

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia yang baik serta berkualitas (Mawarni, Khasanah, Setyansah, Solikhah Octarina, & Hidayatus, 2023). Karena 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 yang berkualitas. (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013).

Pendidikan yang berkualitas dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu motivasi belajar siswa. Jika siswa merasa termotivasi untuk belajar, maka akan memperoleh hasil belajar yang meningkat. Namun permasalahan yang sering terjadi dalam dunia pendidikan adalah motivasi belajar siswa yang rendah. Motivasi terbagi kepada dua unsur. Menurut Zahroh dalam Hakim & Syofyan (2018), menjelaskan bahwa terdapat dua komponen utama motivasi, yakni motivasi intrinsik yang muncul dari dalam diri siswa dan motivasi ekstrinsik yang dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal atau dari luar diri siswa. Kurangnya motivasi ekstrinsik sering kali menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar. Motivasi ini dapat dipengaruhi oleh metode pengajaran guru, suasana kelas saat pembelajaran, atau aktivitas pembelajaran yang menarik. Peran guru sangat penting dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan pendekatan pembelajaran yang kreatif untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Pendekatan pembelajaran merupakan metode atau strategi yang digunakan oleh guru atau siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mencakup cara penyajian materi pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai siswa, pendekatan ini harus dilakukan (Nurdyansyah

& Fahyuni, 2016). Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Berhasil tidaknya suatu tujuan pembelajaran akan ditentukan oleh model pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VII di MTs Persatuan Islam 29 Bandung menunjukkan bahwa kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti metode yang digunakan masih kurang variatif, juga sarana dan prasarana yang kurang mendukung, seperti terbatasnya proyektor untuk menunjang proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran guru 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.

Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu komponen dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk membekali peserta didik agar mengenal, memahami, dan menghayati Sejarah Kebudayaan Islam. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk meletakkan dasar bagi pandangan hidup (*way of life*) mereka melalui bimbingan, pengajaran, latihan, pengamatan, dan pembiasaan (Rasyid, 2018). Oleh karena itu, proses pembelajaran memerlukan keragaman dalam pemilihan model atau metode pembelajaran untuk mengedepankan pembelajaran yang aktif, inovatif, komunikatif, efektif dan sekaligus menyenangkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Model pembelajaran yang biasa digunakan oleh para pendidik adalah model kooperatif. Model pembelajaran kooperatif ini dapat membuat siswa untuk berkomunikasi dengan temannya agar tercapainya tujuan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif berlandaskan pada prinsip konstruktivisme, di mana siswa didorong untuk belajar secara mandiri. Model pembelajaran ini dianggap cocok untuk diterapkan di abad 21, karena memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah (Sholikhah, Budiyono, & Saputro, 2014). Hal ini didukung oleh Lestari dalam Umar (2021), model pembelajaran kooperatif ini sangat sesuai dengan tuntutan perkembangan abad ke-21, karena mendorong siswa

untuk berperilaku kolaboratif, bekerja sama, dan belajar bersama demi mencapai keberhasilan bersama.

Abad ke-21 adalah era globalisasi, di mana terjadi perubahan yang sangat cepat di berbagai aspek kehidupan, termasuk ekonomi, sosial, politik, serta ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, dengan kemajuan teknologi di abad ke-21, hal tersebut semakin banyak dimanfaatkan terutama di dunia pendidikan, di mana para guru didorong untuk meminimalisir gaya ceramah tradisional. Sehingga sedikit demi sedikit berkembang dengan menggunakan media. Penggunaan media teknologi dalam proses pendidikan membawa hasil yang positif. Salah satu cara bagi guru untuk menggunakan teknologi secara efektif di dalam kelas adalah dengan mengembangkan model dan media pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Melalui penerapan model pembelajaran ini, guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif, sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sangat mudah untuk diterapkan. Menurut Sudimahayasa dalam Umar (2021), Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dan melibatkan semua siswa secara aktif, tanpa memandang status mereka. Model ini mendorong partisipasi siswa sebagai tutor sebaya dan mengintegrasikan unsur-unsur permainan yang menyenangkan yang memfasilitasi pembelajaran yang santai. Model ini juga memperkuat rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, alat peraga multimedia yang disematkan dalam metode pembelajaran juga dapat memberikan dorongan kepada peserta didik agar melek media yang sebelumnya belum pernah digunakan oleh pendidik saat ditampilkan didalam kelas. Media pembelajaran yang bekerja dengan model pembelajaran TGT yaitu *Kahoot*. *Kahoot* adalah media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan memusatkan konsentrasi mereka pada kegiatan belajar. Sebagai media pembelajaran visual, *Kahoot* sangat populer di kalangan generasi digital dan

