ABSTRAK

Yulita Anggitya Fauziah (2230040103): "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (*TGT*) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Agama Islam (Penelitian pada Siswa Kelas 5 SD Tulus Kartika)"

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang bersifat teacher-centered. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran kurang interaktif dan tidak cukup mendorong partisipasi aktif siswa. Untuk menjawab permasalahan tersebut, diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (*TGT*), yang merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh Slavin (1995) dalam kerangka pembelajaran kooperatif. Model ini menggabungkan kerja kelompok dan elemen permainan (*game*) serta turnamen (*tournament*), yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pelaksanaan model *TGT* dalam pembelajaran PAI; (2) menganalisis pengaruh model *TGT* terhadap motivasi belajar siswa; dan (3) menganalisis pengaruh model *TGT* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen tipe *non-equivalent control group design*. Sampel terdiri dari 28 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol.

Secara teoretis, model *TGT* diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar melalui elemen kompetisi yang sehat dan kolaborasi kelompok, sesuai dengan teori motivasi belajar dari McClelland yang menekankan pentingnya dorongan untuk berprestasi (need for achievement) dalam meningkatkan performa siswa. Selain itu, model ini juga mendukung pencapaian hasil belajar kognitif karena siswa didorong untuk saling membantu memahami materi secara mendalam sebelum mengikuti turnamen.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket skala Likert untuk mengukur motivasi belajar, dan tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar kognitif. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis melalui *Mann-Whitney Test* dengan bantuan SPSS versi 26.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan model *TGT* menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan; (2) terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan rata-rata skor 3,96 (kategori tinggi) pada kelas eksperimen dibandingkan 3,25 (kategori sedang) pada kelas kontrol, dengan selisih 0,71 poin; dan (3) terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar kognitif, di mana kelas *TGT* memperoleh rata-rata skor 81,43 (kategori sangat baik), sedangkan kelas kontrol memperoleh 69,20 (kategori cukup), dengan selisih 12,23 poin.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang sekolah dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

الملخص

يوليتا أنجيتيا فوزية (٢٢٣٠٠٤٠١٠٣) "تأثير نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية (*TGT*)على الدافعية ونتائج التعلم المعرفي في مادة التربية الدينية الإسلامية (دراسة على طلاب الصف الخامس في مدرسة تولوس كرتيكا الابتدائية)"

تنبع هذه الدراسة من انخفاض الدافعية والنتائج المعرفية لدى الطلاب في مادة التربية الإسلامية، ويُعزى ذلك إلى استخدام أساليب التدريس التقليدية التي تركز على المعلم. هذا النهج يجعل عملية التعلم أقل تفاعلية ولا يشجع على المشاركة النشطة للطلاب. لمعالجة هذه المشكلة، تم تطبيق نموذج التعلم التعاوني من نوع "المسابقة الجماعية (*Team Game Tournament - TGT*) "، وهو أحد استراتيجيات التعلم التي طورها سلافين (١٩٩٥) في إطار التعلم التعاوني. يجمع هذا النموذج بين العمل الجماعي وعناصر اللعبة والمنافسة، والتي تهدف إلى تعزيز مشاركة الطلاب بشكل نشط وممتع.

تهدف هذه الدراسة إلى:

(١) وصف تنفيذ نموذج *TGT* في تدريس مادة التربية الإسلامية؛ (٢) تحليل تأثير نموذج *TGT* على دافعية التعلم لدى الطلاب؛ (٣) تحليل تأثيره على نتائج التعلم المعرفية .استخدمت الدراسة منهجًا كميًا بتصميم شبه تجريبي من نوع "مجموعة ضابطة غير مكافئة". تكونت العينة من ٢٨ طالبًا في الصف التجريبي و٢٥ طالبًا في الصف الضابط.

