

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan pada abad ke-21 merupakan suatu proses pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik. Paradigma pembelajaran mengalami pergeseran dari *teacher-centered* menjadi *student centered*, yang mana hal tersebut menuntut peserta didik untuk mengasah kemampuan keterampilan *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi) atau disingkat (4C). Kemampuan 4C merupakan konsep keterampilan di abad ke-21 yang diterapkan pada pembelajaran agar peserta didik memiliki pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan mampu beradaptasi dengan kemajuan zaman (Hendriani, et al., 2020).

Era digitalisasi membawa pengaruh besar terhadap motivasi belajar, namun, pengaruh yang diciptakan tidak mengikuti pola yang lurus atau tetap. Pengaruh digitalisasi terhadap motivasi belajar di abad ke-21 bisa memperkuat semangat belajar seseorang atau justru melemahkannya. Di satu sisi, digitalisasi membuka jangkauan yang luas bagi seseorang untuk mencari sumber belajar interaktif yang dapat diakses secara personal, fleksibel dan relevan dengan gaya belajar pada saat ini. Namun, penggunaan media digital yang salah dapat membawa dampak negatif bagi penggunanya, diantaranya; kecanduan, rasa malas belajar, dan kurangnya kemampuan untuk berpikir kritis. Berdasarkan tujuannya, pendidikan Nasional memiliki arah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Namun, tak dapat disangkal bahwa arus globalisasi memberikan dampak negatif dalam membentuk karakter dan motivasi siswa, yang mana hal tersebut merupakan faktor penting dari proses pendidikan.

Motivasi merupakan istilah yang sangat sering digunakan untuk menjelaskan keberhasilan maupun kegagalan seseorang dalam menyelesaikan persoalan yang kompleks (Yusuf, 2024). Para ahli umumnya sepakat bahwa teori motivasi berkaitan dengan berbagai faktor yang mendorong munculnya perilaku serta menentukan arah tindakan tersebut (Uno & Hamzah, 2023). Selain itu, diyakini pula bahwa seseorang terdorong untuk melakukan suatu aktivitas tertentu karena adanya kebutuhan dasar yang melandasi perilakunya (Idham Kholid, 2017).

Salah satu kunci fundamental dalam meningkatkan motivasi belajar di abad ke-21 ini yakni dengan memperhatikan faktor intrinsik dan ekstrinsik pada diri seseorang (Hendriani, Rohayati, et al., 2020). Dalam sebuah kegiatan belajar, ada proses interaksi yang dilakukan oleh para pelaku di dalamnya, hal ini tentu mengedepankan rasa percaya diri pada proses yang dilakukan seseorang. Faktor intrinsik adalah rasa ingin tahu, minat belajar yang tinggi, dan harapan untuk berkembang yang tumbuh alami dari dalam diri seseorang (Rizqi et al., 2025). Sedangkan faktor ekstrinsik adalah faktor pendukung yang membuat motivasi belajar siswa menjadi meningkat, seperti dukungan orang tua, penghargaan dari guru, suasana belajar yang kondusif, dan metode pembelajaran yang menarik (Andri & Mesra, 2024).

Di Indonesia, motivasi belajar sering kali menunjukkan penurunan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar seseorang dinilai masih belum merata, sehingga masih ada persentase siswa dengan motivasi yang rendah. Seperti penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Luwuk (2023). Hanya terdapat 61,40% siswa yang memiliki motivasi tinggi pada mata pelajaran Biologi, sebagian ditemukan 0,93% siswa yang memiliki motivasi tergolong sangat rendah dan 14,90% tergolong rendah (Anggo et al., 2023). Pada penelitian lainnya di SMPN 2 Cicalengka, Siti Hamidah dkk menemukan sebanyak 86 dari 126 siswa memiliki motivasi belajar yang rendah dengan jumlah persentase sebesar 68%, sebanyak 35 siswa atau sekitar 28% berada pada kategori motivasi sedang, sementara hanya 5 siswa (4%) yang masuk

kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa kelompok dengan motivasi rendah merupakan yang paling dominan (Pathonah et al., 2024).

