

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti PAI-BP memainkan peranan yang sangat penting dalam proses pembentukan karakter dan moral siswa. Mata pelajaran PAI-BP ini tidak hanya mengajarkan nilai-nilai agama, tetapi juga mendidik siswa untuk menjadi individu yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan mampu bersikap etis dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam konteks pembelajaran, karakter dan moral yang kuat merupakan fondasi yang esensial bagi pengembangan diri siswa di masa depan. Seperti yang dikatakan Aan Hasanah karakter merupakan nilai dasar yang dapat membentuk kepribadian seseorang menjadi baik atau buruk karena adanya pengaruh hereditas maupun pengaruh dari lingkungan yang diwujudkan dalam sikap maupun perilakunya dalam kehidupan sehari-hari (Hasanah et al., 2021) maka Pembelajaran PAI-BP harus berhasil dilaksanakan disemua jenjang pendidikan.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang sangat krusial dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan di semua jenjang (Dwi et al., 2022), termasuk pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Motivasi yang tinggi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk lebih aktif, bersemangat, dan terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini tentunya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Sebaliknya, kurangnya motivasi belajar dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dan berpotensi menurunkan kualitas hasil belajar siswa.

Namun Pada tingkat SMK khususnya di kelas 10 kimia analisis motivasi belajar siswa kurang, menurut Dr. H. Hasbiyallah, M.ag dalam bukunya salah satu kurangnya motivasi ini disebabkan oleh instrumental input yg didalamnya ada pendekatan pembelajaran yang kurang menarik (Hasbiyallah & Sujudi, 2019). Oleh karena itu, guru berupaya memperbaiki pendekatan pembelajar

dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *web game bamboozle*.

Secara teoritis, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Prastini, 2020). Hal ini disebabkan karena dalam metode *TGT* terdapat unsur permainan (game) yang dikemas dalam bentuk turnamen, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan interaktif (Muliadi, 2024). Melalui turnamen tersebut, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi pelajaran, tetapi juga termotivasi untuk berpartisipasi aktif demi meraih prestasi baik bagi dirinya maupun timnya. Unsur kompetisi sehat yang dibangun dalam game tournament ini dapat menumbuhkan semangat belajar, memperkuat kerja sama antar siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Disamping itu, tentunya guru dituntut agar berkreasi, yaitu dengan menggunakan Media pembelajaran. Salah satunya yaitu, *web game bamboozle* yang merupakan salah satu media interaktif dari sekian banyaknya media. *Bamboozle* merupakan platform digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Media ini sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa karena menyajikan kuis dan permainan secara menarik dan kompetitif. Sebagai salah satu dari sekian banyak media pembelajaran interaktif yang tersedia, *Bamboozle* menjadi alternatif yang tepat untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sekaligus menjadikan pembelajaran lebih hidup dan bermakna (Anwar, 2025).

Berdasarkan penelitian awal diperoleh sebuah informasi melalui observasi bahwa di SMKN 13 Bandung telah dilakukan proses pembelajaran khususnya pembelajaran PAI-BP dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *web game bamboozle*. Penulis mengamati sendiri bahwa guru telah melaksanakan langkah-langkah dari model pembelajaran *TGT* berbasis *web game bamboozle* sebagai berikut: 1) Penyampaian materi dasar oleh guru. 2) Tim. 3) Permainan (Game) 4) Tournament 5) Rekognisi (Reward kelompok

terbaik). Begitupun dalam penggunaan Media *bamboozle* memiliki beberapa langkah yang digunakan ketika Game, yaitu: 1) Akses *Web Game Bamboozle* 2) Daftar atau masuk 3) Buat game baru atau klik tombol *create new game* 4) pilih jenis game 5) masukan judul game 6) buat pertanyaan dan jawaban sesuai materi ajar 7) atur peraturan game seperti waktu skor nilai 8) mainkan game menggunakan *infocus* 9) siswa yang sudah berkumpul dengan timnya dan saling bertanya dikelompoknya guna memahami materi ajar lebih dalam selanjutnya diberi kesempatan memilih angka di layar *infocus* 10) menjawab soal yang keluar dari angka 11) kelompok diberi skor sesuai jawaban.

