

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN KREMBANGAN II/ 57 SURABAYA

Ineke Putri Wicandra¹, Parrisca Indra Perdana²

Universitas Trunodjoyo Madura

inekepw01@gmail.com

Abstract (English)

The purpose of this study was to determine the effect of the TGT (Team Games Tournament) learning model on the learning motivation of fifth-grade students at SDN Krembangan II/57 Surabaya. This study was a quantitative study with a quasi-experimental design using a non-equivalent control group design. The research subjects consisted of two classes, namely class V A as the control class and class V B as the experimental class, with a total of 58 students. The data collection technique used a learning motivation questionnaire administered before and after the intervention. The data analysis techniques used included descriptive statistical analysis, normality test, homogeneity test, paired sample t-test, and independent sample t-test. The results showed that there was a significant difference between the learning motivation of students in the experimental class and the control class. The average learning motivation score of students in the experimental class increased significantly after the TGT learning model was applied compared to the control class, which used conventional learning. Based on the results of the independent sample t-test, a significance value of 0.000 (< 0.05) was obtained, so it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model has a significant effect on the Indonesian language learning motivation of fifth-grade students at SDN Krembangan II/57 Surabaya.

Article History

Submitted: 01 February 2026

Accepted: 03 February 2026

Published: 06 February 2026

Key Words

TTGT Learning Model, Learning Motivation, Indonesian Language, Elementary School Students

Abstrak (Indonesia)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Krembangan II/57 Surabaya. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) menggunakan *Non-Equivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas V A sebagai kelas kontrol dan kelas V B sebagai kelas eksperimen, dengan jumlah keseluruhan 58 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan pada saat angket sebelum dan angket sesudah. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji paired sample t-test, dan uji independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata skor motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan setelah diterapkan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil uji independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Krembangan II/57 Surabaya.

Sejarah Artikel

Submitted: 01 Februari 2026

Accepted: 03 Februari 2026

Published: 06 Februari 2026

Kata Kunci

Model Pembelajaran TGT, Motivasi Belajar, Bahasa Indonesia, Siswa Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di kurikulum merdeka fokus pada pengembangan literasi, karakter profil pembelajaran Pancasila, dan keterampilan abad ke 21 (berpikir kritis, kreatif) melalui pendekatan berbasis teks (*genre based pedagogy*) yang lebih aplikatif dan partisipatif, tidak lagi hanya teori, dengan mengintegrasikan keterampilan menyimak, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis secara seimbang, serta penggunaan berbagai jenis teks dan media.

Menurut Wiryopranoto dkk. (2017) bahwa pendidikan menjadi pondasi utama dalam kemajuan dan kesejahteraan bangsa Indonesia. Pendidikan di setiap negara memiliki karakteristik masing-masing dan bervariasi menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi di negara tersebut. Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan dan penyempurnaan kurikulum. Kurikulum yang kini diterapkan dalam pendidikan di Indonesia yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Sebagian besar sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka, tetapi beberapa sekolah juga masih menerapkan kurikulum 2013 untuk kelas 3 dan 6.

Kurikulum merdeka hadir untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak hanya berfokus pada hafalan. Kurikulum ini juga memiliki nilai-nilai yang mengajarkan siswa untuk bertoleransi. Kurikulum merdeka menjadi bagian dalam upaya memerdekakan siswa dalam berpikir dan berekspresi. Kurikulum merdeka juga memberikan kemerdekaan bagi guru dalam mengelola pembelajaran, menyusun asesmen, dan menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kesiapan belajar dan kebutuhan belajar siswa (Darlis, dkk, 2022).

Menurut aliran behavioris, belajar merupakan bentuk usaha guru untuk merangsang siswa membentuk tingkah laku yang diinginkan. Aliran kognitif mendefinisikan cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, untuk mengetahui dan memahami hal yang sedang dipelajari. Sisi lain, humanisme menggambarkan pembelajaran sebagai kemerdekaan siswa untuk memilih kelas dan cara belajar sesuai dengan minat dan kemampuan.

Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata (Ali, 2020). Bahasa Indonesia termasuk salah satu pelajaran yang sulit sehingga membutuhkan ketekunan dan semangat yang tinggi untuk mempelajarinya. Selain pelajaran yang tergolong sulit, terkadang guru yang mengampu matapelajaran tersebut terkadang keras dan berdisiplintinggi sehingga tercipta suasana belajar yang menegangkan yang mengakibatkan siswa merasa takut atau menjadi bosan dan motivasi belajar akan turun,

Motivasi merupakan sesuatu yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Motivasi siswa memunculkan semangat belajar. Ketika siswa tidak termotivasi, mereka akan terlihat bosan dan muncul perasaan untuk menyelesaikan pembelajaran dengan cepat. Motivasi belajar dapat timbul dari faktor intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi belajar intrinsik berupa keinginan untuk sukses, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita. Faktor ekstrinsik adalah apresiasi, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Namun kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan, sehingga seseorang ingin lebih giat dan bersemangat dalam kegiatan belajarnya (Uno, 2021).

Studi pendahuluan dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara kepada guru kelas V, dan dokumentasi pada hari Rabu, 24 September 2025 di SDN Krembangan II/ 57 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi, dari 29 siswa terdapat 13 siswa yang terlihat tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut terlihat dari adanya aktivitas siswa yang menyimpang selama proses pembelajaran berlangsung, seperti berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan dan siswa kurang aktif bertanya tentang materi pembelajaran. Selain itu, ketika guru memberikan tugas siswa kurang tekun dalam mengerjakannya dan mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan. Hal tersebut terlihat dari adanya siswa yang belum mampu menyelesaikan lembar kerja peserta didik yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, juga terlihat suasana kegiatan belajar kurang menarik. Hal ini dibuktikan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa cenderung ramai, jenuh dan bosan saat guru menyampaikan materi, bahkan terdapat siswa yang terlihat mengantuk.