Rendahnya motivasi belajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor internal, seperti kurangnya dorongan dari dalam diri, lemahnya kemauan, minimnya usaha, serta kurang kuatnya komitmen dalam belajar. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai menjadi tidak optimal. Dalam dunia pendidikan, kualitas perilaku yang ditunjukkan siswa sangat dipengaruhi oleh kekuatan motivasi yang mereka miliki, seperti rasa percaya diri, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta tingkat kecemasan ketika menghadapi ujian. Namun, motivasi siswa cenderung menurun ketika mereka mengalami kesulitan memahami materi atau merasa khawatir saat menghadapi tes. Kondisi inilah yang kemudian berkontribusi pada penurunan kemampuan mereka ketika ujian berlangsung (Suprihatin, 2015).

Dalam pandangan umum, motivasi sering dipahami sebagai ‘semangat’. Sementara itu, hasil belajar merupakan capaian yang diraih seseorang melalui proses pengembangan kemampuan yang melibatkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, maupun gabungan dari semuanya. Proses tersebut berlangsung dalam rentang waktu yang cukup panjang hingga menghasilkan perubahan serta pengetahuan baru yang diperoleh dari pengalaman, baik secara langsung maupun tidak langsung, dan kemudian tersimpan secara menetap dalam diri individu. Pencapaian hasil belajar ini biasanya tercermin melalui nilai evaluasi yang diperoleh siswa (Rahman, 2021).

Penurunan motivasi belajar dalam dunia pendidikan seringkali terjadi dalam berbagai mata pelajaran di sekolah, salah satunya Pendidikan Agama Islam. Dalam pelaksanaannya, tidak sedikit guru masih menerapkan metode belajar yang cenderung konvensional, sehingga kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru sementara siswa hanya mendengarkan. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan dan merasa kurang termotivasi untuk mempelajari lebih dalam terkait dengan materi yang disampaikan. Selain itu, siswa kurang diberi kesempatan untuk mengeksplorasi nilai-nilai Islam yang diajarkan. Oleh karena

itu, perlu tindakan dan solusi untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Husna & Supriyadi, 2023).

Berdasarkan hasil observasi di SMK Yayasan Pendidikan Farmasi Bandung, terdapat permasalahan yang serupa dengan masalah di atas, yaitu rendahnya fokus belajar pada siswa yang berakibat pada penurunan motivasi untuk belajar. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan salah satu guru PABP di SMK Yayasan Pendidikan Farmasi Bandung, yakni bapak Amin Bachtiar. Beliau menuturkan bahwasannya motivasi belajar di sekolah sangat ditentukan oleh cara seorang guru yang harus bisa membawa suasana menyenangkan pada saat pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat diupayakan melalui pemilihan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi nilai-nilai Islam secara mandiri. Dengan begitu, kondisi pembelajaran di kelas dapat berjalan menjadi lebih menyenangkan dan bersifat eksploratif, sehingga siswa bisa lebih kritis akan materi agama yang dipelajari dan dapat menerapkan nilai agama pada konteks kehidupan sehari-hari. Penelitian ini berfokus kepada salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas permainan dan kompetensi antar kelompok, yakni metode *Team Game Tournament* (TGT). Metode tersebut merupakan pendekatan pembelajaran berbasis kerja sama sosial, di mana siswa mewakili kelompoknya untuk berkompetisi melalui permainan akademik. Permainan ini disusun khusus untuk menguji dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, sehingga kompetisi berlangsung dalam konteks pembelajaran yang terarah (Munawaroh et al., 2024). Metode *Team Game Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat membantu peningkatan hasil belajar siswa yang disinergikan dengan era digitalisasi di abad ke-21 (Taniredja et al., 2011).

