ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v6i3.9851

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA DI SD NEGERI 03 BALAI PANJANG

The Effect of Using the Teams Games Tournament-Type Cooperative Learning Model on PAI Students' Learning Motivation at SD Negeri 03 Balai Panjang

Septia Enjelita & Desti Sartini
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
septiaenjelita@gmail.com; destisartini@uinbukittinggi.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 16, 2026	Apr 13, 2026	Apr 25, 2026	Apr 30, 2026

Abstract

Elementary school students' learning motivation is one of the important factors in determining the success of the learning process; however, studies that specifically examine the effectiveness of the Teams Games Tournament cooperative learning model on students' learning motivation remain limited. This study aimed to analyze the effect of the Teams Games Tournament learning model on the learning motivation of fourth-grade students at SD Negeri 03 Balai Panjang. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design through a nonequivalent control group design, involving 38 students selected using saturated sampling. Data were collected through a learning motivation questionnaire that had been tested for validity and reliability, and were then analyzed using normality tests, homogeneity tests, N-Gain calculations, and

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

independent sample t-test hypothesis testing with the assistance of SPSS 27. The results showed a difference in the increase in learning motivation between the experimental class and the control class, with the experimental class obtaining a higher posttest mean than the control class. The N-Gain score of the experimental class was in the high category at 0.91, whereas that of the control class was in the moderate category at 0.57. The hypothesis test results showed a significance value of 0.024 < 0.05, indicating a significant effect of the Teams Games Tournament learning model on students' learning motivation. These findings contribute to the development of studies on cooperative learning and expand understanding of the effectiveness of game-based learning in increasing elementary school students' learning motivation. The conclusion of this study confirms that the Teams Games Tournament learning model can serve as an interactive and enjoyable learning strategy, with practical implications for teachers in improving the quality of learning and opening opportunities for further research in broader contexts and variables.

Keywords: Learning Motivation; Teams Games Tournament; Cooperative Learning; Elementary School; Quasi-Experiment

Abstrak: Motivasi belajar siswa sekolah dasar merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, namun kajian yang secara khusus membahas efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 03 Balai Panjang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu melalui rancangan *nonequivalent control group design*, melibatkan 38 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, perhitungan *N-Gain*, dan uji hipotesis *independent sample t-test* dengan bantuan SPSS 27. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan peningkatan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai *N-Gain* kelas eksperimen berada pada kategori tinggi sebesar 0,91, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang sebesar 0,57. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,024 < 0,05, yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran kooperatif serta memperluas pemahaman tentang efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat menjadi strategi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dengan implikasi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta membuka peluang penelitian lanjutan pada konteks dan variabel yang lebih luas.

Kata Kunci: Motivasi Belajar; *Teams Games Tournament*; Pembelajaran Kooperatif; Sekolah Dasar; Eksperimen Semu

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sistematis yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara optimal melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 menegaskan bahwa pembelajaran harus mendorong partisipasi aktif serta memberikan ruang bagi kreativitas dan kemandirian peserta didik. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di berbagai satuan pendidikan dasar masih menghadapi tantangan serius, terutama berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar siswa. Secara global, kualitas pembelajaran menjadi perhatian penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co operation and Development* (OECD) menunjukkan bahwa capaian literasi membaca, matematika, dan sains siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata OECD (OECD, 2023). Rendahnya capaian tersebut tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga faktor non kognitif seperti motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan kualitas proses pembelajaran (Schleicher, 2019).

Motivasi belajar merupakan faktor psikis non intelektual yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Sardiman, 2018). Dalam konteks psikologi pendidikan modern, motivasi dipahami sebagai kombinasi dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan individu untuk mencapai tujuan belajar (Ryan & Deci, 2020). *Expectancy Theory* menjelaskan bahwa motivasi muncul ketika individu meyakini bahwa usaha yang dilakukan akan menghasilkan keberhasilan yang bernilai (Vroom, 2015). Sementara itu, *Self Determination Theory* menekankan pentingnya kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan dalam meningkatkan motivasi intrinsik (Ryan & Deci, 2020). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), motivasi belajar memiliki dimensi yang lebih luas karena berkaitan dengan pembentukan karakter, nilai, dan spiritualitas peserta didik. Al-Qur'an Surah Al-Mujadalah ayat 11 menegaskan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Ayat tersebut memberikan landasan normatif bahwa proses pendidikan dan pencarian ilmu harus dilandasi semangat dan motivasi yang kuat.