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya melibatkan interaksi dua arah antara guru dan siswa. Tindakan yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk memusatkan pembelajaran kepada siswa. Guru harus memiliki strategi pembelajaran yang baik serta

suasana aman dan nyaman untuk siswanya. Kebutuhan belajar siswa harus dipenuhi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Guru memiliki kebebasan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Kunci pembelajaran yang menyenangkan berpusat pada guru. Sebab, kurikulum merdeka tidak berpatokan pada model pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, peran guru menjadi sebuah hal utama dari berjalannya pembelajaran yang baik (Sopian, 2016). Salah satu strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan efektif dalam proses pembelajaran adalah strategi Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Menurut Rusman (2016) dalam Damayanti, *et. al* (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari lima hingga enam siswa yang mempunyai kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Model pembelajaran ini mengedepankan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, guru biasanya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Namun, yang paling sering digunakan yaitu model pembelajaran konvensional dengan ceramah dan menghafal. Selain itu, untuk memusatkan perhatian siswa dan mendorong siswa untuk antusias, guru biasanya memberikan *ice breaking*. Namun, pemberian *ice breaking* tersebut kurang efektif, karena perhatian siswa hanya sementara. Sedangkan, untuk mengatasi siswa yang kesulitan dalam belajar, biasanya guru memberikan soal yang berbeda sesuai dengan tingkat kemampuannya. Adapun materi yang sulit dipahami siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pemakaian tanda titik (.) dan koma (,). Misalnya dalam penyusunan kalimat majemuk bertingkat, antara anak kalimat dan induk kalimat siswa sering kesulitan dan bingung.

Guru belum pernah mengaplikasikan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Shoimin (2017: 207) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGT dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena dalam akhir pembelajaran guru menjanjikan sebuah penghargaan kepada kelompok atau peserta didik yang memiliki poin atau nilai yang tertinggi. Model pembelajaran ini, juga membebaskan siswa untuk mengaktualisasikan diri dengan seluruh kemampuan pribadinya, sehingga muncul Kerjasama guru dan siswa yang membuat kegiatan belajar mengajar tidak membosankan. Selain itu, siswa juga dapat lebih senang dalam kegiatan belajar mengajar, karena model pembelajaran ini menggunakan *games* yang dapat membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian sebagai berikut: “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN Krembangan II/ 57 Surabaya”.

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen semu (*Quasi experiment research*) yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan motivasi belajar antara pembelajaran bahasa indonesia dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran bahasa indonesia tanpa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental* karena peneliti tidak dapat mengontrol kegiatan peserta didik di luar pembelajaran, sehingga dimungkinkan adanya variabel-variabel yang tidak dapat dikontrol. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok siswa yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok siswa yang diajar tanpa menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* karena pemilihan sampel dilakukan tidak secara random, melainkan dipilih secara langsung. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibagi menjadi dua kelompok yang identik, dimana kelompok eksperimen menerima perlakuan (variabel independen) yang diuji, sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan (perlakuan standar) diberi angket untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa, kemudian diberikan perlakuan, dan terakhir diberi angket untuk mengetahui kondisi akhir motivasi belajar siswa (Emzir, 2014). Desain penelitiannya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Non-equivalent Control Group Design

Kondisi Awal	Treatment	Kondisi Akhir
O ₁	X	O ₂
O ₃	X	O ₄

Sumber: Sugiyono (2022:122)

Keterangan:

- O₁ : Motivasi belajar awal kelas eksperimen
- O₂ : Motivasi belajar akhir kelas eksperimen
- O₃ : Motivasi belajar awal kelas kontrol
- O₄ : Motivasi belajar akhir kelas kontrol
- X : Pembelajaran bahasa indonesia dengan model pembelajaran TGT

B. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015). Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (X) variabel bebas, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Y) yang merupakan variabel terikat. Sedangkan subjek penelitian ini adalah guru serta siswa kelas V-A dan V-B SDN Krembangan II/57 Surabaya, dengan masing-masing kelas berjumlah 29 siswa. Sehingga, total keseluruhan yaitu 58 siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Krembangan II/57 Surabaya yang berlokasi di Jl. Kebalen Tim No. 84A, Krembangan Utara, Kec. Pabean Cantikan, Surabaya. Alasan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut karena peneliti menemukan masalah yang akan diteliti. Adapun Pelaksanaan penelitian ini yaitu pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, karena materi tanda berada pada semester genap kelas V SD.

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah segala sesuatu dalam bentuk apa pun yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentangnya, kemudian ditarik kesimpulan. Jika dibedakan berdasarkan fungsinya, setidaknya terbagi menjadi variabel *independen*, *dependen*, moderator, dan kontrol. Namun jika dicermati hanya terbagi menjadi variabel independen dan dependen (Triyono, 2013). Adapun variabel-variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempunyai atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2013). Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang menggabungkan siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan permainan yang bersifat kompetisi antar tim. Komponen dalam model pembelajaran ini meliputi penyajian materi, tim, *game*, *tournament*, dan penghargaan tim

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013). Variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah dorongan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, baik dari dalam maupun dari luar diri siswa. Adapun indikator yang dimuat dalam motivasi belajar adalah hasrat untuk berhasil, kebutuhan dalam belajar, harapan masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kegiatan yang sedang berlangsung. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan

ISSN: 3025-1206

bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi siswa untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan mengamati peserta didik dan guru.

2. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan pada subjek, baik secara individual maupun kelompok yang digunakan untuk mendapatkan informasi tertentu seperti preferensi, keyakinan, minat, dan perilaku. Jenis angket ada dua macam yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup (*close form*) (Arikunto, 2010). Angket tertutup adalah angket yang sudah menyediakan jawaban pertanyaan sehingga responden bisa langsung memilih. Pertimbangan menggunakan angket tertutup bahwa variabel yang diteliti menyangkut pribadi peserta didik dengan menggunakan model *skala likert*. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi yang menggunakan kontribusi responden sebagai dasar penentuan nilai skalanya. *Skala likert* tersebut untuk mengukur dan mendapatkan data mengenai variabel motivasi belajar peserta didik.

3. Tes

Tes merupakan suatu teknik yang digunakan oleh seseorang kepada subjek untuk melihat hasil yang telah dikerjakan oleh subjek tersebut. Nasarudin (2019, hlm. 31-32) mengemukakan bahwa teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serentean soal atau tugas serta lainnya kepada subjek yang diperlakukan datanya. Pengumpulan data dengan teknik tes dapat disebut sebagai pengukuran (*measurement*).

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan instrumen-instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel dalam sebuah penelitian (Sugiyono, 2015). Instrumen penelitian adalah cara yang digunakan untuk mempermudah peneliti untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Angket motivasi belajar

Angket motivasi belajar digunakan sebagai instrumen penelitian yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi dari responden. Angket ini akan diberikan pada saat pertama dan akhir pertemuan pada kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Agar diperoleh data yang lengkap dan benar-benar menjelaskan kualitas belajar mengajar, maka perlu digunakan tabel kisi-kisi. Kisi-kisi penyusunan instrumen menunjukkan kaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dari mana data akan diambil, metode yang digunakan dan instrumen yang disusun (Arikunto, 2010).

Kisi-kisi instrumen angket motivasi belajar adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

Aspek	No	Indikator	Pernyataan	Soal	
				Pernyataan (+)	Pernyataan (-)
Motivasi peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1. menyelesaikan tugas dengan tuntas	1	2
			2. menyelesaikan tugas dengan tepat waktu	3	4
	2.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	3. belajar karena nilai	5	6
			4. belajar karena teman	7	8
	3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	5. prestasi yang baik akan mudah mendapatkan pekerjaan	9	10

ISSN: 3025-1206

	4	Adanya penghargaan dalam belajar	6. belajar karena ingin dipuji	11	12
	5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	7. Model pembelajaran menarik	13	14
			8. Tidak jenuh	15	16
	6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	9. Memudahkan memahami materi	17	18
			10. Memudahkan mengatasi kesulitan	19	20
Jumlah					20

Sumber: Hamzah(2012)

Adapun penskoran skala motivasi belajar bahasa indonesia melalui 4 alternatif jawaban dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Penskoran Skala

Pilihan Jawaban	Skor Jawaban Positif	Skor Jawaban Negatif
Sering Sekali	4	1
Sering	3	2
Jarang	2	3
Tidak Pernah	1	4

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Lembar observasi ini dibuat untuk setiap kali pertemuan.

3. Perangkat Pembelajaran

Pada penelitian ini terdapat dua perangkat pembelajaran yang disusun. Hal tersebut karena penelitian ini menggunakan dua model pembelajaran yang berbeda, yaitu model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, peneliti menggunakan perangkat pembelajaran yang disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka yang berlaku di sekolah. Adapun perangkat pembelajaran yang digunakan meliputi:

a. Modul Ajar

Modul ajar memuat komponen penting seperti capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), langkah-langkah kegiatan pembelajaran, asesmen, serta materi ajar. Dalam penelitian ini, modul ajar disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase C, yaitu Peserta didik mampu memahami, menanggapi, dan menciptakan berbagai teks (deskripsi, narasi, eksplanasi, prosedur, dan fiksi) secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur teks, kaidah kebahasaan, termasuk tanda baca, serta menggunakan keterampilan berpikir kritis (Kemdikbudristek, 2023). Adapun Tujuan Pembelajaran (TP) yang ditetapkan dalam modul ajar untuk materi tanda baca yaitu Peserta didik mampu menggunakan tanda baca yang tepat dalam kalimat majemuk.

b. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD adalah lembar kegiatan yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran melalui aktivitas belajar yang aktif, terstruktur, dan kontekstual. LKPD dalam penelitian ini disusun selaras dengan kegiatan dalam modul ajar, terutama untuk

mendukung model pembelajaran TGT yang menekankan kerja kelompok, permainan, dan kompetisi edukatif. LKPD juga digunakan pada kelas control yang disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran konvensional.

