

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran fundamental pada sistem pendidikan nasional yang berperan sebagai pilar utama pembentukan karakter peserta didik. Mata pelajaran Fikih merupakan bagian esensial dari Pendidikan Agama Islam (PAI) yang bertugas membentuk karakter dan moral peserta didik melalui pemahaman hukum syariat terkait ibadah dan muamalah. Secara spesifik, ilmu Fikih yang mengkaji regulasi syariat Islam mengenai tindakan manusia, baik dalam ranah ritual (ibadah) maupun sosial (muamalah) menjadi materi pelajaran yang sangat penting. Di tingkat Madrasah Tsanawiyah, kemampuan mengaplikasikan ajaran Fikih merupakan kompetensi dasar. Oleh karena tuntutan pemahaman konsep yang tinggi dalam materi Fikih, tantangan dalam proses pembelajaran sering muncul. Konsekuensinya, motivasi belajar yang optimal sangatlah diperlukan guna mengatasi tantangan akademis dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dilakukan oleh individu maupun kelompok dengan tujuan memperoleh pengalaman baru, menambah wawasan, serta mengembangkan berbagai kemampuan sehingga seseorang yang sebelumnya belum memahami suatu hal menjadi lebih memahami (Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran tersebut, motivasi menjadi faktor yang sangat penting bagi peserta didik. Motivasi dapat dipahami sebagai dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang yang menggerakkannya untuk melakukan suatu tindakan tertentu (Akbar Abbas, 2023). Keberadaan motivasi bukan sekadar unsur pendukung dalam kegiatan belajar, melainkan menjadi landasan utama yang memengaruhi kualitas serta keberlangsungan proses pembelajaran. Muhammad Ali Wafa dan Masfufah Masfufah (2025) menjelaskan bahwa motivasi merupakan faktor penentu keberhasilan pembelajaran yang berperan dalam mendorong peserta didik mencapai target akademik secara maksimal.

Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi umumnya menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, ketahanan yang baik dalam menghadapi kesulitan, serta semangat untuk berkompetisi dalam berbagai aktivitas akademik. Untuk mendukung tercapainya kondisi tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar berlangsung. Salah satu model yang dinilai sesuai adalah *Think Pair Share* (TPS). Menurut Febrianto dkk. (2026), model TPS mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir kritis sekaligus bekerja sama dengan teman sebaya. Akan tetapi, dalam praktiknya penerapan TPS secara konvensional masih sering belum mampu membangkitkan antusiasme peserta didik pada era digital saat ini. Terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang menunjukkan bahwa interaksi peserta didik pada tahap Pair dan Share cenderung berlangsung monoton karena minimnya rangsangan visual maupun unsur kompetitif yang sesuai dengan karakteristik generasi pembelajar masa kini. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mengombinasikan model TPS dengan media berbasis gamifikasi, seperti Blooket, untuk mengatasi keterbatasan interaksi pada TPS konvensional serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, adaptif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan model TPS yang dipadukan dengan Blooket diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penguatan dorongan intrinsik sehingga kegiatan belajar tidak hanya dipandang sebagai kewajiban, tetapi juga sebagai kebutuhan dalam mencapai pemahaman dan penguasaan materi secara komprehensif.

Secara konseptual motivasi diakui sebagai penggerak utama dalam setiap proses pembelajaran, realitas di lapangan sering kali menunjukkan tantangan yang signifikan dalam menumbuhkan dorongan internal tersebut, terutama pada mata pelajaran fikih. Fenomena ini, tampak jelas di MTs Al-Huda Sadananya Kabupaten Ciamis, di mana semangat belajar peserta didik untuk mata pelajaran fikih dilaporkan masih rendah. Rendahnya motivasi ini terwujud dalam beberapa perilaku nyata, seperti minimnya inisiatif peserta

didik untuk berinteraksi atau bertanya mengenai hukum-hukum Fikih yang dianggap rumit, serta kecenderungan mereka untuk pasif saat sesi diskusi kelompok. Kondisi ini diperparah dengan tingginya tingkat ketergantungan mereka pada guru dan keengganan untuk mencari referensi tambahan di luar buku teks, yang secara kolektif menghambat pencapaian kompetensi dasar Fikih.