Tentunya ketika penulis melihat proses pembelajaran PAI-BP dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *web game bamboozle* telah dilaksanakan dengan langkah-langkah yang disebutkan diatas dengan baik dan sesuai dengan RPP, motivasi belajar siswa khususnya siswa X Kimia Analis meningkat. Namun dalam kenyataannya, penulis mengamati bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari berbagai indikator yang mencerminkan kurangnya semangat dan kesungguhan dalam menjalani proses pembelajaran. Misalnya, banyak siswa yang kurang tekun dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Mereka cenderung menunda-nunda pekerjaan hingga mendekati batas waktu pengumpulan, yang sering kali berdampak pada hasil yang kurang maksimal. Selain itu, siswa juga tampak mudah merasa putus asa ketika menghadapi soal atau materi yang dianggap sulit, dan ketika mendapat nilai rendah siswa putus asa dan pesimis tidak akan mendapat nilai lebih dari itu. Ketika mengalami hambatan kecil sekalipun, mereka lebih memilih untuk menyerah dari pada berusaha mencari solusi atau bertanya kepada guru. Sikap pasif dan minimnya inisiatif ini menunjukkan bahwa dorongan internal untuk belajar baik dari aspek minat, rasa tanggung jawab, maupun kesadaran akan pentingnya pendidikan masih perlu ditumbuhkan dan diperkuat.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis menyikapi lebih dalam hal tersebut, sebenarnya adakah pengaruh dari model pembelajaran *TGT* berbasis *web game bamboozle* ini terhadap motivasi belajar siswa, dan seberapa

persenakah pengaruhnya. Maka peneliti tertarik untuk menelitinya dalam sebuah penelitian mendalam, dalam sebuah karya tulis berbentuk skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbasis *Web Game Bamboozle* terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam PAI-BP (Penelitian Pada Siswa Kelas X Kimia Analis SMKN 13 Kota Bandung)”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan di atas, perumusan masalah yang dihadapi sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *web game Bamboozle* di kelas X Kimia Analis SMKN 13 Bandung, mata pelajaran *PAI-BP*?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa di kelas X Kimia Analis SMKN 13 Bandung, mata pelajaran *PAI-BP*?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *web game Bamboozle* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X Kimia Analis SMKN 13 Bandung, mata pelajaran *PAI-BP*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan pelaksanaan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis secara mendalam berbagai aspek yang terkait dengan masalah yang telah diidentifikasi. Maka tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *web game Bamboozle* di kelas X Kimia Analis SMKN 13 Bandung, mata pelajaran *PAI-BP*.
2. Aspek motivasi belajar siswa di kelas X Kimia Analis SMKN 13 Bandung, mata pelajaran *PAI-BP*.

3. Pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *web game Bamboozle* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X Kimia Analis SMKN 13 Bandung, mata pelajaran *PAI-BP*.

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

Dalam penelitian ini di harapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktik

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan informasi keilmuan dalam mengkaji pengembangan teori mengenai model pembelajaran *team games tournament* berbasis *web game bamboozle*

##### 2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para pembaca, khususnya pelaku pendidikan. Pada pengembangan model pembelajaran yang lebih sesuai dengan zaman peserta didik.

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

##### 1. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbasis *Web Game Bamboozle*

Dalam bahasa Indonesia kata "penerapan" berasal dari kata dasar "*terap*" yang memiliki arti sesuatu yang dikenakan atau diterapkan pada suatu situasi atau objek tertentu. Secara umum, penerapan berarti proses atau tindakan untuk mengimplementasikan atau mengeksekusi suatu konsep, ide, atau teori dalam praktek. Jadi, penerapan secara bahasa berarti tindakan atau proses membuat sesuatu menjadi nyata atau berfungsi sesuai dengan tujuan yang diinginkan (praktek).

Model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sangat efektif, yang menggabungkan elemen kooperatif (kerja sama) dan kompetitif (persaingan) untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menantang, serta penuh motivasi. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Robert E.

Slavin sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif, yang menekankan pentingnya kerja sama antar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama (Wahyuni et al., 2023). TGT bertujuan untuk tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga mendorong interaksi sosial yang positif di antara siswa, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

Sedangkan, *web game bamboozle* merupakan alat pembelajaran berbasis *web*, memberikan kemudahan bagi guru dan siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif (Mariani et al., 2022). Platform ini memungkinkan guru dan siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam permainan berbasis kuis secara *online*, yang membuat proses belajar mengajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Elemen kompetisi sehat yang terintegrasi dalam permainan ini menambah daya tarik dan dapat meningkatkan semangat siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* Berbasis *web game bamboozle* adalah tindakan dari seorang guru yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* sebagai strategi pembelajaran yang menggabungkan elemen *cooperative* (kerja sama) dan *competitif* (persaingan) yang dibantu *web game bamboozle* sebagai alat yang sangat berguna dalam model *TGT* karena memiliki elemen-elemen *kompetitif* dan *kooperatif* yang sesuai dengan prinsip dasar *TGT*.