F. Analisis Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas ini digunakan untuk menguji tingkat kevalidan instrumen. Suatu instrumen yang valid memiliki tingkat kevalidan yang tinggi (Malik, 2018, hlm. 81). Berikut rumus Product Moment dengan berbantuan SPSS.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y

n = Banyaknya peserta tes

X = Nilai hasil uji coba

Y = Nilai rata-rata ulangan harian Peserta didik

Tabel 3.4 Koefisien Korelasi Uji Validitas

Koefisien Korelasi	Interpretasi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Validitas sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Validitas tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Validitas sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Validitas rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Validitas sangat rendah
$r_{xy} \leq 0,00$	Tidak valid

Sumber: Son (2019)

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini untuk mengetahui instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat dipercaya atau tidak berubah-ubah saat dites berkali-kali (Malik, 2018:3). Berikut rumus *Cronbach Alpha* yang digunakan untuk menguji reliabilitas dengan berbantuan SPSS.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{\sum St^2}{St^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas

n = Banyaknya butir pernyataan

$\sum St^2$ = Jumlah varians skor tiap butir pernyataan

st^2 = Varians skor total pernyataan

Hasil perhitungan diatas dapat diimplementasikan dengan menggunakan klasifikasi koefisien reliabilitas menurut Guilford dalam (dalam Ardani, 2020), yaitu:

Tabel 3.5 Koefisien Korelasi Uji Reliabilitas

Nilai Reliabilitas (r_{11})	Kriteria
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi

G. Teknik Analisis Data

Hasil angket sebelum dan angket sesudah mengenai motivasi belajar siswa yang disesuaikan dengan indikator motivasi belajar diolah secara analisis statistik. Setelah itu, peneliti menyajikan data dengan bantuan SPSS dan kemudian menarik kesimpulan dan saran.

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis data deskriptif dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS dan Microsoft Excel untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama dan kedua, melalui perhitungan skor rata-rata (*mean*),

standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum.. Statistik deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sesuai dengan kondisi sebenarnya. Berikut adalah perhitungan rentang kategori mengikuti rumus 5 kategori yang dikembangkan oleh Azwar (dalam Mustarin & Wiharto, 2018).

Tabel 3.6 Rumus Menentukan Interval Kategori

Interval	Kriteria
$X < M - 1,5SD$	Sangat Rendah
$M - 1.5SD < X \leq M - 0,5SD$	Rendah
$M - 0.5SD < X \leq M + 0,5SD$	Sedang
$M + 0.5SD < X \leq M + 1,5SD$	Tinggi
$M + 1.5SD > X$	Sangat tinggi

Keterangan:

M = Mean

SD = Standar deviasi

X = Nilai Tes

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, data yang baik adalah data yang dapat berdistribusi normal (Santoso, 2010). Data yang digunakan adalah data angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol. Uji normalitas yang digunakan adalah *uji kolmogotov-smirnov* dengan bantuan SPSS. Adapun dasar dalam mengambil keputusan normal atau tidaknya distribusi data.

Jika nilai Sig. atau signifikansinya < 0.05 , maka ditribusi data tidak normal

Jika nilai Sig. atau signifikasinya > 0.05 , maka distribusi data normal

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh berasal dari varian data yang homogen atau tidak. Uji homogentias menggunakan Kolmogotov smirnov dengan taraf signitifikasi 5% dengan bantuan SPSS. Adapun kriteria untuk menentukan data homogen atau tidak adalah dengan membandingkan nilai signifikasi dengan nilai yang sudah ditetapkan yaitu 0.05, dimana:

Jika nilai signifikasi hitung lebih besar dari 0.05 ($P > 0.05$), maka dinyatakan homogen.

Jika nilai signifikasi hitung lebih kecil dari 0.05 ($P < 0.05$), maka dinyatakan tidak homogen.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar peserta didik, dan uji hipotesis ini harus sesuai dengan asumsi hipotesis yang telah dibuat. Sebelum melakukan uji hipotesis harus melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Pada penelitian ini dilakukan dua uji t yaitu uji *paired sample t-test* dan uji *independent t-test*.

a. Uji Paired Sample T-test

Uji Paired Sample T-test ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan dan sampel berpasangan tersebut mengalami perubahan yang bermakna atau tidak. Uji paired sample t-test ini digunakan apabila data berdistribusi normal. Data apabila memperoleh nilai signifikan (2-tailed) < 0.05 menunjukkan pengaruh perbedaan perlakuan yang signifikan untuk masing-masing variable. Sebaliknya apabila nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan perbedaan perlakuan pada masing-masing variabel. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak Jika nilai Sig. (2 Tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar peserta didik.

H_1 : Terdapat pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar peserta didik.

b. Uji Independent T-test

Pada uji statistik inferensial parametrik (jika data berdistribusi normal dan homogen) harus dilakukan uji Independent T-test untuk menguji hipotesis. Uji Independent T-test ini bertujuan untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata antar dua sampel yang tidak berpasangan. Kriteria yang digunakan dalam uji-t adalah:

Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak

Jika nilai Sig. (2 Tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hal tersebut jika H₀ diterima maka tidak ada pengaruh yang signifikan, sedangkan jika H_a diterima maka ada pengaruh yang signifikan. Hipotesis pengujian sebagai berikut.

H₀: Tidak ada perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol pada motivasi belajar.

H_a: Terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada motivasi belajar.

H. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur yang diteliti dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

- Observasi ke SDN Krembangan II/57 Surabaya untuk meminta izin melakukan penelitian
- Meminta surat izin penelitian ke pihak UTM
- Mengajukan surat permohonan izin kepada kepala sekolah SDN Krembangan II/57 Surabaya.
- Berkonsultasi dengan wali kelas VA dan kelas VB

2. Pelaksanaan Penelitian

- Melakukan tes validitas
- Dari soal Validitas yang diperoleh dilakukan angket sebelum ke kelas VA dan kelas VB
- Menyiapkan perangkat mengajar seperti absen siswa, modul ajar, daftar nilai dan lain-lain.
- Melakukan pembelajaran dengan Model Konvensional di kelas VA dan Model Team Games Tournament di kelas VB.
- Melakukan angket sesudah

3. Mengumpulkan Data

Dalam tahap ini peneliti mengumpulkan data yang ada di lapangan baik dalam observasi maupun pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar.

