BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik yang didukung oleh berbagai sumber belajar sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wahab & Rosnawati, 2021). Melalui proses tersebut, peserta didik diharapkan mampu mengalami perubahan pada aspek sikap, pengetahuan, dan pola pikir ke arah yang lebih baik. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang penting dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki kemampuan intelektual, tetapi juga memiliki kedalaman spiritual dan kematangan emosional (Yasin, 2025). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dituntut untuk mampu mengintegrasikan ranah kognitif, afektif, dan spiritual sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi mampu mengamalkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mencapai tujuan tersebut, guru sebagai pelaku utama dalam pelaksanaan pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga membimbing, mengarahkan, serta memfasilitasi peserta didik agar dapat berkembang secara optimal (Hutabarat dkk., 2024). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Namun, pada praktiknya masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran karena proses pembelajaran cenderung berlangsung secara monoton dan berpusat pada guru. Kondisi tersebut

menyebabkan minat dan motivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran menjadi rendah sehingga pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai keagamaan belum tercapai secara optimal, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik (I. P. Sari dkk., 2025).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Model TGT mendorong keterlibatan aktif peserta didik tanpa membedakan latar belakang maupun kemampuan peserta didik, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan sebagai tutor sebaya. Selain itu, model TGT mengintegrasikan unsur permainan dan pemberian umpan balik yang dapat membantu peserta didik dalam memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran (Bustami dkk., 2024).

Model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan diskusi, permainan akademik, dan kerja sama kelompok sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Ni'matuzzuriyah & Ervina, 2024). Pendekatan tersebut selaras dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dalam Surah Al-Mujadilah (58) ayat (11)

... يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ ...

"Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat"

Ayat tersebut menjelaskan bahwa proses pembelajaran seharusnya mendorong peserta didik untuk aktif mencari dan memperoleh pengetahuan. Hal tersebut sejalan dengan model TGT yang menekankan kerja sama kelompok dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui penerapan model pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan diskusi, permainan edukatif, dan evaluasi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik. Dengan karakteristik tersebut, model

TGT dinilai relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai alternatif dari model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang selama ini masih mendominasi.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi mengalami kemajuan yang semakin pesat dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi memiliki peranan penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar (Nikmati, 2024).

Media pembelajaran interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan partisipatif sehingga peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik (Akyuna dkk., 2025). Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu Blooket. Blooket merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan pembelajaran dengan unsur permainan, seperti kuis, tantangan dan penghargaan. Platform ini menyediakan berbagai mode permainan yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif dan menyenangkan. Penggunaan media Blooket dalam pembelajaran dinilai efektif dalam mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi selama kegiatan belajar berlangsung. Dengan karakteristik tersebut, Blooket dinilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Andani & Jasiah, 2025).

Pengaruh penerapan TGT berbantuan media Blooket telah dibuktikan melalui berbagai penelitian terdahulu. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dhea Regina Agustin dkk. (2024) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Blooket dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa". Hasil penelitian

menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan Blooket mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMPN 54 Bandung melalui observasi awal dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yaitu Ibu Arum , diketahui bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari kurangnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, seperti peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif dalam kegiatan diskusi, serta rendahnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran pernah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat peserta didik yang kurang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, proses pembelajaran juga belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif sehingga suasana pembelajaran cenderung kurang menarik dan peserta didik menjadi pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut diperkuat oleh data hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berdasarkan data hasil ulangan harian pada dua kelas VII SMPN 54 Bandung, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.1

Data Hasil Belajar Siswa Kelas VIII F dan VIII H SMPN 54 Bandung

No	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Peserta didik mencapai KKM	25	39,68%
2	Peserta didik belum mencapai KKM	38	60,32%
Jumlah		63	100%

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa sebanyak 25 peserta didik atau sebesar 39,68% telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan sebanyak 38 peserta didik atau sebesar 60,32% belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai

ketuntasan belajar yang diharapkan sehingga hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Apabila kondisi tersebut tidak segera diatasi, maka peserta didik akan terus mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar serta tujuan pembelajaran yang tidak tercapai secara optimal. Meskipun dalam proses pembelajaran pernah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan alternatif model dan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, serta mampu melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti merekomendasikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Blooket. Model pembelajaran TGT diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kerja sama kelompok dan permainan akademik, sedangkan penggunaan media Blooket diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa model TGT efektif meningkatkan hasil belajar siswa, penerapan model tersebut berbantuan media Blooket pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada mata pelajaran umum atau menggunakan media pembelajaran lain, sedangkan penggunaan model TGT berbantuan media Blooket dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih relatif terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk melengkapi penelitian sebelumnya dengan menyajikan bukti empiris mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Blooket terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Blooket

terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 54 Bandung?"