mampu mendukung gaya belajar yang mereka sukai. (Mustikawati, 2019). Kelebihan aplikasi ini dapat dilihat dari pertanyaan-pertanyaan yang disajikan melalui penyajiannya dengan batas waktu yang telah ditentukan. Batasan waktu ini menantang siswa untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di *Kahoot*. Selain itu, fitur-fitur yang menarik perhatian menarik siswa ke dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan mereka untuk mengingat materi pembelajaran secara berkelanjutan. Diharapkan media pembelajaran seperti ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga meningkatkan hasil belajar mereka dan mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan berikut:

1. Bagaimana proses penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran SKI di Kelas VII MTs Persatuan Islam 29 Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum menerapkan metode pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran SKI di Kelas VII MTs Persatuan Islam 29 Bandung?
3. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis aplikasi *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran SKI di Kelas VII MTs Persatuan Islam 29 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran SKI di Kelas VII MTs Persatuan Islam 29 Bandung.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum menerapkan metode pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran SKI di Kelas VII MTs Persatuan Islam 29 Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran SKI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Kelas VII MTs Persatuan Islam 29 Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi para peneliti dan lembaga-lembaga terkait.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan kajian keilmuan mengenai pengaruh metode pembelajaran *team games tournament* berbasis *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Manfaat bagi siswa dari penelitian ini sebagai bahan masukan bagi peserta didik agar dapat lebih kreatif dan termotivasi dalam belajar.

b. Manfaat bagi Guru

Manfaat bagi guru dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru mengorganisir pelajaran dengan cara yang lebih bervariasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Manfaat bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun kedalam dunia Pendidikan.

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pada hasil pengamatan yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti metode pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif. Hal tersebut dapat berdampak pada proses pembelajaran siswa menjadi bosan dan tidak memiliki semangat belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik. Salah satu contohnya yaitu penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT).

Model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dimana siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen yang beranggotakan 5 sampai 6 orang. Kelompok-kelompok ini terdiri dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis yang berbeda. (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Metode pembelajaran TGT bertujuan untuk memotivasi siswa untuk saling mendukung dan membantu satu sama lain agar dapat lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru sehingga masing-masing anggota tim akan mendapatkan skor. Peserta didik menjadi termotivasi untuk berusaha dalam menguasai materi secara baik, sehingga cara ini akan memberikan pengaruh pada motivasi belajar siswa karena siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Adapun pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), penghargaan kelompok (*team recognition*) (Shoimin, 2017).

Selain itu, peneliti memilih untuk menggunakan aplikasi *Kahoot* karena menyediakan fitur-fitur yang mendukung untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode TGT. Beberapa pendapat dari penelitian lain

membuktikan bahwa aplikasi *kahoot* dapat membuat minat serta motivasi peserta didik meningkat ketika belajar, memberikan kemudahan ketika memahami materi yang guru berikan.

Menurut Winkel (2005), menyebutkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak psikis yang mendasar dari dalam diri siswa yang menyebabkan melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Didukung oleh Gagne dan Berliner dalam Dimiyati & Mudjiyono (2015), Motivasi bertindak sebagai kekuatan pendorong yang mengarahkan perilaku dan aktivitas seseorang. Motivasi belajar dapat didorong oleh faktor intrinsik seperti keinginan untuk sukses dan pemenuhan kebutuhan belajar pribadi serta harapan dan cita-cita. Faktor ekstrinsik yaitu seperti pengakuan, lingkungan yang mendukung, serta kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, motivasi belajar adalah kekuatan intrinsik dan ekstrinsik yang mendorong siswa untuk mengubah perilaku mereka dan terlibat dalam proses pembelajaran. (Hidayah & Hermansyah, 2016).

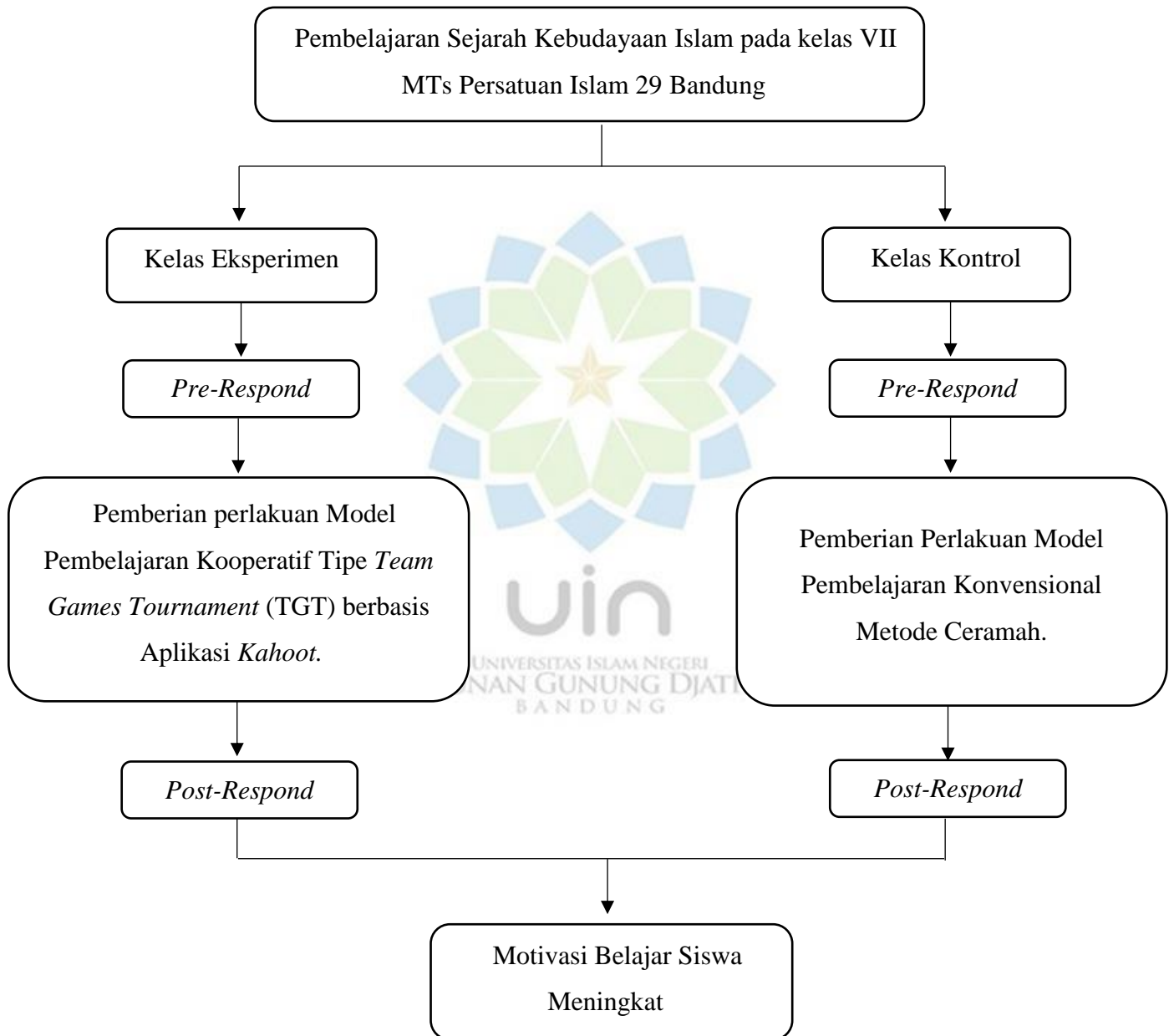
Adapun indikator motivasi belajar menurut Uno meliputi: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik (Uno, 2016).