Pada penelitian ini, peneliti juga memakai media pembelajaran yang diharapkan memiliki peran strategis untuk menghasilkan tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Salah satu media pembelajaran yang dipilih untuk dikolaborasikan dengan metode ini adalah media *Flash Card*. Menurut

penjelasan oleh Susilana, dkk (2009), *Flash Card* adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar berukuran 8 x 12cm yang dibuat dengan memanfaatkan foto atau ilustrasi tertentu. Pada bagian belakang kartu biasanya disertakan penjelasan atau informasi yang berkaitan dengan gambar yang ditampilkan pada *Flash Card* tersebut (Susilana et al., 2009). Media ini dapat digunakan siswa sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat memperkuat sejumlah kemampuan, seperti meningkatkan daya ingat, membangun kemandirian, serta memperkaya pembendaharaan kosakata (Zubaidillah & Hasan, 2019).

Penelitian yang mengangkat metode *Team Game Tournament* (TGT) ini sudah banyak dilaksanakan dan umumnya menghasilkan peningkatan skor post-test dan antusiasme belajar siswa. Hal ini dipengaruhi oleh adanya kompetisi sehat antar kelompok serta peran media *Flash Card* sebagai stimulus belajar yang cepat dan menarik (Rahmadhani et al., 2025). Meski dalam praktiknya metode tersebut menjadi stimulus yang menarik, tidak dipungkiri dengan adanya resiko siswa yang pasif, sehingga perlunya skema individual accountability agar masalah ini teratasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berkenaan dengan peningkatan motivasi belajar siswa dengan judul “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).”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PABP kelas 11 SMK Yayasan Pendidikan Farmasi Bandung di kelas kontrol yang tidak menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card*?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PABP kelas 11 SMK Yayasan Pendidikan Farmasi Bandung di kelas

eksperimen yang menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card*?

3. Bagaimana metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PABP di kelas 11 SMK Yayasan Pendidikan Farmasi Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP kelas 11 SMK Yayasan Pendidikan Farmasi Bandung di kelas kontrol yang tidak menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card*.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP kelas 11 SMK Yayasan Pendidikan Farmasi Bandung di kelas eksperimen yang menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card*.
3. Untuk mengetahui bagaimana metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas 11 SMK Yayasan Pendidikan Farmasi Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi besar dalam memperkaya kajian ilmu pendidikan, khususnya pada peningkatan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi pengembangan model pembelajaran berbasis kelompok yang relevan dengan kebutuhan belajar siswa pada konteks pendidikan abad ke-21.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Diharapkan penelitian ini juga dapat menjadi pedoman bagi guru untuk mengembangkan variasi media yang mendukung proses pembelajaran kooperatif.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa melalui terciptanya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa dapat mengalami peningkatan motivasi, pemahaman konsep, serta hasil belajar secara keseluruhan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan inovasi proses belajar mengajar yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi rujukan ilmiah bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan kajian terkait peningkatan motivasi belajar pada konteks atau mata pelajaran yang berbeda.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian didasarkan pada permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PABP. Motivasi belajar menjadi salah satu aspek krusial dalam ranah pendidikan, sebab berperan sebagai pendorong utama yang memengaruhi tingkat partisipasi serta pencapaian siswa selama proses pembelajaran. Konsep ini tidak sekadar melibatkan impuls untuk meraih target spesifik, melainkan juga menggambarkan cara siswa menginterpretasikan esensi dari aktivitas belajar. Menurut teori *Self-Determination* yang dikemukakan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan, motivasi terbagi menjadi dua, yakni intrinsik dan ekstrinsik, yang mana keduanya bergantung pada pemenuhan kebutuhan psikologis

fundamental, yakni otonomi, kompetensi, serta keterhubungan. Apabila ketiga kebutuhan itu terakomodasi dengan baik, siswa biasanya menunjukkan dorongan belajar yang lebih intens, otonom, dan tahan lama. Temuan ini selaras dengan studi empiris yang mengindikasikan adanya korelasi positif antara motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Emda, 2017).

