

PENGARUH MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS XI SMK NU UNGARAN

Endang Misroati¹, Sri Widayati², Abdul Karim³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI

E-mail: ¹1endangmisroati34@gmail.com. ²2widayatiundaris@gmail.com.
³3karimungaran@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK NU Ungaran masih tergolong rendah, ditandai dengan minimnya interaksi dan partisipasi aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dan penggunaan metode ceramah membuat siswa kurang tertarik dan mudah bosan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel terdiri dari dua kelas, siswa kelas (XI TO 1) yaitu sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model TGT dan siswa kelas XI (DKV 2) yaitu sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Dengan jumlah populasi 64 siswa SMK NU Ungaran. Teknik Sampling yang digunakan yaitu (Cluster Random Sampling). Instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, korelasi biserial, uji-t, serta adanya korelasi = 0,562 dan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa, Nilai rata-rata posttest motivasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, ditunjukan dengan analisis korelasi nilai t hitung: 7,882 dan t-tabel: 1,669 dengan sig 0,05 maka $7,882 > 1,669$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI SMK NU Ungaran.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Motivasi Belajar Siswa, Pendidikan Pancasila.

Abstrack

Student learning motivation in Pancasila Education learning at SMK NU Ungaran is still relatively low, indicated by minimal interaction and active student participation during the learning process. The teacher-centered learning and the use of lecture methods make students less interested and easily bored. To address this problem, this study aims to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on student learning motivation for grade XI in Pancasila Education.

Article History

Received: Desember 2025
Reviewed: Desember 2025
Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 710
Prefix DOI: Prefix DOI:
10.8734/sindoro.v1i2.360
Copyright: Author
Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

This study uses a quantitative approach. The sample consisted of two classes: students in grades XI TO 1 (the experimental class using the TGT model) and students in grade XI (DKV 2) (the control class using the lecture method). The population was 64 students at SMK NU Ungaran. The sampling technique used was Cluster Random Sampling. The data collection instrument was a learning motivation questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis was carried out through normality tests, homogeneity tests, biserial correlation tests, t-tests, and correlation tests of 0.562 and t-tests.

The results showed a significant effect between the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model on student learning motivation. The average posttest score for student learning motivation in the experimental class was higher than in the control class, as indicated by the correlation analysis of the calculated t-value: 7.882 and the t-table: 1.669. With a significance level of 0.05, $7.882 > 1.669$, H_0 was rejected and H_a was accepted. This means that the Team Games Tournament (TGT) model has an effect on student learning motivation in Pancasila Education learning for class XI at SMK NU Ungaran

Keywords: Team Games Tournament (TGT) Learning Model, Student Learning Motivation, Civic Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Di Indonesia, pendidikan diatur secara sistematis melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang ini memberikan kerangka hukum yang jelas mengenai penyelenggaraan pendidikan formal, yang terdiri dari tiga jenjang utama: pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Jenjang Dasar 9 Tahun, yang mencakup SD/MI, SMP/MTS merupakan fondasi awal bagi setiap individu. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, sekolah dasar wajib dan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar serta keterampilan yang diperlukan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Ahli pendidikan, Prof. Dr. Ki Hajar Dewantara, menekankan pentingnya pendidikan dasar sebagai "taman" bagi anak-anak untuk tumbuh dan berkembang, di mana mereka belajar nilai-nilai moral dan sosial. Setelah menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar (SD), siswa melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah yang mencakup Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMP bertujuan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperoleh di SD, memberikan fondasi yang kuat bagi siswa. Setelah menyelesaikan SMP, siswa dihadapkan pada pilihan penting untuk melanjutkan ke SMK yang menawarkan pendidikan vokasi, atau ke SMA yang lebih fokus pada persiapan akademis untuk pendidikan tinggi.

Di SMK Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran wajib, sehingga penting untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa tetap termotivasi. Salah satu cara efektif untuk mencapai hal tersebut adalah dengan menggunakan permainan seperti *Team Games Tournament* (TGT), yang tidak hanya interaktif tetapi juga memacu semangat kerjasama dan kompetisi positif di antara siswa.

TGT menurut Rochmana & Shobirin (2017) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya

dengan jawaban yang tepat pula. *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis (Hakim & Syofyan, 2017). Sedangkan menurut (Kurniasih, 2012), "TGT adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan". Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran TGT menurut (Pardede, 2019:68) yaitu: 1) penyajian kelas, 2) membentuk kelompok secara heterogen, 3) melaksanakan permainan, 4) melaksanakan pertandingan atau turnamen, 5) memberikan sebuah penghargaan. Dengan menerapkan model TGT, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa dapat meningkatkan Motivasi Belajar.

Motivasi Belajar merupakan suatu hal yang sangatlah penting karena motivasi belajar sebagai modal yang berkaitan dengan semangat dan kebutuhan dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator dan atau unsur yang mendukung. Hal ini itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Menurut Hamzah dalam (Anam, 2019:8) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Motivasi memiliki tiga komponen pokok yaitu menggerakkan, dimana motivasi menimbulkan kekuatan seseorang untuk melakukan sesuatu, yang kedua yaitu mengarahkan, motivasi mengarahkan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu tujuan, dan terakhir adalah menopang, artinya motivasi menopang tingkah laku, dimana keadaan lingkungan sekitar individu juga harus menguatkan dorongan dan kekuatan yang ada dalam individu (Mahmudi, 2016:3). Oleh karena itu, guru hendaknya menciptakan situasi yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar dengan model pembelajaran atau metode pembelajaran yang variatif seperti *Cooperatif Learning*.

Menurut Sardiman A.M (2018:75) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian kuantitatif. Pada penelitian ini desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu desain penelitian sederhana. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan skala pengukuran data rasio dan menggunakan analisis data statistik.

Kelompok	Perlakuan	Angket
E	X	O ₁ Motivasi Belajar
K	-	O ₂

Keterangan :

E : Kelas Eksperimen

K : Kelas Kontrol

X : Perlakuan TGT Ular Tangga

O₁ : Motivasi dengan perlakuan

O₂ : Motivasi Belajar tanpa perlakuan

Penelitian ini mengambil lokasi SMK NU UNGARAN. Hubungan antar variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu independent dan variabel dependen. Variabel independent

(X) dalam penelitian ini yaitu Model *Team Games Tournament* (TGT) yang mempengaruhi Variabel dependen (Y) dalam penelitian ini yaitu Motivasi Belajar Siswa. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI SMK NU UNGARAN dengan jumlah 96 siswa. Teknik yang digunakan yaitu Cluster Random Sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu : pertama angket motivasi belajar yang berjumlah 32 soal butir pernyataan. Teknik analisis data meliputi 1) uji normalitas, 2)uji homogenitas, 3) Teknik korelasi, 4) uji-t, 5) uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data mengenai Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Siswa dikumpulkan menggunakan angket skala likiert 1-4 pembuatan instrument penelitian diawali dengan penyusunan kisi-kisi kemudian dilakukan *expert judgement* oleh pembimbing guna untuk menghasilkan instrument yang berkualitas. Instrument diujicobakan untuk mengetahui validitas dan reabilitas.

Hasil Rekapitulasi <i>Pre-Test</i>		
Keterangan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Mean	74.12	79.37
Skor Maksimum	90	88
Skor Minimum	64	67
Jumlah Responden	32	32

Berdasarkan data perolehan nilai pretest pada tabel 4.1 dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 74.12 dari jumlah skor minimum 64 skor maksimum 90. Sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 79.34 dari jumlah skor minimum 67 dan skor maksimum 88 hal ini dapat terlihat bahwa nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen hanya memiliki sedikit perbedaan atau dapat dikatakan seimbang.

Hasil Rekapitulasi <i>Post-Test</i>		
Keterangan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Mean	74.59	80.56
Skor Maksimum	90	89
Skor Minimum	67	61
Jumlah Responden	32	32

Berdasarkan data perolehan nilai pretest pada dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 74.59 dari jumlah skor minimum 64 skor maksimum 90. Sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 80.56 dari jumlah skor minimum 61 dan skor maksimum 89.

Berdasarkan hasil uji korelasi, diperoleh nilai r_{bs} 0,562 dimana t tabel 1,669 jika dilihat hasil uji ini didapatkan r hitung sebesar 0,562 yang berarti tingkat korelasi dan kekuatan hubungan kuat. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan jumlah seluruh siswa 64, maka df $64-2=62$. Dari tabel distribusi t untuk uji 2 pihak, nilai t tabel sebesar 1,669. Maka diperoleh nilai t hitung sebesar 7,882 dan t tabel 1,669, "Terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas XI SMK NU Ungaran".

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada motivasi belajar kelas kontrol. Pada kelas eksperimen rata-rata nilai pretest 79.37 naik menjadi 80.56 pada saat posttest. Sedangkan kelas kontrol rata-rata nilai pretest 74.12 naik menjadi 79.37 saat posttest. Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi karena siswa tertarik dalam proses belajar mengajar. Peningkatan motivasi belajar tersebut menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil penelitian ini didukung oleh teori-teori yang ditemukan sebelumnya. Pengertian dari TGT adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang diharapkan bisa membantu peserta didik memahami materi yang tercakup dalam sebuah materi pelajaran. Pengambilan model pembelajaran kooperatif dikarenakan strategi pembelajarannya yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan dalam kegiatan belajar (Irhamy dan Hidayat, 2018).

Pramita & Agustini (2016:338) menyatakan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan yang digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Popularitas permainan ini tidak hanya karena sifatnya yang menghibur, tetapi juga karena efektivitasnya dalam membangun interaksi, konsentrasi, dan semangat kompetitif. Ketika permainan ular tangga diintegrasikan ke dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), daya tariknya semakin meningkat karena siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar secara aktif melalui mekanisme permainan yang terstruktur dan berbasis akademik.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, permainan ular tangga dalam model TGT berfungsi sebagai media yang menyenangkan sekaligus edukatif. Setiap langkah dalam permainan mengandung soal atau tantangan yang harus dijawab oleh siswa, sehingga mereka terdorong untuk memahami materi dengan lebih baik agar dapat melanjutkan permainan dan memenangkan turnamen. Situasi ini menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif, di mana siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif.

Menurut Hamzah dalam (Anam, 2019:8) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku. Motivasi

belajar pada umumnya suatu kekuatan psikologis yang mendorong individu untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran demi mencapai tujuan. Motivasi belajar ini melalui beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan untuk terus belajar, harapan dan cita-cita masa depan yang ingin diraih melalui pendidikan, pemberian penghargaan untuk semangat belajar, serta kegiatan yang menarik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar, salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar adalah TGT Ular Tangga.

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah disampaikan, sesuai dengan pengujian hipotesis pada penelitian yang menggunakan uji korelasi *biserial* dan uji *t*, diperoleh hasil *t*-hitung sebesar 7,882 dan untuk *t* tabel diperoleh nilai sebesar 1,669. Hasil *t* hitung lebih besar daripada *t*-tabel ($7,882 > 1,669$), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya “Terdapat Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas XI SMK NU Ungaran”.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi R. *Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. JINoP (Jurnal Inov Pembelajaran)*. 2015;1(1):77-89.
- Herawati, E. L. (2022). *Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019/2020. Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 117-125.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2018). *Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya*, 5(1), 46-55.
- Novitasari, n. (2016). *Penggunaan model problem based learning (pbl) untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa materi rangka (penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas iv sd negeri bojongloa 5 kota bandung tahun pelajaran 2016/2017)*. Fkip unpas.
- Novitasari, W. (2017). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tutor Sebaya Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Mts Al-Azhar Bl'ibadillah. Jurnal Eksakta*, 2(1), 1-9.
- Pardede, D. A., Jubi, J., Inrawan, A., & Putri, J. A. (2019). *Analisis Likuiditas, Solvabilitas Dan Kebijakan Dividen Dapat Meningkatkan Nilai Perusahaan Pada PT Kebelindo Murni, Tbk Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia. SULTANIST: Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 7(1), 64-71.
- Rahman, A. A., & Hotmaria Menanti, S. (2015). *Perbandingan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dengan Team Game Tournament (TGT) di SD Islam Khalifah Annizam. Jurnal Bina Gogik*, 2(1).

- Rizal, A. S. (2023). *Inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital. Attanwir: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1), 11-28.
- Shobirin, M., & Rochmana, S. (2017). *Meningkatkan Prestasi Belajar Ipa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Pada Materi Benda Dan Sifatnya: Studi pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang. Elementary: Jurnal ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 91-106.
- Sarwenda, S. (2015). *efektivitas penerapan model pembelajaran bamboo dancing terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas xi jurusan teknik komputer dan jaringan (tkj) smk negeri 2 palopo. institut agama islam negeri palopo.*
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yayuk, S., & Sugiyono, S. (2019). *Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah dan biaya pendidikan terhadap kualitas proses belajar mengajar dan dampaknya dengan kompetensi lulusan SMK di kabupaten Gunungkidul. Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(1), 84-96.