

Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar IPAS Pada Topik Kondisi Perekonomian di Daerahku Murid Kelas V SD Negeri 071025 Helera

Noverianus Telaumbanua^{a,*}, Adieli Laoli^b, Dernius Hura^c, Yakin Niat Telaumbanua^d

^{a,b,c,d}Universitas Nias, Gunungsitoli, Indonesia

*email: noverianustel@gmail.com^a, laoliadieli65@gmail.com^b,
dernihura@gmail.com^c, yakinniattelaumbanua@gmail.com^d

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar murid kelas V pada mata pelajaran IPAS dengan topik Kondisi Perekonomian di Daerahku di SD Negeri 071025 Helera. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar murid masih tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya keaktifan, partisipasi, serta antusiasme murid selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment melalui desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 36 murid yang terdiri atas 18 murid pada kelas eksperimen dan 18 murid pada kelas kontrol. Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar berskala *Likert* yang telah dinyatakan valid dan reliabel. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Samples t-test*, serta perhitungan *effect size (Cohen's d)* untuk mengetahui besarnya pengaruh perlakuan yang diberikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar murid. Rata-rata skor motivasi belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 58,88 pada saat *Pretest* menjadi 88,83 pada saat *Posttest*, sedangkan peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol relatif lebih rendah. Hasil uji *Independent Samples t-test* memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 (<0,05), sehingga hipotesis alternatif diterima. Selain itu, hasil perhitungan *effect size* menunjukkan nilai *Cohen's d* sebesar 4,20 yang termasuk dalam kategori sangat besar. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam meningkatkan motivasi belajar murid. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, motivasi belajar, IPAS, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keterlibatan dan keberhasilan murid dalam proses pembelajaran. Motivasi berfungsi sebagai dorongan yang mengarahkan, menggerakkan, dan mempertahankan perilaku belajar sehingga murid memiliki kemauan untuk mengikuti pembelajaran serta mencapai tujuan yang ditetapkan. Motivasi belajar merupakan dorongan yang menimbulkan keinginan untuk belajar dan mencakup unsur kebutuhan, dorongan, serta tujuan (Nurfauzan et al., 2023; Sukitman, 2018). Sejalan dengan itu, pendapat lain menyatakan bahwa motivasi berperan dalam menentukan intensitas, arah, dan ketekunan individu dalam mencapai sasaran. Dengan demikian, rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada rendahnya perhatian, partisipasi, ketekunan, dan keterlibatan murid selama pembelajaran (Anggraini & Sukartono, 2022; Utami et al., 2024).

Permasalahan motivasi belajar menjadi penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar karena karakteristik mata pelajaran ini menuntut keterlibatan aktif murid dalam memahami berbagai fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, bekerja sama, dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Mbupu et al., 2026; Suprasmanto & Zakiyah, 2024). Salah satu materi IPAS kelas V adalah *Kondisi Perekonomian di Daerahku*, yang menuntut murid untuk mengenali berbagai kegiatan ekonomi, memahami potensi ekonomi daerah, serta mengaitkan konsep tersebut dengan kondisi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran pada materi tersebut membutuhkan keterlibatan dan motivasi belajar yang memadai agar murid tidak sekadar menerima informasi dari guru, tetapi mampu berpartisipasi aktif dalam memahami materi.

Namun, kondisi pembelajaran IPAS di kelas V SDN 071025 Helera menunjukkan bahwa motivasi belajar murid masih belum optimal. Berdasarkan hasil observasi awal terhadap 18 murid, hanya 6 murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, sedangkan sebagian besar murid cenderung kurang memperhatikan pembelajaran, pasif dalam kegiatan kelas, dan menunjukkan antusiasme yang rendah. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran IPAS yang membutuhkan partisipasi aktif dengan kondisi faktual di kelas. Rendahnya keterlibatan murid tidak hanya terlihat dari sedikitnya murid yang berani berinteraksi dengan guru, tetapi juga dari kurangnya respons dan partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, permasalahan utama yang perlu mendapatkan perhatian adalah belum optimalnya motivasi belajar murid dalam mengikuti pembelajaran IPAS, khususnya pada materi *Kondisi Perekonomian di Daerahku*.