Indikator peningkatan motivasi belajar menurut teori *Self-Determination* yang dikemukakan oleh Edward L. Deci dan Richard M. Ryan menjelaskan bahwa motivasi manusia akan berkembang secara optimal apabila individu memiliki kendali atas tindakannya sendiri dan merasa terlibat secara aktif dalam proses yang dijalani. Adapun indikator peningkatan motivasi belajar menurut teori *Self-Determination* antara lain (Deci & Ryan, 2000):

1. *Autonomy* (Otonomi)
 - a. Siswa belajar atas kemauan sendiri tanpa paksaan
 - b. Siswa berinisiatif mengerjakan tugas dan aktivitas pembelajaran
 - c. Siswa berani mengemukakan pendapat atau ide dalam pembelajaran
 - d. Siswa memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas belajar
 - e. Siswa menunjukkan minat untuk mencari informasi tambahan secara mandiri
2. *Competence* (Kompetensi)
 - a. Siswa percaya diri dalam mengerjakan tugas atau soal
 - b. Siswa merasa mampu memahami materi pelajaran
 - c. Siswa tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan belajar
 - d. Siswa berusaha memperbaiki hasil belajar yang kurang baik
 - e. Siswa merasa bangga terhadap hasil belajar yang dicapai
3. *Relatedness* (Keterhubungan Sosial)
 - a. Siswa merasa nyaman belajar bersama teman
 - b. Siswa aktif bekerja sama dalam kelompok
 - c. Siswa merasa dihargai pendapatnya oleh guru dan teman

- d. Siswa memiliki hubungan yang baik dengan guru
- e. Siswa menunjukkan sikap saling membantu dalam pembelajaran

Motivasi belajar siswa tidak selalu berada pada kondisi yang stabil, sebab rentan mengalami penurunan akibat pengaruh berbagai faktor. Penurunan motivasi belajar biasanya dipicu oleh elemen internal maupun eksternal. Pada aspek internal penurunan motivasi belajar dapat dilihat dari, minimnya ketertarikan pada bidang studi, lemahnya kepercayaan diri, serta ketidaklengkapan pemenuhan kebutuhan psikologis seperti otonomi, kompetensi, dan keterhubungan yang dapat membuat siswa kehilangan semangat belajar. Dalam kerangka teori Self-Determination, situasi semacam ini mengindikasikan bahwa siswa belum mengalami keterikatan yang substantif terhadap proses pembelajaran. Di sisi lain, faktor eksternal seperti pendekatan pengajaran yang membosankan, minimnya keragaman alat bantu, dan lingkungan belajar yang tidak memadai juga memperburuk penurunan motivasi siswa (Sadirman A.M, 2018).

Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar, guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Adapun macam-macam model pembelajaran siswa antara lain; 1). Metode *jigsaw*, 2). Metode *role playing*, 3). Metode *blanded learning*, 4). Metode *flipped classroom*, 5). Metode *contextual teaching and learning*, 6). Metode *peer teaching*, 7). Metode *think pair share*, 8). Metode *snowball throwing*, 9). Metode *talking stick*, dan 10). Metode *Team Game Tournament* (Tyasmaning, 2022).

Metode *Team Game Tournament (TGT)* yang berbantuan media *Flash Card* merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif yang memadukan kerja sama antarsiswa dengan kompetisi yang berlangsung secara positif. Dalam penerapannya, siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling mendukung, berbagi pemahaman, dan berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Keterlibatan langsung ini menjadikan suasana belajar lebih hidup dan tidak monoton. Kondisi tersebut berpotensi

menjadi pemicu yang kuat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PABP.

