

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu usaha terencana dan sadar untuk mewariskan nilai-nilai budaya dari generasi ke generasi selanjutnya (BP, 2022). Sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif. Menurut Saleh Abdullah, pendidikan juga dapat dipahami sebagai sebuah proses yang diinisiasi oleh masyarakat untuk mengarahkan generasi muda menuju kemajuan, malalui cara-cara yang disesuaikan dengan potensi mereka (Abdillah, 2019).

Pendidikan memegang peran penting bagi setiap bangsa, terutama bagi negara berkembang. Perkembangan pendidikan sangat mempengaruhi kelangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, pendidikan berkualitas menjadi prioritas utama bagi negeri yang berorientasi pada kemajuan (Nur Endah Hikmah Fauziyah, 2020). Pendidikan yang bermutu dapat meningkatkan kesejahteraan bangsa dan memungkinkan individu mencapai potensi maksimal dalam kehidupan dunia dan akhirat. Hal ini selaras dengan pesan yang terkandung dalam al-Qur'an Surat Al-Mujadalah Ayat 11, yang menyatakan bahwa orang-orang beriman dan berilmu memiliki derajat yang tinggi di sisi Allah Swt.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ  
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ  
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-

orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Mujadalah:11)

Ayat ini menggarisbawahi bahwa pendidikan adalah kunci untuk mewujudkan manusia ideal sesuai dengan ajaran agama. Keberhasilan pendidikan bergantung pada keselarasan antara keimanan, ilmu pengetahuan, dan pengalaman nilai-nilai terpuji dalam pembelajaran dan kehidupan. Pendidikan yang holistik akan menghasilkan generasi yang beriman, berilmu, dan berakhlak mulia. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh tingkat partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pendidikan bukan hanya proses satu arah, tetapi interaksi dinamis antara guru dan siswa. Siswa perlu memiliki motivasi intrinsik; rasa ingin tahu dan kemandirian dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan terkait motivasi siswa, sebagaimana yang peneliti temukan bahwa siswa di SMPN 71 Bandung kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi, apabila diberi tugas hanya sebagian siswa yang mengerjakan, dan siswa kurang terlibat langsung saat proses pembelajaran. Hal ini senada oleh hasil wawancara dengan guru PAI di SMPN 71 Bandung, di mana ketika kami sebagai guru menjelaskan, banyak siswa yang masih mengobrol dan bercanda dengan temannya, serta ketika diberi tugas tidak langsung dikerjakan. Fakta dan fenomena ini menunjukkan bahwa salah satu masalah utama adalah rasa bosan siswa saat belajar, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik. Akibatnya, siswa kurang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru dalam metode pengajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu solusinya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, seperti model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1995 merupakan model pembelajaran kooperatif pertama yang diperkenalkan oleh

Jhons Hopkins (Haryanti, 2022). Dalam model ini, siswa belajar dalam kelompok kecil dan mengikuti turnamen akademik dengan kelompok lain. Menurut Slavin, *team game tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan pertandingan permainan antara tim atau anggota kelompok, yang memungkinkan siswa belajar secara kolaboratif dalam suasana yang menyenangkan (Slavin, 2005). Pembelajaran dengan model *team game tournament* (TGT) memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih santai sambil mengembangkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam belajar (Hairul Rachman Sultani, 2023).

Model *team game tournament* (TGT) ini akan lebih efektif jika dikombinasikan dengan media yang sesuai dan menarik. Penggunaan media yang tepat dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang digunakan adalah teka-teki silang (TTS). Teka-teki silang (TTS) adalah permainan yang melibatkan pengisian kotak-kotak kosong dengan huruf untuk membentuk kata-kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Sebagai alat pembelajaran, teka-teki silang (TTS) sangat efektif untuk menerapkan informasi teoritis karena dapat melatih siswa dalam mengingat, memahami, dan mengasosiasikan kata-kata dengan tepat (Kurniawati, 2024).

Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik. Menurut Frederick J. Mc. Donald, motivasi adalah dorongan mendasar yang mendorong individu untuk bertindak. Dorongan ini berasal dari dalam diri berupa keinginan untuk terlibat dalam pembelajaran, menyelesaikan tugas, mengulang materi, dan membaca buku tanpa dorongan dari pihak lain. Motivasi siswa dapat dilihat dari sikap mereka pada saat proses pembelajaran, seperti minat, semangat, tanggung jawab, rasa senang dalam menyelesaikan tugas, dan respon terhadap stimulus yang diberikan oleh guru (Nurlina Ariani Hrp, 2022). Motivasi yang kuat akan membantu siswa untuk tetap fokus dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Dengan demikian, motivasi menjadi salah satu faktor utama dalam menentukan keberhasilan belajar siswa di sekolah.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana 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. Bagaimana 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. Bagaimana 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?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka 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.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoretis
  - a. Salah satu alternatif untuk mendorong motivasi belajar siswa.
  - b. Menjadi dasar pemikiran untuk penelitian selanjutnya, baik oleh penulis sendiri maupun peneliti lain.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Guru
    - 1) Meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
    - 2) Mengasah keterampilan guru dalam memanfaatkan beragam media pembelajaran.
  - b. Bagi Siswa
    - 1) Membantu siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar selama proses pembelajaran.
    - 2) Meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran.
  - c. Bagi Sekolah
    - 1) Menjadi bahan pertimbangan dalam menilai peningkatan kinerja guru.
    - 2) Sebagai langkah untuk memperbaiki kualitas manajemen pengajaran di sekolah.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran yang efektif ditandai dengan keterlibatan aktif siswa. Salah satu upaya untuk mencapainya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, seperti model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*. Dalam model ini, siswa dikelompokkan secara heterogen berdasarkan berbagai faktor, seperti tingkat prestasi akademik dan jenis kelamin (Riza Intan Ramadhani, 2024).

Menurut Shoimin (2004:203), *team game tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan mendorong partisipasi

aktif seluruh siswa tanpa memandang status. Rusman (2014:2224) menambahkan bahwa *team game tournament* melibatkan siswa dalam kelompok belajar heterogen yang terdiri dari 5-6 orang dengan beragam kemampuan, jenis kelamin, suku, atau ras (Sururi & B S, 2022). Robert E. Slavin menjelaskan bahwa model *team game tournament* menggunakan pendekatan akademik di mana setiap kelompok bersaing dengan kelompok lain yang memiliki kemampuan setara berdasarkan kinerja sebelumnya.

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif *team game tournament* tidak hanya mendorong kerja sama dalam kelompok heterogen tetapi juga menciptakan kompetisi yang adil dan memotivasi siswa untuk belajar.

Langkah-langkah dalam metode *team game tournament* menurut Robert E. Slavin:

1. Presentasi kelas
2. Membuat tim
3. *Game* dan turnamen
4. Rekognisi tim.

Dalam pelaksanaannya, guru dapat memanfaatkan berbagai alat bantu, misalnya media visual guna membantu memperjelas isi materi dan menjadikan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Salah satu media yang memiliki potensi besar untuk dikombinasikan dengan *team game tournament* ialah teka-teki silang. Menurut Ade (2021), teka-teki silang merupakan permainan yang mampu memicu daya pikir siswa dalam proses pembelajaran (Paula Yunita Seku Ra'o, 2021). Menurut Zaini Hisyam (2013), teka-teki silang merupakan salah satu teknik pembelajaran yang menghadirkan suasana menyenangkan tanpa mengurangi inti dari proses pembelajaran. Metode ini dikembangkan untuk membangkitkan minat siswa, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mencari dan memperoleh informasi. Senada dengan hal tersebut, Setiawan mengemukakan bahwa teka-teki silang adalah permainan pengisian kotak kosong yang bertujuan memperkuat konsentrasi dan daya ingat siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa menggabungkan model kooperatif tipe *team game tournament* dan teka-teki

silang tidak hanya memperkaya suasana belajar yang lebih menarik, tetapi juga meningkatkan hasil belajar serta keterampilan sosial siswa secara efektif.