Kondisi tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran yang masih memerlukan penguatan pada aspek keterlibatan murid. Meskipun guru telah berupaya menggunakan beberapa model pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, hasil observasi menunjukkan bahwa upaya tersebut belum sepenuhnya mampu mendorong seluruh murid untuk terlibat secara aktif. Pembelajaran yang belum memberikan ruang interaksi, kerja sama, kompetisi yang sehat, dan pengalaman belajar yang menyenangkan berpotensi membuat murid kurang tertarik mengikuti pembelajaran (Durisa et al., 2022; Yulianti, 2024). Oleh sebab itu, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memberikan kesempatan kepada murid untuk berpartisipasi secara langsung. Pemilihan model pembelajaran menjadi aspek strategis karena pendekatan yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus mendorong peningkatan motivasi murid.

Salah satu alternatif yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Model *Teams Games Tournament* menggabungkan kerja sama kelompok dengan kegiatan permainan dan turnamen akademik sehingga murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Melalui pembentukan kelompok, murid dapat saling membantu dalam memahami materi, sedangkan permainan dan turnamen memberikan kesempatan untuk berkompetisi secara sehat serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran (Agustin et al., 2023; Rifqi et al., 2022). *Teams Games Tournament* melibatkan murid sebagai tutor sebaya dan memadukan unsur permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar, sekaligus mengembangkan tanggung jawab, kerja

sama, kejujuran, sportivitas, dan partisipasi aktif (Dewi & Juwana, 2023; Juwana et al., 2024). Pendapat lain juga mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dirancang untuk meningkatkan motivasi melalui kerja sama dalam kelompok kecil yang memungkinkan murid saling menghargai perbedaan dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Kasmawati & Rahman, 2023; Nurhayati et al., 2018).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penerapan model *Teams Games Tournament* dipandang relevan untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan dalam pembelajaran IPAS. Model ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan murid, mendorong keberanian untuk berpartisipasi, serta menumbuhkan dorongan belajar melalui kerja sama kelompok dan permainan akademik. Dengan mempertimbangkan rendahnya motivasi belajar yang ditemukan pada observasi awal serta karakteristik model *Teams Games Tournament* yang menekankan aktivitas dan keterlibatan murid, penelitian ini diarahkan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar murid kelas V pada mata pelajaran IPAS materi *Kondisi Perekonomian di Daerahku* di SDN 071025 Helera.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar murid. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan *Pretest* untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar, kemudian kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan *Posttest* untuk mengetahui perubahan motivasi belajar. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 071025 Helera, Desa Silima Banua, Kecamatan Tuhemberua, Kabupaten Nias Utara, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh murid kelas V yang terdiri atas kelas V-A dan V-B. Sampel ditentukan menggunakan teknik total sampling, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Kelas V-A yang berjumlah 18 murid ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B yang berjumlah 18 murid sebagai kelas kontrol. Dengan demikian, jumlah sampel penelitian sebanyak 36 murid.

Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dengan skala Likert lima tingkat, yaitu Selalu (5), Sering (4), Kadang-kadang (3), Jarang (2), dan Tidak Pernah (1). Angket terdiri atas 20 butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan enam indikator motivasi belajar, yaitu ketekunan, keuletan, minat, kemandirian, ketertarikan terhadap tantangan, dan kepercayaan diri. Angket diberikan kepada kedua kelompok pada tahap *Pretest* dan *Posttest*. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan dan konsistensi pengukuran. Kisi-kisi angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar dan nomor butir pernyataan. Kisi-kisi tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Ketekunan	1, 2, 3	3
Keuletan	4, 5, 6	3

Minat	7, 8, 9	3
Kemandirian	10, 11, 12	3
Ketertarikan terhadap tantangan	13, 14, 15	3
Kepercayaan diri	16, 17, 18, 19, 20	5
Jumlah	1–20	20

Data penelitian dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi. Angket digunakan sebagai sumber data utama untuk mengukur motivasi belajar murid sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa profil sekolah, daftar murid, perangkat pembelajaran, hasil pengisian angket, dan dokumentasi kegiatan penelitian. Selanjutnya, data yang diperoleh diolah secara kuantitatif menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistics*.

