

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar dan fenomena fundamental dalam kehidupan manusia. Keberadaan pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena melalui pendidikan proses *memanusiakan manusia* dapat berlangsung secara terarah dan berkelanjutan. Pendidikan dipahami sebagai usaha sadar dan terencana untuk membimbing serta mengembangkan potensi jasmani dan rohani peserta didik agar mencapai kedewasaan, kemandirian, dan mampu menjalankan tugas hidupnya secara bertanggung jawab (Hidayat & Abdillah, 2019).

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki posisi strategis dalam sistem pendidikan karena berperan langsung dalam membentuk kepribadian dan akhlak peserta didik. Pembelajaran PAI BP tidak sekadar penyampaian pengetahuan agama, tetapi fokus juga terhadap sikap dan perilaku berbasis iman sebagai landasan utama perkembangan siswa. Mata pelajaran ini dirancang untuk menanamkan nilai-nilai esensial seperti akhlak terpuji, rasa bertanggung jawab, integritas, empati sosial, serta prinsip-prinsip mulia lainnya (Hazli et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Muhammadiyah 4 Bandung, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih menghadapi beberapa kendala yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran, masih adanya peserta didik yang mengobrol dengan teman, bercanda saat pembelajaran berlangsung, serta kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru.

Upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa telah dilakukan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan keterbatasan, terutama pada aspek media pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran kooperatif yang belum didukung oleh media yang menarik dan interaktif menyebabkan pengalaman belajar siswa belum optimal. Kurangnya variasi media pembelajaran membuat sebagian siswa cepat merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Meskipun model pembelajaran kooperatif telah memberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman sebaya, proses Pembelajaran kooperatif yang belum didukung oleh media pembelajaran yang inovatif menyebabkan peningkatan motivasi belajar siswa belum tercapai secara maksimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya semangat belajar dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung penerapan model kooperatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Sahirina & Iswandi, 2025).

Selain itu, Kurangnya penggunaan media yang interaktif menyebabkan sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung penerapan model kooperatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Menurut teori Atkinson, motivasi merupakan kecenderungan individu untuk melakukan tindakan dalam mencapai tujuan tertentu yang dipengaruhi oleh dorongan untuk meraih keberhasilan dan menghindari kegagalan (Woody, 2025). Dalam konteks pembelajaran, motivasi menjadi faktor utama yang mendorong siswa untuk aktif terlibat, berupaya secara maksimal, dan mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan motivasi

belajar menjadi salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian khusus dalam proses pendidikan.

Hal tersebut menjadi semakin penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP). Mata pelajaran PAI BP tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa mengenai ajaran Islam, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, sikap religius, dan perilaku moral peserta didik. Rendahnya motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Budi Pekerti dapat menghambat proses internalisasi nilai-nilai keagamaan sehingga berdampak pada lemahnya pemahaman dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa agar tujuan pembelajaran PAI BP dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan karakteristik peserta didik saat ini yang sangat dekat dengan perkembangan teknologi digital, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media digital yang interaktif dan menantang dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi *QuizWhizzer*. *QuizWhizzer* merupakan aplikasi berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan unsur permainan, kompetisi, dan umpan balik secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Untuk mendukung pemanfaatan media tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi aktivitas kolaboratif sekaligus kompetitif. Salah satu model yang sesuai adalah *Team Games Tournament*. Model pembelajaran *Team Games Tournament* diperkenalkan oleh Robert Slavin sebagai salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan turnamen akademik. Melalui model Pembelajaran ini, siswa belajar dalam kelompok heterogen, berdiskusi bersama, kemudian mengikuti permainan dan kompetisi akademik untuk memperoleh skor bagi kelompoknya. Pendekatan ini menyatukan proses belajar kelompok heterogen dengan elemen permainan, termasuk

kuis individu dan sistem penilaian poin. Setiap siswa bertanding mewakili timnya melawan perwakilan tim lain dengan kemampuan akademik seimbang, mendorong akuntabilitas pribadi sekaligus kerjasama tim (Slavin, 2014).

Menurut Shoimin, model *Team Games Tournament* (TGT) mudah diterapkan dan melibatkan semua siswa tanpa membedakan tingkat kemampuan (Safitri, 2019). Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk (2025) menegaskan bahwa *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta keberanian siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian lain juga mendukung temuan ini, seperti yang dilakukan oleh Agustin (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan motivasi belajar serta prestasi akademik siswa secara signifikan.

Seiring dengan kemajuan teknologi pendidikan, pemanfaatan media digital menjadi bagian penting dalam pembelajaran masa kini. *QuizWhizzer* adalah salah satu aplikasi gamifikasi yang dirancang sebagai papan permainan interaktif dan kuis digital. Hasil penelitian oleh Haliza dkk. (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan *QuizWhizzer* mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan semangat belajar siswa berkat sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Temuan serupa juga diperoleh dari studi Damayanti dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam memperbaiki daya tangkap siswa sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik.

Meskipun demikian, implementasi *QuizWhizzer* di lapangan masih sering digunakan sebatas sebagai media kuis digital dan belum terintegrasi secara sistematis dengan model pembelajaran kooperatif seperti *Team Games Tournament* (Afianti, 2025). Padahal, integrasi antara model TGT dan aplikasi *QuizWhizzer* berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih efektif melalui perpaduan aktivitas kolaboratif, kompetisi akademik, dan gamifikasi digital secara terpadu (Rukmana et al., 2024).

Kesenjangan penelitian juga menunjukkan bahwa belum banyak studi yang secara khusus meneliti efektivitas model *Team Games Tournament* berbantu *QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI BP, terutama dalam konteks peningkatan

motivasi belajar siswa. Sebagian penelitian hanya meneliti *Team Games Tournament* secara mandiri. Hal ini menjadi celah penting yang memerlukan penelitian lanjutan untuk mengisi kekosongan empiris dan mengembangkan praktik pembelajaran optimal di bidang PAI BP.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) **Berbantu Aplikasi QuizWhizzer Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI BP : Penelitian Kuasi eskperimen Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung**” diharapkan mampu memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas Model *Team Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar PAI serta menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran PAI BP.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu aplikasi *QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI BP?
2. Bagaimana perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu aplikasi *QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI BP?
3. Bagaimana pengaruh penerapan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu aplikasi *QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI BP?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dibuat, unuk itu tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Mengetahui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi *QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI BP.**

2. Mengetahui perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu aplikasi *QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI BP.
3. Mengetahui pengaruh penerapan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantu aplikasi *QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI BP

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat penting dalam konteks teoritis dan praktis. Berikut di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai model pembelajaran kooperatif, khususnya *Team Games Tournament*, serta memberikan pemahaman baru tentang integrasinya dengan media gamifikasi digital seperti *QuizWhizzer*. Penelitian ini juga diharapkan memperkuat landasan empiris terkait pengaruh model pembelajaran inovatif terhadap motivasi belajar siswa, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam, sehingga dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan teori pembelajaran modern.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.
- 2) Membantu guru meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa melalui pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi.
- 3) Menjadi panduan praktis dalam memanfaatkan *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dengan model TGT.

b. Bagi Siswa

- 1) **Meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran PAI BP.**
- 2) **Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong kerja sama kelompok.**
- 3) **Mengembangkan kemampuan komunikasi, keberanian, dan rasa percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.**

c. Bagi Sekolah

- 1) **Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.**
- 2) **Mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan bermakna.**
- 3) **Memberikan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran PAI BP.**

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) **Menjadi bahan rujukan bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pembelajaran kooperatif dan gamifikasi digital.**
- 2) **Memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas integrasi TGT dan QuizWhizzer pada mata pelajaran lain atau jenjang yang berbeda.**

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) merupakan komponen penting dalam membentuk karakter, akhlak, serta pemahaman keagamaan siswa. Namun berdasarkan fenomena pembelajaran yang terjadi di lapangan, motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran ini masih menunjukkan kecenderungan rendah. Hal tersebut tampak dari perilaku siswa yang kurang antusias mengikuti pembelajaran, minimnya partisipasi dalam diskusi kelas, serta rendahnya inisiatif siswa dalam menyelesaikan tugas. Kondisi ini muncul karena proses pembelajaran masih

didominasi metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga siswa lebih sering menjadi pendengar pasif daripada terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Apabila ditinjau menggunakan Teori ARCS yang dikembangkan oleh John Keller, rendahnya motivasi belajar ini terjadi karena pembelajaran tidak optimal dalam memenuhi empat komponen utama motivasi, yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (keterkaitan), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan belajar). Ketika pembelajaran tidak dapat menarik perhatian, tidak relevan dengan pengalaman siswa, tidak memberi kesempatan untuk membangun kepercayaan diri, dan tidak menghasilkan kepuasan belajar, maka motivasi siswa cenderung menurun.

Menurut Hamzah B. Uno, motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Motivasi belajar menjadi faktor penting yang menentukan tingkat keaktifan, semangat, dan ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif bertanya, lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, serta memiliki dorongan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Hamzah B. Uno juga menjelaskan bahwa indikator motivasi belajar meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan belajar yang menarik, serta adanya lingkungan belajar yang kondusif. Apabila indikator-indikator tersebut dapat terpenuhi dalam proses pembelajaran, maka motivasi belajar siswa akan meningkat secara positif (Uno, 2013).

Dalam penelitian ini, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu aplikasi *QuizWhizzer* dipandang mampu memenuhi indikator motivasi belajar tersebut. Unsur permainan, kompetisi, kerja sama kelompok, penghargaan, serta penggunaan media digital interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Kondisi tersebut diharapkan mampu meningkatkan perhatian,

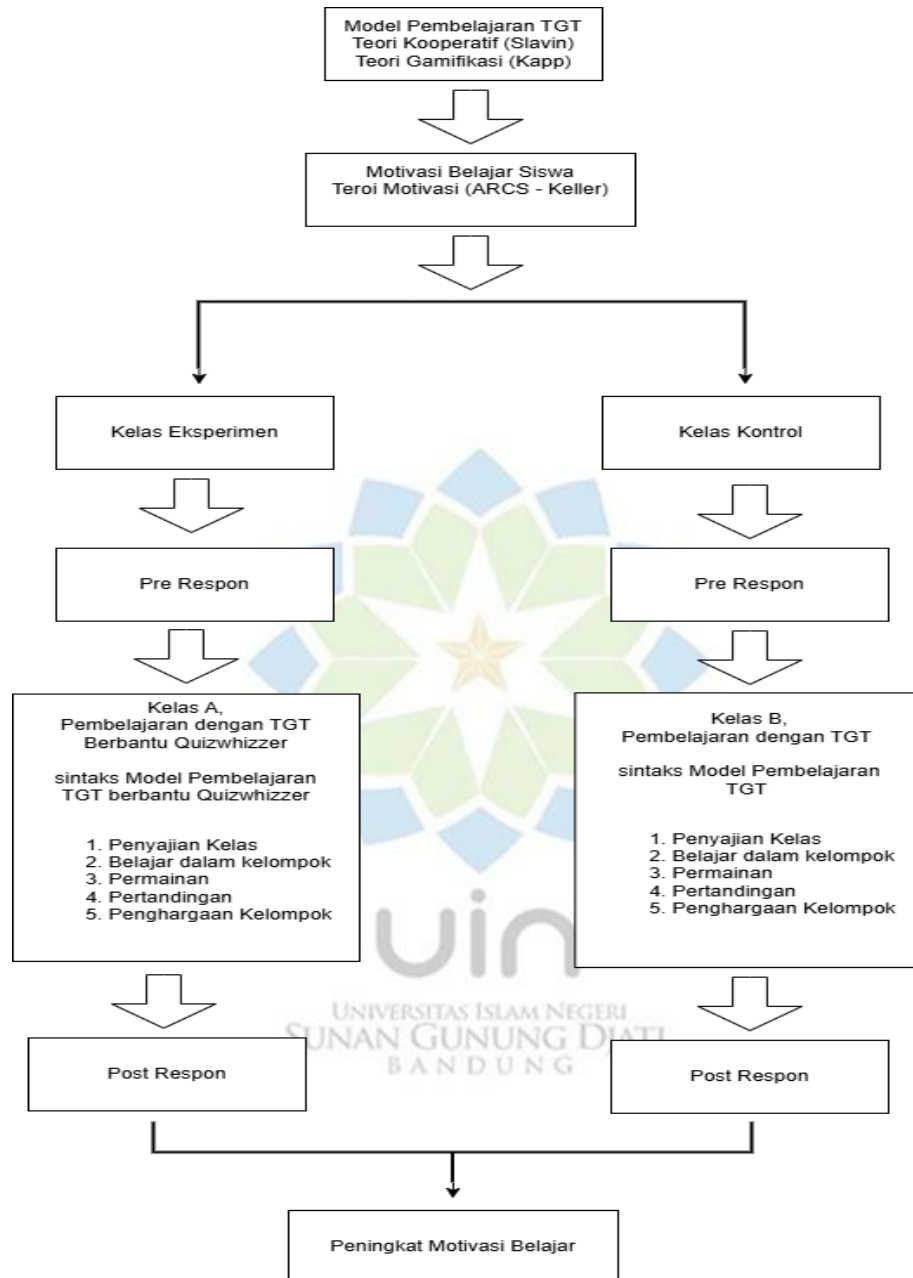
semangat, rasa percaya diri, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran PAI BP, sehingga motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi.

