

ABSTRAK

Nabilah Nisa'ul Jannah, 1202020114, 2024. Penerapan Metode *Team Games Tournament* Berbasis Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian Quasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII di MTs Persatuan Islam 29 Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI yang disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode yang digunakan masih kurang variatif. Pada saat pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak dilibatkan secara aktif dan menyebabkan rasa bosan dan tidak memiliki semangat belajar, beberapa siswa terlihat lesu atau mengobrol di kelas ketika mendengar penjelasan dari guru.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Proses penerapan metode pembelajaran TGT berbasis aplikasi *kahoot*, 2) Motivasi belajar siswa sebelum menerapkan metode pembelajaran TGT berbasis aplikasi *kahoot*, 3) Pengaruh metode pembelajaran TGT berbasis aplikasi *kahoot* pada pembelajaran SKI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa metode TGT berbasis aplikasi *kahoot* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Berdasarkan hal tersebut maka hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh metode pembelajaran TGT berbasis aplikasi *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group*. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui: observasi, angket, dan wawancara. Adapun teknik analisis data melalui: analisis deskriptif, normalitas data, uji hipotesis (*paired sample t test*), uji homogenitas data, uji *independent sample t test*, dan uji N-gain.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penerapan metode TGT berbasis aplikasi *kahoot* (X) terlaksana dengan sangat baik, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 90,00% dan pertemuan kedua sebesar 94,28%. 2) Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI (Y) di kelas eksperimen memiliki rata-rata *pre-respond* sebesar 88,00 dan *post-respond* sebesar 103,88. Uji normalitas lebih besar dari 0,05. 3) Pengaruh metode TGT berbasis aplikasi *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan hasil analisis Uji *Paired Sample T Test* diperoleh nilai Sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka hipotesis diterima. Hasil uji t (*Independen Sample T Test*) terhadap *hasil post-respond* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai Sig. (2 tailed) sebesar $0,002 < 0,05$. Adapun pada hasil perhitungan uji N-Gain pada kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 0,45 dengan interpretasi sedang, dan pada kelas kontrol sebesar 0,22 dengan interpretasi rendah. Artinya terdapat pengaruh metode TGT dan aplikasi *kahoot* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Kata kunci: Team Games Tournament, Kahoot, Motivasi Belajar.