Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI UANG DI SMPN 19 SURABAYA

Fitria Avriliani[1)], Dian Ayu Larasati[2)], Agus Suprijono[3)], Dhimas Bagus Virgiawan[4)]
[1,2,3,4]S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya
fitria.22088@mhs.unesa.ac.id[1], dianlarasati@unesa.ac.id[2], agussuprijono@unesa.ac.id[3], dhimasvirgiawan@unesa.ac.id[4]

Abstrak

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Rendahnya partisipasi dan antusiasme murid pada pembelajaran IPS menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh motivasi belajar murid antara kelas yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dan kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada materi uang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment dan desain nonequivalent control group design. Sampel penelitian terdiri atas kelas VII-K sebagai kelas eksperimen dan VII-G sebagai kelas kontrol di SMPN 19 Surabaya yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Analisis data menggunakan uji Independent Sample t-Test dan effect size. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kedua kelas dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05 serta nilai effect size sebesar 0,687 yang termasuk kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media ular tangga memberikan pengaruh yang cukup berarti dalam meningkatkan motivasi belajar murid pada pembelajaran IPS.

***Kata kunci**: Motivasi belajar, Teams Games Tournament, Media Ular Tangga, IPS*

Abstract

Learning motivation is a key factor influencing student engagement in the learning process. Low student participation and enthusiasm in social studies classes indicate the need to implement a learning model capable of enhancing learning motivation. This study aims to determine the differences in and the effects of student learning motivation between a class using the Teams Games Tournament (TGT) model supplemented with a Snakes and Ladders game and a class using the Problem-Based Learning (PBL) model when teaching the topic of money. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a nonequivalent control group. The sample consisted of Class VII-K as the experimental class and Class VII-G as the control class at SMPN 19 Surabaya, selected using purposive sampling. The research instrument was a learning motivation questionnaire that had been validated and found to be reliable. Data analysis utilized the Independent Samples t-test and effect size. The results showed a significant difference in learning motivation between the two classes, with a significance level (Sig.,

Article History
Received: Juli 2026
Reviewed: Juli 2026
Published: Juli 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

2-tailed) < 0.05 and an effect size of 0.687, which falls into the moderate category. These findings indicate that the TGT model, supported by the Snakes and Ladders game, has a significant impact on enhancing students' learning motivation in social studies.
***Keywords**: Learning Motivation, Teams Games Tournament (TGT), Snake and Ladder Media, Social Studies*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keterlibatan dan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), motivasi belajar memiliki peran yang sangat strategis karena peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep-konsep sosial, tetapi juga mampu berpikir kritis, bekerja sama, dan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam diskusi, tekun menyelesaikan tugas, serta memiliki keinginan untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sedangkan rendahnya motivasi belajar menyebabkan peserta didik kurang fokus, pasif, dan mudah kehilangan minat terhadap pembelajaran (Yogi Fernando et al., 2024). Selain itu, motivasi belajar juga berfungsi sebagai daya penggerak yang mendorong, mengarahkan, dan mempertahankan aktivitas belajar hingga tujuan pembelajaran tercapai (Damira & Saragi, 2023). Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar menjadi salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian dalam pengembangan pembelajaran IPS.

Permasalahan motivasi belajar tersebut juga ditemukan pada pembelajaran IPS di SMPN 19 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi selama Program Pengenalan Lapangan (PPL), motivasi belajar peserta didik kelas VII masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari minimnya partisipasi murid dalam menjawab pertanyaan guru, rendahnya keberanian mengemukakan pendapat saat diskusi, serta masih banyak murid yang berbicara dengan teman sebangku dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara informal yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS cenderung dianggap monoton karena masih didominasi metode ceramah dan penugasan. Fenomena ini sejalan dengan penelitian Azzahra et al. (2024) yang menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar dipengaruhi oleh kurangnya minat berprestasi, minimnya dorongan belajar, rendahnya harapan masa depan, serta terbatasnya kegiatan pembelajaran yang menarik. Penelitian oleh (Dawolo et al.,2024) menemukan bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar murid, sehingga rendahnya motivasi perlu diatasi melalui penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan melibatkan peserta didik secara langsung.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi murid. Hasil temuan (Damayanti et al.,2023) mengungkapkan bahwa peserta didik yang belajar melalui pendekatan kooperatif cenderung lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional. Salah satu model kooperatif yang banyak diteliti adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu model yang mengombinasikan kerja kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi akademik (Faisal Maulana Putra (2024), menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar murid IPS. Selain meningkatkan keaktifan dan partisipasi, model ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat (Malau et al., 2024; Tahir et al., 2024). Secara teoretis karakteristik *Teams Games Tournament* (TGT) juga sejalan dengan konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial, diskusi, dan kerja sama antarpeserta didik dalam membangun pengetahuan (Bakti et al., 2026).