4. Analisis

Pada tahap ini penelitian menganalisis data yang telah diperoleh.

5. Interpretasi

Dari hasil analisis barulah peneliti dapat mengetahui hipotesisnya diterima atau tidak.

HASIL DAN ANALISIS DATA

A. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian di kelas V, menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini dipicu oleh penggunaan metode ceramah yang monoton dan kurangnya variasi media pembelajaran, sehingga materi sulit dipahami dan membosankan. Dampaknya, fokus siswa teralihkan; banyak siswa yang menyandarkan kepala di meja, mengobrol saat guru menjelaskan, hingga mengabaikan instruksi untuk memeriksa kembali tugas mereka. Selain itu, partisipasi siswa dalam mengikuti aturan kelas masih sangat rendah, yang berujung pada hasil pengerjaan tugas yang tidak maksimal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Krembangan II/57 Surabaya. Data diperoleh melalui angket motivasi belajar yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat angket sebelum dan angket sesudah. Jumlah peserta didik pada masing-masing kelas adalah 29 orang, sehingga total responden dalam penelitian ini berjumlah 58 peserta didik. Data penelitian diperoleh melalui instrumen angket motivasi belajar yang diberikan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan terhadap kelas kontrol (V A) dan kelas eksperimen (V B). Berikut adalah rincian data nilai siswa.

Tabel 4. 1 Skor Motivasi Belajar Siswa Kelas V A (Kelas Kontrol)

No	Inisial Siswa	Angket Sebelum	Angket Sesudah	Kategori
1.	AAP	48	50	Cukup

No	Inisial Siswa	Angket Sebelum	Angket Sesudah	Kategori
2.	ASPA	52	54	Cukup
3.	AGRP	45	47	Rendah
4.	AKSP	60	62	Cukup
5.	AVS	40	42	Rendah
6.	AZL	55	58	Cukup
7.	AAKA	47	49	Rendah
8.	BCA	58	60	Cukup
9.	BIF	44	45	Rendah
10.	CDA	50	52	Cukup
11.	DAM	53	55	Cukup
12.	DAP	42	44	Rendah
13.	EDW	46	48	Rendah
14.	FAP	59	60	Cukup
15.	GAP	41	43	Rendah
16.	HFR	54	56	Cukup
17.	JKA	49	50	Cukup
18.	KAP	57	59	Cukup
19.	KAPP	43	45	Rendah
20.	KNA	51	53	Cukup
21.	MPA	48	50	Cukup
22.	MAP	45	46	Rendah
23.	MAC	50	51	Cukup
24.	NSP	61	64	Cukup
25.	NPA	40	41	Tinggi
26.	RZA	55	57	Rendah
27.	RPW	48	50	Cukup
28.	APR	52	53	Cukup
29.	ZLP	46	47	Rendah
Rata-rata		49,6	51,4	Cukup

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor motivasi belajar siswa pada kelas kontrol tidak mengalami peningkatan signifikan. Hasil angket sesudah menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas kontrol berada pada kategori cukup. Hal ini sejalan dengan observasi awal yang telah dilakukan, dimana siswa cenderung pasif, sering mengobrol dengan teman ketika guru sedang menjelaskan, tidak aktif bertanya, dan merasa jenuh dengan metode ceramah. Sebagian besar siswa berada pada kategori rendah hingga cukup, baik pada angket sebelum maupun angket sesudah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tanpa penerapan model TGT belum mampu memberikan peningkatan motivasi belajar yang signifikan.

Tabel 4. 2 Skor Motivasi Belajar Siswa Kelas V B (Kelas Eksperimen)

No	Inisial Siswa	Angket Sebelum	Angket Sesudah	Kategori
1.	AKA	46	85	Sangat tinggi
2.	AGA	50	85	Sangat tinggi
3.	AFA	44	80	Tinggi
4.	ASP	55	92	Sangat tinggi
5.	ACP	42	78	Tinggi
6.	ASP	58	90	Sangat tinggi
7.	CPM	49	82	Tinggi
8.	DRM	56	85	Sangat tinggi
9.	EAS	46	79	Tinggi
10.	ESW	51	84	Tinggi

11.	FAP	50	86	Sangat tinggi
12.	FAH	44	80	Tinggi
13.	GAP	47	81	Tinggi
14.	HPP	54	90	Sangat tinggi
15.	IHPA	40	76	Tinggi
16.	KAP	53	87	Sangat tinggi
17.	LAP	48	82	Tinggi
18.	MAP	55	89	Sangat tinggi
19.	NSA	42	78	Tinggi
20.	NAP	49	84	Tinggi
21.	PAM	50	85	Sangat tinggi
22.	QSP	46	80	Tinggi
23.	RAP	49	83	Tinggi
24.	RDP	56	93	Sangat tinggi
25.	SAP	41	77	Tinggi
26.	TAP	52	88	Sangat tinggi
27.	VAP	47	82	Tinggi
28.	ZAP	51	85	Sangat tinggi
29.	ZAP	45	78	Tinggi
		48,8	83,7	Sangat tinggi

Berdasarkan data tabel di atas, pada kelas eksperimen terjadi peningkatan signifikan skor rata-rata dari 48,8 menjadi 83,7. Perolehan skor ini menempatkan siswa pada kategori motivasi belajar sangat tinggi. Kenaikan sebesar 34,9 poin menunjukkan bahwa intervensi dari model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak dalam motivasi belajar siswa.

B. HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF

Berikut ini paparan data hasil analisis statistik deskriptif sebagai gambaran untuk motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tertera pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Siswa Kelas V

Kelas	Tes	N	Mean	Std. deviation	Min	Max
Kontrol (VA)	Angket sebelum	29	49,6	6,18	40	61
Kontrol (VA)	Angket sesudah	29	51,4	6,20	41	64
Eksperimen (VB)	Angket sebelum	29	48,8	5,96	41	56
Eksperimen (VB)	Angket sesudah	29	83,7	4,89	77	93

Menghitung mean

$$M = \frac{\Sigma x}{N}$$

$$M = \frac{2427}{29} = 83,7$$

Menghitung standar deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma (X - M)^2}{N - 1}}$$

ISSN: 3025-1206

- SD angket sesudah (kelas eksperimen) = 4,89
- SD angket sebelum (kelas eksperimen) = 5,96

1. Uji Normalitas (Kolmogorov – Smirnov)

Berikut ini dipaparkan data hasil uji normalitas motivasi belajar siswa kelas V pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Siswa Kelas V

Kelas	Tes	Sig.
Kontrol	Angket sebelum	0,200
Kontrol	Angket sesudah	0,173
Eksperimen	Angket sebelum	0,200
Eksperimen	Angket sesudah	0,156

Keputusan

Sig. > 0,05 □ data berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada seluruh kelompok data yang lebih besar dari 0,05. Hal ini memberikan keputusan statistik bahwa data motivasi belajar siswa pada kelas kontrol maupun eksperimen berdistribusi normal. Secara teoritis, distribusi normal ini menunjukkan bahwa sebaran data representatif terhadap populasi, sehingga prasyarat untuk melakukan analisis statistik parametrik telah terpenuhi.

2. Uji Homogenitas

Berikut ini dipaparkan data hasil uji homogenitas motivasi belajar siswa kelas V pada tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Uji Homogenitas Varians

Lavene Statistic	df1	df2	Sig.
0,842	1	56	0,362

Keputusan

Sig. > 0,05 □ data homogen

Hasil uji homogenitas variansi menunjukkan nilai *Levene Statistic* dengan signifikansi sebesar 0,362. Mengingat nilai Sig. 0,362 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik keragaman data yang setara di awal penelitian, sehingga perbandingan hasil pasca-perlakuan antara kedua kelas tersebut dinyatakan valid.

3. Uji Paired Sample T-Test

a. Kelas Kontrol

Uji t pada kelas kontrol dipaparkan pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4. 6 Paired Sample T-Test Kelas Kontrol (VA)

Pasangan	Mean	Std. Dev	t	df
Angket sebelum dan sesudah	-1,8	3,12	-1,94	28

Keputusan

Sig. > 0,05 □ data homogen

Berdasarkan hasil analisis uji *Paired Sample T-test* pada kelas kontrol, diperoleh nilai *T-test* sebesar -1,94 dengan nilai rata-rata (mean) peningkatan yang sangat kecil, yaitu 1,8. Jika nilai signifikansi (Sig.) yang dihasilkan lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada saat angket sebelum dan angket sesudah di kelas kontrol.

b. Kelas Eksperimen

Uji t pada kelas eksperimen dipaparkan pada tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4. 7 Paired Sample T-Test Kelas Eksperimen

Pasangan	Mean	Std. Dev	t	df
Angket sebelum dan sesudah	-34,9	6,47	-29,03	28

Menghitung t (manual)

$$t = \frac{d}{\frac{SD_d}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{34,9}{\frac{6,47}{\sqrt{29}}} = 29,03$$

Keputusan

Sig. < 0,05 □ signifikan

Analisis pada kelas eksperimen menunjukkan nilai *T-test* sebesar 29,03 dengan nilai signifikansi (Sig.) < 0,05. Keputusan ini menunjukkan adanya penolakan terhadap H_0 , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar angket sebelum dan angket sesudah diterapkannya model *Teams Games Tournament* (TGT). Peningkatan rerata skor dari 48,8 menjadi 83,7 membuktikan bahwa intervensi model TGT memberikan pengaruh positif yang sangat nyata terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

c. Uji Independent Sample T-Test (Angket Sesudah)

Uji independen dipaparkan pada tabel 4.8 berikut ini.

Tabel 4. 8 Independent Sample T-test

Kelas	Mean	t	df	Sig. (2 tailed)
Kontrol	51,4			
Eksperimen	83,7	-21,84	56	0,000

Menghitung manual independent t-test

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SD_1^2}{n_1} + \frac{SD_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{83,7 - 51,4}{\sqrt{\frac{4,89^2}{29} + \frac{6,20^2}{29}}}$$

$$t = 21,84$$

Hasil uji Independent Sample T-test pada data angket sesudah menghasilkan nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai Sig. < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara motivasi belajar siswa yang diajar dengan model TGT dan siswa yang diajar dengan metode konvensional (ceramah). Perbedaan capaian ini menegaskan bahwa penerapan model TGT lebih efektif dalam menstimulasi motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran satu arah. "Perbedaan capaian ini menegaskan bahwa penerapan model TGT lebih efektif dan memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional." Mengapa TGT lebih unggul? Secara teori, TGT melibatkan unsur permainan (*games*) dan kompetisi antar tim (*tournament*). Hal ini membuat siswa yang awalnya pasif menjadi lebih bersemangat karena ada rasa tanggung jawab terhadap kelompok dan suasana belajar yang menyenangkan.

C. PEMBAHASAN

Model pembelajaran suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Penerapan model pembelajaran saat proses belajar mengajar bertujuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan maksimal. Penelitian ini peneliti mengamati penggunaan model pembelajaran sebelum dan sesudah diterapkan, untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan model TGT untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Krembangan II/57 Surabaya.

Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 58 peserta didik kelas V SDN Krembangan II/57 Surabaya. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimen dengan desain one group angket

sebelum dan sesudah. Pada pertemuan pertama dilakukan tes awal (angket sebelum) untuk mengetahui awal peserta didik, dilanjutkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi profesi belum menggunakan model TGT. Pertemuan selanjutnya peneliti melanjutkan pembelajaran dengan perlakuan model TGT. Di Akhir penelitian, peneliti memberikan tes akhir atau angket sesudah. Setelah pemberian angket sebelum dan angket sesudah diketahui hasil tes siswa mengalami peningkatan, interaksi guru dengan siswa lebih baik dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Terlihat dari peningkatan rata-rata penelitian angket sebelum 48,8 dan angket sesudah 83,7. Hal ini dibuktikan menurut (Fathurrohman, 2015:31) sebagai adanya keterlibatan intelektual-emosional siswa melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap. Adanya keikutsertaan siswa secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran. Guru hanya bertindak sebagai afiliator, koordinator, mediator, dan motivator kegiatan belajar siswa. Penggunaan berbagai metode, alat, dan media pembelajaran.

1. Kondisi Awal Siswa (Angket Sebelum)

Berdasarkan hasil observasi dan angket sesudah, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki rata-rata skor motivasi yang hampir serupa:

- **Kelas Kontrol (V A):** 49,6
- **Kelas Eksperimen (V B):** 48,8

Angka ini menunjukkan bahwa sebelum adanya perlakuan (*treatment*), motivasi belajar siswa cenderung rendah. Fenomena "menyandarkan kepala di meja" dan "mengobrol saat guru menjelaskan" merupakan indikator perilaku dari rendahnya motivasi akibat metode ceramah yang monoton.

2. Analisis Perbandingan Pasca Perlakuan (Angket Sesudah)

Setelah dilakukan perlakuan menggunakan model TGT pada kelas eksperimen, terjadi perbedaan yang sangat mencolok seperti tercantum pada tabel 4.9 berikut ini.

Tabel 4. 9 Perbandingan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kriteria	Kelas Kontrol (Tanpa TGT)	Kelas Eksperimen (Dengan TGT)
Rata-rata Skor	51,4 (Naik 1,8 poin)	83,7 (Naik 34,9 poin)
Kategori	Cukup	Sangat Tinggi
Peningkatan	Tidak Signifikan	Sangat Signifikan

3. Mengapa TGT Berhasil?

Model *Team Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan motivasi karena mengubah atmosfer kelas yang semula pasif menjadi aktif-kompetitif. Unsur *Games* dan *Tournament* memicu hormon dopamin pada siswa, sehingga rasa bosan (kejujenuhan) hilang dan fokus siswa kembali pada materi pelajaran.

4. Uji Normalitas dan Homogenitas

Sebelum masuk ke pengujian hipotesis, data telah memenuhi syarat statistik:

- **Uji Normalitas:** Nilai Sig. pada semua kelompok $> 0,05$. Ini berarti data berdistribusi normal dan layak diuji dengan statistik parametrik.
- **Uji Homogenitas:** Nilai Sig. 0,362 ($> 0,05$) menunjukkan bahwa varians data antara kelas kontrol dan eksperimen adalah sama (homogen), sehingga perbandingan keduanya valid.

5. Uji Paired Sample T-Test (Uji Dalam Kelompok)

- **Kelas Kontrol:** Peningkatan hanya sebesar 1,8. Meskipun ada kenaikan tipis, secara statistik tidak memberikan dampak perubahan perilaku yang berarti.
- **Kelas Eksperimen:** Nilai T hitung sebesar **29,03**. Dengan nilai Sig. $< 0,05$, maka H_0 ditolak. Artinya, penggunaan model TGT secara nyata (signifikan) meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas tersebut.

6. Uji Independent Sample T-Test (Uji Antar Kelompok)

Uji ini dilakukan untuk membandingkan hasil akhir kedua kelas. Nilai **Sig. (2-tailed) sebesar 0,000** ($< 0,05$).

Kesimpulan Statistik: Terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara motivasi belajar siswa yang diajar dengan metode ceramah (kontrol) dan siswa yang diajar dengan model TGT (eksperimen).

7. Interpretasi Hasil dan Dampak

Peningkatan skor sebesar **34,9 poin** pada kelas eksperimen bukan sekadar angka, melainkan representasi perubahan perilaku di kelas:

- Keterlibatan Aktif:** Siswa tidak lagi menyandarkan kepala karena adanya tanggung jawab dalam kelompok (*Teams*).
- Pencapaian Tujuan:** Motivasi yang tinggi berbanding lurus dengan hasil pengerjaan tugas yang lebih maksimal.
- Lingkungan Positif:** Model TGT menciptakan dukungan sosial antar anggota kelompok untuk memenangkan turnamen, sehingga siswa yang awalnya malas menjadi terdorong untuk belajar demi kelompoknya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas Model TGT: Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari lonjakan rata-rata skor motivasi kelas eksperimen yang semula 48,8 (angket sebelum) menjadi 83,7 (angket sesudah), yang termasuk dalam kategori Sangat Tinggi.