Analisis data meliputi uji validitas dan reliabilitas menggunakan *Pearson Product Moment* dan *Cronbach's Alpha*, analisis deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas *Levene's Test*, serta uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* pada $\alpha = 0,05$. Besarnya pengaruh model *Teams Games Tournament* selanjutnya dianalisis menggunakan *Cohen's d*. Secara ringkas, teknik analisis data dan kriteria pengujiannya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Teknik Analisis Data dan Kriteria Pengujian

Jenis Analisis	Teknik Pengujian	Kriteria Pengujian
Validitas instrumen	<i>Pearson Product Moment</i>	Valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$
Reliabilitas instrumen	<i>Cronbach's Alpha</i>	Reliabel jika nilai $\alpha \geq 0,70$
Statistik deskriptif	Rata-rata, skor minimum, maksimum, dan persentase	Digunakan untuk mendeskripsikan skor motivasi belajar
Uji normalitas	<i>Shapiro-Wilk</i>	Data berdistribusi normal jika nilai Sig. $> 0,05$
Uji homogenitas	<i>Levene's Test</i>	Data homogen jika nilai Sig. $> 0,05$
Uji hipotesis	<i>Independent Samples t-Test</i>	H_0 ditolak dan H_a diterima jika Sig. (2-tailed) $< 0,05$
Effect size	<i>Cohen's d</i>	0,20–0,49 = kecil; 0,50–0,79 = sedang; $\geq 0,80$ = besar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan di SD Negeri 077279 Siofabanua dengan melibatkan 29 murid. Sekolah tersebut dipilih karena memiliki karakteristik yang relatif sebanding dengan lokasi penelitian utama, meliputi jenjang pendidikan, karakteristik murid, kurikulum, dan proses pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen angket motivasi belajar memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian.

1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap butir pernyataan dalam mengukur aspek motivasi belajar. Pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25 melalui korelasi antara skor setiap butir dengan skor total. Dengan jumlah responden sebanyak 29 murid, nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 0,367. Butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil pengujian validitas disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan	No.	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,562	0,367	Valid	11	0,411	0,367	Valid
2	0,660	0,367	Valid	12	0,542	0,367	Valid
3	0,508	0,367	Valid	13	0,548	0,367	Valid
4	0,472	0,367	Valid	14	0,408	0,367	Valid
5	0,577	0,367	Valid	15	0,714	0,367	Valid
6	0,513	0,367	Valid	16	0,657	0,367	Valid
7	0,637	0,367	Valid	17	0,444	0,367	Valid
8	0,516	0,367	Valid	18	0,457	0,367	Valid
9	0,674	0,367	Valid	19	0,660	0,367	Valid
10	0,451	0,367	Valid	20	0,485	0,367	Valid

Berdasarkan Tabel 3, seluruh 20 butir pernyataan memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel sebesar 0,367. Nilai r hitung berada pada rentang 0,408–0,714. Dengan demikian, seluruh butir pernyataan memenuhi kriteria validitas dan dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar murid.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan terhadap seluruh butir pernyataan yang telah dinyatakan valid. Pengujian menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	Jumlah Butir	Keterangan
0,872	20	Reliabel

Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,872 menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,70, instrumen dinyatakan reliabel. Dengan demikian, 20 butir pernyataan yang telah memenuhi validitas dan reliabilitas digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Analisis Deskriptif Data Penelitian

Data penelitian diperoleh melalui pengukuran motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Masing-masing kelas terdiri atas 18 murid. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *Teams Games*

Tournament, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Statistik deskriptif skor motivasi belajar pada kedua kelompok disajikan pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar

Statistik	<i>Pretest</i> Eksperimen	<i>Pretest</i> Kontrol	<i>Posttest</i> Eksperimen	<i>Posttest</i> Kontrol
Mean	58,88	59,77	88,83	60,27
Median	59,50	61,00	88,50	60,00
Modus	51,00	59,00	87,00	58,00
Standar deviasi	9,002	6,822	7,633	5,624
Varians	81,046	46,536	58,265	31,624

Tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata skor *Pretest* kelas eksperimen sebesar 58,88 dan kelas kontrol sebesar 59,77. Selisih rata-rata sebesar 0,89 poin menunjukkan bahwa skor awal motivasi belajar kedua kelompok relatif berdekatan. Setelah pembelajaran, rata-rata skor kelas eksperimen meningkat menjadi 88,83, sedangkan kelas kontrol menjadi 60,27. Dengan demikian, peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen mencapai 29,95 poin, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 0,50 poin. Perubahan tersebut juga terlihat pada median dan modus. Pada kelas eksperimen, median meningkat dari 59,50 menjadi 88,50 dan modus meningkat dari 51 menjadi 87. Sebaliknya, median kelas kontrol berubah dari 61 menjadi 60 dan modus dari 59 menjadi 58. Pola tersebut menunjukkan bahwa perubahan skor motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Standar deviasi kelas eksperimen menurun dari 9,002 menjadi 7,633, sedangkan kelas kontrol menurun dari 6,822 menjadi 5,624. Penurunan tersebut menunjukkan adanya penyempitan sebaran skor pada kedua kelompok. Namun, penyempitan sebaran pada kelas eksperimen terjadi bersamaan dengan peningkatan rata-rata yang jauh lebih tinggi. Secara deskriptif, hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan perubahan motivasi belajar antara kedua kelompok setelah pembelajaran.

Hasil Uji Prasyarat Analisis

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data dianalisis melalui uji normalitas dan homogenitas. Uji prasyarat diperlukan untuk menentukan kesesuaian penggunaan statistik parametrik dalam membandingkan skor motivasi belajar kedua kelompok.

1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah murid pada setiap kelompok kurang dari 50. Kriteria pengujian adalah data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas disajikan pada table berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Data	Statistic	df	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,920	18	0,130	Normal
<i>Pretest</i> Kontrol	0,945	18	0,351	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,938	18	0,264	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0,919	18	0,125	Normal

Hasil pada Tabel 6 menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi berada di atas 0,05. Dengan demikian, data *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi.

2. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian disajikan secara ringkas pada Tabel 7 berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	1,412	1	34	0,243	Homogen
<i>Posttest</i>	2,740	1	34	0,107	Homogen

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi *Pretest* sebesar 0,243 dan *Posttest* sebesar 0,107. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara murid yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dan murid yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hipotesis yang diuji adalah:

Ho : Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dan kelas yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Ha : Terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dan kelas yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Karena hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen, interpretasi dilakukan pada baris *Equal variances assumed*. Adapun hasil uji hipotesis secara ringkas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil *Independent Samples t-test*

Komponen	Nilai
Levene's Test F	2,740
Sig. Levene's Test	0,107
t	-12,778
df	34
Sig. (2-tailed)	0,000

Mean Difference	-28,556
Std. Error Difference	2,235
95% CI Lower	-33,097
95% CI Upper	-24,014

Hasil *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai t sebesar -12,778 dengan $df = 34$ dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran diberikan. Perbedaan tersebut mengarah pada skor yang lebih tinggi pada kelas eksperimen. Rata-rata *Posttest* kelas eksperimen sebesar 88,83, sedangkan kelas kontrol sebesar 60,27, dengan selisih rata-rata sebesar 28,56 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa murid yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* memiliki skor motivasi belajar yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan murid yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Besaran Pengaruh Model *Teams Games Tournament*

Uji signifikansi menunjukkan adanya perbedaan antara kedua kelompok, sedangkan analisis *effect size* digunakan untuk mengetahui besarnya perbedaan tersebut. Besaran pengaruh dihitung menggunakan *Cohen's d*. Adapun hasil uji *Cohen's d* secara ringkas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 8. *Effect Size Cohen's d*

Komponen	Nilai
Mean <i>Posttest</i> eksperimen	88,83
Mean <i>Posttest</i> kontrol	60,27
SD eksperimen	7,633
SD kontrol	5,624
Jumlah sampel	18 + 18
Cohen's d	4,20
Interpretasi	Sangat besar