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Blooket pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 54 Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Blooket di SMPN 54 Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Blooket terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 54 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Blooket pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 54 Bandung.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Blooket di SMPN 54 Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Blooket terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 54 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan kajian keilmuan mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Blooket terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan model dan media pembelajaran inovatif berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih beragam dengan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif, serta kualitas proses belajar mengajar dapat meningkat.

   b. Bagi Siswa

      Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa sebagai sumber motivasi untuk lebih kreatif dan aktif selama proses pembelajaran.

   c. Bagi Sekolah

      Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

   d. Bagi Peneliti

      Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan peneliti dalam bidang pendidikan, sehingga dapat menjadi bekal yang berguna saat terjun langsung ke dunia pendidikan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMP tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran masih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah sehingga keaktifan siswa dalam proses pembelajaran belum berkembang secara maksimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman materi dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, mengembangkan kemampuan berpikir secara maksimal, serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kerja sama dalam kelompok atau tim. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan mutu pembelajaran secara menyeluruh. Selain itu, model pembelajaran berfungsi sebagai acuan bagi pendidik dalam memilih metode yang paling tepat dan efektif guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Manalu dkk., 2024).

Model pembelajaran kooperatif berakar pada teori konstruktivisme sosial yang dikembangan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Vygotsky memandang bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi sosial, di mana pengetahuan dibangun bersama melalui kerja sama antara individu dengan lingkungan sosialnya. Pembelajaran akan berlangsung lebih efektif ketika siswa terlibat dalam aktivitas kolaboratif, berdiskusi, serta saling membantu dalam memahami materi pembelajaran (Switri, 2025).

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan yaitu Teams Games Tournament (TGT). Model TGT dikembangkan oleh Robert E. Slavin sebagai model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok melalui kegiatan permainan dan turnamen akademik. Dalam penerapannya, siswa dikelompokkan secara heterogen untuk bekerja sama memahami materi pembelajaran, kemudian mengikuti permainan akademik dan turnamen untuk menguji pemahaman materi secara menyenangkan (Aje, 2022).

Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga saling membantu dalam kelompok untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Model TGT dikembangkan untuk mendorong keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan permainan edukatif. Penerapan model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk terlibat aktif dalam memahami materi pembelajaran (Ningsih dkk., 2025). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur sebagaimana dikemukakan oleh Robert E. Slavin. Menurut Robert E.Slavin, sintaks TGT meliputi penyajian materi di kelas (*class presentation*), kegiatan belajar dalam kelompok (*teams*), pelaksanaan permainan akademik (*games*), pelaksanaan turnamen (*tournament*), serta pemberian penghargaan kepada kelompok (*team recognition*). Rangkaian kegiatan tersebut dirancang untuk memberi kesempatan kepada siswa dalam mengulang, memperdalam, serta mengaplikasikan materi pembelajaran melalui aktivitas yang melibatkan kerja sama dan interaksi antarsiswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih aktif, menarik, dan bermakna (Astuti dkk., 2022).

Penggunaan *Blooket* dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sejalan dengan karakteristik model tersebut, khususnya pada tahap permainan dan turnamen. Media *Blooket* memungkinkan pelaksanaan permainan akademik secara terstruktur, memberikan umpan balik langsung, serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan *Blooket* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih optimal melalui aktivitas belajar yang aktif dan menyenangkan (Nur'aeni & Hasanudin, 2023).

Hasil belajar merupakan indikator utama untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Menurut Sudjana dalam (Halimah & Adiyono, 2023), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Dalam penelitian

