

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Dinamika pendidikan global menempatkan motivasi belajar sebagai faktor penentu utama keberhasilan proses pembelajaran. Data dari Programme for International Student Assessment (PISA) oleh OECD secara konsisten menunjukkan bahwa motivasi belajar, baik intrinsik maupun ekstrinsik merupakan faktor penentu utama terhadap performa akademik dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran di berbagai negara.<sup>1</sup> Data ini menegaskan bahwa tanpa motivasi belajar yang kuat, transformasi kurikulum sebaik apa pun tidak akan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran siswa. Pada tingkat nasional, Kementerian Agama Republik Indonesia terus berupaya memperkuat pendidikan karakter melalui transformasi pembelajaran di Madrasah. Fokus utamanya adalah memastikan mata pelajaran Akidah Akhlak tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi siswa juga mampu menginternalisasi nilai-nilai keimanan serta akhlak mulia dalam perilaku sehari-hari (*insan kamil*). Hal ini sejalan dengan kebijakan penguatan pendidikan karakter yang menuntut metode pembelajaran lebih inovatif dan tidak hanya berpusat pada guru (*teacher-centered*).<sup>2</sup> Kebijakan ini bertujuan mencetak sumber daya manusia yang kompetitif namun tetap memiliki landasan etika, moral, dan karakter yang kuat melalui nilai-nilai keimanan serta akhlak mulia. Implementasi Kurikulum Madrasah yang mengacu pada standar nasional menuntut metode pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa agar nilai-nilai afektif dalam Kurikulum Madrasah dapat terinternalisasi dengan baik. Namun, pada kenyataannya di tingkat Madrasah Tsanawiyah sering dihadapkan pada tantangan melemahnya internalisasi nilai-nilai keimanan serta akhlak mulia akibat arus globalisasi, keterbatasan media

---

<sup>1</sup> OECD, *PISA 2018 Results: Combined Executive Summaries* (Paris: PISA-OECD Publishing, 2019), 5–12.

<sup>2</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2019), 12–15.

pembelajaran, serta variasi kemampuan guru dalam menerapkan metode interaktif, sehingga proses pembelajaran Akidah Akhlak berisiko terjebak pada pemahaman kognitif dan dianggap membosankan karena bersifat hafalan semata. Tanpa motivasi belajar Akidah Akhlak yang kuat, nilai-nilai keimanan serta akhlak mulia yang diajarkan akan sulit terinternalisasi dan dipraktikkan siswa dalam perilaku sehari-hari. Jika kondisi ini dibiarkan, tujuan utama pendidikan Madrasah dalam membentuk karakter akhlak mulia dan kepribadian yang beriman akan sulit tercapai. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi sangat penting untuk menjembatani antara Kurikulum Madrasah dengan realitas motivasi belajar Akidah Akhlak siswa di sekolah.

Secara teoretis, pembelajaran Akidah Akhlak seharusnya disajikan secara interaktif untuk mempermudah proses internalisasi nilai-nilai keimanan serta akhlak mulia ke dalam pola perilaku siswa. Metode pembelajaran yang ideal adalah metode pembelajaran yang mampu menghubungkan teks keagamaan dengan perilaku siswa secara kontekstual. Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah cenderung bersifat tekstual yang berfokus pada pemahaman materi secara hafalan semata dan sangat bergantung pada metode konvensional seperti ceramah.<sup>3</sup> Dominasi metode konvensional menyebabkan rendahnya partisipasi aktif siswa, mereka hanya diposisikan sebagai objek penerima informasi, sehingga materi Akidah Akhlak yang seharusnya menjadi pedoman perilaku justru dianggap sebagai narasi yang membosankan dan kurang relevan dengan realitas kehidupan siswa. Kondisi ini menunjukkan perlunya perubahan mendasar dalam metode pembelajaran untuk mengubah lingkungan belajar yang pasif menjadi lingkungan belajar yang interaktif.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Abuddin Nata and Aminudin Yakub, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Prenada Media, 2023), 42–45.

