

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam dunia pendidikan, motivasi belajar siswa dan hasil belajar kognitif adalah dua aspek yang sangat penting untuk diperhatikan. Kedua aspek ini memiliki keterkaitan yang erat dan berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Di Indonesia, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), seringkali dijumpai permasalahan berupa rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Kondisi ini menjadi tantangan signifikan bagi pendidik dan peneliti pendidikan untuk menemukan solusi inovatif.

Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI terutama disebabkan oleh dominasi penggunaan metode pembelajaran konvensional. Metode ceramah dan hafalan yang masih dominan digunakan seringkali tidak mampu menarik minat siswa untuk belajar secara aktif dan mendalam. Penelitian Rahman, Suryadi, dan Sumarna menunjukkan bahwa metode konvensional cenderung membuat siswa pasif dan kurang termotivasi dalam proses belajar. Hal ini karena metode tersebut tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka merasa bosan dan tidak tertantang.¹

Rendahnya hasil belajar siswa juga dapat disebabkan oleh kurang tepatnya pemilihan metode pembelajaran. Misalnya, penggunaan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*) yang tidak selalu sesuai dengan karakteristik semua materi PAI. *PBL* membutuhkan kemampuan berpikir kritis yang tinggi dari siswa, yang mungkin belum siap pada tahap awal pembelajaran.²

¹ S. Rahman, A., Suryadi, D., & Sumarna, "The Impact of Conventional Learning Methods on Students' Motivation and Learning Outcomes in Islamic Education," *International Journal of Learning and Teaching* 13, no. 3 (2021): 185–194.

² C. E Hmelo-Silver, "Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?," *Educational Psychology Review* 31, no. 2 (2019): 277–292.

Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, yang berujung pada rendahnya hasil belajar mereka.

Motivasi belajar adalah faktor internal yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan belajarnya. Menurut teori motivasi dari Deci dan Ryan, motivasi intrinsik, yaitu dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar karena mereka tertarik dan menikmati proses belajar itu sendiri, sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Namun, jika metode pembelajaran yang digunakan tidak mampu menstimulasi motivasi intrinsik siswa, maka hasil belajar yang dicapai juga tidak akan maksimal.³ Schunk menekankan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, diperlukan metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan peran serta siswa secara aktif dan menyenangkan.⁴

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 5 September 2024 terhadap siswa kelas V SD Tulus Kartika, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, terutama pada mata pelajaran PAI. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran tersebut adalah 80, namun dari 27 siswa, terdapat 16 siswa yang belum mencapai KKM. Beberapa faktor penyebab kondisi ini antara lain aspek guru, seperti (1) kurangnya pemberian kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, dan (2) penggunaan model pembelajaran yang belum mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dan tertarik dalam kegiatan belajar. Dari sisi siswa, (1) sebagian besar masih kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, dan (2) terlihat minim keberanian serta kurangnya minat dalam mengikuti pembelajaran.

Berangkat dari permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik minat siswa terhadap materi pelajaran, sehingga keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah

³ R. M. Deci, E. L., & Ryan, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness* (Guilford Press, 2017).

⁴ J. L. Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications* (Pearson, 2020).

model pembelajaran kooperatif. Model ini melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk saling membantu mencapai tujuan belajar bersama. Salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif adalah *Team Game Tournament (TGT)*, yang menggabungkan kerja sama dengan kompetisi sehat antar siswa guna meningkatkan motivasi belajar mereka.⁵

Model *TGT* melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif dan turnamen. Setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan yang beragam, yang saling bekerja sama untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan.⁶ Siswa juga berpartisipasi dalam turnamen di mana mereka bersaing dengan anggota kelompok lain, yang menambah semangat kompetitif dan motivasi belajar mereka. Setiawan, Surya, dan Zulfikar menemukan bahwa penerapan model *TGT* secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif siswa dan pemahaman materi.⁷

Beberapa penelitian telah mengonfirmasi efektivitas model *TGT* dalam berbagai konteks pembelajaran. Studi oleh Wibowo menemukan bahwa siswa yang belajar dengan model *TGT* menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar kognitif dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional.⁸ Selain itu, penelitian oleh Permatasari, Hartono, dan Purnamasari juga menunjukkan bahwa model *TGT* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.⁹

Lebih lanjut, penelitian oleh Rahardjo dan Harahap mengungkapkan bahwa *TGT* tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga aspek afektif dan

⁵ R. E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (Allyn & Bacon, 2015).

⁶ M. S. Kurniasih, S. R., & Nugraha, "Strategy for Creating an Effective Needs Analysis to Improve PAI Learning Quality," *Zona Education Indonesia* 1, no. 4 (2023): 219–226.

⁷ R. Setiawan, A., Surya, E., & Zulfikar, "The Effect of *TGT* Cooperative Learning Model on Students' Cognitive Achievement," *Journal of Physics: Conference Series*, 1462, no. 1 (2020).

⁸ A. Wibowo, "The Influence of *TGT* Cooperative Learning Model on Cognitive Learning Outcomes in Social Studies," *Journal of Educational Research and Practice* 8, no. 2 (2018): 198–207.

⁹ N. Permatasari, A., Hartono, R., & Purnamasari, "The Effectiveness of *TGT (Team Game Tournament)* to Improve Students' Motivation and Learning Outcomes," *Journal of Education and Learning* 13, no. 4 (2019): 563–570.

psikomotorik siswa.¹⁰ Hal ini menunjukkan bahwa *TGT* adalah metode pembelajaran yang holistik dan dapat mengembangkan berbagai aspek kemampuan siswa.

Dalam konteks pembelajaran PAI, penerapan model *TGT* dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan motivasi dan hasil belajar. PAI memiliki konten yang kaya dengan nilai-nilai moral dan etika, yang dapat diajarkan secara menarik melalui aktivitas kolaboratif dan kompetitif. Dengan *TGT*, siswa dapat belajar sambil bermain, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian Yusuf, Fikri, dan Hasanah yang menunjukkan bahwa model pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.¹¹

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mengkonfirmasi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa Kelas 5 SD Tulus Kartika. Dengan mengimplementasikan model *TGT*, diharapkan dapat ditemukan solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga kualitas pembelajaran PAI dapat meningkat secara keseluruhan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan beberapa masalah penelitian sebagai berikut:

¹⁰ D Rahardjo, S., & Harahap, "The Effect of *Team Game Tournament (TGT)* on Students' Learning Outcomes in Social Studies," *Journal of Education and Practice* 11, no. 15 (2020): 112–120.

¹¹ N. Yusuf, M., Fikri, A., & Hasanah, "The Impact of Game-Based Learning on Students' Interest and Motivation in Islamic Education," *Journal of Educational Development* 10, no. 2 (2021): 123–133.

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada mata pelajaran PAI siswa kelas 5 SD Tulus Kartika?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PAI siswa kelas 5 SD Tulus Kartika?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI siswa kelas 5 SD Tulus Kartika?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengidentifikasi “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)”. Secara khusus, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menganalisis:

1. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada mata pelajaran PAI siswa kelas 5 SD Tulus Kartika.
2. Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PAI siswa kelas 5 SD Tulus Kartika.
3. Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI siswa kelas 5 SD Tulus Kartika.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah literatur akademik terkait implementasi model pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi Guru PAI

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi guru PAI dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif. Guru akan mendapatkan wawasan baru tentang bagaimana memanfaatkan model *TGT* untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan bagi pihak sekolah dalam menyusun dan mengimplementasikan kebijakan terkait metode pembelajaran yang inovatif. Sekolah dapat menggunakan temuan ini untuk merancang program pelatihan bagi guru agar lebih siap menerapkan model *TGT*.

c. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta mengembangkan keterampilan sosial melalui aktivitas kelompok.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif *TGT* dalam konteks yang berbeda, baik dari segi mata pelajaran, tingkat pendidikan, maupun kondisi sosial budaya. Penelitian ini juga dapat memberikan dasar bagi pengembangan penelitian lebih lanjut yang mengkaji variabel lain.

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini menelaah tiga variabel utama, yaitu: variabel X (Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament/*TGT*), variabel Y_1 (Motivasi belajar), serta variabel Y_2 (Pencapaian hasil belajar kognitif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam/PAI). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terhadap tingkat motivasi dan capaian kognitif siswa dalam pembelajaran PAI di kelas V SD Tulus Kartika. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa motivasi belajar dan pencapaian kognitif siswa dalam mata pelajaran PAI masih tergolong rendah, ditandai dengan banyaknya siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu penyebab utamanya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa.

