

ABSTRAK

Riva Anggara Setiawan, 1222020257, 2026. Penerapan Model *Team Games Tournament (TGT)* Berbantu Media Game Edukasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP (Penelitian Quasi Experiment pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI-BP di SMP Negeri 8 Kota Bandung, yang terlihat dari hanya 45% siswa yang mencapai KKM akibat dominasi metode ceramah yang membuat siswa pasif dan jenuh. Kondisi tersebut mendorong peneliti menerapkan model *Team Games Tournament (TGT)* berbantu media game edukasi *Wordwall* sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan model *TGT* berbantu media edukasi *Wordwall*, mengetahui motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta mengetahui pengaruh penerapan model tersebut terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Bandung.

Model *TGT* diasumsikan mampu meningkatkan motivasi belajar melalui kompetisi yang sehat dan kerja sama kelompok, sedangkan media edukasi *Wordwall* membantu mengonkretkan materi PAI-BP yang bersifat abstrak. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, dirumuskan hipotesis H_a bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *TGT* berbantu media edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain *nonequivalent control group design*, melibatkan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar berskala Likert dalam bentuk *Pre-respond* dan *Post-respond*, lalu dianalisis menggunakan SPSS versi 31 melalui uji normalitas (Kolmogorov-smirnov), homogenitas, N-Gain, dan uji hipotesis (uji-t).

Hasil penelitian menunjukkan keterlaksanaan model *TGT* berbantu *Wordwall* berlangsung sangat baik dengan persentase 87,5% hingga 94,6%. Motivasi belajar kelas eksperimen meningkat dari 63,09 menjadi 82,35 (N-Gain 0,535, kategori sedang), sedangkan kelas kontrol meningkat dari 63,58 menjadi 74,64 (N-Gain 0,313, kategori rendah). Hasil uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai t_{hitung} 4,172, df 65, dan signifikansi (2-tailed) $< 0,001$ ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model *TGT* berbantu media edukasi *Wordwall* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Bandung.

Kata Kunci: *Team Games Tournament, Wordwall, Motivasi Belajar.*