

ABSTRAK

Azkya Syaira Khairani, 1212020045, 2025. *Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantu Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMPN 71 Bandung).*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 71 Bandung pada mata pelajaran PAI. Hal ini berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi, apabila diberi tugas hanya sebagian siswa yang mengerjakan, dan siswa kurang terlibat langsung saat proses pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media teka-teki silang.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Penerapan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 71 Bandung, 2) Motivasi belajar siswa setelah menerapkan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media teka-teki silang pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 71 Bandung, 3) Pengaruh model kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 71 Bandung.

Melalui model kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media teka-teki silang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah “penerapan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 71 Bandung”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen pada *nonequivalent group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan wawancara. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas dan reliabilitas, uji *n-gain* dan uji hipotesis dengan statistik *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penerapan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media teka-teki silang terlaksana dengan sangat baik dan mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dengan skor 85,71% hingga 100% pada pertemuan kedua, 2) Motivasi belajar siswa setelah menerapkan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media teka-teki silang menunjukkan adanya kenaikan rata-rata nilai sebesar 68,43 menjadi 68,89, 3) Pengaruh model kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan perhitungan *n-gain* sebesar 0,014 atau 1,47% dikategorikan rendah. Adapun hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi $0,821 > 0,05$, maka hipotesis ditolak. Artinya tidak terdapat pengaruh pada model kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap motivasi belajar siswa.