<sup>4</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, Ed. 14 (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 23–27.

Upaya menjaga dan meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak memerlukan pendekatan yang selaras dengan prinsip psikologi pendidikan modern. John W. Santrock menyatakan bahwa motivasi belajar dapat diamati melalui perilaku siswa, seperti pilihan tugas yang diambil, besarnya usaha yang dikerahkan, serta ketekunan dalam menghadapi hambatan belajar, Santrock menekankan bahwa motivasi belajar tidak muncul secara spontan, melainkan hasil dari interaksi berkelanjutan antara kebutuhan personal siswa dengan lingkungan belajar yang mendukung.<sup>5</sup> Konsep lingkungan belajar yang mendukung sejalan dengan teori belajar konstruktivisme sosial dari Lev Vygotsky, yang meyakini bahwa pengetahuan dan pemahaman siswa tidak muncul begitu saja saat belajar sendirian, melainkan dibangun melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan lingkungan sekitarnya, Vygotsky menekankan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila terjadi dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu ruang di mana siswa dapat mencapai potensi belajar maksimalnya melalui bantuan teman sebaya (*peer tutoring*) maupun penerapan metode atau media pembelajaran yang tepat.<sup>6</sup> Berdasarkan landasan teoretis tersebut, diperlukan metode atau media pembelajaran yang mampu memicu indikator perilaku motivasi belajar siswa melalui proses pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan. Robert E. Slavin mengemukakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh melalui lima komponen utama yang meliputi penyajian kelas (*class presentation*), tim (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan tim (*team recognition*).<sup>7</sup> Sebagai media pembelajaran, penelitian ini mengintegrasikan media digital Nearpod, yaitu sebuah platform pembelajaran berbasis *web* dan aplikasi yang memungkinkan guru menyajikan bahan ajar berbasis multimedia untuk ditampilkan ke perangkat siswa secara

---

<sup>5</sup> John W. Santrock, *Educational Psychology*, Ed. 6 (New York: McGraw-Hill, 2018), 442–45.

<sup>6</sup> Dale H. Schunk, *Learning Theories: An Educational Perspective*, 8th ed. (New York: Pearson, 2020), 245.

<sup>7</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik*, Ed. 14, trans. Narulita Yusron (Bandung: Nusa Media, 2020), 163–67.

*real-time*, sekaligus berfungsi sebagai alat evaluasi yang dilengkapi dengan fitur gamifikasi serta *instant feedback*, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan interaktif.<sup>8</sup> Penelitian ini menerapkan metode TGT berbantuan media Nearpod untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, di mana sinergi antara kerja sama tim dan kompetisi berbantuan media digital Nearpod diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak secara langsung melalui proses pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan, serta relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa metode *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran di kelas. Penelitian oleh Ari Pratiwi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media Monopoli mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan melalui suasana permainan yang interaktif.<sup>9</sup> Sejalan dengan hal tersebut, penelitian oleh Syaarifah Andryani Nurahmah menyimpulkan bahwa penggunaan metode TGT yang dikolaborasikan dengan media PowerPoint terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dibandingkan dengan metode konvensional.<sup>10</sup> Temuan-temuan ini mempertegas bahwa sinergi antara kerja sama tim dan kompetisi berbantuan media digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Kebaruan pada penelitian ini terletak pada pengujian efektivitas penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital Nearpod yang menawarkan fitur gamifikasi dan *instant feedback* pada proses

---

<sup>8</sup> Nearpod Inc, "Nearpod: Interactive Lessons and Formative Assessments," Nearpod, 2012, <https://nearpod.com/>.

<sup>9</sup> Ari Pratiwi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017" (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 117.