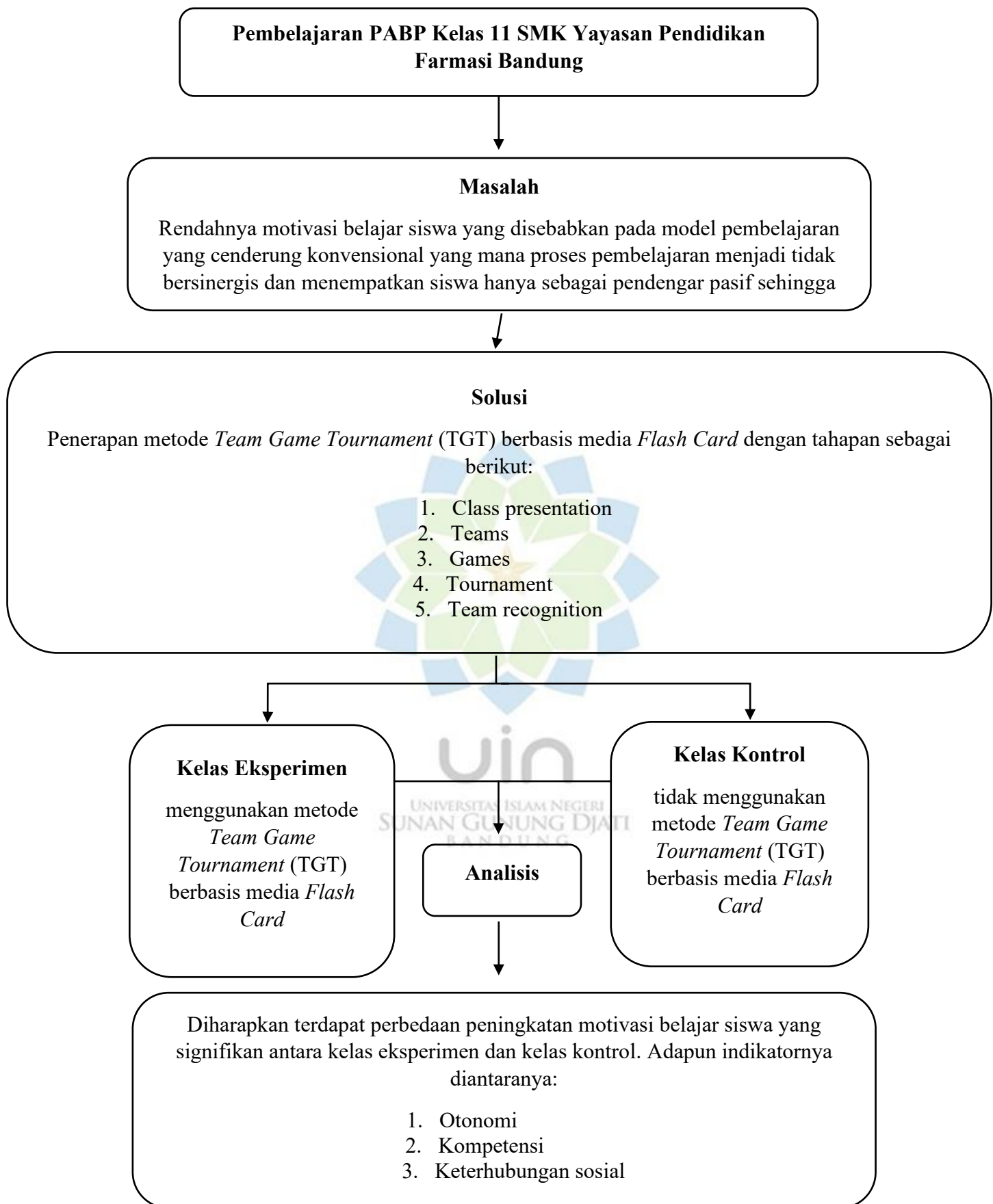
Metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card* ini mengacu pada teori behavioristik. John B. Watson menjelaskan bahwa perilaku manusia terbentuk dari adanya hubungan antara stimulus dan respons yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Dalam konteks pembelajaran, teori tersebut memandang bahwa proses belajar terjadi ketika guru memberikan rangsangan atau stimulus kepada peserta didik, kemudian mengamati respons yang muncul sebagai hasil dari rangsangan tersebut (Hasbiyallah et al., 2023). Perubahan perilaku yang tampak menjadi indikator utama keberhasilan belajar, sehingga respons siswa dapat diukur dan dievaluasi untuk melihat sejauh mana terjadi transformasi perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu tokoh pada teori ini adalah BF. Skinner (Cahaya et al., 2025)