Namun demikian, berdasarkan observasi awal di SD Negeri 03 Balai Panjang, ditemukan adanya penurunan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan kurangnya variasi aktivitas pembelajaran berbasis permainan atau kolaboratif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi, kurangnya antusiasme, serta ketidakmampuan sebagian siswa dalam

menyelesaikan tugas secara optimal. Dengan demikian, isu utama dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang dipengaruhi oleh kurang optimalnya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan partisipatif.

Peneliti memandang bahwa rendahnya motivasi belajar siswa bukan semata-mata disebabkan oleh faktor internal peserta didik, melainkan juga dipengaruhi oleh strategi dan model pembelajaran yang digunakan guru. Model pembelajaran yang berpusat pada guru *(teacher centered learning)* cenderung membatasi interaksi, partisipasi aktif, dan pengalaman belajar bermakna (Darling-Hammond et al., 2020). Pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar karena menekankan interaksi sosial, tanggung jawab individu, dan kerja sama kelompok (Slavin, 2015). Dalam kerangka teori konstruktivisme sosial, interaksi antar peserta didik berperan penting dalam membangun pemahaman konseptual serta meningkatkan keterlibatan belajar (Vygotsky dalam Schunk, 2020).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara khusus mengintegrasikan unsur kerja sama, kompetisi akademik, permainan, dan penghargaan kelompok. Model ini diyakini mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa karena menggabungkan elemen kesenangan *(fun learning)*, tantangan, serta pengakuan sosial (Slavin, 2015). Unsur permainan dalam TGT juga selaras dengan teori gamifikasi pendidikan yang terbukti meningkatkan engagement dan motivasi siswa (Dichev & Dicheva, 2017). Berdasarkan teori tersebut, peneliti berargumen bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe Teams Games Tournament* berpotensi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa PAI melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan kolaboratif.

Sejumlah penelitian dalam 10 tahun terakhir menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian Safitri (2021) menemukan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian Virgianti et al. (2022) juga menunjukkan bahwa model TGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan semangat belajar siswa sekolah dasar. Studi lain oleh Rahmawati dan Suryadi (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan meningkatkan partisipasi aktif siswa secara signifikan. Penelitian meta-analisis oleh Gillies (2016) menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki dampak positif terhadap motivasi dan prestasi akademik.

Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar kognitif dibandingkan motivasi belajar secara spesifik, terutama pada konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh TGT dengan integrasi permainan ular tangga dalam materi Beriman Kepada Rasul-Rasul Allah pada kelas IV sekolah dasar di lingkungan sekolah berbasis Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian *(research gap)* berupa: 1) Minimnya kajian empiris tentang pengaruh TGT terhadap motivasi belajar PAI secara spesifik; 2) Terbatasnya penelitian eksperimental pada konteks sekolah dasar di wilayah Sumatera Barat; 3) Kurangnya integrasi permainan edukatif kontekstual dalam implementasi TGT pada pembelajaran PAI.

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam beberapa aspek: 1) Penelitian ini secara spesifik menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI, bukan hanya pada hasil belajar kognitif; 2) Penelitian ini mengintegrasikan permainan ular tangga sebagai media pendukung dalam implementasi TGT; 3) Penelitian dilakukan dalam desain quasi eksperimen dengan pendekatan *nonequivalent pretest posttest control group design* untuk mengukur efektivitas secara empiris.

Secara teoretis, penelitian ini berlandaskan pada: 1) Teori Motivasi yaitu *Self Determination Theory* (Ryan & Deci, 2020), *Expectancy Theory* (Vroom, 2015), Hierarki Kebutuhan *Maslow* (McLeod, 2018); 2) Teori Pembelajaran Kooperatif yaitu Slavin (2015) tentang *cooperative learning*, Gillies (2016) tentang interaksi sosial dalam pembelajaran; 3) Teori Konstruktivisme Sosial yaitu Interaksi sosial sebagai dasar pembentukan pemahaman (Schunk, 2020). Integrasi teori-teori tersebut memperkuat landasan konseptual bahwa model TGT berpotensi meningkatkan motivasi belajar melalui interaksi sosial, pengalaman belajar menyenangkan, kompetisi sehat, dan penghargaan kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, fokus penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 03 Balai Panjang. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan secara empiris pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 03 Balai Panjang. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran

kooperatif berbasis permainan serta kontribusi praktis bagi guru PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara satu variabel dengan variabel lainnya, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dalam konteks ini, variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa. Secara lebih spesifik, penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental* (eksperimen semu), karena dalam pelaksanaannya tidak memungkinkan dilakukan pengacakan subjek penelitian secara penuh. Metode *quasi experimental* merupakan pengembangan dari true experimental yang tetap memungkinkan pengujian hubungan kausal meskipun kontrol terhadap variabel luar tidak sepenuhnya optimal (Zakiyah, 2020; Yusuf, 2019). Pendekatan ini relevan digunakan dalam konteks pendidikan karena keterbatasan dalam pengaturan kelas secara acak (Creswell & Creswell, 2018; Fraenkel et al., 2019). Dengan demikian, pendekatan kuantitatif eksperimen semu dipilih karena mampu memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa secara terukur dan objektif.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Pretest Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak, namun keduanya diberikan perlakuan dan pengukuran yang sama untuk membandingkan hasil yang diperoleh. Pada pelaksanaannya, kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran *Drill* and *Practice*. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan peningkatan motivasi belajar antara kedua kelompok sehingga dapat diketahui efektivitas perlakuan yang diberikan. *Desain Nonequivalent Control Group* banyak digunakan dalam penelitian pendidikan karena tetap memberikan validitas internal yang cukup baik meskipun tanpa randomisasi penuh (Sugiyono, 2018; Creswell, 2018; Ary et al., 2019).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 03 Balai Panjang yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV.A dan IV.B dengan jumlah total 38 siswa. Rinciannya adalah 21 siswa pada kelas IV.A dan 17 siswa pada kelas IV.B. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling*, dengan metode *sampling jenuh* (total sampling), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil dan memungkinkan seluruh populasi diteliti secara menyeluruh sehingga hasil penelitian lebih akurat (Swarjana, 2022). Dalam penelitian ini, kelas IV.B ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang menerima perlakuan model *Teams Games Tournament*, sedangkan kelas IV.A sebagai kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional . Penentuan kelompok ini didasarkan pada kondisi kelas yang telah diobservasi sebelumnya, sehingga mendukung pelaksanaan penelitian secara optimal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian. Instrumen ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar dan telah melalui proses uji coba kepada responden di luar sampel penelitian untuk memastikan kelayakan instrumen. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: 1) Penyusunan kisi-kisi instrumen angket motivasi belajar; 2) Uji validitas oleh pakar ahli; 3) Uji coba instrumen kepada siswa di luar sampel; 4) Seleksi butir pernyataan yang valid; 5) Penyebaran angket sebagai *pretest* dan *posttest*. Instrumen yang digunakan berupa angket tertutup dengan skala penilaian tertentu yang memungkinkan pengukuran motivasi belajar secara kuantitatif. Validitas instrumen memastikan bahwa alat ukur mampu mengukur konstruk motivasi belajar secara tepat, sedangkan reliabilitas menunjukkan konsistensi hasil pengukuran (Hair et al., 2019; Creswell, 2018).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan beberapa tahapan, yaitu: 1) Dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi analisis statistik parametrik. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, dan homogen jika nilai signifikansi > 0,05; 2) Dilakukan uji *N Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai *N Gain* diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan kriteria tertentu; 3) Dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t *(independent sample t test)* dengan bantuan software SPSS versi 27 untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji t digunakan karena sesuai

untuk membandingkan dua kelompok independen dalam penelitian eksperimen (Field, 2018; Pallant, 2020). Dengan tahapan analisis tersebut, penelitian ini mampu memberikan kesimpulan yang valid mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data motivasi belajar siswa yang diperoleh melalui pengukuran pretest dan posttest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil rekapitulasi data, diketahui bahwa nilai rata-rata *(mean*) motivasi belajar siswa pada kelas kontrol saat *pretest* sebesar 86,57 dan meningkat menjadi 92,90 pada saat *posttest*. Sementara itu, pada kelas eksperimen nilai rata-rata *pretest* sebesar 79,88 dan meningkat menjadi 97,35 pada saat *posttest*.