Adapun Indikator dari penerapan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* berbasis *web game bamboozle* diambil dari langkah-langkah model (Asmani, 2016) tersebut yaitu sebagai berikut:

Penyampaian materi dasar oleh guru; Tim; Permainan (*Game*) yang dibantu *web game bamboozle*; Tournament; Rekognisi (Reward kelompok terbaik)

## 2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau rangsangan yang ada dalam diri siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar, baik itu berasal dari dalam diri mereka sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari faktor eksternal

yang ada di sekitar mereka (motivasi ekstrinsik) (Dwi et al., 2022). Motivasi intrinsik, menurut Ryan motivasi yang muncul dari dalam diri individu, di mana seseorang merasa tertarik atau menikmati aktivitas belajar itu sendiri tanpa mengharapkan imbalan atau hasil tertentu. Sebagai contoh, siswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung belajar karena mereka merasa tertarik pada materi pelajaran atau merasa senang dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik lebih dipengaruhi oleh faktor luar, seperti tujuan atau penghargaan yang diharapkan dari aktivitas tersebut, seperti mendapatkan nilai tinggi, pujian dari guru, atau penghargaan lainnya.

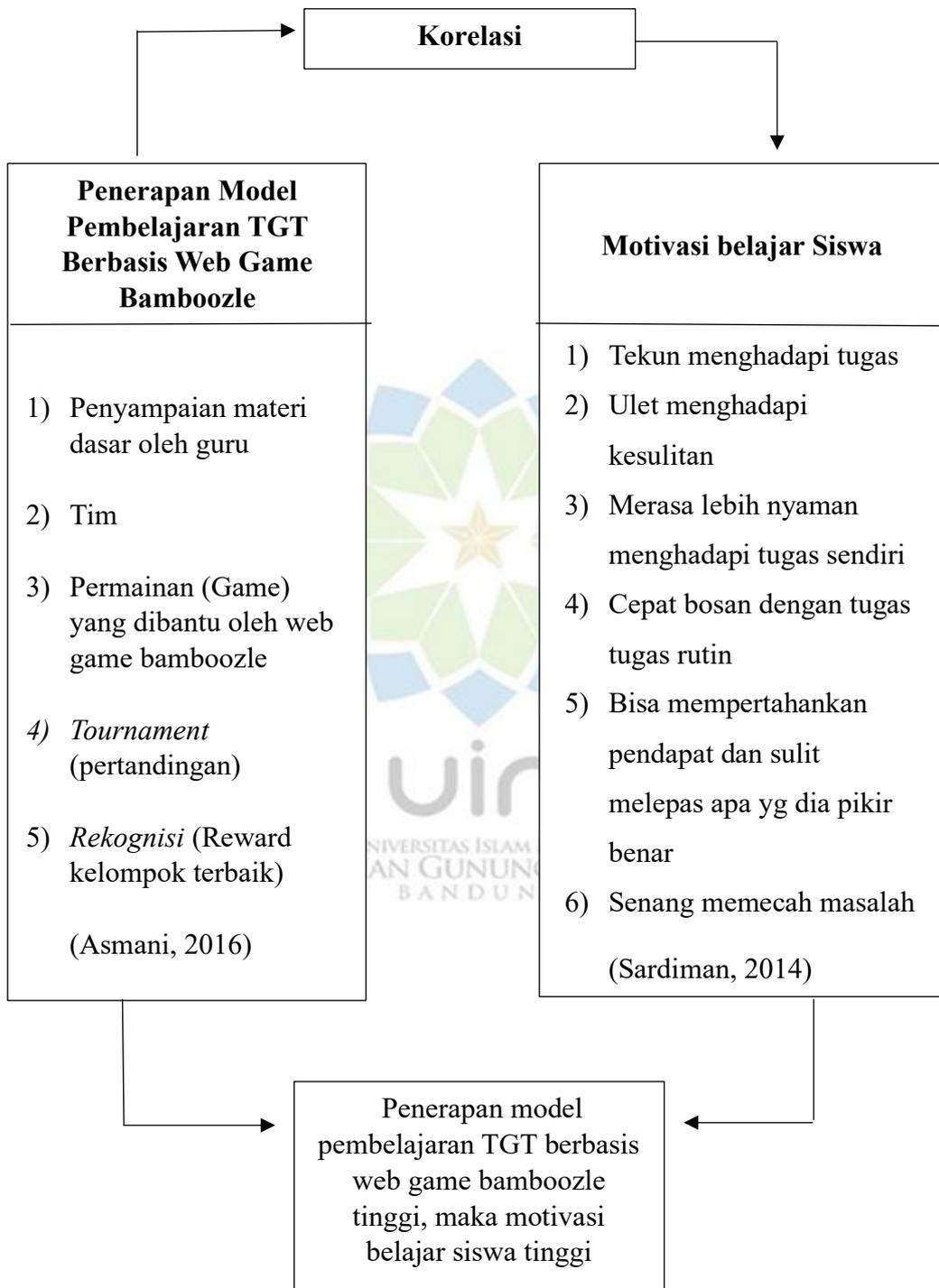
Indikator Motivasi Belajar menurut Sardiman dapat diklasifikasikan sebagai berikut (Sardiman, 2014). :

