

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN
PAI-BP: STUDI KASUS DI SMP NEGERI 4
PANYABUNGAN**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama
Islam

Oleh :

RINA RISKI
NIM. 21010060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Rina Riski
NIM	: 21010060
Tempat/Tgl. Lahir	: Hutabargot Nauli, 29 April 2001
Status	: Mahasiswa STAIN MADINA
Alamat	: Hutabargot Nauli

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI-BP: Studi Kasus Di SMP Negeri 4 Panyabungan”** adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, 16 September 2025
Yang membuat pernyataan



Rina Riski
NIM: 21010060

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

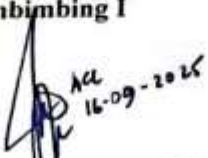
Pembimbing skripsi atas nama Rina Riski, NIM: 21010060 dengan judul
**"Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dalam
Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI-BP:
Studi Kasus Di SMP Negeri 4 Panyabungan"**. Memandang bahwa Skripsi yang
bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke Sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Panyabungan, 16 September 2025

Pembimbing II

Pembimbing I


Fuji Pratiwi .M. Pd
NIP. 199212202019082001


Marlian Arif Nasution, M.Pem. I
NIP. 199105112020121014

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul **"Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI-BP: Studi Kasus di SMP Negeri 4 Panyabungan"** a.n Rina Riski, NIM. 21010060, Program Studi Pendidikan Agama Islam telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, pada tanggal 23 September 2025.

Demikianlah persetujuan ini untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Muhammad Ikbal, M.Pd.I NIP.198506262019031005	Ketua/Penguji I		08/10/2025
2	Dr. Rohman, M.Pd NIP.199306272019031011	Sekretaris/Penguji II		8/10/2025
3	Fuji Pratami, M.Pd NIP.199212202019082001	Penguji III		09/10/2025
4	Marlian Arif Nasution, M.Pem.I NIP.199105112020121014	Penguji IV		9/10/2025



ABSTRAK

Rina Riski (NIM:21010060). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI-BP: Studi Kasus Di SMP Negeri 4 Panyabungan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di SMP Negeri 4 Panyabungan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam dengan guru PAI-BP dan peserta didik, serta analisis dokumen pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dilakukan melalui tiga tahapan utama: tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Proses pembelajaran berlangsung aktif dan menyenangkan, serta mendorong partisipasi peserta didik secara optimal. Respons peserta didik terhadap penerapan *Teams Games Tournament* sangat positif, mereka merasa lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi. Adapun Implikasi dari penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini adalah meningkatnya motivasi belajar peserta didik baik dari aspek keaktifan, tanggung jawab, maupun semangat dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian, model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran PAI-BP untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan juga model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan alternatif efektif untuk menciptakan pembelajaran PAI-BP yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Kata kunci: Model Kooperatif, *Teams Games Tournament*, Motivasi Belajar, PAI-BP, Peserta Didik.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: “Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI-BP: Studi Kasus Di SMP Negeri 4 Panyabungan.” Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia kejalan yang diridhai oleh Allah SWT. Diajukan guna memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan kuliah sarjana pendidikan, Jurusan Pendidikan Agama Islam STAIN Mandailing Natal, dalam penulisan proposal skripsi ini hambatan demi hambatan banyak dilalui dan banyak juga bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ungkapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag. Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
2. Kepada Ibu Fuji Pratami M.Pd sebagai pembimbing I yang telah bersedia memberikan bimbingan dan petunjuk penulisan proposal skripsi.
3. Kepada Bapak Marlian Arif Nasution, M.Pem.I sebagai pembimbing II yang selalu memberikan dukungan, dan sumbangsih pikiran, pengetahuan dan saran selama proses penyusunan proposal skripsi ini.
4. Kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah membimbing peneliti dengan ikhlas dan penuh kesabaran.
5. Teristimewa kepada keluarga tercinta, Ayahanda Aladdin Nasution dan Ibunda Risna Rangkuti yang senantiasa mendoakan peneliti dengan tulus dan ikhlas. Kemudian kepada saudara/i Sukriati, Rahmad Husein, Zulfikri Nasution, Yusril Abdillah, dan Nur Halizah yang sama-sama memberikan motivasi kepada peneliti.