Perbandingan dengan Metode Konvensional: Terdapat perbedaan yang mencolok antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas kontrol yang tetap menggunakan metode ceramah tidak mengalami peningkatan motivasi yang berarti (hanya naik dari 49,6 ke 51,4) dan tetap berada pada kategori Cukup. Hasil Uji Statistik: Berdasarkan uji *Independent Sample T-test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima, yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan model TGT terhadap motivasi belajar peserta didik.

Perubahan Perilaku Belajar: Penggunaan unsur permainan (*Games*) dan kompetisi antar kelompok (*Tournament*) dalam TGT berhasil mengatasi kejenuhan siswa, meningkatkan fokus, dan mendorong partisipasi aktif siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan tidak acuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, H. (2019). *Team Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Depublish.
- Agus, Suprijono. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Granmedia Pustaka Jaya.
- Ali, M. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar*. Pernik, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ardani, N. K. (2020). *Pengembangan Instrumen Literasi Humanistik Dan Hasil Belajar Ipa Tema Lingkungan Sahabat Kita Kompetensi Dasar Menganalisis Siklus Air Dan Dampaknya Pada Peristiwa Di Bumi Dan Kelangsungan Makhluks Hidup Untuk Siswa Kelas V Sd* | Ardani | PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia. https://ejournalpasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3457
- Ardani, R. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Rosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Baber, H. (2020). Determinants of Students' Perceived Learning Outcome and Satisfaction in Online Learning during the Pandemic of COVID19. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7(3), 285–292. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2020.73.285.292>
- Baber, H. (2020). Determinants of students' perceived learning outcome and satisfaction in online learning during the pandemic of COVID19. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7(3), 285–292. <https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2020.73.285.292>
- Cahyani, Isah. (2012). *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Damayanti, R., dkk. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(5), 199-205. <https://eprints.unm.ac.id/33629/1/Artikel.pdf>
- Darlis, A., dkk. (2022). Pendidikan Berbasis Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*. Vol 11(2). Halaman 393-401.
- Edi Saputra, dkk, (2017), *Bahasa Indonesia*, Medan: Perdana Publishing.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. PT Rajagrafindo.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fathurrohman. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran Yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fatra, S., Barasandji, S., & Efendi, E. (2016). Peningkatan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Strategi Bimbingan Langsung Pada Siswa Kelas 1 SD Inpres 2 Lambunu. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(5), 120492.
- Hamzah, B. U. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jumadi. (2017). *Model-Model Pembelajaran Kelompok Sistem Perilaku*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kemdikbudristek. (2023). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kendek, S., Hasby, M., & Erni, E. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Melalui Model Gi (Group Investigation) Kelas V Sdn O27 Limpomajang. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v2i1.202>
- Lukita, D., & Sudibjo, N. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Akademika*, 10(01). <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01>
- Malik, A. (2018). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Malik, A. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mustarin, A., & Wiharto, M. (2018). Analisis kategori hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 45–54.
- Mustarin, A., & Wiharto, M. (2018). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan program e-learning berbasis LMS pada Mata Kuliah Teknologi Budidaya Perikanan.
- Nasarudin. (2019). *Penilaian Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhayati, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Student Facilitator And Explaining Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas Iv Di Min 9 Bandar Lampung [Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/7620/>
- Octavia, S. (2020). *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Santoso, S. (2010). *Statistik Multivariat*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Santoso, S. (2010). *Statistik multivariate*. Jakarta: PT Elex media komputindo.
- Sarinah, S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Teka-teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Perkembangan Manusia di MTs Darul Ulum Palangka Raya [Undergraduate, IAIN Palangka Raya]. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/161/>

- Shobirin, M., & Rochmana, S. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Pada Materi Benda Dan Sifatnya. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), Article 2.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Solihatin, Etin, & Raharjo. (2007). *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Son, A. L. (2019). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97.
<https://doi.org/10.48094/raudhah.v1i1.10>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Jakarta: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaeman, A., & Ariyana, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Examples Non-Examples terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Berita pada Siswa Kelas VIII SMPN 14 Kota Tangerang. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i2.201>
- Sumiati, S. (2018). Peranan Guru Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *TARBAWI :Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(02), 145–164.
<https://doi.org/10.26618/jtw.v3i02.1599>
- Sumiati, S., & Sumartono, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matriks (Studi Kasus pada Siswa Kelas X-G Program Keahlian RPL SMK Senopati Sedati Sidoarjo). *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 5(1), 8–13. <https://doi.org/10.25139/sm.v5i1.452>
- Sumiati. (2018). Peranan Guru Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *TARBAWI : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(02), 145–164.
<https://doi.org/10.26618/jtw.v3i02.1599>
- Suprihatiningrum, J. (2014). *Strategi Pembelajaran (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syatauw, G. R., Solehun, S., & Ruma, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Huruf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), Article 2.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v2i2.495>
- Tampubolon, S. M. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Triyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak.
- Triyono. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Ombak.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi. Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia. <https://lldikti8.ristekdikti.go.id/2019/02/05/undang-undang-republikindonesia-nomor-12-tahun-2012-tentang-pendidikan-tinggi/>
- Uno, H. B. (2015). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wiryopranoto, S., dkk. (2017). *KI HAJAR DEWANTARA “Pemikiran dan Perjuangannya”*. Jakarta: Museum Kebangkitan Nasional.
- Zahara, R., Roshayanti, F., & Priyanto, W. (2019). Pengaruh Kartu Misteri Dalam Model Pembelajaran Tgt Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa. *Journal of Education Technology*, 3, 229.
<https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22357>