



## **PENGARUH *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERINTEGRASI GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MURID**

**Danna Dwi Setiawan<sup>1</sup>, Esti Untari<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Universitas Negeri Malang

e-mail: [dannadwisetiawan1@gmail.com](mailto:dannadwisetiawan1@gmail.com)

Diterima: 27/07/2026; Direvisi: 14/08/2026; Diterbitkan: 27/08/2026

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar murid yang ditunjukkan melalui minimnya partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut perlu mendapat perhatian karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mendorong keterlibatan murid secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan murid secara berkelanjutan. Salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar adalah melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi gamifikasi terhadap motivasi belajar murid sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental* dan desain *one-group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 53 murid kelas V sekolah dasar yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar berbentuk skala Likert yang telah memenuhi validitas isi dan memiliki reliabilitas tinggi (Cronbach's Alpha = 0,89). Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas, dan *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar murid meningkat dari 88,57 pada pretest menjadi 108,26 pada posttest. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest dengan nilai  $t = 30,399$ ,  $df = 52$ , dan  $p < 0,001$ . Besarnya pengaruh juga ditunjukkan oleh nilai Cohen's  $d = 4,18$  yang termasuk dalam kategori sangat besar. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT terintegrasi gamifikasi memberikan pengaruh yang kuat dalam meningkatkan motivasi belajar murid melalui pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan melibatkan murid secara langsung. Penerapan model ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, serta meningkatkan partisipasi dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Cooperative learning*, Gamifikasi, Motivasi Belajar, *Teams Games Tournament*

### **ABSTRACT**

This study was motivated by low student learning motivation, evidenced by a lack of participation, enthusiasm, and engagement in the learning process. This situation warrants attention because learning motivation is a crucial factor driving active student engagement in learning. Consequently, there is a need to implement a learning model capable of creating an active, enjoyable learning experience that fosters sustained student engagement. One alternative for enhancing learning motivation is the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) model integrated with gamification. This study aimed to determine the effect of the gamification-integrated TGT model on the learning motivation of elementary school students. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method and a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 53 fifth-grade elementary school students selected via purposive sampling. Data were collected using a Likert-scale learning motivation questionnaire that met content validity standards and demonstrated high reliability (Cronbach's Alpha = 0.89). Data analysis involved descriptive statistics, a normality test, and a paired-sample t-test. The results showed that the mean student learning motivation score increased from 88.57 in the pretest to 108.26 in the posttest. The paired-sample t-test revealed a significant difference between pretest and posttest scores ( $t = 30.399$ ,  $df = 52$ ,  $p < 0.001$ ). The magnitude of the effect was indicated by a Cohen's

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

 <https://doi.org/10.51878/learning.v6i3.13326>



d value of 4.18, falling into the "very large" category. These findings demonstrate that the gamification-integrated TGT model exerts a strong influence on enhancing student learning motivation by fostering active, enjoyable, and directly engaging instruction. The model successfully creates an active, enjoyable, and collaborative learning environment while boosting student participation and engagement in the learning process.

**Keywords:** cooperative learning, gamification, learning motivation, Teams Games Tournament

## PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 mengharuskan dilakukannya pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan, kolaborasi, kreativitas, dan motivasi belajar murid. Perubahan karakteristik generasi digital saat ini menuntut guru menghadirkan proses belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga murid mampu terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Menurut Aini, Sumantri, dan Amri (2026), siswa memiliki minat belajar yang cukup tinggi terutama pada pembelajaran yang menggunakan media visual dan bersifat interaktif, sejalan dengan karakteristik Generasi Alpha yang tumbuh berdampingan dengan perangkat digital. Temuan ini juga diperkuat oleh Gunawan, Billah, Silalahi, dan Tuka (2024) yang menegaskan bahwa gaya belajar Generasi Alpha di era digital cenderung lebih responsif terhadap animasi, media audio-visual, dan aplikasi pembelajaran berbasis permainan dibandingkan metode konvensional yang bersifat satu arah. Maka dari itu, guru perlu merancang pembelajaran aktif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan murid.

Pada jenjang sekolah dasar, motivasi belajar murid masih menjadi permasalahan yang sering ditemukan dalam pembelajaran. Berdasar observasi ketika melakukan PPL di salah satu SD di Kota Malang, ditemukan bahwa sekitar 3 dari 5 murid dalam kelompok kurang aktif dalam pembelajaran, mudah merasa bosan dilihat dari kurangnya fokus murid terhadap tugas yang diberikan, berdasarkan hasil pengamatan murid juga kurang aktif dalam berdiskusi. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi murid ketika menjawab pertanyaan guru maupun saat bekerja sama dalam kelompok belajar. Guru menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran yang seharusnya murid bisa aktif dalam memecahkan masalah, namun yang terjadi malah murid terlihat tidak aktif dalam diskusi kelompok. Kondisi serupa juga dilaporkan oleh Felianti dan Sanoto (2023) turut menekankan bahwa keaktifan belajar siswa SD baru meningkat signifikan ketika PBL dipadukan dengan strategi pembelajaran tambahan yang mendorong partisipasi aktif, bukan sekadar penerapan sintaks PBL secara prosedural. Selain itu, minimnya variasi metode kerja kelompok turut memengaruhi rendahnya hasil belajar murid, sebagaimana dibuktikan oleh Salsabilla dan Guntur (2023) bahwa metode kerja kelompok yang dirancang secara sistematis berkontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Hasil pengamatan penulis di salah satu SD di Kota Malang menunjukkan bahwa murid lebih tertarik pada aktivitas pembelajaran yang melibatkan permainan dan tantangan dibandingkan pembelajaran konvensional berbasis ceramah. Ketika guru menggunakan media interaktif atau permainan sederhana, murid menjadi lebih fokus dan sangat tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Sinaga, Rahan, dan Azahari (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan karena unsur kompetisi dan umpan balik instan yang dimilikinya. Ulfa, Nuri, Sari, Baryroh, Ridlo, dan Wahyuni (2022) juga membuktikan bahwa penerapan *game based learning* efektif meningkatkan kemampuan literasi



dan numerasi siswa sekolah dasar, sekaligus menumbuhkan antusiasme murid selama proses belajar. Namun, pembelajaran yang diterapkan masih belum memanfaatkan model pembelajaran kolaboratif berbasis permainan secara optimal sehingga motivasi belajar murid belum berkembang secara maksimal.

Idealnya, proses belajar di SD bisa membuat lingkungan belajar yang aktif, menggembirakan, kolaboratif, serta memotivasi murid untuk berpartisipasi langsung dalam proses belajar. Meskipun Problem Based Learning (PBL) secara konseptual dirancang untuk mendorong murid aktif dalam memecahkan masalah, penerapannya belum tentu dapat mencapai tujuan tersebut apabila tidak didukung dengan variasi aktivitas dan metode pembelajaran yang sesuai. Paratiwi dan Ramadhan (2023) menunjukkan bahwa penerapan PBL yang tidak diiringi variasi metode dapat menyebabkan aktivitas belajar murid tetap rendah, sedangkan Felianti dan Sanoto (2023) menegaskan bahwa keaktifan murid dalam PBL meningkat ketika model tersebut dipadukan dengan strategi pembelajaran tambahan yang mendorong partisipasi aktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya memberikan kesempatan kepada murid untuk memecahkan masalah, tetapi juga menyediakan aktivitas interaktif, kerja sama, permainan, dan kompetisi yang dapat mendorong keterlibatan murid secara langsung. Salah satu model yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT membuat murid untuk melakukan kerja sama melalui kegiatan permainan dan turnamen akademik sehingga mampu meningkatkan interaksi dengan teman, kerja sama, dan hasil belajar murid (Indah, Nuroso, Numareta, & Mudzanatun, 2024). Efektivitas TGT dalam konteks sekolah dasar juga dikuatkan oleh beberapa penelitian terbaru. Armin dan Astuti (2021) membuktikan bahwa penerapan TGT berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD. Astuti, Suryana, dan Suaidi (2022) merancang pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar dan menemukan peningkatan antusiasme serta keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian yang lebih baru dari Lail, Afiani, dan Wahyuni (2025) menunjukkan bahwa TGT yang dipadukan dengan media permainan papan seperti *Snake and Ladders Carpet* mampu menciptakan suasana belajar matematika yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa SD. Demikian pula Handayani, Frima, dan Andita (2024) mendapati bahwa TGT berbantuan media ular tangga secara nyata meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar.

Selain itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran juga dinilai bisa untuk meningkatkan partisipasi dan semangat belajar murid. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan seperti poin, lencana (*badge*), dan papan peringkat (*leaderboard*) ke dalam proses pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi menarik dan lebih interaktif (Mahbubi & Homaiddi, 2025). Gamifikasi bisa membuat murid lebih termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar (Pujianingsih, Khotimah, Wibowot, & Lorenza, 2024). Sejumlah kajian empiris turut memperkuat argumen tersebut. Mudiana, Astawan, dan Sanjaya (2022) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi berpengaruh positif terhadap efikasi diri sekaligus hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Nurningtias dan Majid (2022) melaporkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan pengetahuan sekaligus partisipasi aktif siswa SD dalam pembelajaran matematika. Fadilla dan Nurfadhilah (2022) menunjukkan bahwa penerapan *gamification* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa bahkan dalam konteks pembelajaran jarak jauh, sementara Nurjannah, Kaswar, dan Kasim (2021) membuktikan efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran



matematika melalui peningkatan keterlibatan dan capaian belajar siswa. Mulyanti, Abidin, dan Suharto (2023) melengkapi temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa kombinasi *flipped classroom* berbasis gamifikasi bersama motivasi belajar secara bersama-sama memengaruhi hasil belajar IPA siswa sekolah dasar secara signifikan.

Meskipun penelitian mengenai Teams Games Tournament (TGT) dan gamifikasi telah menunjukkan potensi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid, sebagian penelitian masih mengkaji kedua pendekatan tersebut secara terpisah. Penelitian tentang TGT pada jenjang sekolah dasar umumnya menekankan pengaruh model terhadap motivasi, aktivitas, atau hasil belajar melalui kegiatan kerja sama, permainan, dan kompetisi, sedangkan penelitian mengenai gamifikasi lebih banyak menyoroti penggunaan elemen permainan seperti poin, penghargaan, tantangan, dan papan peringkat untuk meningkatkan keterlibatan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan adanya celah penelitian pada aspek integrasi TGT dengan gamifikasi sebagai satu kesatuan pembelajaran, khususnya dalam menguji pengaruhnya terhadap motivasi belajar murid sekolah dasar. Dengan demikian, persoalan penelitian bukan hanya terletak pada terbatasnya jumlah penelitian, tetapi juga pada belum kuatnya bukti empiris yang menjelaskan bagaimana integrasi karakteristik cooperative learning dalam TGT dengan mekanisme gamifikasi dapat secara bersama-sama mendukung peningkatan motivasi belajar murid sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai pengaruh model TGT terintegrasi gamifikasi terhadap motivasi belajar murid sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan bisa berguna dan juga menghadirkan kontribusi secara teoretis dan praktis dalam pengembangan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar murid sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi berupa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran. Pendekatan gamifikasi diterapkan melalui penggunaan poin, penghargaan, tantangan, permainan edukatif, dan papan skor untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Integrasi model TGT dengan gamifikasi diharapkan bisa menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menggembirakan, kompetitif secara sehat, dan bisa meningkatkan motivasi belajar murid. Indikator motivasi yang akan diteliti meliputi perhatian, relevansi, percaya diri, dan kepuasan murid dalam melakukan pembelajaran, sebagaimana ditegaskan dalam kajian meta-analisis terbaru mengenai model *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction* (ARCS) terhadap pencapaian belajar siswa (Xueli, Md, & Peipei, 2025). Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah melihat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar murid sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental* untuk menguji pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi gamifikasi terhadap motivasi belajar murid sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, yaitu desain eksperimen yang melibatkan satu kelompok perlakuan yang diberikan pengukuran sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Penelitian dilaksanakan pada dua kelas V di SDN Percobaan 1 Kota Malang. Kedua kelas memperoleh perlakuan yang sama sehingga diperlakukan sebagai satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol. Desain ini dipilih karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan subjek maupun pembentukan kelompok kontrol sesuai dengan kebijakan sekolah dan kondisi pelaksanaan penelitian.



Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

$O_1$  = *pretest* motivasi belajar murid

X = pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi gamifikasi

$O_2$  = *posttest* motivasi belajar murid

Populasi penelitian berjumlah 318 murid SDN Percobaan 1 Kota Malang. Sampel penelitian terdiri atas 53 murid kelas V yang berasal dari dua kelas dan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik tersebut digunakan karena pemilihan kelas mempertimbangkan kesesuaian karakteristik murid, jadwal pembelajaran, serta rekomendasi dari pihak sekolah. Seluruh sampel memperoleh perlakuan yang sama selama penelitian berlangsung.

Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction*) sebagaimana dikemukakan oleh Xueli et al. (2025). Angket menggunakan skala Likert lima tingkat, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Instrumen digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar murid sebelum dan sesudah penerapan model *Teams Games Tournament* terintegrasi gamifikasi.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui uji validitas isi (*content validity*) yang dilakukan oleh dua dosen ahli yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan dasar, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan instrumen penelitian. Proses validasi bertujuan untuk menilai kesesuaian setiap butir pernyataan dengan indikator motivasi belajar, kejelasan redaksi, penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar, serta keterwakilan setiap aspek motivasi yang diukur. Validator juga memberikan masukan terhadap sistematika penyusunan butir, pemilihan diksi, dan potensi penafsiran ganda pada setiap pernyataan. Berdasarkan hasil validasi, seluruh butir instrumen dinyatakan telah sesuai dengan indikator motivasi belajar dan layak digunakan setelah dilakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh validator.

Setelah proses validasi isi selesai, instrumen diuji reliabilitasnya menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Hasil pengujian menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,89, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa angket memiliki konsistensi internal yang baik sehingga layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian.

Pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 13 April 2026 selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Pada tahap awal, seluruh murid mengisi angket motivasi belajar sebagai *pretest* untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan elemen gamifikasi, meliputi pemberian poin, tantangan, penghargaan (*badge*), dan papan peringkat (*leaderboard*). Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, murid kembali mengisi angket motivasi belajar sebagai *posttest* untuk mengukur perubahan motivasi belajar setelah memperoleh perlakuan.

Data penelitian dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik. Tahap analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis dengan fokus utama pada uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk untuk



memastikan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal sebelum dilakukan pengujian parametrik pada data berpasangan. Uji homogenitas menggunakan uji Levene juga dilakukan sebagai analisis pendukung untuk mengetahui kesamaan varians antara data pretest dan posttest. Setelah seluruh asumsi analisis parametrik terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar murid sebelum dan sesudah penerapan model *Teams Games Tournament* terintegrasi gamifikasi. Keputusan pengujian hipotesis didasarkan pada taraf signifikansi 5% ( $p < 0,05$ ).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi gamifikasi terhadap motivasi belajar murid sekolah dasar. Data penelitian diperoleh dari 53 murid yang mengikuti pembelajaran menggunakan model tersebut. Sebelum dianalisis, seluruh data angket terlebih dahulu dilakukan *reverse scoring* pada butir pernyataan negatif sehingga seluruh item memiliki arah penilaian yang sama. Selanjutnya, data dianalisis melalui statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*.

### Hasil

#### Statistik Deskriptif

Gambaran umum motivasi belajar murid sebelum dan sesudah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi gamifikasi disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Murid

| Data     | N  | Minimum | Maksimum | Mean   | Standar Deviasi |
|----------|----|---------|----------|--------|-----------------|
| Pretest  | 53 | 70      | 107      | 88,57  | 8,08            |
| Posttest | 53 | 90      | 124      | 108,26 | 7,31            |

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata motivasi belajar murid sebelum diberikan perlakuan sebesar 88,57, sedangkan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* terintegrasi gamifikasi meningkat menjadi 108,26. Peningkatan rata-rata sebesar 19,69 poin menunjukkan adanya perubahan positif pada motivasi belajar murid setelah penerapan model pembelajaran. Selain peningkatan nilai rata-rata, skor minimum juga mengalami kenaikan dari 70 pada *pretest* menjadi 90 pada *posttest*. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan motivasi belajar tidak hanya terjadi pada murid dengan motivasi tinggi, tetapi juga dialami oleh murid yang sebelumnya memiliki tingkat motivasi relatif rendah. Nilai standar deviasi mengalami penurunan dari 8,08 menjadi 7,31, yang menunjukkan bahwa variasi skor motivasi belajar setelah perlakuan menjadi lebih kecil. Dengan demikian, motivasi belajar murid setelah mengikuti pembelajaran cenderung lebih merata dibandingkan sebelum perlakuan diberikan.

#### Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

| Variabel | Kolmogorov-Smirnov Sig. | Shapiro-Wilk Sig. |
|----------|-------------------------|-------------------|
| Pretest  | 0,923                   | 0,498             |
| Posttest | 0,996                   | 0,923             |

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi uji *Kolmogorov-Smirnov* pada data *pretest* sebesar 0,923 dan pada data *posttest* sebesar 0,996. Sementara itu, hasil uji *Shapiro-Wilk*



menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,498 untuk *pretest* dan 0,923 untuk *posttest*. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar sebelum maupun sesudah perlakuan berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, data layak dianalisis menggunakan uji statistik parametrik.

### Uji Homogenitas

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians data penelitian. Hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

| Variabel             | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig.  | Keputusan |
|----------------------|------------------|-----|-----|-------|-----------|
| Pretest dan Posttest | 0,346            | 1   | 104 | 0,558 | Homogen   |

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi hasil uji Levene sebesar 0,558, yaitu lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen sehingga memenuhi salah satu asumsi dalam analisis parametrik. Dengan demikian, data dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test*.

### Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar murid sebelum dan sesudah penerapan model *Teams Games Tournament* terintegrasi gamifikasi. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test

| Pair               | Mean Difference | t      | df | Sig. (2-tailed) | Cohen's d | Interpretasi |
|--------------------|-----------------|--------|----|-----------------|-----------|--------------|
| Posttest – Pretest | 19,69           | 30,399 | 52 | <0,001          | 4,18      | Sangat besar |

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh *mean difference* sebesar 19,69 yang menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar murid setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan. Nilai *t* sebesar 30,399 dengan derajat kebebasan (*df*) 52 serta nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) <0,001 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Selain itu, hasil perhitungan ukuran efek menggunakan Cohen's *d* sebesar 4,18, yang termasuk kategori sangat besar. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi gamifikasi tidak hanya memberikan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan motivasi belajar murid.

Secara keseluruhan, hasil analisis statistik menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* terintegrasi gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar murid secara signifikan. Hal tersebut terlihat dari peningkatan skor rata-rata maupun berdasarkan hasil pengujian statistik inferensial. Penyajian hasil ini menjadi dasar untuk pembahasan mengenai faktor-faktor yang memengaruhi peningkatan motivasi belajar melalui penerapan model pembelajaran tersebut.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar murid sekolah dasar. Temuan ini dibuktikan oleh peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 88,57 pada *pretest* menjadi 108,26 pada *posttest*, serta hasil *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi <0,001. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa integrasi model



pembelajaran kooperatif dengan elemen gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mendorong peningkatan motivasi belajar murid.

Besarnya ukuran efek tersebut memperkuat temuan bahwa peningkatan motivasi belajar yang terjadi tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga bermakna secara praktis. Nilai *Cohen's d* sebesar 4,18 menunjukkan bahwa perubahan motivasi belajar setelah penerapan model TGT terintegrasi gamifikasi berada pada kategori sangat besar. Hal ini mengindikasikan bahwa kombinasi aktivitas kooperatif, permainan akademik, pemberian poin, penghargaan, dan papan peringkat mampu memberikan pengalaman belajar yang secara nyata meningkatkan motivasi murid selama proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui karakteristik model TGT yang menempatkan murid sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Pada model ini, murid tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat dalam diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang menuntut kerja sama sekaligus tanggung jawab individu. Aktivitas tersebut menciptakan interaksi sosial yang positif dan memberikan kesempatan kepada setiap murid untuk berkontribusi sesuai kemampuannya. Kondisi ini mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada murid sehingga keterlibatan belajar meningkat. Temuan ini sejalan dengan Indah et al. (2024) yang menjelaskan bahwa model TGT mampu meningkatkan kerja sama dan hasil belajar karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan tim.

Selain karakteristik pembelajaran kooperatif, peningkatan motivasi belajar juga dipengaruhi oleh integrasi elemen gamifikasi yang diterapkan selama proses pembelajaran. Penggunaan poin, penghargaan (*badge*), tantangan, dan papan peringkat (*leaderboard*) memberikan umpan balik yang cepat terhadap pencapaian murid sehingga mereka terdorong untuk terus berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Mahbubi dan Homaidi (2025) menjelaskan bahwa gamifikasi mengadaptasi mekanisme permainan ke dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan motivasi murid. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai variasi pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi untuk membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction*) yang menjadi dasar penyusunan instrumen penelitian (Xueli et al., 2025). Pada aspek *attention*, unsur permainan dan kompetisi dalam TGT berhasil menarik perhatian murid sehingga mereka lebih fokus selama proses pembelajaran. Aktivitas turnamen, pemberian tantangan, dan penggunaan media yang menarik mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa unsur kebaruan dan variasi aktivitas memiliki peran penting dalam mempertahankan perhatian murid selama pembelajaran berlangsung.

Pada aspek *relevance*, pembelajaran melalui kerja kelompok memungkinkan murid menghubungkan materi yang dipelajari dengan aktivitas yang mereka lakukan secara langsung. Murid tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga menerapkannya melalui diskusi, permainan, dan pemecahan masalah bersama kelompok. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena murid memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual serta merasa bahwa aktivitas yang dilakukan memiliki tujuan yang jelas.

Selanjutnya, pada aspek *confidence*, kegiatan turnamen akademik memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh murid untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuannya. Pemberian poin dan penghargaan atas keberhasilan yang dicapai membantu meningkatkan keyakinan diri murid dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Kesempatan



memperoleh pengakuan atas usaha yang dilakukan mendorong murid untuk lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, maupun bekerja sama dengan anggota kelompok.

Sementara itu, aspek *satisfaction* tercermin melalui rasa senang dan bangga setelah murid berhasil menyelesaikan tantangan pembelajaran maupun memperoleh penghargaan dalam turnamen. Pengalaman belajar yang menyenangkan tersebut memperkuat motivasi intrinsik untuk mengikuti pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, penerapan TGT terintegrasi gamifikasi mampu memenuhi keempat komponen motivasi dalam model ARCS sehingga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar murid.

Hasil penelitian ini konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang terdapat pada daftar pustaka. Armin dan Astuti (2021) melaporkan bahwa model TGT memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar melalui aktivitas kompetisi yang mendorong keterlibatan belajar. Astuti et al. (2022) juga menemukan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan antusiasme serta partisipasi murid selama pembelajaran IPS karena adanya interaksi dan kerja sama antarmurid. Penelitian Lail et al. (2025) semakin memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa TGT yang dipadukan dengan media permainan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian mengenai gamifikasi dalam pembelajaran. Pujianingsih et al. (2024) menyatakan bahwa penerapan gamifikasi pada pembelajaran sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi belajar melalui aktivitas yang lebih menarik dan interaktif. Temuan tersebut diperkuat oleh Mudiana et al. (2022), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan gamifikasi berpengaruh positif terhadap efikasi diri dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, Nurningtias dan Majid (2022) menjelaskan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa karena adanya tantangan dan penghargaan yang membuat murid lebih terdorong untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya. Sebagian penelitian terdahulu mengkaji efektivitas TGT secara tersendiri, seperti penelitian Armin dan Astuti (2021) yang menunjukkan pengaruh TGT terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar, Astuti et al. (2022) yang mengkaji penerapan TGT untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan murid, serta Lail et al. (2025) yang menerapkan TGT berbantuan media permainan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sementara itu, penelitian mengenai gamifikasi secara tersendiri menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar murid (Pujianingsih et al., 2024; Nurningtias & Majid, 2022), serta memberikan pengaruh positif terhadap efikasi diri dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Mudiana et al., 2022). Dengan demikian, penelitian ini memiliki perbedaan karena mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif TGT dengan elemen gamifikasi dalam satu rangkaian pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar murid sekolah dasar. Integrasi tersebut memungkinkan keunggulan pembelajaran kooperatif melalui kerja sama kelompok dipadukan dengan mekanisme permainan yang meningkatkan keterlibatan belajar. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh interaksi antarmurid, tetapi juga oleh pengalaman belajar yang lebih menantang, menyenangkan, dan memberikan umpan balik secara langsung.



Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi pembelajaran di sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan model TGT terintegrasi gamifikasi sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada murid yang cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional. Penggunaan elemen permainan tidak harus bergantung pada teknologi digital, tetapi juga dapat diterapkan melalui permainan sederhana, sistem pemberian poin, penghargaan, maupun turnamen akademik yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kondisi kelas. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada murid.

Walaupun menunjukkan hasil yang positif, temuan penelitian ini perlu diinterpretasikan dengan mempertimbangkan desain penelitian yang digunakan. Penelitian menerapkan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol sehingga peningkatan motivasi belajar belum sepenuhnya dapat dikaitkan hanya dengan perlakuan yang diberikan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, serta menguji efektivitas model TGT terintegrasi gamifikasi pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh bukti empiris yang lebih kuat mengenai efektivitas model tersebut.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terintegrasi gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar murid sekolah dasar. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh perbedaan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan serta didukung oleh hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan. Integrasi pembelajaran kooperatif melalui kerja sama kelompok dengan elemen gamifikasi, seperti pemberian poin, tantangan, penghargaan, dan papan peringkat, mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga meningkatkan perhatian, keterlibatan, kepercayaan diri, dan kepuasan murid selama proses pembelajaran. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model TGT terintegrasi gamifikasi terhadap motivasi belajar murid sekolah dasar telah tercapai.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT terintegrasi gamifikasi berpotensi menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada murid. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol dan dilaksanakan pada satu sekolah, hasil penelitian masih memiliki keterbatasan dalam aspek generalisasi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta menguji penerapan model ini pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, atau variabel lain untuk memperoleh bukti empiris yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model TGT terintegrasi gamifikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. Q., Sumantri, M. S., & Amri, M. A. (2026). Analisis karakteristik perilaku belajar (*learning behavior*) siswa sekolah dasar pada era Generasi Alpha. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(3), 2563–2571. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i3.5060>



- Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7(2), 178–183. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.455>
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model rancangan pembelajaran kooperatif learning team game tournament (TGT) pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan gamification untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 34–43. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Felianti, E. S., & Sanoto, H. (2023). Penerapan model Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 6(9), 7404–7413. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2959>
- Gunawan, R., Billah, M. Z., Silalahi, R., & Tuka, H. (2024). Gaya belajar Gen Alpha di era digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 277–297. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3661>
- Handayani, S., Frima, A., & Andita, C. D. (2024). Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) menggunakan media ular tangga terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V. *IJOCE: Indonesia Journal of Civic Education*, 5(1), 27–31. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/IJOCE/article/view/11610>
- Indah, A. S., Nuroso, H., Numareta, F. Y., & Mudzanatun, M. (2024). Penggunaan model Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar pada siswa kelas 1 SDN Bugangan 03. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 481–491. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.737>
- Lail, T. H., Afiani, K. D. A., & Wahyuni, H. I. (2025). Implementasi model Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Snake and Ladders Carpet dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 566–578. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1273>
- Mahbubi, M., & Homaidi. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.71242/wf9q5253>
- Mudiana, I. G. N. K., Astawan, I. G., & Sanjaya, D. B. (2022). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi terhadap efikasi diri dan hasil belajar IPA sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 386–396. <https://jurnal.citrabakti.ac.id/index.php/jil/article/view/687>
- Mulyanti, F., Abidin, Y., & Suharto, N. (2023). Pengaruh flipped classroom berbasis gamifikasi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4207–4219. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7594>
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas gamifikasi dalam pembelajaran matematika. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>
- Nurningtias, A. R., & Majid, N. W. A. (2022). Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 5(2), 60–69. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v5i2.523>



- Paratiwi, T., & Ramadhan, Z. H. (2023). Model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 603–610. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.69971>
- Pujianingsih, J. P., Khotimah, K., Wibowot, R. P., & Lorenza, S. O. (2024). Gamification: Meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 69–76. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>
- Salsabilla, A., & Guntur, M. (2023). Pengaruh metode kerja kelompok pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 103–112. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.121350>
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Xueli, W., Md, Z. M. M., & Peipei, T. (2025). The effect of the ARCS model of motivation on students' learning achievement: A meta-analysis. *Journal of Lifestyle and SDGs Review*, 5(2), e03220. <https://doi.org/10.47172/2965-730X.SDGsReview.v5.n02.pe03220>