Berdasarkan observasi awal pada pelaksanaan pembelajaran fikih di kelas VIII A dan VII D di MTs Al-Huda Sadananya Kabupaten Ciamis, serta wawancara dengan kepala sekolah Bapak Budi Aliyul Hidayat yang dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2025, diketahui bahwa tingkat keterlibatan, inisiatif bertanya, dan ketekunan peserta didik dalam memahami materi masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa motivasi yang berfungsi sebagai "pondasi penting" bagi keberhasilan belajar secara umum belum tertanam kuat pada pembelajaran Fikih di madrasah tersebut. Secara ideal, proses pembelajaran Fikih seharusnya diwujudkan menjadi aktivitas yang aktif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik. Pembelajaran tersebut tidak hanya berfokus pada penghafalan dalil atau pasal hukum semata, melainkan harus melibatkan diskusi kasus kontemporer agar materi tersebut terasa hidup dan aplikatif. Dalam kondisi ideal ini, peserta didik diharapkan menunjukkan antusiasme yang tinggi, berani bertanya atau mengemukakan pendapat mereka secara kritis, dan memiliki kesenangan dalam berkolaborasi untuk memecahkan masalah atau memahami isu-isu hukum. Keterlibatan aktif, keberanian berpendapat, dan semangat kolaborasi ini menjadi indikator utama bahwa mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menghayati nilai-nilai, mencari, memberikan solusi terhadap permasalahan fikih serta mengembangkan kemampuan penalaran mereka dalam konteks syariat.

Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang cukup mencolok antara kondisi ideal pembelajaran Fikih yang diharapkan berlangsung aktif, partisipatif, dan penuh antusiasme dengan kondisi faktual di MTs Al-Huda Sadananya Kabupaten Ciamis. Pada kenyataannya, motivasi serta keterlibatan

peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh pelaksanaan pembelajaran yang masih berorientasi pada guru (*teacher-centered*). Pendekatan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat mekanis dan lebih mengandalkan metode ceramah satu arah menyebabkan terbatasnya kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri (Sitorus & Sembiring, 2022). Dampaknya, suasana pembelajaran menjadi kurang dinamis dan terasa monoton sehingga secara bertahap menurunkan minat serta antusiasme peserta didik dalam mempelajari materi Fikih yang sebagian besar bersifat konseptual dan teoritis (Haryati dkk., 2021).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif untuk mengurangi kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata di lapangan. Mengingat rendahnya motivasi belajar menjadi permasalahan utama, maka upaya perbaikan perlu diarahkan pada penerapan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus minat belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yang memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif, aktif, dan menyenangkan. Dalam konteks ini, model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dipandang efektif untuk menghadirkan variasi dalam pola diskusi kelas sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Imawan, 2023).

Metode *Think Pair Share* (TPS) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Melalui tiga tahapan utama, yaitu *Think* (berpikir secara mandiri), *Pair* (berdiskusi dengan pasangan), dan *Share* (menyampaikan hasil diskusi kepada seluruh kelas), metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bekerja sama, bertukar gagasan, serta mengembangkan pemahaman dalam menyelesaikan permasalahan atau mengkaji materi pembelajaran (Ferdianto, 2024). Selain itu, TPS juga dirancang untuk mengoptimalkan interaksi peserta didik baik

secara individu maupun dalam kelompok sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Fatikah Sari, 2025).

