

ABSTRAK

Muhammad Raihan, 1222020190, 2026. “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantu Aplikasi *Quizwhizzer* Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI BP di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang monoton. Karakteristik siswa generasi digital memerlukan inovasi pembelajaran yang integratif. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan media gamifikasi digital berbasis aplikasi *QuizWhizzer* diterapkan sebagai solusi praktis untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) keterlaksanaan proses pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu *QuizWhizzer*, (2) Perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa, serta (3) signifikansi pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap motivasi belajar siswa kelas X.

Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa motivasi belajar merupakan penggerak utama keberhasilan pendidikan, yang dianalisis menggunakan Teori ARCS John Keller dan teori motivasi Hamzah B. Uno. Model TGT menawarkan kerja sama tim dan turnamen akademik, sementara aplikasi *QuizWhizzer* menerapkan prinsip gamifikasi Karl M. Kapp melalui elemen skor langsung dan *leaderboard*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*Quasi Experimental*) serta *non-equivalent control group design*. Melalui teknik *purposive sampling*, sampel dibagi menjadi kelas eksperimen yang menerapkan TGT dibantu aplikasi *QuizWhizzer* dan kelas kontrol yang menerapkan TGT tanpa dibantu media. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar berskala Likert, observasi, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat, uji *N-Gain*, serta uji hipotesis *t-test* berbasis SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* berbantu aplikasi *QuizWhizzer* terlaksana dengan sangat baik dengan hasil rata-rata aktivitas Guru 90,18% dan siswa 91%, (2) Terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan, di mana kelas eksperimen menunjukkan skor *N-Gain* yang lebih tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 0,7125 dibanding kelas kontrol dengan nilai rata-rata 0,3123, (3) terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Team Games Tournament* berbantu aplikasi *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PAI BP di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi $< 0,05$ (H_a diterima) dan (H_0 ditolak).

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, *QuizWhizzer*, motivasi belajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP)



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG