

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi dirinya secara utuh, baik dari aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1. Hal ini menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada kemampuan intelektual, tetapi juga pada pembentukan karakter, emosional, dan sosial siswa (Fauziah et al., 2025). Melalui pendidikan yang berkualitas, diharapkan terwujud sumber daya manusia yang berkarakter, berdaya saing, dan mampu menghadapi tantangan global. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang secara optimal untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut.

Sejalan dengan tujuan pendidikan tersebut, Islam juga menempatkan ilmu pengetahuan sebagai fondasi penting dalam peningkatan kualitas manusia. Hal ini sebagaimana ditegaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah ayat 11.

.....يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ..... ﴿١١﴾

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (Q.S Al-Mujadilah : 11)

Potongan ayat tersebut menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan mampu mengangkat derajat manusia di sisi Allah SWT maupun di tengah kehidupan masyarakat. Hal ini semakin memperkuat bahwa pendidikan yang berkualitas merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia.

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam

melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan. Pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan untuk transfer pengetahuan agama, tetapi juga untuk membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan siswa dalam mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran PAI di sekolah masih dihadapkan pada berbagai tantangan yang menghambat pencapaian hasil belajar optimal.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Faktor internal antara lain seperti intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi siswa. Faktor eksternal seperti lingkungan sosial masyarakat, keluarga, dan alat-alat belajar (Siregar, 2024). Penyajian materi PAI yang masih bersifat teoritis dan kurang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari menyebabkan siswa kesulitan memahami dan menginternalisasi materi, sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan penelitian awal di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung diketahui bahwa rendahnya hasil belajar siswa menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut tecermin dari data hasil evaluasi siswa yang menunjukkan bahwa dari 30 siswa, hanya 9 siswa (30%) mencapai KKM yang ditentukan yaitu 77, sedangkan 21 siswa lainnya (70%) berada di bawah KKM.

Rendahnya hasil belajar tersebut berkaitan dengan penggunaan model ceramah yang kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengolah informasi secara aktif dan mendalam. Pola pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) ini menyebabkan proses belajar lebih menekankan pada penerimaan informasi, sehingga pemahaman konseptual siswa terhadap materi PAI belum terbentuk secara optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya pengembangan dalam proses pembelajaran PAI agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Pembelajaran PAI memerlukan pendekatan yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam

memahami materi melalui interaksi, diskusi, dan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa melalui pembentukan tim, permainan, dan turnamen akademik tanpa adanya perbedaan status dalam kelompok (Maharany, 2025). Kelebihan model *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memperkuat pemahaman dan penguasaan konsep materi PAI melalui aktivitas permainan akademik dan diskusi kelompok, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sholicha (2021), yang membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan serta kompetitif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari 65,63% menjadi 87,88%. Model *Teams Games Tournament* (TGT) mengombinasikan pembelajaran kelompok, permainan akademik, dan turnamen, sehingga memungkinkan siswa belajar dalam suasana kompetitif yang tetap kondusif dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PAI memerlukan dukungan media yang mampu meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media *Clash of Champions* (COC) dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan materi PAI ke dalam aktivitas kompetitif berkelompok. Penggunaan media ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berpikir kritis, bekerja sama, dan termotivasi dalam belajar, sehingga membantu peningkatan penguasaan materi secara efektif (Ali et al., 2024).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash of Champions* (COC) diterapkan dalam pembelajaran PAI dengan harapan proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mampu

meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui kegiatan permainan dan kerja sama tim, siswa terdorong untuk lebih memahami materi, termotivasi dalam belajar, serta lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media *Clash of Champions* (COC) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) pada mata pelajaran PAI materi “Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan *Zuhud*” kelas XI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?”
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi “Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan *Zuhud*” kelas XI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) pada mata pelajaran PAI materi “Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan *Zuhud*” kelas XI di SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung.

2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung pada mata pelajaran PAI materi “Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Ikhlas, Malu, dan *Zuhud*”.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu mempunyai manfaat bagi peneliti dan bagi pihak-pihak yang berkaitan. Manfaat dari penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut manfaat penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan dan wawasan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash of Champions* (COC) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Dari penelitian ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif, variatif, dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran PAI, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah serta menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan dan penerapan model pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran PAI.

d. Bagi Peneliti

Dari penelitian ini, diharapkan dapat menambah keterampilan, pengalaman dan pengetahuan dalam mengajar yang baru dapat digunakan dalam proses belajar mengajar serta untuk memperkaya wawasan dan informasi dalam rangka meningkatkan kualitas sebagai tenaga profesional.

e. Bagi Peneliti lain

Manfaat bagi peneliti lain dari penelitian ini adalah sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Ada dua variabel dalam penelitian ini, yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) sebagai variabel X (independen) dan hasil belajar siswa sebagai variabel Y (dependen).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi akademik dalam proses pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa melalui kegiatan berkelompok yang bersifat kompetitif namun tetap kolaboratif. Menurut Slavin (2008), *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk mempelajari materi, kemudian mengikuti turnamen akademik untuk memperebutkan poin

bagi kelompoknya. Dalam penerapannya, model *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu: penyajian kelas (*class presentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Dalam penelitian ini, pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan model ceramah. Model ceramah adalah penyampaian materi secara lisan oleh guru kepada siswa, dengan fokus utama pada aktivitas berbicara dari guru dan mendengarkan dari siswa (Suryadinata et al., 2025). Dalam model ini, pembelajaran bersifat satu arah di mana guru menjadi sumber utama informasi sementara siswa cenderung pasif menerima materi tanpa banyak kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) perlu didukung oleh media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik model tersebut. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, di antaranya media visual, audio, audiovisual, dan multimedia. Salah satu media visual yang dapat mendukung model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah media *Clash of Champions* (COC).

Media *Clash of Champions* (COC) merupakan media pembelajaran berupa *board* berisi materi yang diamati dan dipelajari siswa secara langsung, yang diimplementasikan dalam bentuk permainan edukatif melalui mekanisme kompetisi akademik antarkelompok untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Media ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menjawab soal, berpikir cepat, dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media *Clash of Champions* (COC) melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, kerja sama tim, serta disiplin dalam pengelolaan waktu (Kurniatari & Suastika, 2024). Karakteristik media *Clash of Champions* (COC) yang berbasis kompetisi dan kerja tim sejalan dengan struktur model *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga penggunaannya

sebagai media pendukung dapat mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam setiap tahapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Bloom dalam (Sudjana, 2017) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari pengalaman belajar yang dapat diukur melalui kegiatan penilaian. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009), hasil belajar merupakan keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan. Pencapaian hasil belajar tersebut berfungsi sebagai tolok ukur keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pencapaian hasil belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan individu siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berperan dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut dapat dikategorikan menjadi dua kelompok utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Siregar (2024), faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, meliputi: (1) aspek fisiologis, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik; (2) aspek psikologis, seperti intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi siswa. Adapun faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, meliputi: (1) lingkungan sosial, seperti masyarakat, keluarga, dan sekolah; (2) lingkungan non sosial seperti ketersediaan sarana dan prasarana.

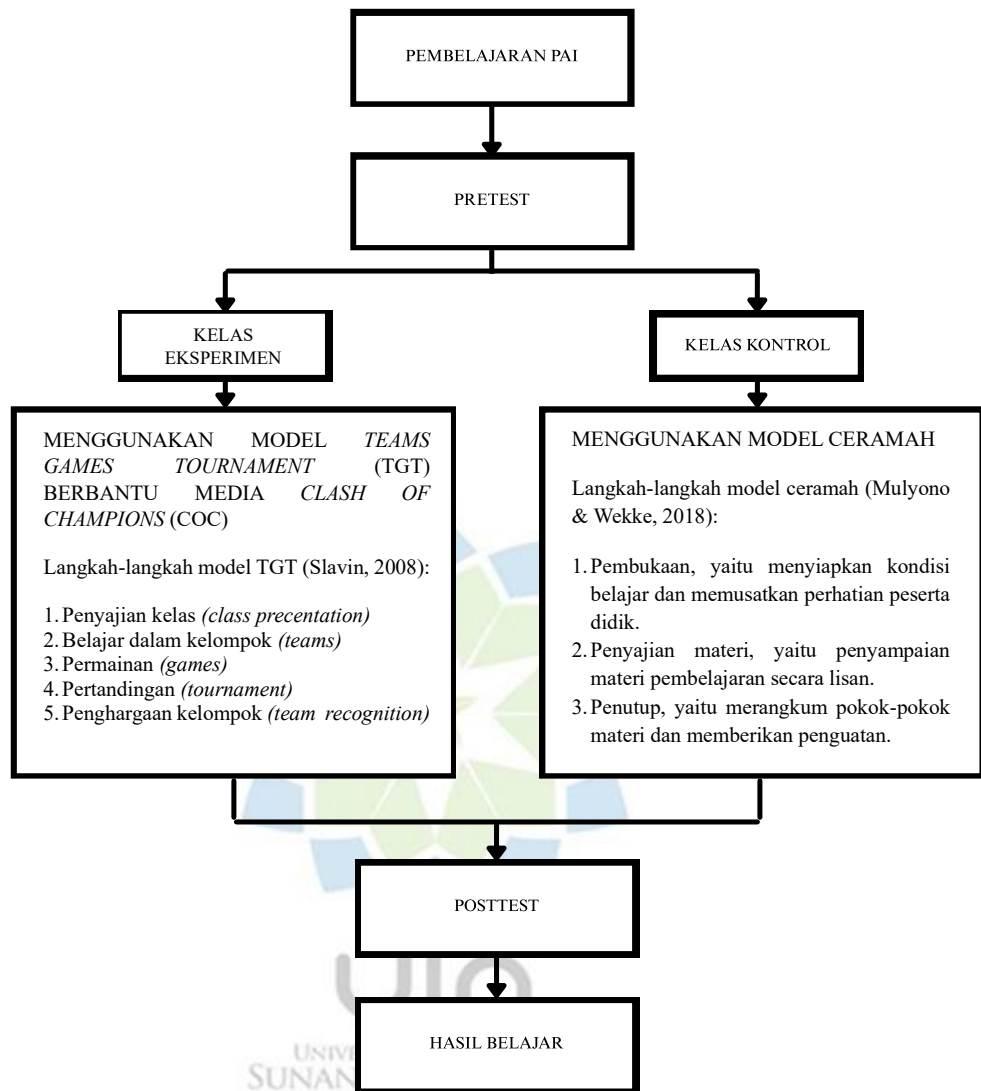
Slavin (2008), menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu tipe pembelajaran kooperatif dirancang untuk meningkatkan pencapaian akademik melalui kerja sama tim, tanggung jawab individu, serta sistem turnamen yang mendorong setiap anggota untuk menguasai materi secara optimal. Sejalan dengan itu, Suprijono (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan interaksi aktif antaranggota kelompok sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan pemahaman konsep menjadi lebih mendalam, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Prinsip interaksi dan tanggung jawab tersebut secara konkret diwujudkan dalam model *Teams Games Tournament* (TGT)

melalui kegiatan kerja tim dan turnamen akademik yang menuntut setiap siswa untuk berpartisipasi aktif serta menguasai materi sebelum berkompetisi. Kondisi ini mendorong peningkatan penguasaan materi yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, kerangka berpikir dalam penelitian ini bertumpu pada keyakinan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang melibatkan siswa dalam kerja kelompok dan kompetisi edukatif yang menyenangkan akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash of Champions* (COC) diduga dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran PAI.

Adapun kerangka berpikir penelitian ini disajikan dalam bentuk skema pada gambar 1.1 berikut:





Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris (Sugiyono, 2013).

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi “Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Malu, Ikhlas, dan *Zuhud*”.

Uji hipotesis statistiknya adalah:

1. Jika nilai $Sig < 0,05$, maka H_a diterima, artinya model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) terdapat peningkatan secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi “Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Malu, Ikhlas, dan *Zuhud*”.
2. Jika nilai $Sig > 0,05$, maka H_a ditolak, artinya penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Clash Of Champions* (COC) tidak dapat peningkatan secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi “Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Malu, Ikhlas, dan *Zuhud*”.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 25.0 untuk memastikan hasil perhitungan akurat dan objektif.

G. Penelitian Terdahulu

1. Muwahid Abdan Syakuran (2025) (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung) yang meneliti tentang “Penerapan Model TGT (*Team Game Tournament*) Berbantuan *Game Chempion Board* Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan *Game Chempion Board* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi koloid.

2. Alda Nurpatriani (2025) (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung) yang meneliti tentang “Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis web game bamboozle terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP): Penelitian pada siswa kelas X Kimia Analisis di SMKN 13 Bandung”. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *Team game tournament* (TGT) berbasis web game bamboozle terlaksana dengan sangat baik, artinya terdapat pengaruh model TGT dan web game bamboozle terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-PB.
3. Ratna Nur Fatimah (2024) (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung) yang meneliti tentang “Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui permainan cerdas cermat terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam: Penelitian *quasi experiment* terhadap siswa kelas XI di SMA Mekar Arum Bandung.”. berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa model pembelajaran TGT melalui permainan cerdas cermat berpengaruh signifikan terhadap aktivitas belajar siswa.
4. Hana Sajidah (2024) (Skripsi, Universitas Islam Negeri Salatiga) yang meneliti tentang “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Media Papan Bingo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Zat dan Perubahannya Kelas VII Mts Al-Hikmah Demak Tahun Pelajaran 2024/2025”. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan media papan bingo efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Al-Hikmah Demak Tahun Pelajaran 2024/2025.

5. Lucky Hari Santoso (2024) (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro) yang meneliti tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Al-Firdaus Pada Materi Makanan, Zat Aditif Dan Sistem Pencernaan”. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa penggunaan metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP AL-Firdaus Tahun Pelajaran 2024/2025 Pada tema makanan, zat aditif dan sistem pencernaan.

Untuk mempermudah pemetaan persamaan dan perbedaan penelitian, peneliti menyajikannya dalam tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Muwahid Abdan Syakuran (2025)	“Penerapan Model TGT (<i>Team Game Tournament</i>) Berbantuan <i>Game Chempion Board</i> Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”	Persamaan penelitian menggunakan model <i>Team Game Tournament</i> (TGT) sebagai variabel X-nya dan “Hasil Belajar” sebagai Y-nya.	Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan media <i>Game Chempion Board</i> pada mata pelajaran kimia.
2	Alda Nurpatriani (2025)	“Pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbasis	Persamaan penelitian menggunakan model <i>Team Game Tournament</i> (TGT) sebagai variabel X-	Perbedaan penelitian terletak pada variabel Y-nya, yaitu “Motivasi Belajar” dan penggunaan

		web game bamboozle terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP): Penelitian pada siswa kelas X Kimia Analis di SMKN 13 Bandung”.	nya.	web game bamboozle.
3	Ratna Nur Fatimah (2024)	“Pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) melalui permainan cerdas cermat terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam: Penelitian quasi eksperimen terhadap siswa kelas XI di SMA	Persamaan penelitian menggunakan model <i>Team Game Tournament</i> (TGT) sebagai variabel X-nya.	Perbedaan penelitian terletak pada variabel Y-nya, yaitu “Aktivitas Belajar” dan penggunaan permainan cerdas cermat.

		Mekar Arum Bandung.”.		
4	Hana Sajidah (2024)	“Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Dengan Media Papan Bingo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Zat dan Perubahannya Kelas VII Mts Al-Hikmah Demak Tahun Pelajaran 2024/2025”.	Persamaan penelitian menggunakan model <i>Team Game Tournament</i> (TGT) sebagai variabel X-nya. Dan “Hasil Belajar” sebagai Y-nya	Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan media papan bingo pada mata pelajaran IPA.
5	Lucky Hari Santoso (2024)	“Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Al-Firdaus Pada Materi Makanan, Zat	Persamaan penelitian menggunakan model <i>Team Game Tournament</i> (TGT) sebagai variabel X-nya. Dan “Hasil Belajar” sebagai Y-nya.	Perbedaan penelitian terletak pada mata pelajaran yaitu IPA.

		Aditif dan Sistem Pencernaan”.		
--	--	--------------------------------------	--	--