Hasil perhitungan menunjukkan nilai *Cohen's d* sebesar 4,20. Berdasarkan kriteria interpretasi, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat besar. Dengan demikian, perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga menunjukkan besaran efek yang sangat kuat.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar IPAS murid kelas V SD Negeri 071025 Helera pada topik Kondisi Perekonomian di Daerahku. Kondisi awal kedua kelas relatif sebanding, yang ditunjukkan oleh rata-rata skor *Pretest* kelas eksperimen sebesar 58,88 dan kelas kontrol sebesar 59,77. Setelah perlakuan, rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen meningkat menjadi 88,83, sedangkan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional

hanya meningkat menjadi 60,27. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelas yang memperoleh pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen berkaitan dengan karakteristik *Teams Games Tournament* yang mengintegrasikan penyajian materi, pembentukan kelompok, diskusi, permainan akademik, turnamen, perhitungan skor, dan penghargaan kelompok. Melalui kegiatan kelompok, murid memperoleh kesempatan untuk saling bertukar informasi, membantu teman, dan berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas. Interaksi tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih kolaboratif sehingga murid tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menjadi penting pada pembelajaran IPAS karena topik Kondisi Perekonomian di Daerahku berkaitan dengan kehidupan sosial dan lingkungan sekitar murid.

Unsur permainan dan turnamen dalam *Teams Games Tournament* juga memberikan stimulus yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Murid memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan, memperoleh skor, dan berkompetisi secara sehat dengan kelompok lain. Aktivitas tersebut dapat mengurangi kejenuhan selama pembelajaran sekaligus memberikan tantangan yang mendorong murid untuk lebih fokus dan berani berpartisipasi. Sementara itu, penghargaan kelompok memberikan penguatan terhadap usaha dan kerja sama yang dilakukan murid. Dengan demikian, motivasi belajar tidak hanya dibangun melalui dorongan untuk memperoleh hasil secara individual, tetapi juga melalui tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang memberikan ruang bagi interaksi, tantangan, dan penghargaan dapat menciptakan kondisi yang mendukung motivasi belajar. Dalam penerapan *Teams Games Tournament*, aspek intrinsik motivasi tercermin melalui ketertarikan, keberanian, kepercayaan diri, dan keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan aspek ekstrinsik didukung oleh permainan, kompetisi akademik, skor, dan penghargaan kelompok. Perpaduan kedua aspek tersebut menjadikan pembelajaran lebih aktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi murid.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Yuliawati (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah. Penelitian tersebut menemukan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 140,179 pada siklus I menjadi 163,143 pada siklus II, dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 78,57% menjadi 100%. Meskipun menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas pada jenjang SMA, hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa *Teams Games Tournament* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan kerja sama dan kompetisi akademik.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Nugraha & Subroto (2020) yang mengkaji pengaruh model *Teams Games Tournament* dengan media Role Card terhadap motivasi dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 2 Kediri. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh penerapan *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar. Kesamaan temuan tersebut memperkuat bahwa *Teams Games Tournament* memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar, meskipun penelitian ini memiliki konteks yang berbeda karena diterapkan pada murid kelas V sekolah

dasar dalam pembelajaran IPAS tanpa penggunaan media Role Card sebagai bagian utama perlakuan.

Selanjutnya, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ummah & Mutaqin (2023) yang menggunakan desain quasi-experimental untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar matematika. Hasil uji-t menunjukkan adanya pengaruh terhadap motivasi belajar matematika. Kesamaan tersebut memperlihatkan konsistensi temuan bahwa *Teams Games Tournament* dapat mendukung peningkatan motivasi belajar pada konteks pembelajaran yang berbeda. Namun, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena berfokus pada murid sekolah dasar dan mata pelajaran IPAS, khususnya topik Kondisi Perekonomian di Daerahku.

