

**EFEKTIVITAS METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA NEARPOD DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR AKIDAH AKHLAK
DI MTsN 2 MOJOKERTO**

Skripsi

Diajukan kepada:

Fakultas Tarbiyah Universitas KH. Abdul Chalim
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Agama Islam

Oleh:

YUSUF ADI WIGUNA
20221700101022

Dosen Pembimbing:

ISHMATUN NIHAYAH, M.Pd.I
2124118401

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM
MOJOKERTO
2026**

ABSTRAK

Wiguna, Yusuf Adi. 2026. Efektivitas Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Nearpod dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak di MTsN 2 Mojokerto. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas KH. Abdul Chalim. Pembimbing Skripsi: Ishmatun Nihayah, M.Pd.I.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Nearpod, Motivasi Belajar, Akidah Akhlak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kejenuhan akademik (*academic burnout*), fenomena anggota pasif (*free rider*), serta ancaman penurunan motivasi belajar Akidah Akhlak akibat dominasi metode konvensional di MTsN 2 Mojokerto. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan metode dan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan membandingkan tingkat motivasi belajar Akidah Akhlak pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum maupun sesudah perlakuan, serta menguji efektivitas penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Nearpod dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak di MTsN 2 Mojokerto.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan desain *non-equivalent control group design* diterapkan pada populasi siswa kelas VIII MTsN 2 Mojokerto tahun ajaran 2025/2026. Sampel ditentukan melalui teknik purposive sampling, terdiri atas kelas VIII A ($n=31$) sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII D ($n=32$) sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen angket pada sesi *pre-test* dan *post-test*.

Hasil uji kesetaraan awal menggunakan *independent sample t-test* data *pre-test* menunjukkan kondisi awal motivasi belajar Akidah Akhlak kedua kelompok setara (Sig. 0,830 > 0,05). Setelah perlakuan, kelompok eksperimen mengalami peningkatan motivasi belajar Akidah Akhlak yang signifikan (Sig. 0,001 < 0,05), sedangkan kelompok kontrol tidak signifikan (Sig. 0,643 > 0,05). Berdasarkan uji *independent sample t-test* terhadap data *N-gain* yang menghasilkan nilai (Sig. 0,009 < 0,05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode TGT berbantuan media Nearpod lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak di MTsN 2 Mojokerto. Efektivitas ini terjadi karena sinergi antara model pembelajaran kooperatif Slavin, teori belajar konstruktivisme sosial Vygotsky, serta fitur gamifikasi dan *instant feedback* media digital Nearpod.

ABSTRACT

Wiguna, Yusuf Adi. 2026. The Effectiveness of the Nearpod-Assisted Teams Games Tournament (TGT) Method in Improving Students' Motivation to Learn *Akidah Akhlak* at MTsN 2 Mojokerto. Undergraduate Thesis. Islamic Education Study Program. Faculty of Tarbiyah, KH. Abdul Chalim University. Supervisor: Ishmatun Nihayah, M.Pd.I.

Keywords: Teams Games Tournament, Nearpod, Learning Motivation, *Akidah Akhlak*

This research is motivated by academic burnout, the free-rider phenomenon, and the threat of declining learning motivation in *Akidah Akhlak* caused by the dominance of conventional methods at MTsN 2 Mojokerto. Therefore, an update in learning methods and media that aligns with the characteristics of the current digital generation is required. The aims of this study are to describe and compare the level of *Akidah Akhlak* learning motivation in the experimental and control groups before and after treatment, as well as to test the effectiveness of applying the Teams Games Tournament (TGT) method assisted by Nearpod media compared to conventional methods in improving *Akidah Akhlak* learning motivation at MTsN 2 Mojokerto.

This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design applied to a population of eighth-grade students at MTsN 2 Mojokerto for the 2025/2026 academic year. The sample was determined through purposive sampling, consisting of Class VIII A ($n = 31$) as the experimental group and Class VIII D ($n = 32$) as the control group. Data collection was conducted using questionnaire instruments during the pre-test and post-test sessions.

The results of the initial equivalence test using the independent sample t-test on the pre-test data indicate that the initial baseline of *Akidah Akhlak* learning motivation in both groups was equivalent (Sig. 0.830 > 0.05). After the treatment, the experimental group experienced a significant increase in *Akidah Akhlak* learning motivation (Sig. 0.001 < 0.05), whereas the control group did not show a significant increase (Sig. 0.643 > 0.05). Based on the independent sample t-test of the N-gain data yielding a significance value of (Sig. 0.009 < 0.05), H_0 was rejected and H_a was accepted. This proves that the application of the TGT method assisted by Nearpod media is more effective than conventional methods in improving *Akidah Akhlak* learning motivation at MTsN 2 Mojokerto. This effectiveness occurs due to the synergy between Slavin's cooperative learning model, Vygotsky's social constructivism learning theory, and the gamification features as well as instant feedback of the Nearpod digital media.

مستخلص البحث

ويجونا، يوسف عدي. ٢٠٢٦. فعالية طريقة مباريات الفرق الرياضية بمساعدة وسيلة نيربود في ترقية دافعية تعلم العقيدة والأخلاق في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بموجوكرتو. بحث العلمي. قسم تعليم التربية الإسلامية، كلية التربية، جامعة كياهي الحاج عبد الحليم. المشرف: عصمة النهاية، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: طريقة مباريات الفرق الرياضية، نيربود، دافعية التعلم، العقيدة والأخلاق

انطلق هذا البحث لمعالجة مشكلات الاحتراق الأكاديمي، وظاهرة العضو السلبي، والتهديد بانخفاض دافعية تعلم العقيدة والأخلاق نتيجة هيمنة الطرق التقليدية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بموجوكرتو. ويهدف البحث إلى وصف ومقارنة مستوى دافعية التعلم بين المجموعتين التجريبية والضابطة قبل المعالجة وبعدها، فضلاً عن اختبار فعالية تطبيق طريقة مباريات الفرق الرياضية المدعومة بنيربود مقارنة بالطرق التقليدية. استخدم البحث المنهج الكمي التجريبي شبه التجريبي بتصميم مجموعة التحكم غير المتكافئة، على طلاب الصف الثامن للعام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦. وتكونت العينة بالطريقة القصدية من مجموعة تجريبية (٣١ طالباً) ومجموعة ضابطة (٣٢ طالباً)، مع جمع البيانات عبر الاستبيان قبلًا وبعدياً.

أثبتت نتائج اختبار تكافؤ المجموعات القبلي باستخدام اختبار ت تساوي الحالة الأولية لدافعية التعلم بين المجموعتين (القيمة الاحتمالية ٠,٨٣٠ أكبر من ٠,٠٥). وبعد المعالجة، حققت المجموعة التجريبية زيادة معنوية عالية (القيمة الاحتمالية ٠,٠٠١ أقل من ٠,٠٥)، بينما لم تُظهر الضابطة تغيراً معنوياً (القيمة الاحتمالية ٠,٦٤٣ أكبر من ٠,٠٥). وبناءً على اختبار ت لبيانات الكسب النسبي (القيمة الاحتمالية ٠,٠٠٩ أقل من ٠,٠٥)، رُفِضَت الفرضية الصفرية وقُبِلَت البديلة. ومما سبق يتبين تفوق فعالية طريقة مباريات الفرق الرياضية المدعومة بنيربود في ترقية دافعية تعلم العقيدة والأخلاق، بفضل التكامل بين نموذج سلافين، ونظرية فيجوتسكي، وميزات نيربود الرقمية.