Langkah-langkah penggunaan teka-teki silang dalam pembelajaran menurut Lubis (2019) adalah sebagai berikut:

1. Menuliskan kata-kata kunci atau istilah terkait materi
2. Membuat kisi-kisi untuk diisi dengan kata-kata tersebut
3. Menyusun pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat
4. Membagikan teka-teki silang kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok
5. Memberikan penghargaan kepada individu atau kelompok yang menyelesaikan dengan cepat dan benar (Silvia Agustin, 2021).

Sebaliknya, pembelajaran konvensional yang pada umumnya mengandalkan metode ceramah, sesi tanya jawab, dan pemberian tugas seringkali kurang mampu melibatkan siswa secara aktif. Dalam metode ceramah, guru lebih banyak berbicara untuk menyampaikan materi, sedangkan siswa biasanya hanya mendengarkan tanpa banyak berpartisipasi. Sanjaya (2008:148-149) menyatakan bahwa metode ceramah melibatkan interaksi antara guru dan siswa melalui penjelasan lisan mengenai konsep-konsep tertentu, diakhiri dengan sesi tanya jawab (Peranginangin, 2020). Mansyur (1991) menjelaskan bahwa metode ceramah adalah cara di mana guru menjelaskan materi pelajaran secara langsung kepada siswa melalui penjelasan lisan (Jafar, 2021). Sriyono (1992:99) menambahkan bahwa metode ceramah dilakukan melalui lisan oleh guru kepada siswa (Ningtyas & Pradikto, 2025). Dengan demikian, meskipun metode ini memungkinkan penyampaian materi secara sistematis, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran seringkali terbatas.

Langkah-langkah dalam pembelajaran metode ceramah menurut Setyaningrum (2019), meliputi:

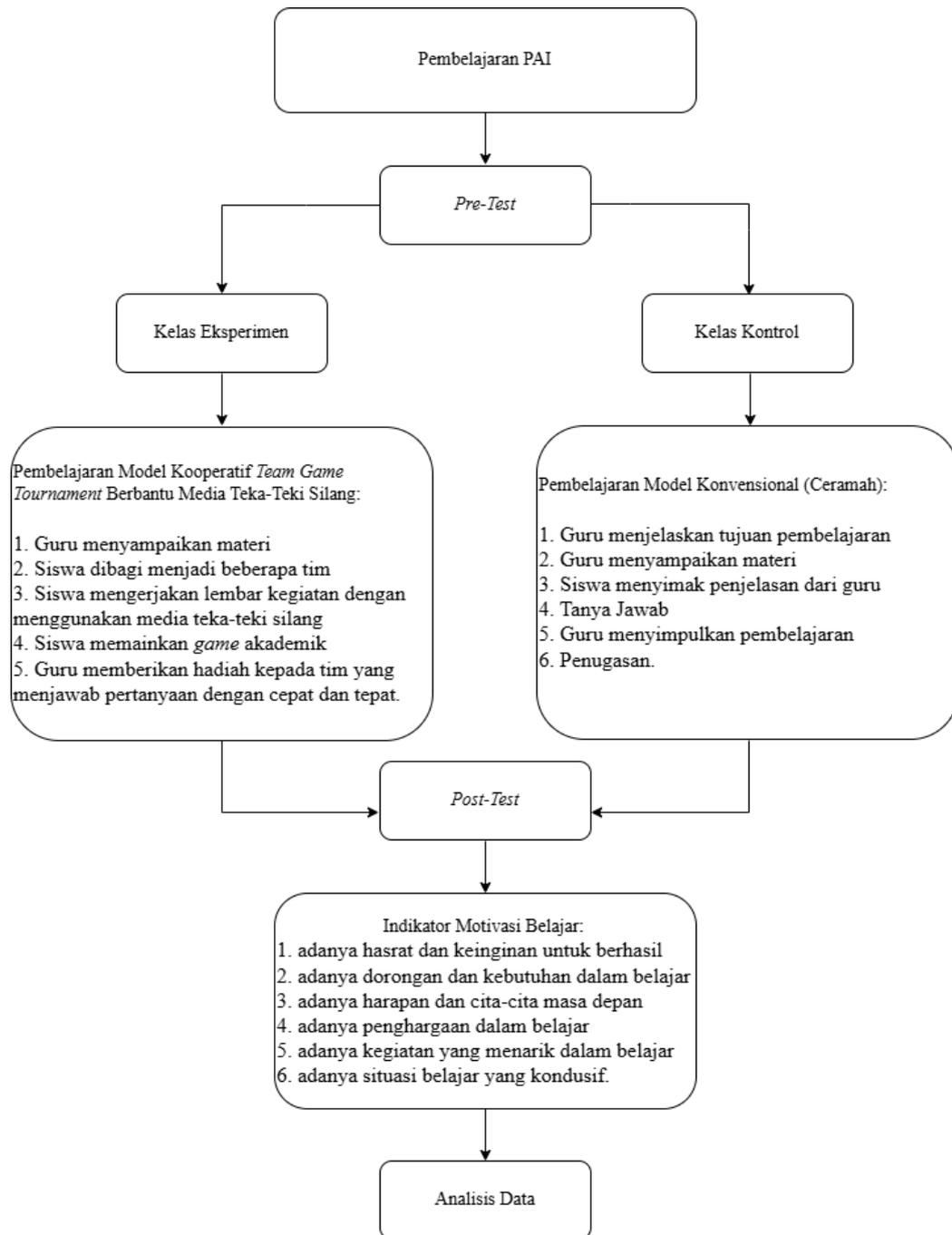
1. Memulai pembelajaran dengan apersepsi untuk memulai materi baru dengan pengetahuan sebelumnya

