PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) MENGGUNAKAN MEDIA *BINGO GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM SISWA KELAS VII MTs. MA'ARIF KETEGAN SIDOARJO

SKRIPSI

OLEH:

AINUR RUCHAMA

20211700101071

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

MOJOKERTO

2025

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) MENGGUNAKAN MEDIA *BINGO GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM SISWA KELAS VII MTs. MA'ARIF KETEGAN SIDOARJO

Skripsi

Diajukan kepada :
Fakultas Tarbiyah Universitas KH. Abdul Chalim
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Ainur Ruchama

20211700101071

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM

Dosen Pembimbing:
Dr. Juli Amaliyah Nasucha, M.Pd.I
NIDN. 2122079101

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS PESANTREN KH. ABDUL CHALIM
PACET MOJOKERTO
2025

ABSTRAK

(Ruchama, Ainur Pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Menggunakan Media *Bingo Game* Terhadap Hasil Belajar Materi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Mts. Ma'arif Ketegan Sidoarjo, Skripsi Program Sarjana Pendidikan Agama Islam Universitas Pesantren KH. Abdul Chalim Mojokerto, 2025. Pembimbing : Dr. Juli Amaliyah Nasucha, M.Pd.I

Kata Kunci : *Teams Games Tounament* (TGT), *Bingo Game,* Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *bingo game* terhadap hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas VII di MTs Ma'arif Ketegan Sidoarjo. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya pendidikan dalam membentuk karakter generasi muda dan peran SKI dalam memberikan wawasan sejarah serta nilai-nilai moral kepada siswa. Namun, metode pembelajaran yang konvensional sering kali membuat siswa kurang tertarik dan berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan penggunaan model TGT menggunakan media bingo game yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*, di mana siswa akan diuji sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah diterapkannya model TGT dengan media *bingo game*. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil akademik tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama dan komunikasi.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT*) menggunakan media *bingo game*, diperoleh rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dari 61,37 menjadi 78,06. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model tersebut mampu meningkatkan pencapaian belajar siswa. Selain itu, hasil uji *Paired Sample T-Test* mengungkapkan adanya hubungan antara nilai pretest dan posttest. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,802 dengan signifikansi 0,000 mengindikasikan hubungan yang kuat dan bermakna secara statistik, karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

ABSTRACT

(Ruchama, Ainur The Influence of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament Using Bingo Game Media on Students' Learning Outcomes in Islamic Cultural History for Grade VII at MTs Ma'arif Ketegan Sidoarjo, Skripsi Program Sarjana Pendidikan Agama Islam Universitas Pesantren KH. Abdul Chalim Mojokerto, 2025. Pembimbing : Dr. Juli Amaliyah Nasucha, M.Pd.I

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Bingo Game, Learning Outcomes, Islamic Cultural History

This study aims to examine the influence of implementing the cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) using bingo game media on students' learning outcomes in the subject of Islamic Cultural History (SKI) for seventh-grade students at MTs Ma'arif Ketegan Sidoarjo. The background of this research stems from the importance of education in shaping the character of the younger generation and the role of SKI in providing historical insight and moral values to students. However, conventional teaching methods often fail to engage students and negatively affect their academic performance. Therefore, this study proposes the use of the TGT model with bingo game media to foster a more active and enjoyable learning environment.

This research employs a quantitative approach using a one-group pretest-posttest design, where students are tested before and after the implementation of the learning model. The results of the study are expected to demonstrate a significant improvement in students' learning outcomes following the application of the TGT model with bingo game media. The research not only focuses on academic enhancement but also aims to develop students' social skills, such as collaboration and communication.

The implementation of the TGT cooperative learning model using bingo game media resulted in an increase in the average learning outcome score of the experimental class from 61.37 to 78.06. This indicates that the model effectively enhances students' academic performance. Furthermore, the results of the Paired Sample T-Test revealed a strong and statistically significant correlation between pretest and posttest scores, with a correlation coefficient of 0.802 and a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). Therefore, it can be concluded that the Teams Games Tournament model is effective in improving students' learning outcomes.

ملخص البحث

)رُحَمَا، عينور .**تأثير نموذج التعلم التعاوني من نوع مسابقة الألعاب الجماعية (TGT) باستخدام وسيلة لعبة بينجو على نتائج تعلم مادة تاريخ الثقافة الإسلامية لدى طلاب الفصل السابع بمدرسة معارف كتيجان المتوسطة بسيدوارجو** .بحث علمي، برنامج بكالوريوس التربية الإسلامية، جامعة معهد كياهي حاج عبد الحليم مجوكيرتو، ٢٠٢٥. المشرفة: الدكتورة يولي أملية نصوحة الماجستير(.

الكلمات الرئيسية :مسابقة الألعاب الجماعية(TGT) ، لعبة بينجو، نتائج التعلم، تاريخ الثقافة الإسلامية.

يهدف هذا البحث إلى دراسة تأثير تطبيق نموذج التعلم التعاوني من نوع مسابقة الألعاب الجماعية (Teams Games Tournament)باستخدام وسيلة لعبة بينجو (Bingo Game) على نتائج تعلم مادة تاريخ الثقافة الإسلامية لدى طلاب الفصل السابع بمدرسة معارف كتيجان المتوسطة بسيدوارجو. انطلق هذا البحث من أهمية التربية في بناء شخصية الأجيال الشابة ودور مادة تاريخ الثقافة الإسلامية في تقديم الرؤى التاريخية والقيم الأخلاقية للطلاب. ومع ذلك، فإن طرق التعلم التقليدية غالباً ما تجعل الطلاب أقل اهتماماً مما يؤثر سلباً على نتائج تعلمهم. ولذلك، اقترح هذا البحث استخدام نموذج TGT بوسيلة لعبة بينجو لخلق جو تعليمي أكثر نشاطاً ومتعة.

اعتمد البحث المنهج الكمي مع تصميم الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الواحدة(One-Group Pretest-Posttest Design). وأظهرت نتائج البحث أن تطبيق نموذج التعلّم التعاوني TGTباستخدام وسيلة لعبة بينجو أدى إلى ارتفاع متوسط درجات الطلاب من ٦١،٣٧ في الاختبار القبلي إلى ٧٨،٠٦ في الاختبار البعدي، مما يدل على تحسن ملموس في تحصيل الطلاب الدراسي. كما كشفت نتائج اختبار (Paired Sample T-Test) عن وجود علاقة قوية بين نتائج الاختبارين، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط ٠،٨٠٢ بمستوى دلالة ٠،٠٠٠. وبما أن قيمة الدلالة أصغر من ٠،٠٥، فهذا يشير إلى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية قوية. وبناءً على ذلك، يمكن استنتاج أن تطبيق نموذج مسابقة الألعاب الجماعية فعال في تحسين نتائج تعلم الطلاب.

UNIVERSITAS KH ABDUL CHALIM