monoton selama pembelajaran. Peran guru tidak hanya terbatas pada membimbing peingitahuian kepada siswa, tetapi juga dalam memfasilitasi mereka untuk mengembangkan pemahaman sendiri. Hal ini memungkinkan siswa untuk memiliki pemahaman yang lebih luas terhadap materi yang diajarkan (Salehuddin, 2021).

Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin bahwa *Teams Games Tournament* merupakan cara yang baik untuk meningkatkan hasil belajar karena membimbing guru cara berbeda untuk mengatasi siswa yang kesulitan memahami apa yang mereka pelajari. Selain itu, mereka merasa lebih mudah untuk mendorong sosialisasi di kalangan siswa dengan menggunakan permainan kompetitif kelompok. Karena setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama terhadap pencapaian kelompoknya, maka perasaan sosial dapat ditumbuhkan (Sholicha et al., 2021). Sedangkan di kelas kontrol proses pembelajaran yang dilakukan hanya berfokus pada guru cenderung monoton dan hanya mengikuti intruksi guru, kelas terdiam ketika guru mengundang pertanyaan dari siswa. Hal ini terjadi karena siswa hanya diam dan tidak bertanya ketika mereka tidak memahami topik pembelajaran karena tidak terbiasa menyuarakan pendapat atau mengajukan pertanyaan, walaupun guru lebih mudah untuk melakukan pengelolaan kelas.

Model dan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana menurut Slameto bahwa hasil belajar timbul karena adanya faktor internal dan eksternal (Nabillah

& Abadi, 2019). Kedua faktor tersebut timbul karena adanya stimulus atau perlakuan tertentu kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kreativitas guru dalam memilih model pembelajaran dan memanfaatkan media belajar pada saat proses pembelajaran telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih optimal. Model dan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Eilisabeth dan Manalu salah satu keunggulan model *Teams Games Tournament* adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengadakan kompetisi. Kontes permainan tim, yang memungkinkan siswa dengan cepat menjadi mahir dalam pembelajaran, akan menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk belajar lebih banyak. Selain itu, siswa dapat memperoleh manfaat dari situasi yang membantunya memanfaatkan pengetahuannya dan kemampuan yang telah diperolehnya dengan lebih baik. Siswa juga mendapatkan penghargaan sebagai tambahan. Siswa terinspirasi untuk berprestasi lebih keras, mendapatkan kepercayaan diri, dan merasa senang dengan hasil yang mereka capai ketika mereka menerima penghargaan ini. Dengan demikian, hal ini dapat meningkatkan siswa untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan prestasi akademiknya secara keseluruhan (Margareta & Manalu, 2023). Selain itu, menurut Sani dapat mengidentifikasi perbedaan individu, proses belajar mengajar berkesinambungan dari proses keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, serta meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi (Ariani & Agustini, 2018). Sedangkan menurut Mariani kelebihan dari media *Bamboozle* siswa akan berlomba untuk menjadi pemenang, pembelajaran akan lebih interaktif membantu daya ingat siswa (May et al., 2024) Sehingga dapat model pembelajaran *Teams Games Tournament* sangat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan segala kelebihannya.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Margareta dan Manalu (Margareta & Manalu, 2023) bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Sehingga, berdasarkan hasil yang telah dijabarkan maka implikasi pendidikan pada penelitian ini telah terbukti bahwa terdapat efektivitas pada model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Bamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dimana kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI pada kelas eksperimen sebelum diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Bamboozle* memperoleh nilai rata-rata 46,72 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 48,44. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada ranah kognitif melalui *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama memiliki nilai yang rendah.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Bamboozle* terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menghasilkan persentase sebesar 86% dengan kategori sangat memuaskan.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Bamboozle*. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *post-test* di kelas eksperimen mendapat nilai 81,25 sedangkan nilai *post-test* kelas kontrol 66,41. Pada ranah afektif spiritual di kelas eksperimen mendapat nilai (86,09) dan afektif sosial (85,22) sedangkan kelas kontrol pada ranah afektif spiritual mendapat nilai (77,97) dan ranah afektif sosial (78,13). Pada ranah psikomotorik di kelas eksperimen mendapat nilai (83,34) sedangkan kelas kontrol (69,81). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Bamboozle* yang digunakan di kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang digunakan di kelas kontrol dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Acknowledge

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung; Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung; Wakil Dekan II Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung; Dekan III Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung; Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Bandung; Sekretaris Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Bandung; Seluruh staf Dosen dan Tenaga Pendidik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung yang telah membekali ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat selama perkuliahan; Bapak Dr. H. Aep Saepudin, Drs., M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Skripsi I dan Ibu Dr. Huriyah Rachmah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh ketulusan, kesabaran, kebijaksanaan dan dapat meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya sehingga peneliti mampu memperbaiki kesalahan, kekurangan, maupun ketidaktahuannya sehingga bertambah wawasan dan ilmu peneliti; Kedua orang tua tercinta yaitu Ayahanda Anda Juanda dan Ibunda Imas Umu Hanifah yang telah memberikan segala pengorbanannya sehingga peneliti bisa menyelesaikan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Adilah, N. (2018). Perbedaan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Metode Mind Map dengan Metode Ceramah. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 98. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7521>
- [2] Ariani, T., & Agustini, D. (2018). Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(2), 65–77. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>
- [3] Daulay, A. S. (2022). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Darul 'Ilmi*, Vol. 10 No(02), 276.
- [4] Ernada, K., Hartanto, S., & Gusmania, Y. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Ludo terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Kolese Tiara Bangsa Batam. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 113–121. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.3127>
- [5] Hafizha, D., Ananda, R., & Aprinawati, I. (2022). Analisis Pemahaman Guru Terhadap Gaya Belajar Siswa Di Sdn 020 Ridan Permai. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 25–33. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p25-33>
- [6] Margareta, E., & Manalu, S. I. Y. (2023). Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Entrepreneurship*, 1(3), 24–33.
- [7] May, B., Tobing, D. U. A. L., Ritonga, N. S., Jamaludin, & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. 2(1), 62–69.
- [8] Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659.
- [9] Numimiti, A., Iskandar, & Nuryatin, A. (2023). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Dengan Motivasi Belajar Sebagai Mediator. 2023(15), 192–201.
- [10] Prakoso, P. S., & Santosa, A. B. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model TGT Menggunakan Permainan Uno Stacko pada Mata Pelajaran Pemrograman Kelas XI TAV SMKN 1 Blitar Agus Budi santosa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(2), 301–306.

- [11] Salehoddin. (2021). *Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKn melalui TGT pada Siswa Kelas V. I*, 28–36.
- [12] Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. 10(2), 234–245.
- [13] Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- [14] Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- [15] Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- [16] Yasin, I. (2021). Problem Kultural Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia: Perspektif Total Quality Management. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 239–246. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.87>
- [17] Yurisnawati, E. (2016). Peningkatan Kemampuan Siswa Dalam Mengidentifikasi Ciri Negara Berkembang dan Negara Maju dengan Menggunakan Model STAD. *Serambi Akademica*, IV(1), 18–27.