2. Menyampaikan materi secara langsung diikuti dengan refleksi untuk memperjelas konsep
3. Mengadakan sesi tanya jawab sebagai penutup untuk memberikan kesempatan bagi siswa bertanya dan berdiskusi, sehingga pemahaman mereka terhadap materi semakin mendalam (Zulfikar & Budiana, 2019).

Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Islamuddin (2012:259) mendefinisikan motivasi belajar sebagai faktor yang mendorong semangat untuk belajar (Jainiyah et al., 2023). Sardiman menjelaskan motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang mendorong keinginan dan mengarahkan kegiatan belajar demi mencapai tujuan yang diinginkan. Uno menambahkan bahwa motivasi belajar mencakup dorongan internal dan eksternal yang mempengaruhi siswa untuk melakukan perubahan perilaku, didukung oleh berbagai indikator (Dedi Dwi Cahyono, 2022). Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam maupun luar diri siswa yang mampu menumbuhkan semangat serta memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Adapun indikator motivasi belajar menurut Uno (2011:23) meliputi:

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam pembelajaran
5. Adanya kegiatan yang menarik selama proses belajar
6. Situasi belajar yang kondusif agar siswa dapat belajar dengan baik (Dedi Dwi Cahyono, 2022).

Dengan demikian, penerapan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media teka-teki silang merupakan strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar siswa, berbeda dengan metode ceramah yang cenderung pasif. Pendekatan ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.



**Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah sendiri biasanya diajukan dalam bentuk pertanyaan. Jawaban ini bersifat sementara karena dibangun berdasarkan teori-teori yang relevan, bukan dari fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Dengan demikian, hipotesis merupakan jawaban yang bersifat teoritis atas rumusan masalah penelitian dan belum bersifat empiris (Sugiyono, 2014). Adapun penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel X (variabel independen) dan variabel Y (variabel dependen). Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah “terdapat peningkatan terhadap motivasi belajar siswa setelah menggunakan model kooperatif tipe *team game tournament* berbantu media teka-teki silang pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMPN 71 Bandung”.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Eliya Fadila (2024). Skripsi pada Universitas Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang meneliti tentang “*Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media Switch Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Kelas XI di SMA Muhammadiyah 4 Bandung*”. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa nilai rata-rata *post-test* eksperimen meningkat dari 64,2 menjadi 81,20, maka hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) lebih tinggi dibanding hasil belajar siswa dengan metode konvensional.
2. Septya Putri Nurwanti (2024). Skripsi pada Universitas Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang meneliti tentang “*Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAIBP Kelas VIII SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung*”. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) dan media ular tangga berhasil diterapkan dengan baik dan lebih tinggi dibanding hasil belajar siswa dengan model konvensional. Nilai rata-rata siswa meningkat dari