Setelah peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep dalam mata pelajaran Fikih melalui penerapan metode TPS, diperlukan kegiatan evaluasi yang dapat memperkuat dan mengukur tingkat pemahaman tersebut. Bentuk evaluasi yang relevan adalah evaluasi berbasis permainan interaktif yang mengandung unsur kebaruan serta pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*). Dalam hal ini, permainan kuis interaktif Blooket dapat menjadi alternatif yang tepat karena mampu mengintegrasikan model pembelajaran TPS dengan elemen kompetisi, inovasi, dan kesenangan sehingga proses evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Blooket adalah platform *game* edukasi digital yang tersedia secara gratis dan dapat diakses secara *online*. Media ini menawarkan kemudahan bagi para guru untuk membuat kuis interaktif berdasarkan materi pelajaran yang sedang diajarkan. Dengan memanfaatkan format permainan ini, *Blooket* berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran (Andani dkk., 2025). Format *Blooket* yang berupa permainan kompetitif berbasis kuis (gamifikasi) ini secara efektif menyuntikkan dorongan motivasi ekstrinsik dan intrinsik, mengubah latihan soal yang membosankan menjadi tantangan yang seru dan berhadiah. Dengan kombinasi antara *think pair share* dan *game* edukatif seperti *Blooket*, diharapkan proses belajar Fikih menjadi lebih dinamis, kolaboratif, dan sangat memotivasi, sehingga mampu mengembalikan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul: “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Thare* (TPS) Berbasis *Blooket* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Fikih (Penelitian Kuasi Eksperimen di MTs Al-Huda Sadananya Kabupaten Ciamis)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think pair share* (TPS) berbasis *Blooket* terhadap mata pelajaran Fikih di MTs Al-Huda Sadananya Kabupaten Ciamis?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think pair share* (TPS) berbasis *Blooket* terhadap motivasi belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Al-Huda Sadananya Kabupaten Ciamis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan langkah-langkah serta implementasi model pembelajaran kooperatif tipe ***Think pair share* (TPS)** yang diintegrasikan dengan platform edukatif ***Blooket*** pada mata pelajaran Fikih di MTs Al-Huda Sadananya Kabupaten Ciamis.
- 2) Untuk menganalisis dan mengukur besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think pair share* (TPS) berbasis *Blooket* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di MTs Al-Huda Sadananya Kabupaten Ciamis.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan baik secara teoretis maupun praktis bagi berbagai pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih.

1. Manfaat Teoretis

a) Pengembangan model pembelajaran:

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis dalam bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan integrasi model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* (TPS) dengan

pemanfaatan teknologi digital melalui media Blooket. Temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam pengembangan model pembelajaran inovatif yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi serta berorientasi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik.

b) Kajian Motivasi Belajar:

Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan mengenai berbagai faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Fikih. Selain itu, penelitian ini berpotensi memberikan bukti empiris terkait efektivitas penerapan unsur gamifikasi, seperti Blooket, dalam mendorong munculnya motivasi belajar baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik pada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta didik:

Penerapan model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, minat, dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga proses belajar Fikih menjadi lebih menarik dan bermakna. Selain itu, peserta didik juga memperoleh kesempatan untuk mengembangkan berbagai keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan berkomunikasi secara efektif. Integrasi media berbasis gamifikasi juga dapat mendukung peningkatan literasi digital peserta didik sehingga mereka lebih siap menghadapi tuntutan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

b) Bagi guru:

Penelitian ini dapat menjadi alternatif solusi dalam pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan sekaligus referensi bagi guru dalam merancang, mengembangkan, dan

mengimplementasikan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

c) Bagi Peneliti:

Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi, data awal, serta bahan rujukan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan Agama Islam (PAI) itu sangat penting untuk membentuk perilaku baik (karakter) peserta didik. Pelajaran Fikih adalah bagian utama dari PAI yang mengajarkan mereka tentang aturan agama (syariat) terkait ibadah dan hubungan sosial. Karena Fikih mengatur semua tindakan manusia, kemampuan mengamalkannya adalah hal wajib di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Akan tetapi, materi Fikih sering dianggap sulit. Oleh karena itu, peserta didik butuh motivasi belajar yang kuat agar bisa memahami dan melewati tantangan dalam Pelajaran.

Faktor psikologis peserta didik, terutama motivasi belajar, merupakan aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang efektif dan berkualitas (Hikmah dkk., 2022). Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan atau dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Syachtiyani & Trisnawati, 2021). Pandangan ini sejalan dengan Teori Kognitif Sosial (*Social Cognitive Theory* atau SCT) yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Teori tersebut menjelaskan bahwa motivasi dan perilaku belajar tidak semata-mata dipengaruhi oleh faktor internal individu, tetapi juga dibentuk melalui pengalaman keberhasilan yang pernah dialami, pengamatan terhadap keberhasilan orang lain (*vicarious experience*), serta adanya dukungan dan penguatan dalam bentuk persuasi verbal. Berdasarkan teori tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi, bekerja sama, dan memperoleh pengalaman keberhasilan dalam kelompok. Peserta didik yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah umumnya

menunjukkan partisipasi yang kurang aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran maupun interaksi di kelas. Kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih fokus, antusias, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut berkontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal sesuai dengan harapan.