<sup>10</sup> Syaarifah Andryani Nurahmah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media PowerPoint Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS MTs Al-Husna Probolinggo" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025), 71.

pembelajaran Akidah Akhlak. Fokus penelitian ini bukan sekadar pada aspek kognitif, melainkan pada aspek afektif yaitu motivasi belajar Akidah Akhlak siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai keimanan serta akhlak mulia pada perilaku sehari-hari. Hal ini menjadi penting untuk memberikan alternatif metode dan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga mampu menyentuh aspek psikologis dan emosional siswa melalui pengalaman belajar yang kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan, serta relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Permasalahan terkait motivasi belajar Akidah Akhlak ditemukan secara nyata berdasarkan fakta lapangan di MTsN 2 Mojokerto. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas VIII, ditemukan bahwa suasana pembelajaran Akidah Akhlak cenderung kurang partisipatif. Hal ini tercermin dari sikap pasif siswa yang jarang mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan oleh guru Akidah Akhlak. Kondisi tersebut diperparah dengan adanya fenomena *free rider* dalam diskusi kelompok, di mana hanya satu atau dua siswa yang mengerjakan tugas kelompok, sementara anggota lainnya cenderung acuh tak acuh. Dominasi metode konvensional seperti ceramah juga memicu kejenuhan akademik (*academic burnout*) pada diri siswa yang dalam jangka panjang dapat menurunkan motivasi belajar Akidah Akhlak siswa. Meskipun lingkungan madrasah seperti di MTsN 2 Mojokerto secara umum telah berhasil membangun pembiasaan nilai-nilai keagamaan sehingga motivasi belajar Akidah Akhlak siswa terbangun dengan baik, tantangan mendasar bagi pendidik bukan lagi sekadar membangun motivasi belajar Akidah Akhlak dari titik nol, melainkan menjaga, mencegah penurunan, dan meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak tersebut secara berkelanjutan. Melihat berbagai permasalahan tersebut, diperlukan pembaruan metode dan media pembelajaran yang mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif melalui penerapan metode TGT berbantuan media Nearpod. Untuk menguji efektivitas metode TGT berbantuan media Nearpod, peneliti menetapkan kelas VIII A dan kelas VIII D sebagai sampel penelitian melalui teknik *purposive sampling*. Pemilihan kelas VIII A sebagai kelompok

eksperimen didasarkan pada pertimbangan statusnya sebagai kelas multimedia yang ditunjang sarana dan fasilitas digital yang memadai, sehingga sangat memungkinkan untuk menerapkan metode TGT berbantuan media Nearpod. Sementara itu, kelas VIII D dipilih sebagai kelompok kontrol mewakili kelas reguler yang memiliki kemampuan akademik setara serta diajar oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak yang sama dengan kelas VIII A, sehingga memenuhi kriteria *non-equivalent control group design*. Berdasarkan urgensi atas masalah rendahnya motivasi belajar Akidah Akhlak tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan pengujian ilmiah melalui penelitian yang berjudul “Efektivitas Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Nearpod dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak di MTsN 2 Mojokerto”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat motivasi belajar Akidah Akhlak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol di MTsN 2 Mojokerto?
2. Apakah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Nearpod lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak di MTsN 2 Mojokerto?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan dan membandingkan tingkat motivasi belajar Akidah Akhlak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol di MTsN 2 Mojokerto.
2. Untuk menguji dan menganalisis efektivitas penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Nearpod dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak di MTsN 2 Mojokerto.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis bagi berbagai pihak, di antaranya:

##### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pendidikan, khususnya mengenai efektivitas integrasi media digital seperti Nearpod ke dalam metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak siswa.
- b. Memberikan bukti nyata tentang penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Nearpod dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI).
- c. Menjadi referensi atau rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan inovasi metode dan media pembelajaran interaktif dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru: Memberikan alternatif metode dan media pembelajaran yang interaktif, sehingga pendidik memiliki variasi dalam mengatasi kejenuhan siswa di kelas tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran.
- b. Bagi Siswa: Menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (*meaningful learning*) melalui sinergi antara kerja sama tim dan kompetisi berbantuan media digital.
- c. Bagi Sekolah: Sebagai bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan terkait digitalisasi pembelajaran serta inovasi pendidikan di lingkungan sekolah, khususnya di MTsN 2 Mojokerto.
- d. Bagi Peneliti: Menjadi sarana untuk mengimplementasikan kompetensi pedagogik secara nyata dalam memadukan metode pembelajaran dengan media pembelajaran digital, sekaligus melatih kemampuan analisis dalam memecahkan problematika pembelajaran melalui pendekatan eksperimental.

## E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ): Penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Nearpod lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak di MTsN 2 Mojokerto.
2. Hipotesis Nol ( $H_0$ ): Penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Nearpod tidak lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak di MTsN 2 Mojokerto.

## F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian atau anggapan dasar dalam penelitian ini adalah:

1. Aspek Psikologis: Motivasi belajar siswa merupakan aspek psikologis yang dapat diukur dan mampu mengalami perubahan, baik berupa peningkatan maupun penurunan melalui penerapan metode dan media pembelajaran tertentu.
2. Aspek Pedagogis: Penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Nearpod diasumsikan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan dengan metode konvensional.
3. Aspek Materi: Mata pelajaran Akidah Akhlak berfokus pada internalisasi nilai-nilai keimanan dan akhlak mulia yang akan lebih efektif jika disampaikan melalui metode pembelajaran yang interaktif seperti metode TGT berbantuan media Nearpod.
4. Aspek Teknis: Fasilitas pendukung dan perangkat digital yang digunakan dalam penelitian ini diasumsikan berfungsi dengan baik, sehingga tidak menghambat proses penerapan metode TGT berbantuan media Nearpod.
5. Aspek Subjek: Siswa sebagai subjek penelitian diasumsikan berada pada tingkat motivasi belajar Akidah Akhlak dan pemahaman materi Akidah Akhlak yang relatif setara sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

6. Aspek Validitas Data: Responden memberikan jawaban pada instrumen penelitian secara jujur dan objektif, sehingga data yang diperoleh dinyatakan representatif terhadap kondisi yang sebenarnya.

#### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Subjek: Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 2 Mojokerto tahun ajaran 2025/2026 yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Ruang Lingkup Objek: Objek penelitian terdiri dari dua variabel, yaitu metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Nearpod sebagai variabel bebas (*X*) dan motivasi belajar Akidah Akhlak sebagai variabel terikat (*Y*).
3. Ruang Lingkup Materi: Materi penelitian dibatasi pada pokok bahasan mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII semester genap jenjang MTs yang diajarkan sesuai dengan kalender akademik selama penelitian berlangsung.
4. Ruang Lingkup Lokasi: Penelitian dilaksanakan di lingkungan MTsN 2 Mojokerto yang beralamat di Jl. Raya Sambiroto No. 112, Desa Sambiroto, Kecamatan Sooko, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur.

#### **H. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian**

Tinjauan terhadap penelitian terdahulu dilakukan untuk mengetahui kedudukan penelitian ini di antara beberapa penelitian sebelumnya, sekaligus menjamin kebaruan dan orisinalitas temuan yang dihasilkan. Pertama, penelitian oleh Lucky Ekasari memiliki persamaan dalam penerapan metode TGT untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa jenjang MTs dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen, namun terdapat perbedaan pada fokus materi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan belum mengintegrasikan media digital, sedangkan penelitian ini berfokus pada materi mata pelajaran

Akidah Akhlak dengan menggunakan media digital Nearpod.<sup>11</sup> Kedua, penelitian oleh Syaarifah Andryani Nurahmah memiliki persamaan dalam penerapan metode TGT pada siswa jenjang MTs dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen, akan tetapi terdapat perbedaan pada variabel terikat yang diukur yaitu minat belajar serta penggunaan media yang masih berbasis PowerPoint, sedangkan penelitian ini mengukur motivasi belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan media digital Nearpod yang menawarkan fitur gamifikasi lebih mendalam.<sup>12</sup>