6. Bapak Asril Yusuf, S.H S.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 4 Panyabungan, serta seluruh guru yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan telah memberikan masukan bagi penulis dan telah banyak memberikan informasi demi terselesaikannya skripsi ini.
7. Sahabat-sahabat dekat saya Fikah Hasibuan, Rukiah Nst, Siti Lathifah, Fadilatun Nikmah Simamora, Rahmadia Fitri, Putri Anisah Nst, Dina Angreini Lbs, Nur Atikah, Eka Wanda Rkt dan Maya Borotan yang telah memberikan saya semangat dalam menyelesaikannya skripsi ini.
8. Teman-teman saya lainnya yang telah memberikan semangat dan dukungan yang luar biasa serta bantuan baik doa, materi maupun tenaga bagi penulis dalam proses pengerjaan skripsi hingga selesai penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh sebab itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan informasi kepada para pembaca. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penulisan skripsi ini, meskipun demikian penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan, baik itu dari sistem penulisan juga materi dalam pembahasannya. Penulis tentunya mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi memperbaiki dan bisa menyempurnakan proposal skripsi ini agar lebih baik lagi kedepannya.

Panyabungan, September 2025



Rina Riski
NIM. 21010060

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Masalah.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Penjelasan Penelitian.....	6
F. Sistematika Pembahasan	8

BAB II: KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori	10
1. Model Pembelajaran.....	10
2. Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	12
3. Motivasi Peserta Didik.....	16
4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP)	17
5. Pengaruh <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Motivasi Peserta Didik	19
B. Penelitian yang Relevan.....	21

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	24
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	24

C. Sumber Data Penelitian.....	25
D. Teknik Pengumpulan Data.....	26
E. Teknik Keabsahan Data	27
F. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	32
1. Temuan Umum Penelitian	32
a. Tinjauan Umum SMP Negeri 4 Panyabungan	32
b. Kondisi Awal Motivasi Belajar Peserta Didik	36
2. Temuan Khusus Penelitian.....	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian	62
1. Penerapan model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dalam pembelajaran PAI-BP	62
2. Respons dan pengalaman peserta didik terhadap penerapan model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	65
3. Implikasi penerapan model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> terhadap motivasi peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP.....	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 SDM SMP Negeri 4 Panyabungan Tahun 2025	33
Tabel 4.2 Jumlah Peserta Didik SMP Negeri 4 Panyabungan	34
Tabel 4.3 Sarana Prasarana SMP Negeri 4 Panyabungan Tahun 2025.....	35
Tabel 4.4 Hasil observasi terhadap respons/pengalaman peserta didik terhadap penerapan model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dalam pembelajaran PAI-BP	54
Tabel 4.5 Perbandingan motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Prosedur Teknik Analisis Model Miles and Huberman	30
Gambar 4.1 kurangnya partisipasi aktif peserta didik.....	37
Gambar 4.2 kurangnya rasa antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran...	39
Gambar 4.3 peserta didik hanya mencatat	40
Gambar 4.4 peserta didik menghafal ayat Alquran	42
Gambar 4.5 Guru menjelaskan materi pembelajaran PAI-BP berbasis model kooperatif tipe TGT.....	45
Gambar 4.6 belajar dalam kelompok	45
Gambar 4.7 suasana kelas saat permainan	50
Gambar 4.8 guru PAI-BP melakukan peninjauan saat turnamen	50
Gambar 4.9 Pemberian <i>reward</i> kepada peserta didik	50
Gambar 4.10 suasana pembelajaran dalam kelas	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam sangat berperan penting untuk mengenal, memahami, meyakini, serta mengamalkan ajaran Islam dalam aktivitas sehari-hari (Raudatul et al., 2024). Sekolah tidak hanya berperan dalam memberikan pengetahuan melalui proses belajar di kelas, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan keseluruhan kepribadian anak (Soetjipto, 2009). Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat diukur dari kemampuan guru dalam menerapkan metode yang tepat. Metode yang sesuai adalah yang mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Kamsinah, 2008).

Pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP), aktivitas dan kreativitas yang diharapkan memerlukan interaksi yang seimbang (Z. Hasanah & Himami, 2021). Sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik (*multi way traffic communication*) (Simeru et al., 2023). Namun demikian, menurut beberapa hasil penelitian menyebutkan bahwa para peserta didik cenderung pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan menunjukkan minat yang rendah terhadap materi yang diajarkan. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai ujian peserta didik dan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Nurhidayat et al., 2023).

Rendahnya motivasi belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode pengajaran yang kurang variatif, kurangnya interaksi guru dan peserta didik, serta kurangnya kolaborasi antar peserta didik. Peserta didik belajar karena adanya dorongan dari kekuatan mental (motivasi) yang mereka miliki. Kekuatan mental ini dapat berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dianggap kurang menarik oleh peserta didik karena beberapa alasan. Salah

satunya yaitu metode pembelajaran yang monoton, artinya seorang guru hanya menjelaskan melalui buku saja tanpa mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Dimiyati, 2006).

Memperhatikan seluruh fenomena permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagaimana dijelaskan diatas dan berdasarkan informasi awal yang diperoleh peneliti melalui hasil wawancara terhadap guru PAI dan BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, yaitu salah satu SMP yang beralamat di desa Manyabar, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara. SMP Negeri 4 Panyabungan juga menghadapi tantangan yang sama, selain metode pembelajaran yang kurang bervariasi, beberapa penyebab lain turut berkontribusi seperti keterbatasan sumber daya, pengaruh teman sebaya, kurangnya apresiasi atau pemberian *reward* terhadap usaha dan prestasi peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara juga disebutkan bahwa, SMP Negeri 4 Panyabungan telah menerapkan berbagai strategi dalam mengatasi kendala tersebut, salah satunya dengan menerapkan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. Penggunaan metode ini terbukti mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pendekatan yang memungkinkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik bisa berkolaborasi dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar, melalui pembelajaran kooperatif jenis TGT peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif TGT dengan membentuk tim, dan tim ini telah menetapkan tujuan atau permasalahan untuk ditangani secara kolektif (Raudatul et al., 2024).

Dunia pendidikan di era Globalisasi ini terdapat banyak sekali teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran supaya lebih kreatif dan interaktif. Banyak penelitian menunjukkan bahwa menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik, meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Asba, 2019). Dalam pembelajaran kooperatif, peran

guru adalah sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai penghubung. peserta didik diberikan kesempatan untuk dapat memperoleh pengetahuan secara langsung melalui penerapan ide-ide mereka. Karakter guru umumnya, mampu menguasai materi, menguasai kelas, mempunyai wawasan yang luas, kreatif, inovatif dan memiliki perilaku yang positif. Apabila keseluruhan perangkat sudah dianggap memadai, maka dapat dikatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran terletak pada bagaimana guru dalam memimpin proses pembelajaran dan kesiapan guru dalam membawa pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Syahada et al., 2022).

Pada diri setiap individu terdapat unsur motivasi dalam hidupnya. Motivasi berfungsi sebagai tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang dalam proses belajar. Motivasi juga merupakan upaya-upaya yang dilakukan untuk menimbulkan atau meningkatkan motif. Motivasi dapat berasal dari faktor internal seperti keinginan belajar, rasa ingin tahu, maupun eksternal seperti penghargaan, pujian atau imbalan (Surya, 2015).

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengkaji isu-isu metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) seperti: Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Peningkatan Prestasi Belajar Fiqih Tentang Materi Pengurusan Jenazah Pada Kelas VIII MTs Al-Fattah Arief Kutacane. (Pagan, 2021); Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMPN 275 Jakarta. (Qatrunnada, 2024); Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018. (Amanah, 2018); Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Mata Pelajaran Matematika Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Azzahiddin Pekanbaru. (Gafur, 2013); Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII

A Pada Mata Pelajaran SKI di MA Ma'arif Balong Ponorogo. (Sholihah, 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya telah memberikan informasi umum tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, namun penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* khususnya di dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Panyabungan belum pernah diteliti dan dilaporkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara mendalam terkait penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI-BP: studi kasus di SMP Negeri 4 Panyabungan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi informasi mengenai penggunaan metode *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP dan dapat menjadi panduan bagi guru untuk menggunakannya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

B. Rumusan Masalah

Setelah memperhatikan seluruh rangkaian data di dalam latar belakang dan temuan penelitian terdahulu yang menyebut bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran PAI-BP untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Maka, fokus rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan?
2. Bagaimana respons dan pengalaman peserta didik terhadap penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan?
3. Bagaimana implikasi penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi peserta didik dalam pembelajaran PAI BP di SMP Negeri 4 Panyabungan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak diperoleh melalui kegiatan penelitian ini adalah untuk menggambarkan:

1. Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan.
2. Respons dan pengalaman peserta didik terhadap penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan.
3. Implikasi penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan manfaat pada pengembangan model pembelajaran dalam lembaga pendidikan, khususnya di SMP Negeri 4 Panyabungan Mandailing Natal. Untuk lebih jelasnya manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan dalam bidang pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya mengenai penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
 - b. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis *Teams Games Tournament*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru: memberikan panduan praktis dalam menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
 - b. Bagi Peserta Didik: membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui metode dan pendekatan yang menyenangkan.
 - c. Bagi Sekolah: Menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun program pengajaran yang inovatif dan efektif.

- d. Bagi Peneliti: sebagai bekal untuk memperdalam pemahaman tentang model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga meningkatkan wawasan dan kemampuan analisis dalam bidang pendidikan.

E. Penjelasan Istilah

Untuk memudahkan pemahaman dan memberi arah yang jelas serta terukur, maka penulis telah menyusun penjelasan terhadap beberapa istilah penting, sehingga tidak menyebabkan terjadinya kesalahpahaman di dalam memahami penelitian ini, adapun istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

Penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Menurut Badudu Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan (Parnawi et al., 2023). Dalam konteks penelitian ini, penerapan merujuk pada bagaimana model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran PAI- BP.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi mengajar alternatif yang merupakan bentuk perbaikan dari kelemahan pembelajaran konvensional. Bila dibandingkan dengan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, model pembelajaran kooperatif telah memiliki berbagai keunggulan. Misalnya, dilihat dari aspek peserta didik adalah memberi peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman yang diperoleh peserta didik, belajar secara bekerja sama dalam merumuskan kearah pandangan kelompok (Lestari & Azzahri, 2023). Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran kooperatif yang dimaksud adalah *Teams Games Tournament* yaitu sebuah pendekatan pembelajaran yang di dalamnya berisi tentang turnamen untuk mendapatkan skor atau nilai.

Teams Games Tournament adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan elemen permainan dan kompetisi. *Teams Games Tournament* menggunakan permainan akademik, dalam turnamen itu peserta didik bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Permainan tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari prestasi kelas dan latihan tim serta turnamen merupakan struktur bagian dilaksanakannya permainan tersebut. Dengan menerapkan pembelajaran yang diselingi dengan permainan akan merangsang peserta didik untuk semangat mengikuti pembelajaran (Mahardi et al., 2019). Dalam konteks penelitian ini, yang dimaksud model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran PAI BP.

Motivasi Belajar adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Menurut Clayton Alderfer Motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar (Yogi Fernando et al., 2024). Dalam konteks penelitian ini, motivasi belajar dapat meningkat karena pembelajaran telah menerapkan model kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* sehingga peserta didik merasa lebih bersemangat ketika belajar dalam suasana yang kompetitif dan menyenangkan.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) merupakan mata pelajaran yang wajib di ajarkan dalam pelaksanaan pendidikan di pendidikan dasar dan menengah. Secara tidak langsung, keberadaan mata pelajaran PAI-BP sudah tercantum dalam tujuan pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yakni untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Dalam pembelajaran ini, peserta didik diajarkan tentang ajaran Islam, etika, dan moral yang baik, serta bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Permana & Fadriati, 2023). Dalam konteks penelitian ini, PAI-BP dijadikan sebagai objek penelitian dalam kaitannya dengan pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

F. Sistematika Pembahasan

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan yaitu terkait Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI-BP: Studi Kasus di SMP Negeri 4 Panyabungan Mandailing Natal, maka sistematika pembahasan penelitian ini dibagi menjadi lima bagian atau bab, yaitu sebagai berikut:

Bagian pertama. Pada bagian atau bab ini akan difokuskan untuk pembahasan mengenai pendahuluan yang terdiri dari beberapa pokok pembahasan, yaitu sebagai berikut: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan istilah, dan sistematika pembahasan

Bagian kedua. Pada bagian atau bab ini akan difokuskan untuk pembahasan mengenai kajian teori yang terdiri dari beberapa pokok pembahasan, yaitu sebagai berikut: metode *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP, tantangan dan implementasi metode *Teams Games Tournament*, serta hasil penelitian yang relevan.

Bagian ketiga. Pada bagian atau bab ini akan difokuskan untuk pembahasan mengenai metode penelitian yang terdiri dari beberapa pokok pembahasan, yaitu sebagai berikut: jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data dan teknik analisis data.

Bagian keempat. Pada bagian atau bab ini akan difokuskan untuk pembahasan mengenai deskripsi data yang terdiri dari beberapa pokok pembahasan, yaitu sebagai berikut: Temuan Umum Penelitian (deskripsi lokasi penelitian), dan Temuan Khusus Penelitian (penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, respons dan pengalaman peserta didik terhadap penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan, implikasi penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PAI-BP di SMP Negeri 4 Panyabungan), dan yang terakhir pembahasan hasil penelitian.

Bagian kelima. Pada bagian atau bab ini akan difokuskan untuk membahas mengenai penutup yang di dalamnya akan diuraikan kesimpulan penelitian dan saran terhadap penelitian.