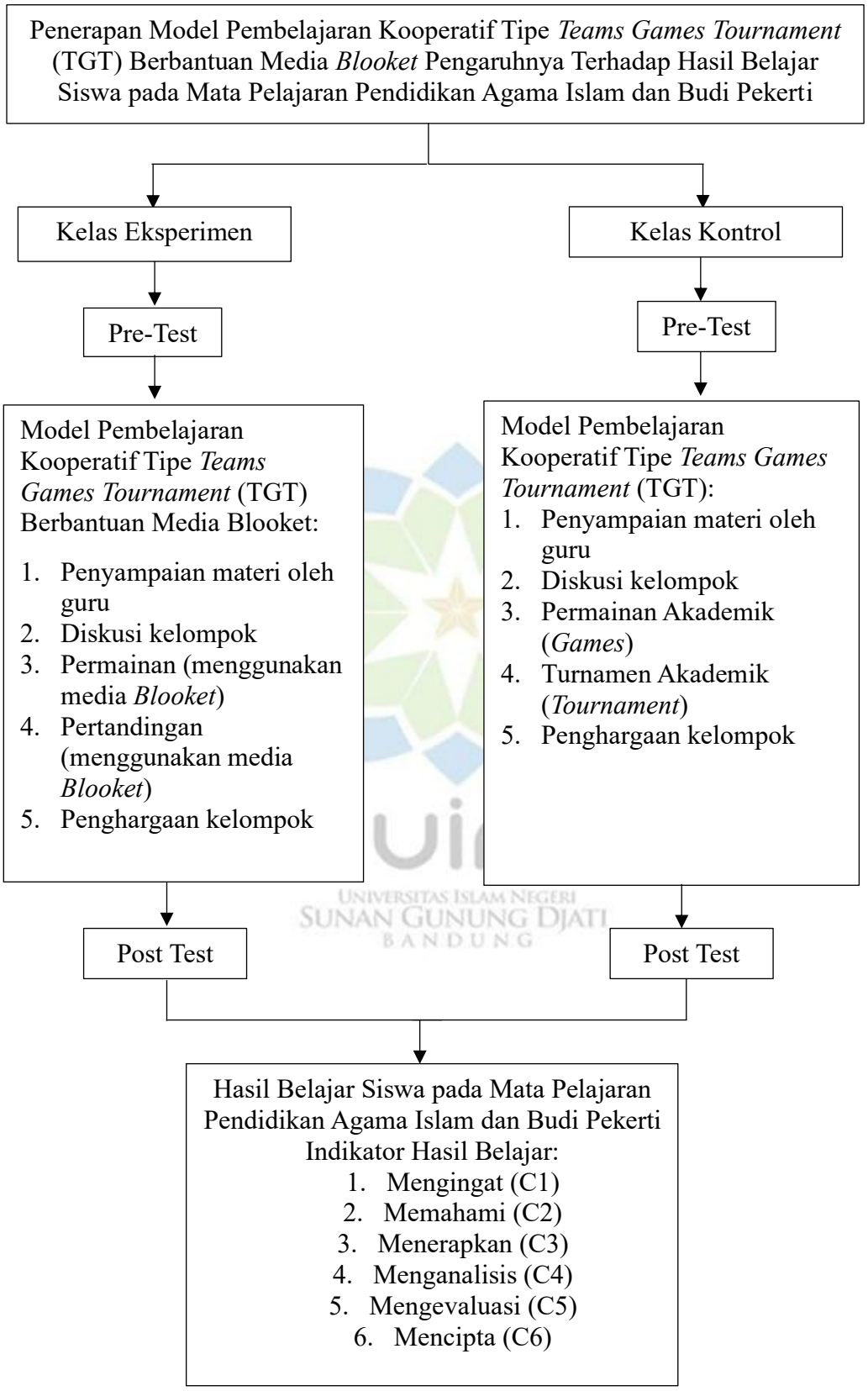
ini, hasil belajar dipandang sebagai dampak dari proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis melalui penerapan model dan media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan taksonomi Bloom, hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, penelitian ini memfokuskan pengukuran hasil belajar pada ranah kognitif, karena ranah tersebut berkaitan langsung dengan penguasaan materi pembelajaran. Indikator hasil belajar ranah kognitif meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Pratama, 2024).

Penerapan model TGT memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, mengulang dan memperdalam materi melalui diskusi kelompok dan permainan berbasis kuis. Media *Blooket* berperan sebagai sarana pendukung yang memberikan stimulus visual dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami materi PAI secara lebih optimal. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berpikir, menerapkan, dan menganalisis materi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Blooket terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penelitian dilakukan pada kelas eksperimen yang menerapkan model TGT berbantuan media Blooket dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Melalui perbandingan hasil belajar kedua kelas tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh penerapan model TGT berbantuan media Blooket terhadap hasil belajar siswa.

Kerangka berpikir penelitian ini selanjutnya disajikan dalam bentuk alur penelitian secara umum sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013).