Penelitian ketiga oleh Subekha memiliki persamaan pada penerapan metode TGT serta pemanfaatan media digital dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen, sementara perbedaannya terletak pada variabel terikat yang berfokus pada hasil belajar dan materi pelajaran Fisika, sedangkan penelitian ini fokus pada motivasi belajar dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.<sup>13</sup> Penelitian keempat oleh Ayu Nursifa memiliki persamaan pada penerapan metode TGT untuk menguji efektivitas metode pembelajaran dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen, namun terdapat perbedaan pada subjek penelitian yaitu siswa jenjang MI dan variabel terikat yang mengukur hasil belajar IPA, sedangkan penelitian ini diterapkan pada subjek siswa jenjang MTs dengan variabel terikat motivasi belajar Akidah Akhlak.<sup>14</sup> Terakhir, penelitian oleh Ari Pratiwi memiliki persamaan pada penerapan metode TGT, namun terdapat perbedaan pada penggunaan media fisik berupa Monopoli pada materi Akuntansi dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), sementara

---

<sup>11</sup> Lucky Ekasari, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Al Hikam Jombang" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025), 62.

<sup>12</sup> Nurahmah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media PowerPoint Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS MTs Al-Husna Probolinggo," 71.

<sup>13</sup> Subekha, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Plickers Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Usaha Dan Energi" (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019), 63.

<sup>14</sup> Ayu Nursifa, "Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Di MIN 2 Bandar Lampung" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 66.

penelitian ini menggunakan media digital Nearpod pada materi Akidah Akhlak dengan jenis penelitian eksperimen semu.<sup>15</sup>

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian**

| No. | Nama Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian                                                                                                                                                                          | Persamaan                                                                                                            | Perbedaan                                                                              | Orisinalitas                                                                                                               |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Lucky Ekasari, 2025,<br><br>Pengaruh Model Pembelajaran TGT ( <i>Teams Games Tournament</i> ) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al Hikam Jombang                             | Menerapkan metode TGT pada siswa jenjang MTs untuk meningkatkan motivasi belajar dengan jenis penelitian eksperimen. | Menggunakan materi mata pelajaran IPS dan belum mengintegrasikan media digital.        | Penelitian ini mengintegrasikan media digital Nearpod dalam penerapan metode TGT pada materi mata pelajaran Akidah Akhlak. |
| 2.  | Syaarifah Andryani Nurahmah, 2025,<br><br>Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media PowerPoint terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS MTs Al-Husna Probolinggo | Menerapkan metode TGT pada siswa jenjang MTs dengan jenis penelitian eksperimen.                                     | Variabel terikat yang diukur adalah minat belajar dengan menggunakan media PowerPoint. | Fokus penelitian ini adalah pada variabel terikat motivasi belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan media digital Nearpod. |
| 3.  | Subekha, 2019,<br><br>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i>                                                                                                                          | Menerapkan metode TGT berbantuan media digital dengan jenis                                                          | Variabel terikat yang diukur adalah hasil belajar dalam mata pelajaran Fisika.         | Fokus penelitian ini adalah pada variabel terikat motivasi belajar dalam mata                                              |

<sup>15</sup> Pratiwi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017," 117.