Model pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS) atau berpikir-berpasangan-berbagi merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mengembangkan serta mengubah pola interaksi antar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Hikmah dkk., 2022). Menurut Latifah (2020) dalam (Handayani & Mulyono, 2025), model yang pertama kali diperkenalkan oleh Frank Lyman ini terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu *Think* (berpikir secara mandiri), *Pair* (berdiskusi dengan pasangan), dan *Share* (menyampaikan hasil diskusi kepada kelompok yang lebih besar atau seluruh kelas). Pendapat tersebut diperkuat oleh Lestari (2023) dalam (Purwanti dkk., 2024) yang menjelaskan bahwa langkah-langkah penerapan *Think-Pair-Share* meliputi: (1) *Think*, yaitu peserta didik memikirkan jawaban atau solusi secara individu; (2) *Pair*, yaitu peserta didik saling bertukar gagasan melalui kegiatan diskusi bersama pasangan atau kelompok kecil; dan (3) *Share*, yaitu peserta didik mempresentasikan atau membagikan hasil diskusinya kepada peserta didik lain maupun seluruh kelas.

Model *Think-Pair-Share* dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik baik secara individual maupun kelompok. Melalui model ini, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan pemikiran secara mandiri, berkolaborasi dengan teman sebaya, serta mengomunikasikan ide dan hasil pemikirannya kepada seluruh anggota kelas. Proses tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, dinamis, dan menarik sehingga peserta didik lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar (Fatimah Sari dkk., 2025).

Sebagai model pembelajaran yang menekankan interaksi aktif, *Think-Pair-Share* diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun, untuk mengoptimalkan penerapannya diperlukan dukungan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital saat ini. Oleh karena itu, integrasi teknologi menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Blooket, yaitu aplikasi kuis interaktif berbasis web yang menyediakan berbagai fitur dan mode permainan yang beragam. Berbagai jenis permainan yang tersedia dapat disesuaikan dengan materi maupun tujuan pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Blooket dikembangkan oleh dua pendidik, yaitu Ben Stewart dan Tom Stewart. Ben Stewart yang memiliki latar belakang dalam bidang pengembangan permainan (*game development*) melihat adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif di lingkungan pendidikan. Kebutuhan tersebut berkaitan dengan pentingnya menghadirkan sarana yang mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, Blooket dirancang sebagai platform yang menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran sehingga dapat mendukung terciptanya kegiatan belajar yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik (Ahmad & Mardi, 2025).

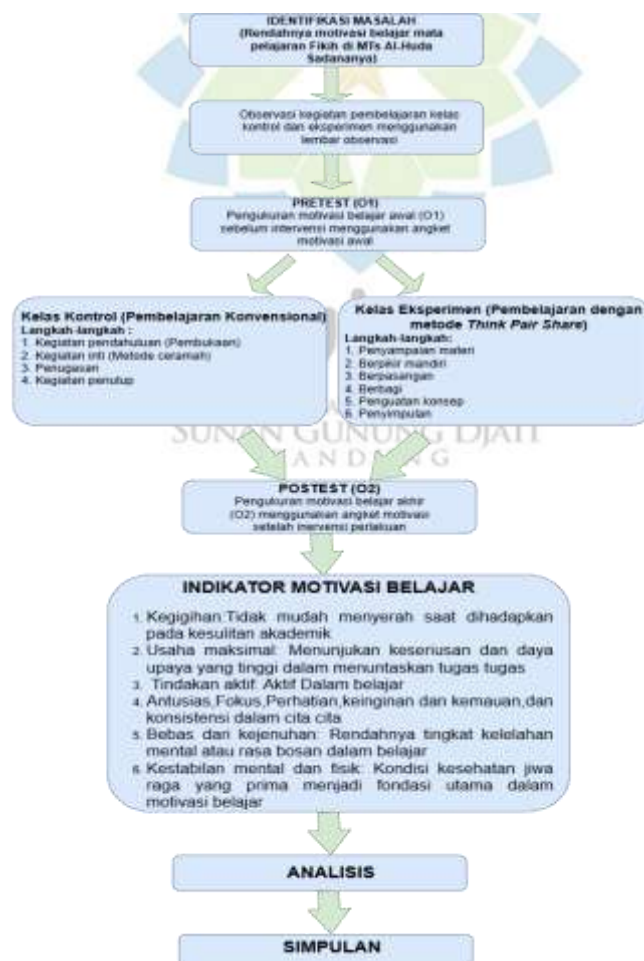
Integrasi *Blooket* ke dalam penelitian ini sangat signifikan, berfungsi sebagai sarana yang menyenangkan untuk mengevaluasi dan memperkuat pemahaman. Platform ini diimplementasikan tepat setelah peserta didik menyelesaikan diskusi melalui model TPS. Hal ini memungkinkan *Blooket* untuk mencapai dua tujuan utama: menyediakan tes pemahaman instan setelah sesi diskusi, sekaligus mengubah penyajian materi menjadi format permainan yang kompetitif. Tujuan akhirnya adalah untuk menjamin bahwa penguasaan konsep-konsep kunci dicapai secara efektif dan menarik.

Model *Think-Pair-Share* (TPS) dan platform *Blooket* disinergikan guna mengoptimalkan motivasi belajar peserta didik. TPS berfokus pada

pembangunan pemahaman dan kolaborasi, sehingga mendorong motivasi intrinsik. Sebaliknya, *Blooket* bertugas menguatkan konsep dan memicu semangat kompetisi, yang merupakan sumber motivasi ekstrinsik. Keterhubungan proses ini berjalan secara berurutan: diskusi TPS memastikan konsep dipahami dengan baik, kemudian evaluasi berbasis game melalui *Blooket* mengubah latihan soal menjadi dorongan kuat untuk berpartisipasi aktif. Kombinasi keduanya secara keseluruhan diharapkan dapat mewujudkan lingkungan belajar Fikih yang aktif, partisipatif, dan sangat memotivasi.

Berikut adalah kerangka berpikir penelitian yang diawali dari identifikasi masalah hingga tercapainya tujuan akhir:

Gambar 1.1 Alur kerangka berpikir



Dalam bagan ini dapat kita lihat secara sistematis kerangka dan alur logis penelitian, mulai dari identifikasi masalah, kesenjangan yang ditemukan, hingga solusi intervensi yang diajukan serta dampak yang diharapkan dari implementasi solusi tersebut. Maka dari itu, penelitian ini menjadi penting karena menawarkan strategi inovatif yang berfokus pada upaya membatasi kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas rendahnya motivasi belajar.

F. Penelitian Terdahulu

Kajian terhadap penelitian terdahulu merupakan langkah krusial untuk meninjau posisi dan menunjukkan letak kebaruan (novelty) dari penelitian ini. Peneliti telah menelaah beberapa studi relevan yang fokus pada model pembelajaran kooperatif, penggunaan teknologi digital, dan variabel motivasi belajar, khususnya dalam konteks Madrasah Tsanawiyah (MTs). Secara umum, penelitian ini memiliki kesamaan dengan beberapa kajian terkait Model *Think pair share* (TPS) dan penggunaan media pembelajaran berbasis *game*.

Penelitian pertama berfokus pada aspek media pembelajaran yang dilakukan oleh (Fadli & Adipta, 2024), yaitu tentang "Pemanfaatan *Blooket game* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di MA Al-Qadir Qamarul Huda Menemeng". Studi ini menemukan bahwa penggunaan *Blooket* sebagai alat evaluasi atau kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Relevansi studi ini terletak pada validasi efektivitas media *Blooket* dalam konteks peningkatan motivasi belajar yang menjadi variabel terikat utama dalam penelitian yang diajukan.

Penelitian kedua meninjau aspek model pembelajaran kooperatif yang dilakukan oleh (Febriyanti & Ismatulloh, 2019) berjudul "Penerapan metode pembelajaran kooperatif Group Investigation berbantu Flashcard untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih: Penelitian kuasi eksperimen peserta didik kelas VIII MTs Al-Misbah Kota Bandung". Studi ini secara khusus dilakukan pada mata pelajaran Fikih dan

membuktikan bahwa model Group Investigation (GI), dengan bantuan Flashcard, efektif dalam memfasilitasi interaksi antar peserta didik, mendorong pembelajaran aktif melalui penyelidikan kelompok, serta meningkatkan minat dan hasil belajar. Penelitian ini sangat relevan karena menguji salah satu model kooperatif (GI) pada mata pelajaran Fikih yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan, memberikan landasan mengenai efektivitas metode kooperatif dalam konteks mata pelajaran tersebut.

Penelitian ketiga, "Penerapan metode *Think pair share* with Movement untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Fikih: Penelitian kuasi-eksperimen di kelas VII A peserta didik Mts Al- Jawami Cileunyi Kabupaten Bandung" oleh (Subagja, 2025) memberikan bukti empiris mengenai keunggulan model TPS dalam memacu keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik di kelas. Keterlibatan aktif ini merupakan prasyarat penting yang mendukung tumbuhnya motivasi belajar.

Temuannya memperkuat landasan penggunaan TPS sebagai kerangka instruksional yang kondusif untuk perlakuan dalam penelitian ini. Kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki posisi yang kuat sekaligus menyajikan **kebaruan (*novelty*)** yang signifikan. Secara relevansi, penelitian ini mengambil pondasi dari tiga pilar utama yang telah teruji secara empiris:

1. Relevansi Model Pembelajaran: Penggunaan Model *Think pair share* (TPS) memiliki kesamaan dengan penelitian Subagja (2025) yang telah membuktikan keunggulan TPS dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Keterlibatan ini merupakan prasyarat penting untuk tumbuhnya motivasi belajar.
2. Relevansi Media Digital: Penelitian Fadli dan Adipta (2024) memvalidasi bahwa penggunaan *Blooket* Game efektif dalam menciptakan suasana kompetitif dan menyenangkan, yang secara langsung berkorelasi dengan peningkatan motivasi intrinsik peserta didik.

3. Relevansi konteks: Studi oleh Febriyanti dan Ismatulloh (2019) dan Subagja (2025) menegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif efektif diterapkan dalam konteks mata pelajaran Fikih di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs).

Namun, orisinalitas (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi fungsional dari dua variabel independen tersebut untuk menargetkan satu variabel terikat. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menguji TPS secara terpisah (Subagja, 2025) atau *Blooket* sebagai alat evaluasi mandiri (Fadli dan Adipta, 2024), penelitian yang akan dilakukan ini secara spesifik menguji Penerapan Model TPS yang *diperkuat* (berbasis) *Blooket*. Kombinasi ini bertujuan menciptakan sinergi di mana Model TPS menyediakan struktur interaksi kooperatif yang terorganisir (berpikir mandiri, berpasangan, dan berbagi), sementara *Blooket* memberikan stimulasi digital, penguatan, dan elemen *gamification* yang secara simultan mendorong motivasi dan partisipasi. Dengan demikian, penelitian ini mengisi adanya ruang yang belum terisi oleh kajian-kajian sebelumnya dengan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas perpaduan model TPS berbasis *Blooket* dalam meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di MTs Al-Huda Sadananya Kabupaten Ciamis.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis atau asumsi dasar merupakan dugaan sementara yang diajukan sebagai jawaban awal terhadap suatu permasalahan penelitian dan masih memerlukan pembuktian melalui proses penelitian (Siregar, 2024). Dugaan tersebut belum dapat dinyatakan sebagai kebenaran yang pasti karena sifatnya masih sementara serta harus diuji melalui pengumpulan dan analisis data penelitian. Hasil penelitian nantinya akan menunjukkan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sugiyono (2015) dalam (Ritonga dkk., 2023) menjelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang bersifat teoretis karena disusun berdasarkan teori-teori yang relevan, namun belum memperoleh dukungan dari data empiris. Dengan demikian, hipotesis berfungsi sebagai jawaban awal terhadap rumusan

masalah penelitian yang masih memerlukan verifikasi melalui fakta dan data yang diperoleh di lapangan. Oleh karena itu, hipotesis dapat dipahami sebagai solusi teoretis yang akan diuji untuk mengetahui kesesuaiannya dengan kondisi empiris yang sebenarnya.

Berdasarkan kerangka berpikir penelitian yang menunjukkan adanya permasalahan berupa rendahnya motivasi belajar peserta didik sebagai variabel terikat serta mengajukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) berbasis *Blooket* sebagai variabel bebas untuk mengatasinya, maka penelitian ini menggunakan hipotesis kerja (*working hypothesis* atau H_a). Penggunaan hipotesis kerja didasarkan pada asumsi bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari perlakuan yang diberikan terhadap variabel yang diteliti.

Hipotesis Kerja (H_a)

Terdapat pengaruh yang signifikan dan positif dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) berbasis *Blooket* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di MTs Al-Huda Sadananya Kabupaten Ciamis.