55,14 menjadi 84,72. Hasil uji *independent sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi  $< 0,001$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

3. Tiara Hatianingsih (2024). Skripsi pada Universitas Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang meneliti tentang “*Penerapan Teams Game Tournaments (TGT) Berbasis Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas VIII di MTs Al-Islam Pasir Salam Soreang*”. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa adanya peningkatan dari hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) berbasis media *power point* sebesar 71,76 dengan kategori baik. Hal ini menandakan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
4. Nabilah Nisa’ul Jannah (2024). Skripsi pada Universitas Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang meneliti tentang “*Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Berbasis Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII di Mts Persatuan Islam 29 Bandung*”. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 88,00 menjadi 103,00, maka penerapan metode *team game tournament* (TGT) berbasis aplikasi *kahoot* terlaksana dengan sangat baik. Kemudian hasil analisis uji *paired sample t-test* adalah  $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan metode *team game tournament* berbasis aplikasi *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya hasil uji *independent sample t-test*  $0,002 < 0,05$ , yang mengindikasikan adanya perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Artinya terdapat pengaruh metode *team game tournament* (TGT) dan aplikasi *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

5. Resti Hidayanti (2024). Skripsi pada Universitas Negeri Sunan Gunung Djati Bandung yang meneliti tentang ”Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Word Square Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Bandung”. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa penerapan model kooperatif learning tipe *word square* dalam pembelajaran PAI di kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Bandung berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari skor lembar observasi yang mencapai 85,42 pada pertemuan pertama dan mengalami peningkatan menjadi 95,83 pada pertemuan kedua. Pada kelas eksperimen, skor rata-rata awal adalah 46,75 dan meningkat menjadi 75,5 setelah perlakuan. Sedangkan pada kelas kontrol, skor rata-rata awal adalah 55,9 dan meningkat menjadi 70,25. Kemudian hasil analisis menggunakan nilai *n-gain* menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen sebesar 0,57 dengan kategori sedang, jauh lebih baik dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,28 dengan kategori rendah. Selanjutnya hasil uji hipotesis dengan menggunakan *independent sampel t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,038 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Eliya Fadila (2024)	“Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Berbantu Media Switch	Persamaan penelitian menggunakan model <i>team Game Tournament</i>	Perbedaan penelitian terletak pada variabel Y-nya, yaitu “Hasil Belajar” dan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		<i>Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAP</i>	(TGT) sebagai variabel X-nya.	menggunakan media <i>Switch Game</i> .
2.	Septya Putri Nurwanti (2024)	<i>“Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAIBP”</i>	Persamaan penelitian menggunakan model <i>Team Game Tournament</i> (TGT) sebagai variabel X-nya.	Perbedaan penelitian terletak pada variabel Y-nya, yaitu “Hasil Belajar” dan menggunakan media Ular Tangga.
3.	Tiara Hatianingsih (2022)	<i>“Penerapan Teams Game Tournaments (TGT) Berbasis Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata</i>	Persamaan penelitian menggunakan model <i>Team Game Tournament</i> (TGT) sebagai variabel X-nya.	Perbedaan penelitian terletak pada variabel Y-nya, yaitu “Hasil Belajar” dan menggunakan media <i>Power Point</i> pada mata Pelajaran Fikih.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		<i>Pelajaran Fikih Materi Makanan Halal dan Haram”</i>		
4.	Nabilah Nisa’ul Jannah (2024)	<i>“Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Berbasis Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”</i>	Persamaan penelitian menggunakan model <i>Team Game Tournament</i> (TGT) sebagai variabel X-nya dan Motivasi Belajar Siswa sebagai variabel Y-nya.	Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan medianya, yaitu aplikasi <i>Kahoot</i> pada mata Pelajaran SKI.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
5.	Resti Hidayanti (2024)	<i>”Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Word Square Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas X Di SMK Muhammadiyah 2 Bandung”</i>	Persamaan penelitian menggunakan model kooperatif sebagai variabel X-nya pada mata pelajaran PAI.	Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan tipe modelnya, yaitu <i>Word Square</i> dan variabel Y-nya kemampuan berpikir kritis siswa.