من الناحية النظرية، يُعتقد أن نموذج *TGT* قادر على زيادة دافعية التعلم من خلال عنصر التنافس الصحي والتعاون الجماعي، وذلك تماشيًا مع نظرية الدافعية لدى ماكليلاند التي تؤكد على أهمية دافع الإنجاز في تحسين أداء الطلاب. إضافة إلى ذلك، يدعم هذا النموذج تحقيق نتائج معرفية أفضل من خلال تشجيع الطلاب على مساعدة بعضهم البعض في فهم المادة بعمق قبل الدخول في المسابقة.

تم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والتوثيق، والاستبيان بمقياس ليكرت لقياس دافعية التعلم، واختبار متعدد الخيارات لقياس النتائج المعرفية. وقد تم تحليل البيانات باستخدام اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار التجانس، واختبار الفرضيات من خلال اختبار مان-ويتني باستخدام برنامج SPSS الإصدار ٢٦.

أظهرت نتائج الدراسة ما يلي:

(١) أن تطبيق نموذج *TGT* خلق بيئة تعليمية نشطة وتنافسية وممتعة؛ (٢) أن هناك زيادة في دافعية التعلم لدى الطلاب، حيث بلغ متوسط الدرجة ٣,٩٦ (فئة عالية) في الصف التجريبي مقارنة بـ ٣,٢٥ (فئة متوسطة) في الصف الضابط، بفارق قدره ٠,٧١ نقطة؛ (٣) وجود فرق معنوي في النتائج المعرفية، حيث حصل الصف الذي استخدم نموذج *TGT* على متوسط درجة ٨١,٤٣ (فئة ممتازة)، بينما حصل الصف الضابط على ٦٩,٢٠ (فئة مقبولة)، بفارق قدره ١٢,٢٣ نقطة.

وبناءً عليه، ثبت أن نموذج التعلم التعاوني من نوع *TGT* فعال في زيادة دافعية التعلم وتحسين النتائج المعرفية لدى الطلاب، خاصة في مادة التربية الإسلامية على مستوى المرحلة الابتدائية.

ABSTRACT

Yulita Anggitya Fauziah (2230040103): "The Influence of the *Team Game Tournament* (*TGT*) Type of Cooperative Learning Model on Motivation and Cognitive Learning Outcomes in Islamic Religious Education (A Study on Fifth Grade Students of SD Tulus Kartika)"

This study was motivated by the low levels of student motivation and cognitive learning outcomes in the subject of Islamic Religious Education (IRE), largely due to the use of conventional teacher-centered learning methods. Such approaches result in less interactive and less engaging learning experiences. To address this issue, the cooperative learning model type *Team Game Tournament* (*TGT*) was implemented. Developed by Slavin (1995), *TGT* integrates teamwork with competitive game elements, aiming to increase student participation and enjoyment in the learning process.

The objectives of this study were to: (1) describe the implementation of the *TGT* model in IRE classes; (2) analyze the effect of *TGT* on students' learning motivation; and (3) analyze the effect of *TGT* on students' cognitive learning outcomes. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a *non-equivalent control group design*. The sample consisted of 28 students in the experimental class and 25 in the control class.

Theoretically, the *TGT* model enhances learning motivation through healthy competition and group collaboration, in line with McClelland's theory of motivation, which emphasizes the need for achievement as a driver of performance. This model also supports improved cognitive outcomes, as students are encouraged to help one another understand learning materials in preparation for the tournament stage.

Data collection techniques included observation, interviews, documentation, Likert-scale questionnaires to measure motivation, and multiple-choice tests to assess cognitive learning outcomes. Data were analyzed using normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing using the Mann-Whitney Test with SPSS version 26.

The results showed that: (1) the *TGT* model created a fun, competitive, and collaborative learning atmosphere; (2) students' learning motivation increased, with an average score of 3.96 (high category) in the *TGT* class compared to 3.25 (medium category) in the control class—a difference of 0.71 points; and (3) there was a significant difference in cognitive learning outcomes, with the *TGT* class scoring an average of 81.43 (very good category), compared to 69.20 (adequate category) in the control class—a 12.23-point difference.

Based on these findings, the *TGT* cooperative learning model is recommended as an effective strategy to improve student motivation and cognitive learning outcomes in Islamic Religious Education at the elementary level.