

## ABSTRAK

**Alda Nurpatriani, 1212020016:** *Pengaruh model Pembelajaran Teams Game Tournament TGT Berbasis Web Game Bamboozle terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI-BP (Penelitian pada Siswa Kelas X Kimia Analis di SMKN 13 Bandung)*

Di SMKN 13 Bandung kelas X Kimia Analis telah diterapkan pembelajaran PAI-BP dengan Model pembelajaran *TGT* berbasis *web game bamboozle*. Dengan menggunakan langkah-langkah dari Model *TGT* berbasis game *Bamboozle* dengan baik. Model pembelajaran *TGT* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun pada kenyataannya di SMKN 13 Bandung kelas X Kimia Analis ditemukan bahwa motivasi belajar mereka masih rendah khususnya di mata pelajaran PAI-BP.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *web game Bamboozle* kelas x kimia analis di SMKN 13 Bandung, mata pelajaran PAI-BP, 2) Motivasi belajar siswa kelas x kimia analis di SMKN 13 Bandung, mata pelajaran PAI-BP, 3) Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *web game Bamboozle* terhadap motivasi belajar siswa kelas x kimia analis SMKN 13 Bandung, mata pelajaran PAI-BP.

Salah satu faktor motivasi belajar rendah itu dikarenakan ada pembelajaran yang membosankan, Model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* apalagi jika di bantu *game* pada *web Bamboozle* aspek motivasi belajar siswa meningkat. Sehingga, hipotesis yang diajukan adalah ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP.

Penelitian ini menggunakan pendekatan statistik dengan metode kuantitatif korelasi. Sumber data penelitian adalah siswa kelas X Kimia Analis di SMKN 13 Bandung dengan populasi 213 Siswa dan diambil sampel 43 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui angket, observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Kemudian teknik analisis data yang digunakan adalah analisis parsial, analisis regresi, analisis korelasi, uji hipotesis, dan derajat pengaruh.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan: 1) Penerapan Model pembelajaran *Team game tournament (TGT)* berbasis *Web game bamboozle* diperoleh nilai rata-rata dari keseluruhan indikator adalah 3,52. Angka tersebut termasuk dalam kategori tinggi karena berada pada skala 3,40 – 4,19. 2) Pada aspek motivasi belajar diperoleh nilai rata-rata dari keseluruhan sebesar 2,98. Angka tersebut termasuk dalam kategori sedang karena berada pada skala 2,60 – 3,39. 3) Pengaruh model pembelajaran *TGT* berbasis *web game Bamboozle* terhadap motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori sedang. Adapun kontribusinya sebesar 31% sedangkan 69% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti lebih dalam di penelitian ini, Adapun hasil perhitungan koefisien korelasi didapat 0,52 berada pada interval 0,40 – 0,70 korelasi sedang. Hasil perhitungan hipotesis diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,321 > 1,682$  maka  $H_a$  diterima.