Dalam konteks inilah dibutuhkan model pembelajaran alternatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan melibatkan siswa secara langsung. Salah satu pendekatan yang relevan adalah **model pembelajaran kooperatif**, khususnya tipe ***Team Games Tournament (TGT)***. Berdasarkan pandangan **Robert Slavin**, *Team Games Tournament* merupakan model kooperatif yang mengombinasikan kerja sama kelompok dengan kompetisi yang sehat melalui permainan akademik dan turnamen. Prinsip dasar *Team Games Tournament* adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bersama dalam kelompok heterogen, sekaligus mendorong mereka bersaing melalui permainan yang menstimulus keaktifan, keterlibatan, dan rasa tanggung jawab.

Model *Team Games Tournament* memiliki struktur khas berupa presentasi kelas, belajar tim, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok (Sururi & Wahid, 2022). Mekanisme ini secara langsung mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka tidak hanya terlibat sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi aktif mengikuti kompetisi akademik yang bersifat menyenangkan dan menantang. Interaksi dan kerja sama yang terbangun dalam kelompok menjadikan setiap siswa memiliki peran dan kontribusi nyata terhadap keberhasilan tim secara keseluruhan, sehingga mendorong mereka untuk belajar lebih giat demi mencapai hasil terbaik bagi kelompoknya. Selain penerapan model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media digital juga menjadi faktor penting dalam menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini adalah *QuizWhizzer*, yaitu aplikasi berbasis gamifikasi yang menyajikan pembelajaran dalam bentuk papan permainan interaktif, poin, avatar, dan *leaderboard*. Berdasarkan teori gamifikasi, elemen-elemen seperti poin, *reward*, dan tantangan terbukti mampu membangkitkan semangat kompetisi serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Novita Sari et al., 2023).

Hal ini sejalan dengan pandangan Karl M. Kapp yang menegaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran bertujuan untuk melibatkan peserta didik secara kognitif, emosional, dan sosial, sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang digamifikasi memungkinkan siswa merasa tertantang, memiliki tujuan yang jelas, serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan (Kapp, 2012). Dengan demikian, penggunaan *QuizWhizzer* dapat menjadi sarana pendukung yang efektif untuk memperkuat unsur permainan dalam model TGT sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2020) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian, telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru

didasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka fikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang rumuskan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti merumuskan Hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0)

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu aplikasi *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu aplikasi *QuizWhizzer* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP

Dengan demikian, hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa jika model *Team Games Tournament* diterapkan dengan dukungan aplikasi *QuizWhizzer* sebagai media pembelajaran, maka akan terjadi pengaruh yaitu peningkatan motivasi belajar PAI siswa. Sebaliknya, apabila tidak ada pengaruh signifikan, maka H_0 akan diterima.

G. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa referensi yang digunakan peneliti untuk mendukung penelitian ini. Referensi tersebut berupa penelitian terdahulu, diantaranya:

1. Hasil Penelitian Jurnal yang dilakukan oleh **Nela Avrilia Salsabila dkk.** (2024) dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Studi Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SMAN 6 Pandeglang)*" menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran **Team Games Tournament (TGT)** mampu memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa **penerapan TGT meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa secara signifikan**, ditunjukkan melalui keaktifan siswa dalam diskusi, antusiasme dalam mengikuti permainan

edukatif, serta peningkatan kerja sama dalam kelompok. Selain itu, siswa juga melaporkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena adanya unsur kompetisi dan penghargaan.

2. Hasil penelitian Jurnal yang dilakukan oleh **Bismi Yanda Putri Bestari dkk. (2025)** yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media History Card terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Sejarah*” menunjukkan bahwa penggunaan model **Teams Games Tournament (TGT)** yang dipadukan dengan media *history card* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan desain **Quasi Experimental** dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa **nilai rata-rata post-test kelas eksperimen mencapai 81,17**, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh **76,17**. Hal ini menegaskan bahwa penerapan model TGT berbasis media *history card* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.
3. Hasil penelitian Skripsi yang dilakukan oleh Maulida Fitriya **(2024)** yang berjudul “*Efektivitas Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Quizizz Paper Mode pada Materi Energi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas VIII MTs Negeri 5 Magelang*” menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan dukungan Quizizz Paper Mode memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis dan sikap ilmiah peserta didik. Penelitian tersebut menggunakan desain *true experimental* dengan model *pretest–posttest control group*. Hasil uji statistik **independent sample t-test** menunjukkan nilai $t_{hitung} = 2,86 > t_{tabel} = 2,018$ dengan signifikansi $0,007 < 0,05$, sehingga dinyatakan bahwa **H_0 ditolak dan H_1 diterima**. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberi perlakuan TGT berbantuan Quizizz Paper Mode dengan kelas yang menggunakan pembelajaran langsung.