Data tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan setelah perlakuan, namun peningkatan pada kelas eksperimen terlihat lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, nilai maksimum dan minimum juga menunjukkan adanya peningkatan pada kedua kelompok, dengan nilai maksimum kelas eksperimen mencapai 108 pada *posttest*. Selanjutnya, hasil perhitungan *N Gain* menunjukkan bahwa kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,57 dengan kategori sedang, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,91 dengan kategori tinggi. Hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,024, yang berada di bawah taraf signifikansi 0,05.

Tabel 1 Rekapitulasi Data Skor Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Pemusatan dan Penyebaran Data	Kelas Kontrol Pretest	Kelas Kontrol Posttest	Kelas Eksperimen Pretest	Kelas Eksperimen Posttest
Maksimum	96	103	88	108
Minimum	67	76	72	83
Mean	86,57	92,90	79,88	97,35
Median	89,00	93,00	81,00	96,00
Modus	89	98	82	95
Standar Deviasi	7,386	6,677	4,648	6,123

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata *(mean)* dari *pretest* ke *posttest* pada kedua kelompok. Selain itu, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 2 Hasil Uji N Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Pretest	Posttest	N Gain	Kategori
Kontrol	86,57	92,90	0,57	Sedang
Eksperimen	79,88	97,35	0,91	Tinggi

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai *N Gain* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas (Shapiro Wilk)

Kelas	Pretest	Posttest	Keterangan
Kontrol	0,122	0,572	Normal
Eksperimen	0,313	0,531	Normal

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga berdistribusi normal.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Data	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest	0,229	Homogen
Posttest	0,799	Homogen

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data bersifat homogen

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis (Independent Sample t Test)

Variabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Motivasi Belajar	0,024	Signifikan

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,024 lebih kecil dari 0,05.

Meskipun secara umum terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, terdapat beberapa data yang menunjukkan pola yang tidak sepenuhnya sejalan. Berdasarkan data individu pada uji *N Gain*, terdapat siswa yang mengalami penurunan skor, seperti salah satu siswa pada kelas kontrol yang memiliki nilai *pretest* 96 dan *posttest* 95 dengan nilai *N Gain* -0,25. Selain itu, terdapat juga nilai *N Gain* yang melebihi 1, seperti 1,17 pada salah satu siswa di kelas kontrol. Data ini menunjukkan adanya variasi peningkatan yang tidak seragam antar individu. Dengan demikian, meskipun mayoritas data menunjukkan peningkatan motivasi belajar, keberadaan data yang tidak mengikuti pola umum tetap disajikan sebagai bagian dari hasil penelitian secara objektif.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan kelas kontrol yang menggunakan model *Drill* and *Practice*. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta nilai *N Gain* yang berada pada kategori tinggi pada kelas eksperimen dan kategori sedang pada kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan model pembelajaran konvensional. Secara konseptual, model *Teams Games Tournament* menekankan pada interaksi sosial, kompetisi yang sehat, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan minat dan dorongan internal siswa untuk belajar.

Hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,024 (< 0,05) semakin memperkuat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran tersebut terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa. Secara psikologis, peningkatan motivasi belajar ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa motivasi dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik, termasuk lingkungan belajar yang menarik dan interaktif (Uno, 2021). Model pembelajaran yang melibatkan permainan dan kompetisi seperti *Teams Games Tournament* mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan penghargaan dan pencapaian, sehingga meningkatkan motivasi belajar secara keseluruhan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian oleh Slavin (2015) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini konsisten dengan temuan dalam penelitian ini, di mana siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi. Selain itu, penelitian oleh Huda (2017) juga menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena adanya unsur kompetisi yang terstruktur dan kolaborasi dalam kelompok. Temuan ini sejalan

dengan hasil penelitian yang menunjukkan nilai *N Gain* kelas eksperimen berada pada kategori tinggi.

Namun demikian, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya variasi pada data individu, di mana terdapat siswa yang tidak mengalami peningkatan signifikan atau bahkan mengalami penurunan skor. Hal ini berbeda dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan peningkatan yang relatif merata pada seluruh siswa (Trianto, 2016). Perbedaan ini dapat disebabkan oleh faktor individu siswa, seperti perbedaan kemampuan awal, minat belajar, serta kondisi psikologis dan lingkungan belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menguatkan teori dan penelitian sebelumnya, tetapi juga menunjukkan adanya dinamika yang lebih kompleks dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di lapangan.