Motivasi dapat ditingkatkan melalui inovasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan strategi dan model pembelajaran yang baru dapat membantu mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Firdaus dan Widayati, metode *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media *Kahoot*, sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Firdaus & Widayati, 2020).

Aplikasi *Kahoot* dapat menjaga motivasi siswa untuk terus belajar dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan menantang. Penggunaan *Kahoot* membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar dan memudahkan mereka untuk lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru (Tyas, Nurharini, Wulandari, & Isdaryanti, 2021).

Selanjutnya penelitian ini akan dilakukan melalui metode quasi eksperimen dengan uji penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis aplikasi *Kahoot*. Adapun skema kerangka berpikirnya dapat dilihat pada Gambar berikut:

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan atau pernyataan sementara yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris (Sugiyono, 2022).

Hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

H_a : Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis aplikasi *Kahoot* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam hasil penelitian terdahulu akan membahas penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yang akan digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Faiz, 2021) dengan judul “Pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu *Quizizz* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem pernapasan.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan aktivitas guru meningkat sebesar 90%, sedangkan aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 80% setelah diterapkannya model TGT berbantu *Quizizz* pada materi sistem pernapasan. Selain itu, terjadi peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa yang diukur melalui analisis menggunakan SPSS versi 21, di mana nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh model TGT berbantu *Quizizz* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa diterima. Persamaan antara penelitian Muhammad Irfan Faiz dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model *Team Games Tournament* sebagai variabel bebas. Namun, terdapat perbedaan pada variabel terikatnya, di mana penelitian Muhammad Irfan Faiz berfokus pada kemampuan berpikir kritis, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada motivasi belajar siswa sebagai variabel terikatnya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Putri, 2022) dengan judul “pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (tgt) dengan bantuan padlet dan *kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik”. Skripsi prodi

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tidar. Berdasarkan hasil data yang besar pengaruh yang diberikan dalam penelitian ini tergolong dalam kategori tinggi dengan pembuktian uji N-Gain sebesar 0,71 pada kelas eksperimen dan kategori sedang dengan nilai 0,51 pada kelas kontrol. Persamaan penelitian Diana Octavia Putri dengan penelitian penulis yaitu terletak pada variabel bebasnya yakni *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *kahoot*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat, variabel terikat Diana Octavia Putri yaitu kemampuan berpikir kritis, sedangkan variabel terikat penulis yaitu motivasi belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Syahrurromadhan, 2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *Kahoot* Terhadap Pemahaman Konsep Sistem Imun”. Berdasarkan perhitungan uji t pada $\alpha = 0,05$ diperoleh signifikansi 0,02 yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan *Kahoot* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi sistem imun. Persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel bebasnya yakni *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan *kahoot*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat, variabel terikat Gempa yaitu pemahaman konsep system imun, sedangkan variabel terikat penulis yaitu motivasi belajar siswa.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2018) dengan judul “Tanggapan siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) hubungannya dengan *soft skill* siswa: Penelitian Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Cileunyi”. Skripsi prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian korelasi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran TGT memperoleh nilai rata-rata 4,34 dengan kualifikasi baik karena berada pada interval 3,6 – 4,5. *Soft skill* siswa pada mata pelajaran PAI diperoleh rata-

