

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia yang berkualitas (Mawarni dkk., 2023). Pendidikan berupaya membekali peserta didik dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Selain itu pendidikan juga menjadi sektor strategis dalam pembangunan seluruh bangsa dan negara. Pendidikan yang baik dapat mempengaruhi sumber daya manusia yang menghasilkan manusia berkualitas. (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013)

Pendidikan yang berkualitas dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan motor penggerak utama yang menentukan keberhasilan seorang siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pendidikan, motivasi bukan sekadar dorongan untuk belajar, melainkan kekuatan mental yang mendorong terjadinya interaksi antara siswa dengan materi pelajaran. Pentingnya motivasi belajar sejalan dengan pandangan Sardiman (2018), yang menyatakan bahwa motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Secara teoretis, motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Menurut Ryan & Deci (2017) dalam *Self-Determination Theory* (SDT), motivasi intrinsik muncul dari dalam diri individu karena adanya rasa ingin tahu dan kesenangan dalam belajar, sementara motivasi ekstrinsik dipicu oleh faktor luar seperti nilai, penghargaan, atau kompetisi. Dalam mata pelajaran PAI-BP, motivasi menjadi krusial karena materi yang disampaikan tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik yang memerlukan internalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan adanya penurunan motivasi belajar, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif, rasa bosan terhadap metode ceramah, dan rendahnya ketekunan dalam mengerjakan tugas. Hal ini diperkuat oleh teori Hamzah B. Uno (2021) yang mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar meliputi adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, serta lingkungan belajar yang kondusif.

Dalam mata pelajaran PAI-BP, motivasi belajar menempati posisi sentral yang melampaui sekadar aspek afektif. Motivasi bukan hanya tentang 'semangat' sesaat untuk mengikuti pelajaran, melainkan merupakan fondasi eksistensial bagi pembentukan karakter (akhlak) siswa. Di era digital yang penuh dengan distraksi informasi, motivasi belajar menjadi filter mental yang memastikan internalisasi nilai-nilai agama tidak hanya berhenti sebagai pengetahuan kognitif, tetapi bertransformasi menjadi perilaku nyata.

Hal ini menjadi semakin menantang mengingat karakteristik Generasi Z yang memiliki rentang perhatian (*attention span*) yang cenderung lebih pendek dan sangat bergantung pada stimulasi visual yang dinamis. Tanpa adanya stimulus yang mampu menjaga fokus dan keterlibatan emosional mereka, materi PAI-BP yang bersifat teoretis akan sulit menembus kesadaran siswa untuk menjadi pedoman hidup yang aplikatif.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) memiliki peran strategis dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter pada siswa usia remaja. Namun, efektivitas internalisasi ini sangat bergantung pada tingkat motivasi belajar siswa. Menurut Uno (2021), motivasi adalah kekuatan pendorong yang menentukan intensitas usaha siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI-BP (Januari 2026), rendahnya antusiasme siswa dipicu oleh pola pembelajaran yang masih dominan bersifat ekspositori (ceramah), sehingga siswa cenderung pasif dan memandang materi agama sebatas hafalan teoritis.

Kondisi tersebut diperkuat oleh data objektif Daftar Kumpulan Nilai (DKN) pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Fakta empiris menunjukkan bahwa

dari 33 siswa, hanya 15 siswa (45%) yang mampu melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sementara 18 siswa lainnya (55%) belum tuntas. Jika merujuk pada standar ketuntasan klasikal menurut Mulyasa (2013), sebuah pembelajaran dikatakan efektif apabila minimal 85% siswa mencapai ketuntasan. Rendahnya capaian hasil belajar kognitif siswa ini merupakan konsekuensi logis dari minimnya motivasi belajar di kelas. Dalam ranah psikologi pendidikan, motivasi belajar dan hasil belajar memiliki hubungan kausalitas yang sangat erat; motivasi berfungsi sebagai motor penggerak mental yang menentukan sejauh mana siswa menyerap materi. Ketika motivasi belajar siswa rendah, ketahanan dan fokus mereka dalam memahami materi PAI-BP akan menurun, yang pada akhirnya berdampak langsung pada penurunan capaian hasil belajar siswa secara permanen.

