

ABSTRAK

Mohammad Virdas (1222020160), 2026. Penerapan Metode Team Game Tournament (TGT) Berbasis Media Flash Card untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran PABP Kelas XI SMK Yayasan Pendidikan Farmasi Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) yang ditunjukkan melalui kurangnya antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya melalui Metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PABP di kelas kontrol; (2) motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PABP di kelas eksperimen; dan (3) peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card*.

Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada teori *Self-Determination* yang menjelaskan bahwa motivasi belajar akan berkembang apabila kebutuhan psikologis dasar siswa, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*, terpenuhi. Selain itu, teori behavioristik menjelaskan bahwa pemberian stimulus berupa permainan, kompetisi, dan penghargaan dapat mendorong munculnya respons belajar yang positif. Berdasarkan kerangka tersebut, hipotesis penelitian ini adalah terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card* dan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain non-equivalent control group design. Subjek penelitian terdiri atas 22 siswa kelas eksperimen dan 17 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample T-Test*, dan analisis *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas kontrol memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,0789 dengan kategori rendah, sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,4491 dengan kategori sedang. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, yang menunjukkan adanya perbedaan peningkatan motivasi belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.

Kata Kunci: Team Game Tournament (TGT), Flash Card, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.