rata 4,09 dengan kualifikasi baik karena berada pada interval 3,6 - 4,5. Sedangkan hubungan siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran TGT dengan soft skill siswa diperoleh nilai korelasi sebesar 0,36 dengan kualifikasi rendah karena berada pada interval 0,200 – 0,399. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan t hitung $2,12 > t_{\text{tabel}} 2,042$. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada hubungan antara variabel X dan variabel Y dan memiliki pengaruh sebesar 7% artinya masih ada pengaruh lain sebesar 93% yang mempengaruhi soft skill siswa pada mata pelajaran PAI baik faktor internal maupun eksternal. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan metode *Team Games Tournament* sebagai variabel bebasnya, sedangkan perbedaannya yaitu pada metode penelitian yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Desi menggunakan metode korelasi, sedangkan peneliti menggunakan metode quasi eksperimen.

5. Penelitian yang dilakukan oleh (Azizah, 2021) dengan judul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu Word Search Puzzle untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem ekskresi”. Skripsi prodi Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif quasi eksperimen dengan metode desain *non-equivalent control group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan kinerja guru dan aktivitas siswa memperoleh kategori sangat baik. Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa memperoleh nilai N-Gain 0,60 dan 0,30 dengan kategori sedang. Persamaan dengan penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada variabel terikat, penelitian yang dilakukan oleh Fadhillah ini meneliti pada kemampuan keterampilan berpikir kritis, sedangkan peneliti pada motivasi belajar siswa.

Berikut merupakan rincian persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penulis yang disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	“Pengaruh model <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantu <i>Quizizz</i> terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem pernapasan” (Faiz, 2021)	Persamaan penelitian Muhammad Irfan Faiz dengan penelitian penulis yaitu menggunakan model <i>Team Games Tournament</i> sebagai variabel bebasnya.	Perbedaan penelitian terletak pada variabel terikat, variabel terikat Muhammad Irfan Faiz yaitu kemampuan berpikir kritis, sedangkan variabel terikat penelitian penulis yaitu motivasi belajar siswa.
2.	“Pengaruh model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (tgt) dengan bantuan padlet dan <i>kahoot</i> terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik” (Putri, 2022)	Persamaan penelitian Diana Octavia Putri dengan penelitian penulis yaitu terletak pada variabel bebasnya yakni <i>Teams Games Tournament</i> (tgt) dengan bantuan <i>kahoot</i> .	Perbedaan penelitian terletak pada variabel terikat, variabel terikat Diana Octavia Putri yaitu kemampuan berpikir kritis, sedangkan variabel terikat penulis yaitu motivasi belajar siswa.
3.	“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) menggunakan <i>Kahoot</i> Terhadap Pemahaman	Persamaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel bebasnya yakni <i>Teams Games Tournament</i> (tgt) menggunakan <i>kahoot</i> .	Perbedaannya terletak pada variabel terikat, variabel terikat Adelia Ristyanti yaitu pemahaman konsep system imun,

	Konsep Sistem Imun” (Syahrurromadhan, 2023)		sedangkan variabel terikat penulis yaitu motivasi belajar siswa
4.	“Tanggapan siswa terhadap penggunaan metode pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>) hubungannya dengan <i>soft skill</i> siswa: Penelitian Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Cileunyi” (Sari, 2018)	Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan metode <i>Team Games Tournament</i> sebagai variabel bebasnya.	Perbedaannya yaitu pada metode penelitian yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Desi Rosdiana Sari menggunakan metode korelasi, sedangkan peneliti menggunakan metode quasi eksperimen.
5.	“Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantu <i>Word Search Puzzle</i> untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem ekskresi” (Azizah, 2021)	Persamaan dengan penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen dengan desain <i>non-equivalent control group</i> .	Perbedaannya yaitu pada variabel terikat, penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah Nur Azizah ini meneliti pada kemampuan keterampilan berpikir kritis, sedangkan peneliti pada motivasi belajar siswa.