Tekun menghadapi tugas; Ulet menghadapi kesulitan (tidak cepat putus asa); Merasa lebih nyaman bekerja sendiri; Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin; Bisa mempertahankan pendapatnya dan sulit melepaskan apa yang dia pikirkan benar; Senang memecah masalah.

### 3. Keterhubungan Antar Variabel

Dalam penelitian ini, dua variabel utama yang diteliti adalah penerapan model *TGT* berbasis *bamboozle* dan motivasi belajar siswa. Variabel pertama, penerapan model *TGT* berbasis *bamboozle*, merujuk pada bagaimana penerapan model *TGT* berbasis *bamboozle*, dapat mencakup elemen kompetensi antar individu atau tim, yang sesuai dengan prinsip dasar dari *TGT*, teknologi, dan media pembelajaran yang mendukung siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Sementara itu, Variabel kedua yang diteliti adalah motivasi belajar siswa, yang merujuk pada tingkat dorongan atau semangat yang dimiliki oleh siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Rusmawati et al., 2013). Dalam penelitian ini, motivasi belajar siswa difokuskan pada bagaimana penerapan model *TGT* berbasis *Bamboozle* dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Motivasi belajar siswa ini

mencakup berbagai aspek, mulai dari rasa ingin tahu, antusiasme, keinginan untuk sukses, hingga ketertarikan terhadap materi yang dipelajari.



Gambar 1.1  
Kerangka Berpikir

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah hubungan yang diperkirakan secara logis diantara dua atau lebih variabel yang diungkap dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian (Juliansyah, 2013). Berdasarkan kerangka pemikiran ditentukan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>a</sub>: Terdapat pengaruh antara penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis *web games bamboozle* terhadap motivasi belajar siswa.

Hipotesis yang telah dirumuskan akan diuji kebenarannya dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari model pembelajaran *tgt* berbasis *web game bamboozle* terhadap motivasi belajar siswa kelas X Kimia Analis.

## **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Untuk memperkuat kajian skripsi, penulis terlebih dahulu melakukan kajian terhadap hasil-hasil penelitian terdahulu yang membahas tema penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang menggunakan permainan berbasis *web Bamboozle*.

*Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Putu Enny Rusmawati, I Made Candiasa, dan I Made Kirna pada tahun 2013 dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *TGT* terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013" mengkaji hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT* dengan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang inovatif yaitu yang tidak monoton dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang memengaruhi tingginya hasil belajar siswa adalah adanya motivasi atau minat belajar yang kuat. (Rusmawati et al., 2013).

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan sangatlah kuat, karena keduanya sama-sama menggunakan model pembelajaran *TGT*

(*Teams Games Tournament*). Meskipun penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar, prinsip dasar dari *TGT* yang mengutamakan kerja sama tim dan kompetisi sehat tetap memiliki kesesuaian yang erat dengan penelitian saya yang fokus pada motivasi belajar siswa.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Luqman Zulfikar dan Dian Budiana pada tahun 2019 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa" mengkaji hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT* dengan partisipasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang inovatif, yang menghindari pembelajaran monoton, terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Partisipasi yang tinggi dalam proses pembelajaran menjadi indikator penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara keseluruhan (Zulfikar & Budiana, 2019).