Berdasarkan kerangka berpikir dan tinjauan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini diajukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Blooket* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Blooket* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, beberapa studi relevan digunakan sebagai rujukan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Skripsi yang disusun oleh Putri Amilah pada tahun 2025 (Amilah, 2025) di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Teknik Family 100 terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design* dan menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan teknik Family 100 efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai post-test dari 10,85 menjadi 13,35, nilai *N-Gain* sebesar 0,5435 (kategori sedang), signifikansi uji *Independent Sample t-Test* 0,000 ($p < 0,05$), serta *effect size* (Cohen's

d) sebesar 0,352 yang menunjukkan efektivitas praktis cukup kuat. Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan penelitian Putri Amilah, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, menerapkan pembelajaran berbasis kelompok, dan bertujuan meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan aktif siswa. Adapun perbedaannya terletak pada media yang digunakan, di mana penelitian ini memanfaatkan media *Blooket* sebagai pendukung pembelajaran, sedangkan penelitian Putri Amilah menggunakan teknik Family 100. Selain itu, penelitian ini fokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sedangkan penelitian Putri Amilah meneliti mata pelajaran Fikih. Perbedaan lainnya adalah pada indikator hasil belajar, penelitian ini menggunakan ranah kognitif menurut Bloom, sementara Putri Amilah menekankan pada pencapaian post-test, *N-Gain*, dan pemerataan nilai siswa.

2. Skripsi yang disusun oleh Ilham Ramdhan pada tahun 2023 (Ramadhan, 2023) di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Argopuro 1 Tahun Ajaran 2022/2023. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh keterlibatan siswa yang lebih aktif selama proses pembelajaran, di mana kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Wordwall* menunjukkan aktivitas belajar yang lebih optimal dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan perubahan nilai rata-rata, hasil belajar siswa pada kelas kontrol tergolong rendah, sedangkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe TGT dengan bantuan media *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan media *Wordwall* juga mampu meningkatkan minat belajar siswa karena bersifat interaktif dan menarik, sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan baik bagi siswa maupun guru. Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan penelitian sebelumnya dan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, menekankan kerja sama dalam kelompok, serta bertujuan meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Adapun perbedaannya terletak pada media yang digunakan, di mana penelitian ini menggunakan media *Wordwall*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media *Blooket*. Selain itu, mata pelajaran yang diteliti berbeda; penelitian ini fokus pada IPS kelas VI, sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

3. Penelitian yang disusun oleh Syifa Siti Nurhasanah, Rana Gustian Nugraha, dan Dety Amelia Karlina pada tahun 2024 (Nurhasanah dkk., 2024) bersumber dari Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media Interaktif *Mentimeter* terhadap Hasil Belajar IPAS." Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 41,26 dan *posttest* sebesar 83,80, serta nilai *N-gain* sebesar 0,72 yang tergolong dalam kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model TGT berbantuan *Mentimeter* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya memperoleh *N-gain* sebesar 0,49 atau kategori sedang. Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, menekankan

kerja sama dalam kelompok, dan menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan, di mana penelitian ini memanfaatkan media interaktif *Mentimeter*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media *Blooket*. Selain itu, penelitian ini fokus pada mata pelajaran IPAS kelas IV, sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

4. Penelitian yang disusun oleh Nurvita Dwi Anjani, Muhammad Erfan, dan Prayogi Dwina Angga pada tahun 2025 (Anjani dkk., 2025) bersumber dari jurnal: *Journal of Classroom Action Research* dengan judul "Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Konkret Ubur-Ubur Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 28 Cakranegara". Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model TGT yang dipadukan dengan media konkret mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa secara lebih baik dibandingkan TGT tanpa media. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,56 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,45, sehingga pembelajaran dengan bantuan media konkret dinilai lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi IPAS dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, menekankan kerja sama dalam kelompok, serta bertujuan meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa melalui penggunaan media pendukung. Perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan, di mana penelitian ini menggunakan media konkret Ubur-Ubur, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media digital *Blooket*. Selain itu, penelitian ini meneliti mata pelajaran IPAS kelas V, sedangkan penelitian yang

akan dilakukan berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

5. Penelitian yang disusun oleh Dwi Ayu Lestari, Rury Rizhardi, dan Ida Suryani pada tahun 2025 bersumber dari DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media *Blooket* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Mata Pelajaran IPS*"*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen melalui *Pretest–Posttest Control Group Design* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, secara statistik tidak ditemukan pengaruh yang signifikan penggunaan media *Blooket* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig. 2-*tailed*) sebesar 0,090 yang lebih besar dari 0,05 serta nilai t-hitung yang lebih kecil dari t-tabel, sehingga hipotesis alternatif ditolak. Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan media *Blooket* sebagai pendukung model pembelajaran, bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa, dan menerapkan desain *quasi eksperimen* dengan kelompok eksperimen dan kontrol. Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran, di mana penelitian ini meneliti siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian yang akan dilakukan meneliti siswa SMP pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.