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu kerangka konseptual yang mengarahkan langkah-langkah sistematis dalam merancang pengalaman belajar demi tercapainya tujuan instruksional tertentu. Model ini juga berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.¹² Menurut Suhana dalam karyanya yang berjudul *Konsep Strategi Pembelajaran*, model pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas belajar mengajar yang mencakup peran aktif guru dan siswa dari awal hingga akhir proses.¹³ Pemilihan model pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian dengan materi ajar, kondisi lingkungan belajar, dan karakteristik peserta didik, agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk membantu satu sama lain mempelajari materi. Model ini terstruktur dan sistematis, dengan penekanan pada kerja sama dalam kelompok kecil. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa berperan aktif dengan mengikuti

¹² I. M. & A Kadarwati, *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)* (Magetan: CV. AE Grafika, 2017).

¹³ C. Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Edisi Rev. (Bandung: Refika Aditama, 2014).

arahan guru, menyelesaikan tugas bersama kelompok, menyumbangkan ide, serta mendorong partisipasi aktif dari rekan satu kelompok. Tujuan utamanya adalah meningkatkan performa akademik, penerimaan terhadap keberagaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang populer adalah *TGT*. Dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1970-an, *TGT* mengintegrasikan unsur kompetisi akademik melalui permainan dan turnamen untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁴ Langkah-langkah utama dalam *TGT* meliputi:

1. Penyajian Kelas: Guru menjelaskan materi kepada seluruh kelas.
2. Pembentukan Kelompok: Siswa dibagi menjadi kelompok heterogen.
3. Permainan: Kelompok memainkan permainan akademik untuk memperkuat pemahaman.
4. Turnamen: Perwakilan kelompok bersaing dalam turnamen akademik.
5. Penghargaan Kelompok: Kelompok dengan skor tertinggi diberikan penghargaan.¹⁵

Keunggulan *TGT* mencakup peningkatan motivasi belajar, pengembangan keterampilan sosial, dan peningkatan pemahaman materi melalui diskusi dan permainan.¹⁶ Namun, implementasinya memerlukan persiapan yang matang dan manajemen waktu yang baik.¹⁷

Di samping pemilihan model dan metode pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, keberadaan motivasi juga menjadi elemen penting dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Motivasi memegang peranan krusial dalam menunjang kesuksesan siswa selama berlangsungnya

¹⁴ K.J. DeVries, D.L. and Edwards, "Learning Games and Student Teams: Their Effects on Classroom Process," *American Educational Research Journal* Fall 10, no. 4 (1973).

¹⁵ Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*.

¹⁶ Setiawan, A., Surya, E., & Zulfikar, "The Effect of *TGT* Cooperative Learning Model on Students' Cognitive Achievement."

¹⁷ Wibowo, "The Influence of *TGT* Cooperative Learning Model on Cognitive Learning Outcomes in Social Studies."

kegiatan belajar.¹⁸ Secara umum, motivasi dipahami sebagai bentuk energi internal yang mendorong seseorang untuk bertindak, ditandai dengan munculnya sikap dan perilaku yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu. Esensinya, motivasi merupakan kesadaran individu untuk mendorong dirinya bertindak dalam rangka mencapai hasil atau target yang diharapkan. Dengan demikian, motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan psikologis yang memengaruhi serta mengarahkan perilaku manusia, termasuk dalam konteks kegiatan belajar mengajar.¹⁹

Tanpa adanya dorongan motivasional, siswa cenderung menunjukkan ketertarikan yang rendah dan kurang kesungguhan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki tingkat motivasi yang tinggi akan menunjukkan semangat belajar yang lebih besar, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, bahkan mampu mengambil inisiatif sendiri. Ketika motivasi kuat tertanam, siswa akan berupaya seoptimal mungkin menerapkan berbagai strategi belajar yang konstruktif demi meraih kesuksesan akademik.²⁰ Beberapa unsur yang memengaruhi tingkat motivasi belajar antara lain meliputi:

1. Cita-cita atau Aspirasi: Sasaran atau tujuan yang ingin dicapai siswa.
2. Kemampuan Belajar: Tingkat kemampuan siswa yang memengaruhi semangat belajarnya.
3. Kondisi Siswa: Keadaan fisik dan psikologis siswa yang berdampak pada motivasi mereka.
4. Kondisi Lingkungan: Faktor lingkungan, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat, yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.
5. Unsur Dinamis dalam Belajar: Perubahan dalam proses belajar yang kadang-kadang stabil dan terkadang tidak, tergantung pada kondisi tertentu.
6. Upaya Guru dalam Proses Pembelajaran: Peran guru dalam mempersiapkan materi hingga evaluasi pembelajaran.²¹

Siswa yang termotivasi biasanya menunjukkan beberapa indikator motivasi

¹⁸ O Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).

¹⁹ D. Dimiyati, D., & Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

²⁰ A. Gintings, *Esensi Praktis Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Humaniora, 2008).

²¹ Saefullah, *Psikologi Perkembangan Dan Pendidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia., 2012).

belajar antara lain:

1. Ketekunan dalam Belajar: Kesanggupan siswa untuk terus belajar meskipun menghadapi hambatan.
2. Ulet Menghadapi Tantangan: Kemampuan siswa menyelesaikan masalah dalam proses belajar.
3. Minat terhadap Pembelajaran: Ketertarikan siswa pada materi pelajaran yang disampaikan.
4. Kemandirian dalam Belajar: Kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa bergantung pada orang lain.
5. Berprestasi dalam Belajar: Pencapaian hasil belajar yang baik oleh siswa.²²

Motivasi sangat diperlukan dalam pembelajaran karena dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan bagian dari aspek kognitif yang sering dievaluasi oleh guru di lembaga pendidikan formal. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai hasil dari proses pembelajaran dalam periode tertentu. Secara umum, hasil belajar terbagi dalam tiga aspek utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek ini saling berkaitan dan selalu digunakan dalam pembelajaran, meskipun fokusnya mungkin berbeda sesuai dengan jenis mata pelajaran.

Motivasi memegang peran penting dalam proses pembelajaran karena dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan capaian belajar siswa. Capaian atau hasil belajar merupakan bagian dari aspek kognitif yang sering kali dijadikan tolok ukur oleh pendidik dalam lingkungan pendidikan formal.²³ Hasil belajar itu sendiri dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi secara relatif permanen dalam dimensi kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang muncul sebagai hasil dari proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu.²⁴ Secara umum, hasil belajar mencakup tiga komponen utama: ranah kognitif, afektif, dan

²² A.M. Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Press, 2012).

²³ Sudjana Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011).

²⁴ Abdul Haris Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Prassindo, 2012).

psikomotorik. Ketiga ranah ini saling berinteraksi dan senantiasa hadir dalam proses pembelajaran, meskipun penekanannya bisa berbeda tergantung pada karakteristik mata pelajaran yang diajarkan.

Hasil belajar kognitif mencakup aktivitas mental seperti berpikir, mengingat, mengembangkan kemampuan intelektual, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.²⁵ Menurut Bloom, hasil belajar kognitif mencakup enam tingkat, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.²⁶ Dalam taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Krathwohl, indikator hasil belajar kognitif diuraikan dalam enam tingkatan, yakni: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.²⁷

Berdasarkan indikator tersebut, hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kemampuan siswa yang memberikan pengaruh besar terhadap keberhasilan pembelajaran, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sekitar siswa.²⁸

Dalam penelitian ini, aspek hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dianalisis mencakup jenjang kemampuan berpikir mulai dari mengingat (C1) hingga mencipta (C6), sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun. Tujuan utama dari pembelajaran PAI adalah menanamkan nilai-nilai keislaman sebagai landasan perilaku mulia dan penjagaan diri, memperdalam pemahaman keagamaan sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk melanjutkan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, siswa diharapkan memiliki dorongan belajar yang kuat dan mampu menerapkan ajaran-ajaran PAI dalam kehidupan sehari-hari.