Berdasarkan perbandingan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki posisi yang berbeda karena menguji pengaruh *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar IPAS pada murid kelas V sekolah dasar dengan menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Penelitian terdahulu lebih banyak dilakukan pada jenjang SMP/MTs dan SMA serta pada mata pelajaran sejarah, ekonomi, dan matematika. Penelitian ini memperluas penerapan *Teams Games Tournament* pada konteks pembelajaran IPAS sekolah dasar dengan membandingkan perubahan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa *Teams Games Tournament* tidak hanya relevan untuk pembelajaran pada jenjang pendidikan menengah, tetapi juga dapat diterapkan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk menguji pengaruhnya terhadap motivasi belajar murid sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS, khususnya topik *Kondisi Perekonomian di Daerahku*. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya mengkaji *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran sejarah, ekonomi, matematika, atau IPS serta sebagian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas, penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, penelitian ini secara khusus mengintegrasikan karakteristik pembelajaran IPAS dengan aktivitas kerja sama, permainan akademik, dan kompetisi dalam konteks kehidupan ekonomi daerah murid. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi empiris mengenai efektivitas *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi belajar murid kelas V sekolah dasar sekaligus memperluas penerapan model tersebut pada konteks pembelajaran IPAS yang berkaitan langsung dengan lingkungan sosial dan kehidupan sehari-hari murid. Oleh karena itu, *Teams Games Tournament* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran IPAS yang mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sekaligus mendukung peningkatan motivasi belajar murid kelas V.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Teams Games Tournament* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar murid kelas V pada mata pelajaran IPAS topik *Kondisi Perekonomian di Daerahku* di SD Negeri 071025 Helera. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen dari 58,88 menjadi 88,83, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 59,77 menjadi 60,27. Hasil *Independent Samples t-test*

memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, dengan *Cohen's d* sebesar 4,20 yang termasuk kategori sangat besar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan melalui kerja sama kelompok, permainan, kompetisi, serta penghargaan. Dengan demikian, *Teams Games Tournament* dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar murid dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan menggunakan model *Teams Games Tournament* sebagai alternatif dalam pembelajaran IPAS, terutama pada materi yang dapat dikembangkan melalui kerja sama, permainan, dan kompetisi akademik. Penerapannya perlu disesuaikan dengan karakteristik murid, pembagian kelompok, alokasi waktu, dan tingkat kesulitan materi agar seluruh murid dapat berpartisipasi secara optimal. Sekolah diharapkan mendukung penerapan pembelajaran kooperatif melalui penyediaan fasilitas yang memadai. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan penelitian dengan jumlah sampel, materi, atau mata pelajaran yang lebih beragam untuk memperluas bukti empiris mengenai efektivitas *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar murid.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D., Regina, B. D., & Wardani, R. S. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V-B Sekolah Dasar. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 36(2), 150–165. <https://doi.org/10.21009/parameter.362.04>
- Anggraini, S., & Sukartono, S. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5287–5294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>
- Dewi, P. D. K. P., & Juwana, I. D. P. (2023). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Biologi Kelas 11 Dapat Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 12(2), 121–133. <https://doi.org/10.59672/emasains.v12i2.2790>
- Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55–63. <https://doi.org/10.47178/elementary.v5i2.1678>
- Juwana, I. D. P., Muhammad, R. A. R., & I Made, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII E di SMPN 14 Denpasar. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 13(1), 13–22. <https://doi.org/10.59672/emasains.v13i1.3432>
- Kasmawati, K., & Rahman, N. (2023). Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sungguminasa. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidisciplinary*, 1(2), 243–247. <https://doi.org/10.57235/jerumi.v1i2.1288>
- Mbupu, A. Y., Bude, M. K., Sere, M. A., Pendidikan, S., Sekolah, G., Keguruan, F., Ilmu, D., Flores, U., Interest, L., Learning, S., & Process, L. (2026). Analisis Rendahnya Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Serta Dampaknya Terhadap Proses

- Pembelajaran Di MIN 4 Ende. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 4(3), 93–99.
- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 70–75. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>
- Nurfauzan, A. Z., Almubarak, M., Abdillah, K., & Anggraini, A. (2023). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran Siswa. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 613–621. <https://doi.org/10.56832/edu.v2i2.198>
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i1.14014>
- Rifqi, M., Putra, H. K., & Walimin. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>
- Sukitman, T. (2018). Tafsir Tematik Tentang Motivasi Dalam Pendidikan. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 2(1), 34–45. <https://doi.org/10.36379/autentik.v2i1.19>
- Suprasmanto, J., & Zakiah, S. W. (2024). Analisis Permasalahan Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SD. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 199–204. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i2.232>
- Ummah, I., & Mutaqin, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Pemecahan Masalah Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(4), 302–310. <http://dx.doi.org/10.62870/wjirpm.v4i4.21998%0A>
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071–2082. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>
- Yulianti, Y. (2024). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/10.28918/ijjee.v4i1.2312>
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>