Secara teoritis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penguatan teori pembelajaran kooperatif, khususnya yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa dalam meningkatkan motivasi belajar. Temuan ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa *(student centered learning)* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru dan praktisi pendidikan untuk mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif. Model ini dapat diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal. Selain itu, penelitian ini juga memberikan implikasi metodologis, yaitu penggunaan desain *quasi experimental* dengan *Nonequivalent Control Group Design* terbukti mampu mengidentifikasi perbedaan hasil belajar secara empiris dalam konteks pendidikan. Hal ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam merancang penelitian serupa.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan: 1) Jumlah sampel yang relatif kecil dan hanya terbatas pada satu sekolah, sehingga generalisasi hasil penelitian ini perlu dilakukan dengan hati-hati; 2) Penelitian ini hanya berfokus pada satu variabel, yaitu motivasi belajar, tanpa mempertimbangkan variabel lain yang mungkin memengaruhi hasil penelitian, seperti faktor lingkungan keluarga, kondisi psikologis siswa, dan gaya belajar individu; 3) Durasi penelitian yang relatif singkat juga menjadi keterbatasan, karena belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan

untuk melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan pendekatan longitudinal, serta mempertimbangkan variabel-variabel lain yang relevan untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 03 Balai Panjang. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan peningkatan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Secara kuantitatif, peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta nilai *N Gain* yang berada pada kategori tinggi pada kelas eksperimen dan kategori sedang pada kelas kontrol. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,024 (< 0,05), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, temuan penelitian ini secara langsung menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian, yaitu bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini memberikan beberapa kontribusi penting terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar: 1) Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi sosial, kerja sama, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sebagai faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar; 2) Secara metodologis, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan desain *quasi experimental* dengan pendekatan *Nonequivalent Control Group Design* dapat digunakan secara efektif untuk menguji pengaruh suatu model pembelajaran dalam konteks pendidikan formal. Pendekatan ini memberikan bukti empiris yang kuat mengenai perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol; 3) Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, beberapa rekomendasi dapat diajukan untuk penelitian selanjutnya: 1) Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan lebih dari satu sekolah agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas; 2) Penelitian berikutnya dapat menggunakan desain longitudinal untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam jangka panjang, sehingga dapat diketahui konsistensi pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa dari waktu ke waktu; 3) Disarankan untuk menambahkan variabel lain yang relevan, seperti hasil belajar kognitif, keterampilan sosial, atau aspek afektif lainnya, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penerapan model pembelajaran tersebut; 4) Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji faktor-faktor individual siswa, seperti minat, gaya belajar, dan kondisi psikologis, yang berpotensi memengaruhi keberhasilan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

DAFTAR PUSTAKA

Ary, D., Jacobs, L. C., Irvine, C. K., & Walker, D. (2019). *Introduction to research in education* (10th ed.). Cengage Learning.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science, 24*(2), 97–140. https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14*, Article 9. https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5

Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). SAGE Publications.

Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.

Gillies, R. M. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education, 41*(3), 39–54. https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3

Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate data analysis* (8th ed.). Cengage Learning.

Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.

McLeod, S. (2025). *Maslow's hierarchy of needs*. Simply Psychology. https://doi.org/10.5281/zenodo.15240897

OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/53f23881-en

Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual* (7th ed.). McGraw-Hill Education.

Rahmawati, R., & Suryadi, D. (2019). The effect of game-based cooperative learning on student participation. *Journal of Education Research, 13*(2), 145–156.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology, 61*, Article 101860. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860

Safitri, A. (2021). Pengaruh Model Teams Games Tournament terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar, 12*(1), 45–56.

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.

Schleicher, A. (2019). *PISA 2018: Insights and interpretations*. OECD Publishing. https://gpseducation.oecd.org/Content/ProjectsMaterial/PISA%202018%20Insights%20and%20Interpretations.pdf

Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Pearson Education.

Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Swarjana, I. K. (2022). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Andi.

Trianto. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara.

Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.

Virgianti, D., Putra, A., & Lestari, S. (2022). The effect of Teams Games Tournament on elementary students' motivation. *Jurnal Pendidikan, 14*(2), 88–97.

Vroom, V. H. (1964). *Work and motivation*. Wiley.

Yusuf, M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Kencana.

Zakiyah, N. (2020). Quasi experimental design dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan, 5*(2), 112–120.