Dalam perspektif behavioristik, pembelajaran dipandang sebagai proses pembentukan perilaku melalui hubungan *stimulus-respons*. Penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card* dapat diposisikan sebagai stimulus pembelajaran yang dirancang untuk memunculkan respons siswa berupa peningkatan motivasi belajar. (Suputra, 2023). Unsur permainan, kompetisi antarkelompok, dan pemberian penghargaan dalam metode TGT berfungsi sebagai penguat (*reinforcement*) yang mendorong siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Sementara itu, media *Flash Card* memberikan stimulus visual yang menarik dan memungkinkan terjadinya pengulangan materi (*drill*) secara menyenangkan. Sesuai dengan prinsip behavioristik, stimulus yang diberikan secara berulang dan menarik akan memperkuat perilaku belajar positif, sehingga siswa menunjukkan respons berupa meningkatnya minat, perhatian, dan motivasi belajar (Wiyani & Irham, 2015).

Adapun kegiatan dari metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card* meliputi: 1) *Class Presentation*, pada tahap pertama ini guru menyampaikan materi sebagai pemantik untuk siswa sebagai dasar

sebelum kegiatan *Team Games Tournament* (TGT) dimulai. Tujuan dari *class presentation* ini adalah sebagai bekal untuk menentukan kesiapan siswa pada saat mengikuti aktivitas *Team Games Tournament* (TGT). 2). *Teams*, pada tahap ini, siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang bersifat heterogen yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial siswa serta mendorong siswa terlibat aktif untuk saling membantu satu sama lain dan memahami materi. 3). *Games*, kegiatan ini merupakan permainan akademik yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa dengan cara yang lebih menyenangkan. Games bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. 4). *Tournament*, merupakan tahap kompetisi sehat antar kelompok siswa untuk memperoleh skor. Sistem turnamen pada metode *Team Games Tournament* (TGT) dirancang guna meningkatkan motivasi belajar siswa melalui persaingan yang setara, hal ini disebabkan karena setiap siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. 5). *Team Recognition*, tahap terakhir dari kegiatan *Team Games Tournament* (TGT) adalah pemberian penghargaan kepada kelompok yang didasari oleh akumulasi skor kelompok yang paling banyak meraih skor pada saat turnamen. Tujuan dari penghargaan kelompok adalah untuk meningkatkan motivasi belajar kepada seluruh siswa yang berpartisipasi dalam aktivitas *Team Games Tournament* (TGT) (Nini, 2020).

Dengan landasan tersebut, peneliti dapat mengkaji hipotesis untuk mengetahui apakah penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Pengujian dilakukan dengan membandingkan hasil belajar antara kelas yang mendapatkan perlakuan (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan (kelas kontrol). Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dipahami melalui bagan kerangka berpikir berikut:



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis dapat dipahami sebagai dugaan awal yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian yang disusun secara logis dengan berlandaskan kajian teori. Dugaan ini selanjutnya diuji melalui proses pengumpulan dan analisis data secara empiris. Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis berperan sebagai prediksi awal mengenai ada atau tidaknya hubungan antarvariabel yang diteliti, yang kebenarannya perlu dibuktikan melalui prosedur penelitian yang sistematis (Sidik & Hermina, 2024).

Dalam penelitian kuantitatif, hipotesis umumnya disusun dalam bentuk dugaan mengenai hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih yang dapat diukur secara objektif. Adanya hipotesis membantu peneliti memiliki arah yang jelas dalam merancang desain penelitian, menentukan instrumen pengumpulan data, serta memilih teknik analisis yang sesuai. Apabila hipotesis tidak dirumuskan dengan baik, penelitian berpotensi kehilangan kejelasan fokus dan tujuan pengujiannya. Oleh sebab itu, hipotesis berperan sebagai pedoman ilmiah yang membimbing peneliti sejak tahap perencanaan penelitian hingga proses penarikan kesimpulan (Yam & Taufik, 2021).