Meskipun demikian, hasil telaah penelitian terdahulu menunjukkan adanya research gap. Sebagian besar penelitian *Teams Games Tournament* (TGT) masih membandingkan

efektivitasnya dengan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Penelitian yang membandingkan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran inovatif lain yang sama-sama berorientasi pada peserta didik, khususnya *Problem Based Learning* (PBL), masih relatif terbatas pada pembelajaran IPS tingkat SMP. Padahal kedua model tersebut sama-sama dirancang untuk meningkatkan keaktifan murid, tetapi memiliki karakteristik dan strategi pelaksanaan yang berbeda. Selain itu, penggunaan media permainan edukatif yang diintegrasikan langsung ke dalam sintaks *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi "Uang" juga masih jarang ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Kondisi ini menunjukkan perlunya penelitian yang dapat memberikan gambaran lebih komprehensif mengenai pengaruh *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan *Problem Based Learning* (PBL) terhadap motivasi belajar murid IPS.

Kebaruan penelitian ini terletak pada perbandingan efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi uang di kelas VII SMPN 19 Surabaya. Permainan ular tangga tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi diintegrasikan ke dalam tahap permainan dan turnamen pada model *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan kolaboratif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dan kelas yang menggunakan model PBL, serta mengetahui besarnya pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan tujuan tersebut, hipotesis penelitian yang diajukan adalah terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), serta model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap motivasi belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi-experimental. Pemilihan metode tersebut disesuaikan dengan karakteristik sampel yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah ditentukan sebelumnya. Karena penentuan kelas tidak dilakukan secara acak, penelitian ini menerapkan desain Nonequivalent Control Group Design yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan motivasi belajar peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga dan model *Problem Based Learning* (PBL) pada materi uang kelas VII di SMP Negeri 19 Surabaya, serta mengetahui besarnya pengaruh penerapan model TGT terhadap motivasi belajar peserta didik. Perbedaan motivasi belajar tersebut diukur melalui pemberian pretest dan posttest menggunakan angket motivasi belajar. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen yaitu kelas VII-K diberikan perlakuan berupa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga, sedangkan kelas kontrol yaitu kelas VII-G diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025-2026 di SMP Negeri 19 Surabaya. Subjek penelitian melibatkan dua kelas VII, yaitu kelas VII-K sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-G sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 32 peserta didik. Pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan media permainan ular tangga, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Rancangan penelitian menggunakan pretest–posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada kedua kelas untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya, masing-masing kelas memperoleh pembelajaran sesuai dengan perlakuan yang telah ditetapkan. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai dilaksanakan, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah mengikuti pembelajaran.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Data kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, Independent Sample *t*-Test, dan effect size untuk mengetahui perbedaan serta besarnya pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar peserta didik.

1. Uji Validitas

Penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar sebagai instrumen penelitian yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar. Angket terlebih dahulu diuji validitas menggunakan uji korelasi *Product Moment* kepada peserta didik di luar sampel penelitian untuk memastikan setiap butir pernyataan layak digunakan sebagai alat ukur. Hasil uji validitas instrumen disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,388	0,361	Valid
2	0,403	0,361	Valid
3	0,393	0,361	Valid
4	0,707	0,361	Valid
5	0,481	0,361	Valid
6	0,617	0,361	Valid
7	0,597	0,361	Valid
8	0,679	0,361	Valid
9	0,608	0,361	Valid
10	0,474	0,361	Valid
11	0,365	0,361	Valid
12	0,388	0,361	Valid
13	0,453	0,361	Valid
14	0,449	0,361	Valid
15	0,589	0,361	Valid
16	0,367	0,361	Valid
17	0,690	0,361	Valid
18	0,379	0,361	Valid
19	0,454	0,361	Valid
20	0,383	0,361	Valid
21	0,548	0,361	Valid
22	0,652	0,361	Valid
23	0,563	0,361	Valid
24	0,384	0,361	Valid

Sumber: Data Primer, diolah (2026)

Berdasarkan tabel hasil uji validitas yang telah dilakukan, diketahui bahwa seluruh butir pernyataan pada instrumen angket memenuhi kriteria validitas yang telah ditetapkan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil dari nilai *r* hitung yang lebih besar daripada *r* tabel karena nilai signifikansi <0,05, sehingga skor responden dinyatakan valid pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, instrumen angket layak untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini, reliabilitas instrumen diukur menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS for winsdows 25. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha > 0,60. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen angket motivasi belajar memperoleh nilai 0,852, maka instrumen angket dinyatakan reliabel dan mempunyai tingkat konsistensi yang baik sehingga layak digunakan dalam proses pengumpulan data. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen disajikan pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,852	24

Sumber: Data Primer, diolah (2026)

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data tersebut berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS *for windows* 25 untuk melakukan uji normalitas. Pada kriteria pengambilan keputusan dalam teknik ini adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Namun apabila nilai Sig. < 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Sistem pembelajaran	*Kolmogorov-Smirnov*		
	Statistic	Df	Sig
Pretest Kontrol	.146	32	.082
Posttest Kontrol	.148	32	.072
Pretest Eksperimen	.138	32	.124
Posttest Eksperimen	.129	32	.190
*This is lower bound of the true significance			
a. Liliefors Significance Correction			

Sumber: Data Primer, diolah (2026)

Hasil dari tabel uji normalitas pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* menyatakan bahwa nilai signifikasi variabel motivasi belajar pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar (p) = .190 dan sistem pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* sebesar (p) = .072 yang artinya data dapat dinyatakan bahwa berdistribusi normal apabila nilai signifikasi lebih besar dari 0.05 (>0.05) maka dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, sehingga telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian statistik berikutnya yaitu uji homogenitas.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut mempunyai varians yang homogen atau tidak. Berdasarkan hasil uji homogenitas yang disajikan pada tabel, diperoleh nilai *(Sig)* sebesar 0,529 pada kolom *Based on Mean*. Sehingga dapat diasumsikan bahwa varians data pada kedua kelompok bersifat homogen karena nilai signifikasi lebih besar dari 0,05 (0,529>0,05). Berikut adalah tabel hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Hasil		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi	Based on Mean	11,751	3	0,124	0,529
	Based on Median	9,547	3	0,124	0,566
	Based on Median and with adjusted df	9,547	3	63,127	0,567
	Based on trimmed mean	11,982	3	0,124	0,544

Sumber: Data Primer, diolah (2026)

5. Uji Independent t-Test

Uji Independent t-Test digunakan untuk mengetahui apakah ada tau tidaknya perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar murid antara kelas ekpserimen dan kelas kontrol. Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis ini adalah apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan apabila nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-Test* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji *Independent t-Test*

Hasil	t	Df	Sig (2-tailed)
Motivasi Belajar	-2,756	62	0,008

Sumber: Data Primer, diolah (2026)

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples t-Test*, diperoleh nilai signifikansi pada *Levene's Test for Equality of Variances* sebesar 0,895. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data kedua kelompok memiliki varians yang homogen sehingga interpretasi hasil uji menggunakan baris *Equal variances assumed*. Hasil uji menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,008 yang lebih kecil dari 0,05. Maka dapat diasumsikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

6. Uji Effect Size

Uji *effect size* bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) media ular tangga terhadap motivasi belajar murid. Perhitungan *effect size* dilakukan untuk melengkapi hasil uji hipotesis, sehingga tidak hanya diketahui adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, tetapi juga dapat diketahui berapa besar pengaruh yang diberikan oleh perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Adapun hasil perhitungan *effect size* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Effect Size

Kelompok	Mean	SD	Cohen's	Kategori
Eksperimen vs Kontrol	85.03 dan 82.91	3,084	0,687	Sedang

Sumber: Data Primer, diolah (2026)

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel *effect size*, diperoleh nilai Cohen's d sebesar 0,687 yang menunjukkan tingkat kategori sedang. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ular tangga memberikan pengaruh sedang terhadap motivasi belajar murid.

B. Pembahasan

1. Perbedaan Motivasi Belajar Murid antara Kelas yang menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Kelas yang menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar antara murid yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan murid yang belajar dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-Test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,008 (<0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa perbedaan karakteristik kedua model pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga berpengaruh terhadap motivasi dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti mampu menghasilkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan model *Problem Based Learning* (PBL).

Hasil observasi selama kegiatan pembelajaran turut memperkuat temuan tersebut. Murid pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak tahap diskusi kelompok, permainan akademik, hingga pelaksanaan turnamen. Pada tahap *games* dan *tournament*, setiap kelompok berusaha memperoleh nilai terbaik sehingga mendorong murid untuk lebih aktif berdiskusi, saling membantu memahami materi, mengajukan pertanyaan, serta memberikan jawaban secara sukarela. Di sisi lain, murid pada kelas kontrol juga terlibat aktif melalui kegiatan menganalisis permasalahan, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil penyelesaian masalah. Akan tetapi, aktivitas pembelajaran pada kelas PBL lebih berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, sedangkan kelas *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi melalui perpaduan diskusi, permainan, kompetisi yang sehat, dan pemberian penghargaan kepada kelompok.

Temuan penelitian ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui proses interaksi sosial. Selama pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) murid saling bertukar gagasan, membantu teman yang mengalami kesulitan, serta membangun pemahaman secara bersama-sama. Kondisi tersebut membuat murid lebih terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran dibandingkan murid yang belajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Hasil penelitian ini juga didukung oleh *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada murid untuk memenuhi kebutuhan *autonomy* melalui pengambilan keputusan saat diskusi kelompok, kebutuhan *competence* melalui keberhasilan menjawab soal pada tahap *games* dan *tournament*, serta kebutuhan *relatedness* melalui kerja sama dan interaksi positif antarmurid. Pemenuhan ketiga kebutuhan psikologis tersebut berperan dalam meningkatkan motivasi belajar intrinsik sehingga murid menjadi lebih aktif dan bersemangat selama pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh penelitian Fauzi dan Masrupah (2024) yang menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keaktifan murid melalui kerja sama kelompok dan aktivitas permainan. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian ini yang menunjukkan bahwa murid pada kelas eksperimen memiliki tingkat keterlibatan yang lebih tinggi selama pembelajaran. Penelitian Aprilia dan Cholifah (2024) juga mengungkapkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar murid melalui permainan akademik, kompetisi yang sehat, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada model pembanding yang digunakan. Sebagian besar penelitian terdahulu membandingkan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pembelajaran konvensional, sedangkan penelitian ini membandingkan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model *Problem Based Learning* (PBL) yang sama-sama berpusat pada aktivitas murid serta dipadukan dengan media ular tangga pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil analisis statistik, hasil observasi selama pembelajaran, kajian teori, dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara murid yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan murid yang belajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Karakteristik model TGT yang mengombinasikan diskusi kelompok, permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menantang sehingga mendorong murid untuk berpartisipasi secara lebih optimal. Temuan ini memperkuat teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan *Self-Determination Theory* (SDT) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar akan berkembang ketika murid memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, menunjukkan kemampuannya, serta membangun hubungan sosial yang positif selama proses pembelajaran.

2. Pengaruh Motivasi Belajar Murid antara Kelas yang menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan kelas yang menggunakan Model Problem Based Learning (PBL)

Besarnya pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar murid pada materi uang dianalisis menggunakan perhitungan *effect size*. Hasil analisis menunjukkan nilai *effect size* sebesar 0,687 yang termasuk dalam kategori sedang. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang cukup berarti dalam meningkatkan motivasi belajar dibandingkan model *Problem Based Learning* (PBL). Walaupun pengaruh yang dihasilkan belum berada pada kategori tinggi, temuan ini membuktikan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar murid. Besarnya pengaruh yang berada pada kategori sedang diduga dipengaruhi oleh penggunaan model PBL sebagai kelas pembanding yang sama-sama berpusat pada murid serta durasi perlakuan yang relatif singkat sehingga peningkatan motivasi belum berkembang secara optimal.

Hasil observasi selama proses pembelajaran turut mendukung temuan tersebut. Murid pada kelas kontrol yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) telah menunjukkan motivasi belajar yang baik melalui kegiatan menganalisis permasalahan, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil penyelesaian masalah. Akan tetapi, murid pada kelas eksperimen memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam karena pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengombinasikan kegiatan diskusi, permainan akademik, dan turnamen. Penggunaan media ular tangga juga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menantang. Kondisi tersebut mendorong murid untuk lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan, serta berupaya memberikan hasil terbaik bagi kelompoknya.

Temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang memandang bahwa proses belajar berlangsung melalui interaksi sosial. Dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) murid saling bertukar pendapat, bekerja sama, dan membantu teman yang mengalami kesulitan sehingga pemahaman terhadap materi dibangun secara kolaboratif. Kondisi tersebut mencerminkan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yaitu ketika murid yang memiliki kemampuan lebih baik memberikan bantuan kepada teman sekelompok yang masih memerlukan bimbingan. Interaksi yang terjalin selama diskusi, permainan, dan turnamen mendorong keterlibatan murid secara aktif sehingga berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi belajar.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan. Menurut teori tersebut, motivasi belajar akan berkembang apabila kebutuhan psikologis dasar, yaitu *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*, dapat terpenuhi. Pada model *Teams Games Tournament* (TGT) kebutuhan *autonomy* terlihat ketika murid diberi kesempatan untuk menentukan strategi kelompok dan menyampaikan pendapat selama diskusi. Kebutuhan *competence* berkembang melalui tantangan dalam menjawab pertanyaan pada tahap permainan dan turnamen, sedangkan kebutuhan *relatedness* terbentuk melalui kerja sama dan interaksi positif antar murid. Pemenuhan ketiga kebutuhan tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap motivasi belajar dibandingkan model *Problem Based Learning* (PBL).

Temuan penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Shidiq et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan motivasi belajar melalui interaksi sosial antarmurid. Penelitian Labibah dan Pratama (2024) juga menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar melalui kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada model pembanding yang digunakan. Penelitian sebelumnya umumnya membandingkan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pembelajaran konvensional, sedangkan penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai pembanding yang sama-sama berpusat pada murid serta dipadukan dengan media permainan ular tangga pada materi uang. Berdasarkan hasil analisis *effect size*, hasil observasi selama pembelajaran, kajian teori, dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang cukup berarti terhadap motivasi belajar murid. Pengaruh tersebut ditunjukkan melalui terciptanya pembelajaran yang lebih kolaboratif, menarik, dan interaktif sehingga mampu memenuhi kebutuhan *autonomy*, *competence*, dan *relatedness* sebagaimana dijelaskan dalam *Self-Determination Theory*.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT)

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) didukung oleh beberapa faktor yang menunjang keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Salah satu faktor utama adalah tingginya antusiasme murid ketika mengikuti kegiatan belajar yang dipadukan dengan media permainan ular tangga. Penggunaan media tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga mendorong murid untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Selain itu, pembentukan kelompok secara heterogen memberikan kesempatan kepada murid untuk saling berdiskusi, bekerja sama, bertukar pendapat, serta membantu teman dalam memahami materi. Sistem pemberian poin, pelaksanaan turnamen, dan penghargaan kepada kelompok terbaik juga menjadi pendorong bagi murid untuk berpartisipasi lebih aktif dan memberikan kontribusi maksimal terhadap keberhasilan kelompok. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, kolaboratif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar murid.

Meskipun demikian, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) juga menghadapi beberapa hambatan selama proses pembelajaran. Kendala yang paling menonjol adalah keterbatasan waktu karena setiap tahap pembelajaran, mulai dari diskusi kelompok, permainan, hingga turnamen, membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan pembelajaran biasa. Selain itu, perbedaan kemampuan akademik antarmurid serta proses penyesuaian terhadap aturan permainan dan mekanisme turnamen menjadi tantangan, terutama pada awal penerapan model pembelajaran. Namun, berbagai kendala tersebut dapat diminimalkan melalui pengelolaan kelas yang baik, pemberian petunjuk yang jelas sebelum kegiatan dimulai, serta pendampingan secara berkelanjutan oleh guru. Dengan upaya tersebut, seluruh rangkaian pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan tetap mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga dan peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Hasil uji Independent Sample t-Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,008 (< 0,05), yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas yang menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan kelas *Problem Based Learning* (PBL). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil perhitungan effect size sebesar 0,687 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi uang. Pengaruh tersebut didukung oleh aktivitas pembelajaran yang mendorong interaksi sosial, kerja sama kelompok, pemberian penghargaan, serta kesempatan bagi peserta didik untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu, model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

REFERENSI

Aprilia, A., & Cholifah, A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ubur-Ubur*. *3*(2), 111–127. http://repository.ub.ac.id/id/eprint/214575/

Azzahra, A. N., Istiqomah, N., & Mei, V. N. (2024). Faktor Motivasi Belajar Rendah Pada Mata Pelajaran IPS Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *5*(5), 165–170.

Bakti, R., Saleh, A., & Tannuary, A. (2026). *Analisis Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky dalam Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Teknologi Digital Analisis Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Teknologi Digital*. *3*(2), 147–160.

Damayanti, E., Nur, F., Anggereni, S., & Taufiq, A. U. (2023). The Effect of Cooperative Learning on Learning Motivation: A Meta-Analysis. *Buletin Psikologi*, *31*(1), 116. https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.59583

Damira, R., & Saragi, D. (2023). *Peran Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan IPS (Studi di SD Negeri 067245 Medan Selayang)*. *4*(2), 150–156

Faisal Maulana Putra. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA Sunan Kalijogo Mojo

Kediri. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, *3*(3), 162–171. https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2262

Labibah, D. S., & Pratama, H. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Kemampuan Berfikir Kritis dan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas VII di MTSN 1 Nganjuk*. *3*(4).

Shidiq, F. M., Dewi, A. T. T. T., Budianto, L., & Hasanah, M. (2024). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Maharah Kalam Menggunakan Cooperative Learning Di Madrasah Tsanawiah. *El-Tsaqafah : Jurnal Jurusan PBA*, *23*(1), 49–62. https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v23i1.9571

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61–68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843