| No. | Nama Peneliti, Tahun, dan Judul Penelitian                                                                                                                                                                                                 | Persamaan                                                                                                                     | Perbedaan                                                                                          | Orisinalitas                                                                                                              |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | (TGT) Berbantuan Media Plickers terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Usaha dan Energi                                                                                                                                                  | penelitian eksperimen.                                                                                                        |                                                                                                    | pelajaran Akidah Akhlak.                                                                                                  |
| 4.  | Ayu Nursifa, 2018, Efektivitas Model Pembelajaran <i>Cooperative Tipe Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V di MIN 2 Bandar Lampung                                                                          | Menerapkan metode TGT pada siswa jenjang MI untuk menguji efektivitas metode pembelajaran dengan jenis penelitian eksperimen. | Dilakukan pada siswa jenjang MI dengan variabel terikat yang diukur adalah hasil belajar IPA.      | Subjek penelitian ini adalah siswa jenjang MTs dengan variabel terikat yang diukur adalah motivasi belajar Akidah Akhlak. |
| 5.  | Ari Pratiwi, 2017, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantu Media Monopoli untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017 | Menerapkan metode TGT.                                                                                                        | Menggunakan media fisik Monopoli, materi Akuntansi SMK, dan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). | Penelitian ini menggunakan media digital Nearpod, materi Akidah Akhlak MTs, dan jenis penelitian Eksperimen Semu.         |

Berdasarkan tinjauan beberapa penelitian terdahulu di atas, letak orisinalitas penelitian ini terdapat pada pengujian efektivitas penerapan metode TGT berbantuan media digital Nearpod pada materi mata pelajaran Akidah Akhlak. Jika penelitian terdahulu mayoritas berfokus pada media fisik

(Monopoli), media statis (PowerPoint), media digital lain (Plickers), dan materi mata pelajaran umum (IPS, IPA, dan Akuntansi), maka penelitian ini hadir untuk mengisi celah melalui penerapan metode TGT berbantuan media digital Nearpod yang menawarkan fitur gamifikasi dan *instant feedback* pada proses pembelajaran Akidah Akhlak. Fokus penelitian ini bukan sekadar pada aspek kognitif, melainkan pada aspek afektif yaitu motivasi belajar Akidah Akhlak siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai keimanan serta akhlak mulia pada perilaku sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak siswa melalui proses pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan, serta relevan dengan karakteristik generasi digital di MTsN 2 Mojokerto.

## **I. Definisi Operasional**

Definisi operasional disusun untuk memberikan gambaran operasional mengenai variabel penelitian dalam praktiknya di lapangan, serta untuk menghindari perbedaan penafsiran:

### **1. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Nearpod**

Metode TGT berbantuan media Nearpod adalah model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan platform digital berbasis *web* dan aplikasi untuk menampilkan bahan ajar serta evaluasi secara *real-time* di perangkat siswa guna meningkatkan keterlibatan aktif. Secara operasional, penerapan metode TGT berbantuan media Nearpod diawali dengan penyajian materi (*class presentation*) menggunakan fitur *slides* interaktif pada media digital Nearpod yang memungkinkan adanya respon langsung dari siswa. Setelah penyajian materi, siswa berdiskusi dalam tim heterogen (*teams*) untuk memahami materi sebelum memasuki tahap kompetisi. Inti dari metode TGT berbantuan media Nearpod terletak pada pelaksanaan permainan (*games*) dan turnamen (*tournament*) yang dilakukan melalui fitur gamifikasi pada media digital Nearpod. Tahap akhir pembelajaran ditutup dengan penghargaan tim (*team recognition*) yang ditentukan berdasarkan hasil skor otomatis pada fitur papan peringkat (*leaderboard*) media digital Nearpod, sehingga memberikan pengakuan sosial yang transparan bagi tim

yang memiliki performa terbaik.

## **2. Motivasi Belajar Akidah Akhlak**

Motivasi belajar Akidah Akhlak adalah dorongan internal dan eksternal siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak. Dalam penelitian ini, motivasi belajar Akidah Akhlak tidak hanya dilihat dari aspek kognitif, melainkan pada aspek afektif yaitu motivasi belajar Akidah Akhlak siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai keimanan serta akhlak mulia pada perilaku sehari-hari. Indikator perilaku motivasi belajar yang diukur meliputi pilihan tugas, intensitas usaha, dan ketekunan.