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan Metode Team Game Tournament (TGT) berbasis media Flash Card dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan rangkuman hasil pencarian literatur, terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Adapun beberapa penelitian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Ariyanti (2018) menunjukkan bahwa

peranan guru sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat ketika guru menjalankan perannya secara optimal, seperti sebagai motivator, fasilitator, pembimbing, dan pemberi penguatan. Bukti penelitian ditunjukkan melalui temuan bahwa siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif bertanya, serta menunjukkan minat dan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas ketika guru memberikan dorongan, variasi metode pembelajaran, serta perhatian terhadap kebutuhan belajar siswa. Penelitian ini menegaskan bahwa motivasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi dan peran guru dalam proses pembelajaran (Ariyanti, 2018).

Terdapat persamaan antara penelitian Ariyanti (2018) dengan penelitian penulis, yakni terletak pada fokus variabel terikat, yaitu sama-sama meneliti motivasi belajar siswa. Keduanya juga menekankan pentingnya peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang mampu mendorong semangat dan minat belajar siswa. Namun, terdapat perbedaan yang cukup mendasar. Penelitian Ariyanti lebih menekankan pada peran guru secara umum tanpa mengkaji model pembelajaran tertentu dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sementara itu, penelitian penulis secara spesifik mengkaji penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card* dengan menggunakan desain quasi eksperimen. Selain itu, penelitian Anda dilakukan pada konteks mata pelajaran PABP di jenjang SMK, sedangkan penelitian Ariyanti bersifat lebih umum dan tidak terfokus pada mata pelajaran atau jenjang tertentu.

Berdasarkan perbandingan tersebut, terdapat celah penelitian yang belum dikaji pada penelitian Ariyanti (2018), yaitu kajian empiris mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran tertentu terhadap motivasi belajar siswa yang diuji secara kuantitatif. Penelitian terdahulu belum mengaitkan peran guru dengan strategi pembelajaran kooperatif berbasis media, serta

belum menguji efektivitasnya melalui desain eksperimen. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menguji secara sistematis pengaruh metode TGT berbasis media *Flash Card* terhadap motivasi belajar siswa SMK, sehingga memberikan kontribusi baru dalam pengembangan pembelajaran PABP yang inovatif dan berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Khamila Husna dan Supriyadi (2018) menunjukkan bahwa manajemen media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif berbasis studi kepustakaan, hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikelola dengan baik mampu meningkatkan minat belajar, memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Media pembelajaran juga terbukti membantu mengatasi kejenuhan belajar, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta memperkuat dorongan intrinsik dan ekstrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran. Temuan penelitian menegaskan bahwa pemilihan dan pengelolaan media yang tepat oleh guru menjadi faktor pendukung utama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Husna & Supriyadi, 2023b).

Persamaan antara penelitian Khamila Husna dan Supriyadi (2018) dengan penelitian penulis terletak pada fokus variabel terikat, yaitu sama-sama mengkaji motivasi belajar siswa, serta menekankan pentingnya peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Keduanya juga memandang media pembelajaran sebagai unsur penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Namun, perbedaannya cukup mendasar. Penelitian terdahulu bersifat konseptual-teoretis dengan pendekatan kualitatif kepustakaan dan tidak menguji metode pembelajaran tertentu. Sementara itu, penelitian penulis secara spesifik mengkaji penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) berbasis media *Flash Card* dengan

menggunakan desain quasi eksperimen, serta diterapkan pada mata pelajaran PABP kelas XI SMK

3. Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantuan Media *Number Card* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zulaikha Marta Sani, Sudarmin, dan Sri Nurhayati (2016) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Number Card* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Hal ini dibuktikan melalui hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Pada siklus I, persentase siswa yang tergolong aktif mencapai 85,7%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II dan siklus III menjadi 100%, yang berarti seluruh siswa telah memenuhi kriteria keaktifan belajar. Selain itu, peningkatan juga terlihat pada berbagai aspek keaktifan seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan memberikan gagasan yang menunjukkan kategori dari “cukup” menjadi “baik” hingga “sangat baik”. Tidak hanya itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, di mana ketuntasan belajar secara klasikal meningkat dari 71,4% pada siklus I menjadi 85,7% pada siklus II dan 88,6% pada siklus III. Data tersebut diperkuat melalui observasi, tes, dan dokumentasi yang menunjukkan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan kolaboratif. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran efektif dalam meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar siswa (Sani et al., 2016).