Sanjaya (2021) menegaskan bahwa motivasi merupakan penggerak utama dalam aktivitas belajar, tanpa adanya motivasi, proses pembelajaran cenderung tidak menghasilkan capaian yang optimal. Kondisi tersebut juga ditemukan di SMPN 8 Kota Bandung, khususnya pada siswa kelas VIII, yang menunjukkan tingkat motivasi belajar yang fluktuatif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Hidayat et al. (2022) yang menyatakan bahwa kejenuhan dalam pembelajaran agama sering kali disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik generasi Z yang lekat dengan pemanfaatan teknologi.

Fenomena yang ditemukan di SMPN 8 Kota Bandung menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan kurikuler dengan realita di kelas VIII. Rendahnya capaian hasil belajar siswa, di mana hanya 45% yang melampaui KKM, tidak dapat dipisahkan dari masalah fundamental pada aspek afektif, yaitu motivasi belajar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada Januari 2026, rendahnya motivasi dan implikasinya terhadap hasil belajar ini terpotret melalui beberapa indikator perilaku siswa di kelas:

1. Rendahnya Ketekunan (*Persistence*): Sebanyak 55% siswa cenderung tidak menyelesaikan tugas tepat waktu dan sering menunda pekerjaan jika materi dianggap sulit, yang berujung pada rendahnya nilai tugas harian.
2. Kurangnya Partisipasi Aktif: Hanya sekitar 45% siswa yang terlibat aktif

dalam tanya jawab, sementara sisanya menunjukkan sikap pasif saat metode ceramah berlangsung.

3. Indikasi Kejenuhan & Kognitif Rendah: Siswa memandang mata pelajaran PAI-BP sebagai materi hafalan yang membosankan, sehingga pemahaman konsep fikih maupun akidah tidak terinternalisasi dengan baik dan berdampak pada rendahnya perolehan nilai ujian.

Analisis terhadap permasalahan tersebut mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk melakukan pergeseran dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Model *Team Games Tournament (TGT)* dipandang sebagai alternatif yang relevan karena, sebagaimana dikemukakan oleh Pradana (2023), model ini mampu menciptakan iklim kompetisi yang sehat serta meningkatkan tanggung jawab individu dalam kerja kelompok. Lebih lanjut, efektivitas penerapan *TGT* dapat dioptimalkan melalui dukungan media pembelajaran berbasis digital.

*Wordwall* sebagai media game edukatif dipilih karena memiliki fitur-fitur interaktif, seperti match up, quiz, dan game show, yang mampu mengkonkretkan materi PAI-BP yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa (Fitria & Rahayu, 2024). Integrasi antara model *TGT* dan media *Wordwall* diharapkan tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik.

Oleh karena itu, penerapan kolaborasi model *TGT* berbantu media *Wordwall* dalam penelitian ini diproyeksikan dapat memberikan dampak signifikan. Secara rasional, dengan mengacu pada efektivitas media gamification menurut Maghfiroh (2020), inovasi ini diproyeksikan mampu menstimulus ketelibatan aktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa pada aspek afektif. Peningkatan motivasi belajar ini menjadi krusial, karena secara teoretis motivasi yang kuat merupakan motor penggerak utama melandasi kesiapann mental siswa dalam menyerap materi pelajaran, yang pada jangka panjang diharapkan dapat memberikan dampak positif implisit terhadap akademik mereka. Transformasi strategi kooperatif ini menjadi langkah strategis agar pembelajaran PAI-BP di SMPN 8 Kota Bandung menjadi pengalaman belajar yang kolaboratif, bermakna, dan adaptif terhadap

perkembangan teknologi pendidikan di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan upaya inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantu media game edukatif *Wordwall* dipandang sebagai solusi yang relevan dan kontekstual karena mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, menumbuhkan semangat belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan.

Beberapa penelitian terdahulu memang telah mengeksplorasi penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)* maupun media *Wordwall* secara terpisah, seperti penelitian oleh Darmawati yang berfokus pada efektivitas *TGT* secara umum, serta Ilham Ramadhan yang mengkaji pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar. Namun, sejauh pengamatan peneliti, masih terdapat celah penelitian (*research gap*) di mana kombinasi model *TGT* dengan integrasi fitur interaktif *Wordwall* belum banyak diterapkan secara spesifik pada mata pelajaran PAI-BP untuk mengatasi problematika motivasi yang berdampak pada rendahnya ketuntasan belajar.

Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada upaya sinkronisasi strategi kooperatif *TGT* dengan media visual digital untuk merespons kondisi objektif di SMPN 8 Kota Bandung, di mana tingkat ketuntasan belajar siswa pada PAI-BP saat ini baru mencapai 45%. Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk membuktikan apakah integrasi teknologi tersebut dapat menjadi solusi efektif dalam menjembatani kesenjangan motivasi dan pencapaian akademik di lapangan.

Oleh karena itu, penelitian dengan judul “Penerapan Model *Team Games Tournament (TGT)* Berbantu Media Game Edukasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP (Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Bandung)” penting untuk dilakukan guna memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas penerapan model dan media tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantu media game edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMPN 8 Kota Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMPN 8 Kota Bandung antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?
3. Sejauhmana terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* berbantu media game edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMPN 8 Kota Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantu media game edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMPN 8 Kota Bandung
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMPN 8 Kota Bandung antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui sejauhmana pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbantu media game edukatif *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VIII SMPN 8 Kota Bandung.

## **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoretis

1. Memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran kooperatif, khususnya mengenai efektivitas model *Team Games Tournament (TGT)* yang diintegrasikan dengan teknologi gamification di tingkat SMP.
2. Menjadi literatur tambahan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai upaya peningkatan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis digital (seperti *Wordwall*) pada rumpun mata pelajaran agama.
3. Memperkuat landasan teori bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial, kompetisi sehat, dan penggunaan media visual dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan melalui suasana permainan dalam *Wordwall*. Meningkatkan motivasi intrinsik dan rasa percaya diri siswa melalui sistem kompetisi tim dalam *TGT*, dan Mendorong kemampuan kolaborasi serta tanggung jawab antar teman sejawat.

### b. Bagi Guru

Memberikan alternatif solusi metodologis untuk mengatasi rendahnya ketuntasan belajar siswa (KKM) pada mata pelajaran PAI-BP. Meningkatkan kompetensi profesional guru dalam mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam desain pembelajaran kelas.

### c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi nyata dalam upaya inovasi kurikulum melalui digitalisasi pembelajaran. Penelitian ini diproyeksikan menjadi model percontohan (pilot project) bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran non-

eksakta lainnya. Keberhasilan integrasi model *TGT* dan media *Wordwall* dalam PAI-BP dapat menjadi acuan bagi sekolah untuk mereplikasi metode serupa guna menciptakan ekosistem belajar digital yang interaktif, menarik, dan relevan dengan karakteristik siswa di seluruh lingkungan sekolah.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir penelitian didasarkan pada permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh dominasi metode ceramah yang monoton. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi model pembelajaran kooperatif yang mampu menciptakan suasana kompetitif namun tetap menyenangkan, salah satunya melalui model *Team Games Tournament (TGT)*. Menurut Slavin (2015), struktur *TGT* yang terdiri dari presentasi kelas, tim, permainan, turnamen, dan rekognisi tim sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa karena setiap individu bertanggung jawab atas poin kelompoknya.

Dalam penelitian ini, peneliti membedakan perlakuan pada dua kelompok subjek. Pada Kelas Eksperimen, model *TGT* diintegrasikan dengan media *Wordwall*. Penggunaan *Wordwall* dalam fase *Games* dan *Tournament* bertujuan untuk mendigitalisasi kuis interaktif sehingga siswa mendapatkan umpan balik instan (*immediate feedback*) dan visualisasi skor yang menarik.

Secara operasional, integrasi fitur-fitur spesifik dalam media *Wordwall* bertindak sebagai stimulan langsung terhadap seluruh indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno. Fitur *Leaderboard* (papan peringkat) secara otomatis memicu hasrat dan keinginan untuk berhasil (indikator 1) melalui kompetisi yang transparan. *Fitur Timer* dan *Live Score* menciptakan dorongan dan kebutuhan dalam belajar (indikator 2) karena siswa merasa tertantang untuk mencapai hasil optimal.

Kejelasan target skor dan visualisasi progres pencapaian dalam game ini juga membantu siswa membangun harapan dan cita-cita masa depan (indikator 3) dalam lingkup akademis, di mana mereka mulai menetapkan target pribadi untuk menguasai materi PAI-BP. Selanjutnya, umpan balik seketika memberikan

penghargaan dalam belajar (indikator 4) yang meningkatkan kepercayaan diri siswa. Keragaman format permainan seperti Match-up atau Maze Chase memastikan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar (indikator 5), sehingga mampu memitigasi kejenuhan dan mengubah suasana kelas menjadi lingkungan belajar yang kondusif (indikator 6) bagi siswa kelas VIII SMPN 8 Kota Bandung.

Hal ini sejalan dengan Teori Motivasi Belajar dari Schunk dkk. (2014), yang menyatakan bahwa penggunaan media teknologi yang interaktif dapat meningkatkan *self-efficacy* dan ketertarikan situasional siswa. Langkah-langkah di kelas eksperimen meliputi: (1) Penyampaian materi, (2) Diskusi kelompok, (3) Latihan kuis interaktif melalui fitur *Wordwall* (seperti *Match-up* atau *Quiz Show*), (4) Turnamen antar kelompok secara real-time di *Wordwall*, dan (5) Penghargaan kelompok.

Sementara itu, pada Kelas Kontrol, diterapkan pula model *TGT* namun dengan pendekatan Konvensional. Perbedaan mendasar terletak pada media yang digunakan dalam fase permainan dan turnamen. Pada kelas ini, guru menggunakan media fisik berupa kartu soal, papan permainan manual, atau lembar soal cetak. Meskipun tetap menggunakan unsur kompetisi tim, ketiadaan elemen visual dinamis dan interaktivitas digital seringkali membuat durasi permainan terasa lebih lambat dan kurang memicu adrenalin siswa dibandingkan media digital.

Keterkaitan antara model *TGT* dan motivasi belajar ini diperkuat oleh Teori Determinasi Diri (*Self-Determination Theory*) dari Deci & Ryan (2012). Teori ini menekankan bahwa motivasi belajar akan meningkat secara signifikan apabila kebutuhan siswa akan kompetensi (melalui turnamen) dan hubungan sosial (melalui kerja sama tim) terpenuhi. Dengan demikian, penerapan *TGT* berbantu *Wordwall* diprediksi akan memberikan stimulasi psikologis yang lebih kuat dibandingkan *TGT* konvensional, sehingga secara empiris diharapkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di SMPN 8 Kota Bandung.

Dalam konteks ini, Model Pembelajaran *Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)* menjadi pilar utama. Menurut Slavin (2015), *TGT* adalah model yang sangat efektif karena mengintegrasikan tanggung jawab individu

dengan keberhasilan kelompok melalui sistem turnamen yang adil. Keunikan *TGT* terletak pada komponen *academic games* dan *tournaments* yang mampu memitigasi kejenuhan siswa pada mata pelajaran PAI-BP yang sering dianggap dogmatis. Landasan teori ini diperkuat dengan konsep *Digital Game-Based Learning* (DGBL) yang dipelopori oleh Prensky (2001) dan diperkuat oleh penelitian Maghfiroh (2020).

Selain aspek kolaboratif, efektivitas integrasi media *Wordwall* dalam model *TGT* juga didasarkan pada Teori *Flow* yang dikemukakan oleh Csikszentmihalyi (2021). Teori ini menjelaskan bahwa motivasi belajar maksimal akan tercapai ketika siswa berada dalam kondisi "*flow*", yaitu keadaan psikologis di mana seseorang sepenuhnya terabsorpsi dan fokus dalam suatu aktivitas karena adanya keseimbangan antara tantangan (*challenge*) dan keterampilan (*skill*). Fitur interaktif pada *Wordwall* seperti batasan waktu (*timer*), level yang meningkat, dan papan peringkat (*leaderboard*) menciptakan tantangan yang menyenangkan yang memicu adrenalin siswa tanpa menimbulkan kecemasan yang berlebihan.

Menurut Kapp (2022), elemen gamifikasi ini merangsang pelepasan dopamin di otak yang berkaitan dengan sistem reward, sehingga siswa tidak hanya merasa senang saat bermain, tetapi juga memiliki ketahanan (*persistence*) yang lebih tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas PAI-BP yang sulit. Sinergi antara struktur kompetitif *TGT* dan stimulasi psikologis dari *Wordwall* inilah yang secara teoritis akan mengonversi kejenuhan menjadi motivasi belajar yang proaktif.

Pemanfaatan media *Wordwall* dalam desain penelitian ini bukan sekadar alat bantu visual, melainkan sebagai mesin stimulasi kognitif yang menyediakan tantangan (*challenges*) dan umpan balik seketika (*immediate feedback*), yang menurut Kapp (2022) merupakan elemen krusial dalam menciptakan pengalaman belajar yang imersif..

Keterhubungan antara variabel X (Model *TGT* berbantu *Wordwall*) dan variabel Y (Motivasi Belajar) dijelaskan melalui Teori Determinasi Diri (*Self-Determination Theory*) oleh Ryan & Deci (2020). Teori ini menekankan tiga kebutuhan dasar manusia: otonomi, kompetensi, dan keterhubungan. Model *TGT* memenuhi aspek keterhubungan melalui kerja tim, sementara media *Wordwall*

memenuhi aspek kompetensi melalui pencapaian skor dan leaderboard.

Secara analitis, ketika siswa terlibat dalam turnamen digital, terjadi peningkatan Motivasi Intrinsik (karena rasa senang bermain) dan Motivasi Ekstrinsik (karena dorongan membawa tim menang). Hubungan ini bersifat simbiotik; struktur *TGT* memberikan rasa aman secara sosial dalam kelompok, sedangkan *Wordwall* memberikan kegairahan intelektual melalui fitur gamifikasi seperti *Match-up*, *Maze Chase*, dan *Quiz Show*. Mekanisme ini secara teoretis akan menghilangkan resistensi siswa terhadap materi PAI-BP, mengubahnya menjadi partisipasi aktif yang berkelanjutan.

Nurrita (2018) (yang karyanya banyak dirujuk dalam penelitian media pembelajaran di Indonesia tahun 2020-2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai penyalur pesan sekaligus perangsang pikiran dan kemauan belajar. Mekanisme peningkatannya terjadi ketika fitur-fitur pada *Wordwall* (seperti *timer* dan *leaderboard*) diintegrasikan ke dalam tahap *tournament* pada *TGT*, sehingga memicu adrenalin dan rasa kompetisi yang sehat, yang secara psikologis meningkatkan aspek-aspek motivasi belajar seperti ketekunan dan ambisi untuk berhasil.

Alur kerangka berpikir penelitian ini dimulai dari identifikasi masalah di SMPN 8 Kota Bandung, yaitu rendahnya motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI-BP akibat penggunaan media yang monoton. Sebagai solusi, diterapkan perlakuan (treatment) berupa model *TGT* berbantu *Wordwall*.

Prosesnya dimulai dari presentasi kelas oleh guru, diikuti diskusi kelompok (*TGT*), dan diakhiri dengan turnamen interaktif menggunakan game di *Wordwall*. Interaksi yang intens dalam tim dan tantangan dalam permainan digital diprediksi akan mengubah kondisi awal siswa yang pasif menjadi aktif. Dampak akhirnya adalah peningkatan motivasi belajar yang terukur secara signifikan, yang dibuktikan melalui perbedaan skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