4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Arnadi (2025) yang berjudul *“Implementasi Metode Pembelajaran Cooperative Tipe Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Aktivitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar DDI Ujuna Kota Palu”* menunjukkan bahwa **penerapan metode TGT mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik secara signifikan**. Peningkatan tersebut tampak dari bertambahnya keaktifan siswa dalam berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, berpartisipasi dalam games, serta kesiapan menjawab pertanyaan saat tournament. Aktivitas belajar yang sebelumnya rendah ditandai dengan siswa yang sering bercanda, pasif, hingga ada yang tidur di kelas—berubah menjadi suasana belajar yang lebih hidup, antusias, dan kompetitif setelah penggunaan TGT. Temuan ini diperkuat melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan guru serta peserta didik.
5. Hasil penelitian Jurnal yang dilakukan oleh **Dhea Regina Agustin dkk. (2024)** yang berjudul *“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Blooket dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa”* menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan Blooket **berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keaktifan serta hasil belajar siswa kelas VII-7 SMPN 12 Pekanbaru**. Penelitian ini membuktikan bahwa kombinasi unsur kompetisi TGT dengan permainan digital Blooket mampu mendorong siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan **metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** dengan dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada **siklus I**, keaktifan belajar siswa baru mencapai **57%**, sementara ketuntasan hasil belajar berada pada **59,4%**, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan minimal **75%**. Kendala pembelajaran pada siklus I meliputi kesulitan akses Blooket, kurangnya pemahaman siswa terhadap langkah TGT, serta rendahnya antusiasme sebagian kelompok.

6. Hasil penelitian Skripsi yang dilakukan oleh **peneliti Lucky Ekasari (2025) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTS Al- Hikam Jombang”** menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian tersebut **memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa**. Berdasarkan analisis data yang ditampilkan dalam tabel hasil posttest, terlihat bahwa **nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 82,08**, sedangkan **kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 73,69**.

Tabel 2. 1 Persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nela Avrilia Salsabila dkk. (2024), <i>Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa</i>	menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan mengkaji pengaruhnya terhadap aspek afektif siswa berupa partisipasi dan motivasi belajar.	Penelitian terdahulu berfokus pada partisipasi, sedangkan penelitian penulis berfokus pada motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan bantuan media <i>QuizWhizzer</i> .
2.	Bismi Yanda Putri Bestari dkk. (2025), <i>Pengaruh Penggunaan Model</i>	menggunakan model pembelajaran TGT yang dipadukan	Penelitian terdahulu menggunakan

	<i>Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media History Card terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Sejarah</i>	dengan media pembelajaran dan menggunakan metode eksperimen untuk mengukur pengaruh perlakuan.	media History Card dan mengukur hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Sejarah
3.	Maulida Fitriya (2024), <i>Efektivitas Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Quizizz Paper Mode terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Sikap Ilmiah Peserta Didik</i>	Sama-sama menggunakan model TGT yang dipadukan dengan media digital berbasis kuis dan menggunakan desain eksperimen dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol.	Penelitian terdahulu menggunakan Quizizz Paper Mode dan mengukur keterampilan berpikir kritis serta sikap ilmiah.
4.	Arnadi (2025), <i>Implementasi Metode Pembelajaran Cooperative Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Aktivitas Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI</i>	Sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dan dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.	Penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan aktivitas belajar siswa dengan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian penulis berfokus pada motivasi belajar siswa dengan

			pendekatan kuantitatif.
5.	Dhea Regina Agustin dkk. (2024), <i>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Blooket dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa</i>	Sama-sama menggunakan model TGT yang dipadukan dengan media permainan digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	Penelitian terdahulu menggunakan media Blooket dan mengukur keaktifan serta hasil belajar siswa dengan metode PTK.
6.	Lucky Ekasari (2025), <i>Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS</i>	Sama-sama meneliti pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa dan menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen.	Penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran IPS tanpa bantuan media digital tertentu, sedangkan penelitian penulis dilakukan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan memadukan model TGT dan media QuizWhizzer sebagai variabel perlakuan.