Langkah-langkah penelitian terkait penerapan model pembelajaran

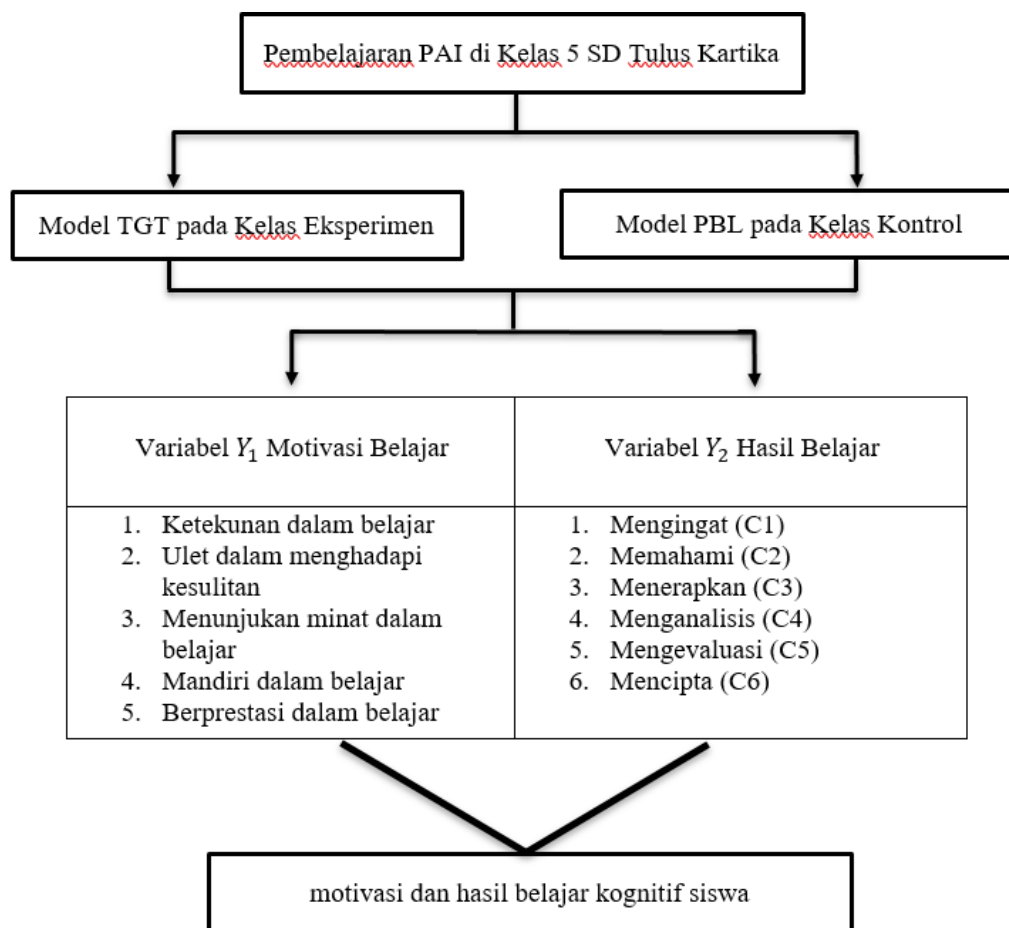
²⁵ Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*.

²⁶ B. S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I: The Cognitive Domain* (David McKay Co Inc, 1956).

²⁷ L. W. A. and D. R. Krathwohl, *A Taxonomy For Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Addison Wesley Longman, 2001).

²⁸ Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran PAI Kelas 5 di SD Tulus Kartika dapat digambarkan secara skematis sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan asumsi atau dugaan sementara terkait suatu permasalahan yang kebenarannya perlu dibuktikan melalui data atau informasi yang diperoleh dari penelitian yang valid dan reliabel, menggunakan metode yang telah ditentukan sebelumnya. Ketika seorang peneliti telah menganalisis permasalahan penelitian dengan cermat, merumuskan landasan pemikiran, serta menyusun teori sementara yang kebenarannya masih perlu diuji, maka peneliti harus memastikan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diuji secara ilmiah.

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, pembuktian kebenaran dalam penelitian ini mencakup tiga variabel utama, yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (variabel X), motivasi belajar (variabel Y_1), dan hasil belajar kognitif (variabel Y_2).

Hipotesis merupakan suatu pernyataan dugaan atau asumsi awal terhadap suatu masalah, yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan data atau informasi yang sahih dan dapat dipercaya, menggunakan metode penelitian yang telah dirancang sebelumnya. Ketika peneliti telah mengkaji permasalahan secara mendalam, menyusun kerangka pemikiran, dan merumuskan teori awal yang masih bersifat tentatif, maka penting untuk memastikan bahwa hipotesis yang dirumuskan tersebut dapat diuji secara ilmiah.²⁹ Sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini, proses pengujian hipotesis melibatkan tiga variabel utama, yaitu implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (variabel X), motivasi belajar siswa (variabel Y_1), serta capaian hasil belajar kognitif (variabel Y_2).

Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat kesesuaian antara pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dengan tahapan yang dikembangkan oleh DeVries dan Edwards dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SD Tulus Kartika.
2. Terdapat pengaruh positif penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di kelas V SD Tulus Kartika.
3. Terdapat pengaruh positif penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran PAI di kelas V SD Tulus Kartika.

²⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya merujuk pada studi-studi yang telah dilakukan dan memiliki relevansi dengan topik yang sedang dikaji. Tujuan dari peninjauan penelitian terdahulu adalah untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang terkait, sehingga penelitian yang sedang dilakukan dapat memberikan kontribusi yang lebih mendalam dan bermakna bagi perkembangan keilmuan. Berdasarkan hasil telaah, peneliti tidak menemukan rumusan masalah yang secara persis sama dengan fokus penelitian ini, yakni mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (*TGT*) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V SD Tulus Kartika. Meskipun demikian, terdapat sejumlah studi lain yang memiliki keterkaitan dengan tema yang diangkat dalam penelitian ini, antara lain:

1. Permatasari, Hartono, dan Purnamasari meneliti tentang “*The effectiveness of TGT (Team Game Tournament) to improve students' motivation and learning outcomes*” yang diterbitkan dalam *Journal of Education and Learning*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan signifikan, begitu juga dengan hasil belajar yang menunjukkan peningkatan dari nilai rata-rata sebelum dan sesudah penerapan model *TGT*.³⁰
2. Setiawan, Surya, dan Zulfikar meneliti tentang “*The effect of TGT Cooperative learning model on students' cognitive achievement*”, yang diterbitkan dalam *Journal of Physics: Conference Series*. Hasil temuannya menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pelajaran fisika. Nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model *TGT* dalam proses pembelajaran.³¹

³⁰ Permatasari, A., Hartono, R., & Purnamasari. (2019)

³¹ Setiawan, A., Surya, E., & Zulfikar. (2020)

3. Wibowo meneliti tentang "*The influence of TGT Cooperative learning model on cognitive learning outcomes in social studies*", yang diterbitkan dalam *Journal of Educational Research and Practice*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan model *TGT* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran IPS. Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan secara signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran *TGT*.³²
4. Rahman, Suryadi, dan Sumarna meneliti tentang "*The impact of conventional learning methods on students' motivation and learning outcomes in Islamic education*", yang diterbitkan dalam *International Journal of Learning and Teaching*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Nilai rata-rata motivasi dan hasil belajar siswa cenderung rendah dengan penggunaan metode konvensional.³³
5. Yusuf, Fikri, dan Hasanah meneliti tentang "*The impact of game-based learning on students' interest and motivation in Islamic education*", yang diterbitkan dalam *Journal of Educational Development*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata minat dan motivasi belajar siswa yang menunjukkan peningkatan signifikan setelah diterapkannya metode pembelajaran berbasis permainan.³⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti menyimpulkan beberapa aspek kebaruan dalam penelitian ini yang belum pernah diteliti sebelumnya, yaitu:

- a. Fokus Penelitian: Penelitian ini lebih fokus pada penerapan model pembelajaran *TGT* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif

³² Wibowo, A. (2018)

³³ Rahman, A., Suryadi, D., & Sumarna. (2021)

³⁴ Yusuf, M., Fikri, A., & Hasanah (2021)

pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada mata pelajaran lain seperti matematika, fisika, dan IPS.

- b. Lokasi dan Waktu Penelitian: Tempat dan tahun penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya, dengan mengambil lokasi penelitian di SD Tulus Kartika pada tahun 2024. Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *TGT* di lokasi ini belum pernah diteliti sebelumnya.