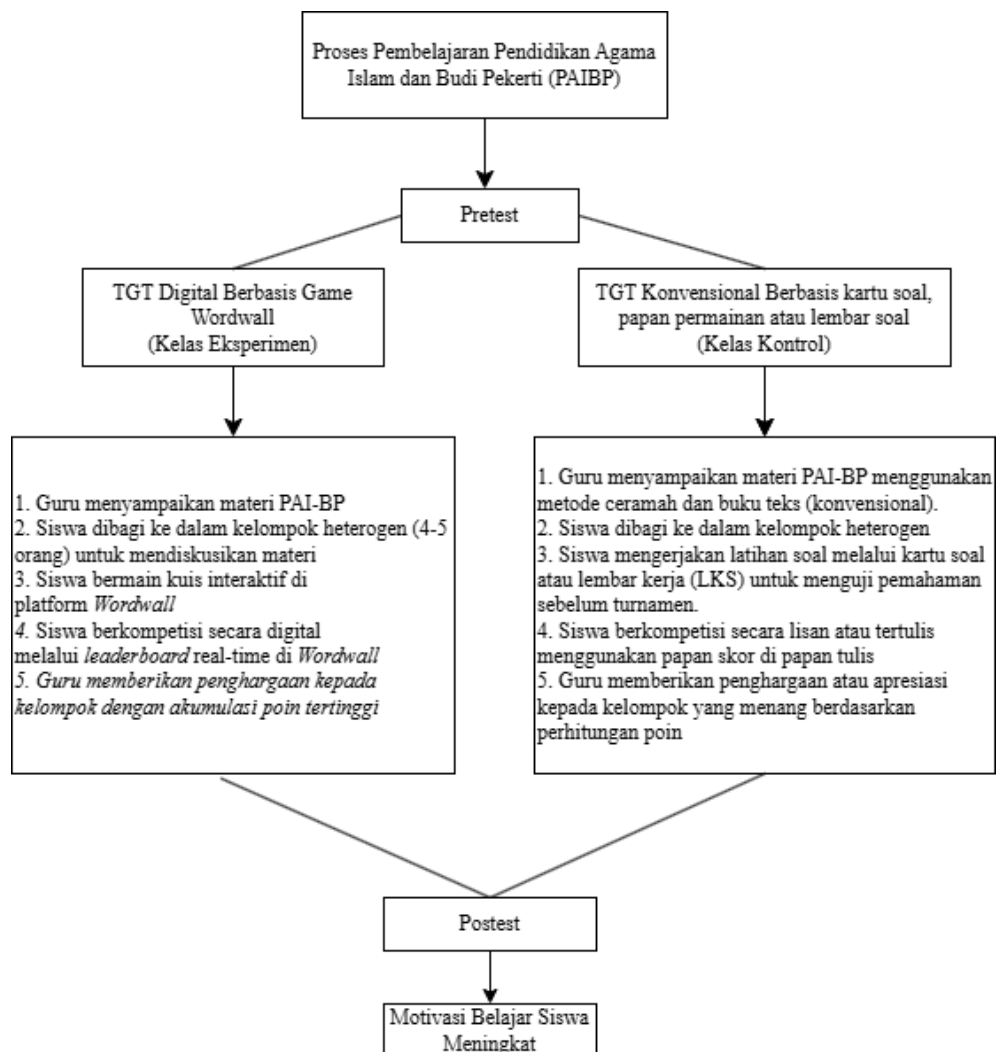
Urgensi penelitian ini sangat tinggi mengingat tuntutan Kurikulum Merdeka dan pembelajaran Abad 21 yang menekankan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran. Menurut Siahaan et al. (2023), digitalisasi materi melalui platform seperti *Wordwall* bukan hanya tentang modernisasi, tetapi tentang

meningkatkan efikasi diri siswa dalam memahami nilai-nilai agama. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan model alternatif bagi guru PAI-BP di SMPN 8 Kota Bandung agar dapat mengelola kelas yang lebih hidup, kompetitif secara positif, dan relevan dengan karakteristik siswa masa kini, sehingga kualitas proses dan hasil pembelajaran dapat meningkat secara berkelanjutan.

Pentingnya penelitian ini dilakukan (research urgency) berakar pada kebutuhan mendesak untuk merevitalisasi metode pengajaran agama di era digital. Menurut Haleem et al. (2022), integrasi teknologi dalam model kooperatif merupakan prasyarat untuk mencapai efikasi belajar pada generasi Z. Di SMPN 8 Kota Bandung, rendahnya motivasi belajar yang berdampak pada ketuntasan klasikal yang hanya mencapai 45% menunjukkan adanya "krisis keterlibatan" (*engagement crisis*).

Penelitian ini menjadi krusial karena menawarkan metodologi yang telah teruji secara teoretis untuk menjembatani antara kompleksitas materi PAI-BP dengan karakteristik psikologis siswa remaja yang kompetitif dan fasih digital. Dengan membuktikan pengaruh sinergi *TGT* dan *Wordwall*, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter kolaboratif dan peningkatan gairah belajar siswa secara holistik.

Dari kerangka berpikir diatas tersusunlah skema Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Berbasis Game Edukasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa disajikan dalam gambar 1:



**Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Menurut Sugiyono (2019), hipotesis dikatakan sebagai jawaban sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini merumuskan hipotesis sebagai berikut:

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran

*Team Games Tournament (TGT)* berbantu media game edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP.

#### **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Terdapat penelitian sebelumnya yang relevan tentang topik penelitian ini, yang dapat memberikan landasan teori untuk perbandingan dan persamaan penelitian. Berikut ini adalah penjelasan beberapa studi:

1. Skripsi berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bambang" yang ditulis oleh Darmawati (2025) dari Universitas Sulawesi Barat . Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak model *TGT* dengan dukungan *Wordwall* terhadap dua aspek sekaligus, yakni motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Fokus utamanya adalah melihat bagaimana integrasi game edukasi ini dapat memengaruhi minat belajar siswa di jenjang SMA.
2. Skripsi berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Argopuro 1" yang ditulis oleh Ilham Ramadhan (2023) dari UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Skripsi ini mengkaji penggunaan *TGT* dan *Wordwall* untuk mengatasi masalah pembelajaran konvensional yang membuat siswa pasif dan kurang motivasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen (*TGT + Wordwall*) dengan kelas kontrol (konvensional), di mana kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 15,41.
3. Jurnal berjudul "Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Gamifikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Informatika Kelas IX" yang ditulis oleh Elok Rosyidatul Khasanah, dkk. (2025) dalam *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. Penelitian ini menilai efektivitas kolaborasi *TGT* dan *Wordwall* pada materi dampak sosial informatika di SMP Negeri 3 Malang. Dengan menggunakan

metode pre-eksperimen, hasil penelitian mengungkapkan peningkatan nilai rata-rata yang sangat drastis dari *pre-respond* 53,11 menjadi *post-respond* 90,74, serta nilai signifikansi 0,001 yang menunjukkan model ini sangat efektif.

4. Jurnal berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *TGT* Menggunakan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMKS Cendekia" yang ditulis oleh Dita Septyaning Tyas, dkk. (2024) dalam PERISAI: Jurnal Pendidikan dan Riset Ilmu Sains. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan model *TGT* dengan *Wordwall* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih berenergi positif dan berkesan bagi siswa SMK. Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), studi ini mengevaluasi dampak model tersebut terhadap motivasi dan hasil belajar melalui siklus perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.
5. Jurnal berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *TGT* Berbantu Media *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa" yang ditulis oleh Indah Ainurrohmah, dkk. (2024) dalam Jurnal IDEAS. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh *TGT* dan *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD pada mata pelajaran matematika. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$ , yang membuktikan bahwa model pembelajaran ini secara nyata meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika yang kompleks.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu di atas, terlihat bahwa variabel model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan media *Wordwall* telah terbukti secara empiris memberikan pengaruh positif terhadap berbagai aspek pembelajaran, mulai dari motivasi belajar, hasil belajar kognitif, hingga kemampuan berpikir kritis siswa di berbagai jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA, dan SMK). Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa elemen kompetisi dalam *TGT* yang dipadukan dengan fitur interaktif *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan efektif dibandingkan metode konvensional.

Namun, penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan model *TGT* dengan

bantuan media game edukasi *Wordwall* pada mata pelajaran PAI-BP di tingkat SMP, khususnya terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 8 Kota Bandung, masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji pengaruh penggabungan model dan media tersebut terhadap motivasi belajar siswa sebagai bentuk pengembangan dan pembaruan dari penelitian-penelitian sebelumnya, guna menjawab tantangan rendahnya keterlibatan siswa pada mata pelajaran PAI-BP di sekolah tersebut.

Berikut uraian persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan beberapa penelitian terdahulu disajikan secara sistematis melalui tabel:

**Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

| No | Penulis & Tahun                      | Persamaan                                                                                      | Perbedaan                                                                                                |
|----|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Darmawati (2025)                     | Menggunakan model <i>TGT</i> , media <i>Wordwall</i> , dan mengukur variabel Motivasi Belajar. | Objek penelitian adalah siswa SMA kelas XI pada mata pelajaran Matematika.                               |
| 2  | Ilham Ramadhan (2023)                | Menggunakan model <i>TGT</i> , media <i>Wordwall</i> , dan jenjang sekolah yang sama (SMP).    | Fokus utama hanya pada Hasil Belajar (Kognitif) dan mata pelajaran IPS.                                  |
| 3  | Elok Rosyidatul Khasanah, dkk (2025) | Menggunakan model <i>TGT</i> , media <i>Wordwall</i> , dan jenjang SMP kelas IX.               | Fokus pada mata pelajaran Informatika dan menggunakan desain <i>One Group Pre-respond-Post-respond</i> . |
| 4  | Dita Septyaning Tyas, dkk (2024)     | Menggunakan model <i>TGT</i> , media <i>Wordwall</i> , dan mengukur Motivasi                   | Subjek penelitian adalah siswa SMK dan menggunakan metode Penelitian Tindakan                            |

|   |                                  | Belajar.                                                       | Kelas (PTK).                                                                                               |
|---|----------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5 | Indah Ainurrohmah,<br>dkk (2024) | Menggunakan<br>model <i>TGT</i> dan<br>media <i>Wordwall</i> . | Fokus pada variabel<br>Kemampuan Berpikir<br>Kritis, mata pelajaran<br>Matematika, dan<br>subjek siswa SD. |