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan sangatlah signifikan. Model *TGT*, yang menekankan pada kerja sama dalam tim dan elemen kompetisi sehat, tidak hanya mendorong partisipasi siswa tetapi juga dapat memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Meskipun penelitian ini tidak secara langsung berfokus pada motivasi belajar, namun salah satu indikator yang dapat digunakan untuk mengukur motivasi siswa adalah tingkat keikutsertaan mereka dalam pembelajaran. Dengan meningkatnya partisipasi, yang merupakan salah satu aspek penting dalam motivasi belajar (Zulfikar & Budiana, 2019)

*Ketiga*, Penelitian yang dilakukan oleh Syaiful Rahman, Wahid Munawar, dan Ega T. Berman pada tahun 2016 dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Proses Pembelajaran Produktif di SMK" mengkaji hubungan antara penerapan media pembelajaran berbasis website dengan keproduktifan belajar siswa di SMK. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman, seperti media berbasis web, dapat sangat relevan dengan kebutuhan siswa, terutama dalam mendorong keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Media ini

terbukti efektif dalam meningkatkan produktivitas siswa, terutama dalam konteks pembelajaran di SMK yang memerlukan pendekatan yang lebih praktis dan interaktif (Rahman et al., 2016).

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan sangat kuat, karena penelitian yang akan dilakukan juga mengintegrasikan teknologi berbasis web, khususnya melalui penggunaan web game sebagai media pembelajaran. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Rahman dkk., yang menunjukkan dampak positif teknologi dalam pembelajaran, penelitian ini juga akan mengkaji dampak teknologi, terutama game berbasis web, terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini relevan dalam menggali bagaimana media berbasis web seperti *platform Bamboozle* yang digunakan dalam penelitian ini dapat berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Yasinta Asya Sya'bani, Sukidin, dan Tiara pada tahun 2024 dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa" mengkaji hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT* yang dibantu oleh media Wordwall dengan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang didukung oleh media Wordwall memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Dalam kelas eksperimen yang menggunakan Wordwall, siswa menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi berbasis web dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan (Sya'bani et al., 2024).

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan sangatlah signifikan. Kedua penelitian ini sama-sama memanfaatkan model pembelajaran kooperatif *TGT* yang dipadukan dengan teknologi digital. Dalam penelitian yang akan saya lakukan, saya akan menggunakan *Bamboozle*, sebuah platform berbasis web, sebagai media pembelajaran digital yang mendukung penerapan

model *TGT*. Sementara itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Yasinta dkk., Wordwall digunakan sebagai platform berbasis web yang memiliki fungsi serupa dalam mendukung proses pembelajaran *TGT*. Meskipun platform yang digunakan berbeda, keduanya berbagi kesamaan dalam menggunakan teknologi digital untuk memperkaya dan memotivasi siswa dalam pembelajaran yang bersifat interaktif dan kompetitif. Oleh karena itu, penelitian ini sangat relevan untuk mendalami dampak penggunaan platform berbasis web dalam pembelajaran kooperatif *TGT* terhadap hasil belajar siswa.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Muzaemah pada tahun 2020 dengan judul "Penerapan Pembelajaran Kooperatif *TGT* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP" mengkaji hubungan antara penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT* dengan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, penerapan *TGT* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan semangat belajar mereka, yang tercermin dari peningkatan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Muzaemah, 2020)

Relevansi penelitian ini karena kedua penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran *TGT* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Muzaemah berfokus pada dampak *TGT* terhadap motivasi belajar dalam konteks pembelajaran IPS, sementara penelitian yang akan saya lakukan bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan model *TGT* berbasis *Bamboozle* (sebagai *platform game* berbasis *web*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran PAIBP. Meskipun pendekatannya sedikit berbeda, yaitu dengan mengintegrasikan teknologi digital (*Bamboozle*), namun prinsip dasar model *TGT* yang menekankan kerja sama tim dan kompetisi sehat tetap menjadi komponen utama yang digunakan dalam kedua penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.