Penelitian terdahulu dengan penelitian penulis memiliki beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Selain itu, kedua penelitian juga sama-sama memanfaatkan media pembelajaran sebagai pendukung, serta berfokus pada peningkatan aspek perilaku belajar siswa dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat

perbedaan yang cukup mendasar antara kedua penelitian tersebut. Penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media *Number Card* serta menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Sementara itu, penelitian penulis lebih menitikberatkan pada motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *flashcard*, serta menggunakan pendekatan kuantitatif (eksperimen) untuk menguji pengaruh model pembelajaran secara lebih terukur melalui data statistik. Penelitian terdahulu dilaksanakan pada jenjang SMA sedangkan penelitian penulis dilaksanakan pada jenjang SMK.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat celah penelitian yang dapat dikaji lebih lanjut. Penelitian terdahulu lebih menekankan pada peningkatan keaktifan belajar siswa melalui pendekatan tindakan kelas yang bersifat deskriptif dan berulang dalam beberapa siklus, sehingga hasil yang diperoleh lebih menggambarkan proses peningkatan secara bertahap. Namun, penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji pengaruh metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa serta belum menggunakan pendekatan kuantitatif yang mampu memberikan bukti hubungan atau pengaruh secara statistik. Selain itu, penggunaan media *Number Card* dalam penelitian terdahulu berbeda dengan media *flashcard* yang akan digunakan dalam penelitian ini, yang memiliki karakteristik visual dan kognitif yang berbeda dalam merangsang motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menguji secara kuantitatif pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *flashcard* terhadap motivasi belajar siswa, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif.

4. Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Berbantuan *Question Card* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI Sosiologi 4 SMA Negeri 7 Padang

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tri Mutiara Jenia Amanda dan Nurlizawati (2024) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *question card* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Hal ini dibuktikan melalui hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pada kondisi awal (pra tindakan), tingkat keaktifan belajar siswa tergolong rendah dengan persentase 19,8%, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 46,7%, dan kembali mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II menjadi 82,2%. Peningkatan ini juga terlihat pada setiap indikator keaktifan, seperti keterlibatan dalam tugas, kemampuan bertanya, berdiskusi, dan memecahkan masalah yang mengalami kenaikan dari kategori rendah menjadi tinggi. Dengan demikian, data tersebut membuktikan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *question card* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa secara bertahap dari pra tindakan hingga siklus II (Amanda & Nurlizawati, 2024).

Penelitian terdahulu dengan penelitian penulis memiliki beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Selain itu, kedua penelitian juga sama-sama memanfaatkan media pembelajaran berbasis kartu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, serta berangkat dari permasalahan rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Namun, terdapat perbedaan mendasar antara kedua penelitian tersebut. Penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media *question card* serta menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Sementara itu, penelitian penulis lebih menekankan pada motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *flashcard* serta menggunakan pendekatan kuantitatif (eksperimen) untuk menguji pengaruh model pembelajaran secara statistik. Selain itu,

perbedaan juga terletak pada mata pelajaran dan konteks penelitian yang digunakan.

Berdasarkan perbandingan tersebut, terdapat celah penelitian yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini. Penelitian terdahulu lebih menekankan pada peningkatan keaktifan belajar siswa melalui pendekatan tindakan kelas yang bersifat siklik dan deskriptif, sehingga hasil yang diperoleh lebih menggambarkan proses peningkatan secara bertahap tanpa menguji pengaruh secara statistik. Selain itu, penelitian tersebut belum secara spesifik mengkaji motivasi belajar siswa sebagai variabel utama, padahal motivasi merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan dan keberhasilan belajar siswa. Perbedaan penggunaan media juga menjadi celah penelitian, di mana penelitian terdahulu menggunakan *question card*, sedangkan penelitian ini menggunakan *flashcard* yang memiliki karakteristik visual yang lebih kuat dalam merangsang minat dan motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji secara kuantitatif pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media *flashcard* terhadap motivasi belajar siswa, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif.