

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar Siswa

Suci Puspita Rini¹, Neng Sholihat², Defrizal Hamka³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan IPA, FKIP, Universitas Muhammadiyah Riau
Jl. Tuanku Tambusai, Pekanbaru, 28294 Riau

e-mail: ¹puspitarinisuci809@gmail.com, ²nengsholihat@umri.ac.id,
³edefrizalhamka@umri.ac.id

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif jenis Teams Games Tournament (TGT) yang didampingi oleh permainan ular tangga terhadap motivasi siswa dalam memahami materi klasifikasi makhluk hidup. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain kontrol pascatest saja. Sampel penelitian terdiri dari 21 siswa dari kelas kontrol dan 22 siswa dari kelas eksperimen di SMP yang dipilih menggunakan metode purposive sampling. Data motivasi belajar dikumpulkan melalui kuesioner berskala 1-4 yang mencakup 20 pernyataan, kemudian dianalisis dengan uji Mann-Whitney U. Temuan penelitian menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yang bernilai 0,000 (kurang dari 0,05) menunjukkan perbedaan signifikan dalam motivasi belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Rata-rata motivasi belajar di kelas eksperimen (63) lebih tinggi daripada kelas kontrol (51), dengan kelas eksperimen didominasi oleh siswa yang memiliki motivasi tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT yang dilengkapi dengan ular tangga memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: motivasi belajar, model kooperatif, Teams Games Tournament, ular tangga, klasifikasi makhluk hidup

Abstract

This research explores how the Teams Games Tournament (TGT) collaborative learning approach, enhanced by the "Snakes and Ladders" game, influences student motivation in grasping the classification of living organisms. A post-test only method with a control group design using a quasi-experimental approach was utilized. The study sample included 21 students from the control group and 22 students from the experimental group at SMP, chosen through purposive sampling. Data on learning motivation was gathered through a 20-question survey employing a 1–4 scale and later evaluated using the Mann-Whitney U test. The results indicated an Asymp. Sig. A (2-tailed) value of 0.000 (below 0.05) signifies a notable difference in learning motivation between the control and experimental groups. The experimental group achieved a greater average learning motivation score (63) than the control group (51), as the experimental class mainly included students with increased motivation levels. The TGT teaching model, paired with the "Snakes and Ladders" game, greatly influences the improvement of student motivation to learn

Keywords: learning motivation, cooperative model, Teams Games Tournament, snake and ladder game, classification of living organisms.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang dibuat untuk membimbing dan mengajarkan siswa agar mereka dapat mengalami perubahan sikap dari tidak mengerti menjadi mengerti. Peserta didik menjadi pusat perhatian di setiap tahap proses pembelajaran [1]. Pendidikan yang efektif memerlukan penggunaan metode pengajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa secara maksimal [2].

Model pembelajaran yang efisien untuk meningkatkan motivasi belajar adalah model kolaboratif [2], yang melibatkan siswa bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang dengan variasi karakteristik di antara seluruh siswa [3]. Pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan belajar yang mengharuskan siswa berkolaborasi untuk mencapai target kelompok yaitu pengakuan, sehingga mampu meningkatkan interaksi sosial dan motivasi belajar dengan lebih efisien [4].

Motivasi belajar adalah faktor internal yang memicu individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam suatu bidang; siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi biasanya menunjukkan rasa ingin tahu yang besar dan semangat yang tinggi [5]. Menurunnya semangat belajar siswa dapat menyebabkan hasil belajar yang menurun, yang berdampak pada berkurangnya kualitas hasil pendidikan [6]. Unsur tentang diri sendiri, tantangan dalam memahami konsep, dan minimnya rasa ingin tahu termasuk faktor-faktor intrinsik yang memengaruhi motivasi belajar siswa. Sementara itu, metode pengajaran yang tidak menarik, fasilitas belajar yang terbatas, serta kurangnya dukungan dari guru atau orang tua merupakan faktor ekstrinsik yang berperan [7].

Salah satu cara yang dianggap berhasil untuk meningkatkan motivasi belajar yang minim adalah pendekatan kooperatif yang disebut dengan Teams Games Tournament (TGT) [8]. Aktivitas bermain dalam metode TGT dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan memberikan kesempatan untuk berinteraksi serta bertukar ide dalam menghadapi tantangan dalam pembelajaran [9]. Salah satu media yang dapat mendukung penerapan TGT adalah permainan ular tangga, yang melibatkan beberapa pemain dengan menggunakan dadu, pion, dan papan permainan [10].

Dari hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan model TGT bersama permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilaksanakan melalui tindakan kelas selama dua siklus di kelas IV SD menunjukkan bahwa penggunaan TGT dengan media ular tangga numerasi berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa [11]. Penelitian lain yang dilakukan dalam dua siklus juga menunjukkan bahwa penggunaan TGT dengan bantuan ular tangga berdampak positif pada aktivitas dan hasil belajar siswa [12].

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran ipa di sekolah pada 10 November 2025 menunjukkan bahwa siswa sering kali tidak fokus dan kurang antusias dalam kegiatan belajar, terutama pada materi klasifikasi makhluk hidup yang dianggap terlalu teoritis, sehingga mereka kehilangan semangat. Guru menyampaikan bahwa evaluasi terhadap motivasi belajar siswa secara khusus dan terencana belum pernah dilakukan sebelumnya.

Motivasi adalah elemen psikologis yang penting dalam pendidikan yang berfungsi untuk membimbing, mendorong, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Pemahaman guru mengenai motivasi siswa sangat krusial untuk mempertahankan dan meningkatkan semangat belajar, sebab siswa yang termotivasi akan menjalani proses belajar dengan lebih bahagia dan berpartisipasi secara aktif [14]. Siswa dengan motivasi berprestasi rendah sering kali mengalami kecemasan terhadap kegagalan serta ragu untuk mengambil risiko dalam mencapai hasil belajar yang baik, sehingga peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan pengarah dalam proses belajar sangat krusial [15,16]

Indikator motivasi belajar dapat terlihat dari dedikasi dalam menyelesaikan tugas, ketahanan menghadapi tantangan, kemandirian, dan minat dalam proses pembelajaran [17]. Sondang dan Makmun yang disebut dalam [18] menambahkan ukuran seperti durasi, frekuensi kejadian, ketahanan, konsistensi, tingkat harapan, kualitas hasil, serta penekanan pada tujuan. Selanjutnya, Uno (2016) yang dirujuk dalam [19] menyebutkan enam indikator motivasi belajar, yaitu (1) hasrat dan semangat untuk mencapai keberhasilan, (2) dorongan serta kebutuhan

selama proses belajar, (3) harapan dan cita-cita di masa depan, (4) penghargaan dalam proses belajar, (5) aktivitas menarik saat belajar, serta (6) lingkungan belajar yang mendukung. Keenam indikator tersebut dijadikan pedoman dalam penelitian ini.

Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa perlu dilakukan secara berkelanjutan karena motivasi yang rendah tidak hanya disebabkan oleh siswa, tetapi juga dapat muncul dari guru yang kurang efektif dalam membangkitkan minat belajar [20]. Beragam tindakan yang dapat dilakukan oleh guru antara lain melibatkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, membangun suasana kelas yang menarik, memperkenalkan berbagai teknik pengajaran, dan memberikan penghargaan atas pencapaian siswa [21].

Berdasarkan masalah yang ditemukan di lapangan, penerapan model pembelajaran kooperatif TGT yang didukung dengan media permainan ular tangga dianggap sebagai solusi yang efektif, karena dapat mengalihkan fokus pembelajaran dari guru kepada siswa melalui diskusi kelompok dan kompetisi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan informasi yang ada, penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak model pembelajaran kooperatif TGT yang didukung oleh permainan ular tangga terhadap motivasi siswa dalam mempelajari materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMP.

2. Metode Penelitian

Dalam studi ini terdapat dua jenis kelompok dalam eksperimen kuasi, yaitu kelompok percobaan dan kelompok pembanding. Desain penelitian kuasi eksperimen yang digunakan adalah posttest satu kelompok dengan kontrol, yang fokus pada perbandingan perlakuan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok percobaan memperoleh perlakuan tertentu dengan cara mengikuti Turnamen Permainan Tim menggunakan ular tangga, sementara kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus dan hanya menggunakan metode konvensional tanpa adanya Turnamen Permainan Tim menggunakan ular tangga.

Tabel 1. Desain Penelitian Posttest Only Control Group

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	O
Kontrol	C	O

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu antara tanggal 25 Mei hingga 3 Juni 2026, di SMP Negeri 1 Kampa. Jumlah populasi dalam penelitian ini mencakup siswa-siswa dari SMP Negeri 1 Kampa untuk tahun ajaran 2025/2026. Sampel yang dianalisis terbagi menjadi dua kategori, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelas eksperimen diadakan di VII 2 yang terdiri dari 24 siswa, sedangkan kelas kontrol berada di VII 1 dengan jumlah siswa yang sama, yaitu 21 orang. Proses pengumpulan sampel untuk penelitian dilaksanakan dengan metode purposive sampling yang didasarkan pada pertimbangan hasil wawancara dengan para guru sekolah. Ada 3 kelas data, tetapi hanya dua yang diambil sebagai contoh, yaitu VII 1 dan VII 2.

2.1. Instrumen Penelitian

Sampel yang diteliti mencakup seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kampa pada tahun akademik 2025/2026. Kelas VII 2 ditunjuk sebagai kelompok eksperimen yang terdiri dari 22 siswa, sementara kelas VII 1 berfungsi sebagai kelompok kontrol dengan 21 siswa, yang dipilih melalui purposive sampling setelah berunding dengan guru. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner motivasi belajar siswa yang bertujuan untuk mengukur tingkat motivasi siswa yang mencakup aspek perhatian, minat, kepercayaan diri, dan kepuasan setelah menjalani pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT yang didukung oleh media permainan ular tangga. Dapat dilihat pada tabel 2 kisi kisi angket motivasi belajar

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

Indikator Motivasi Belajar	Jumlah Item
Harapan dan cita-cita sukses	3
Motivasi dan keinginan dalam belajar	2
Mimpi dan tujuan di masa depan	2
Apresiasi dalam belajar	1
Kegiatan belajar yang menarik	2
Tekun menghadapi tugas	1
Ulet menghadapi kesulitan	1
Menunjukkan minat terhadap pembelajaran	1
Lebih senang bekerja mandiri	1
Kreatif dalam belajar	1
Tanggung jawab dalam belajar	1
Dukungan lingkungan belajar	2
Jumlah	20

2.2. Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara kuantitatif melalui beberapa tahapan. Pertama, analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh skor tertinggi, skor terendah, dan rata-rata (mean) motivasi belajar pada masing-masing kelompok dengan rumus $\text{mean } X = \Sigma X/N$ [23], serta pengategorian skor motivasi menjadi tiga kategori, yaitu tinggi (61-80), sedang (41-60), dan rendah (20-40). Kedua, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel tiap kelompok kurang dari 50 responden, dengan data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 [24]. Ketiga, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene untuk mengetahui kesetaraan varians antar kelompok sebelum pengujian hipotesis, dengan data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 [25]. Keempat, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney U karena data tidak memenuhi asumsi normalitas maupun homogenitas secara penuh [26]. Hipotesis diterima jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) kurang dari atau sama dengan 0,05, yang menunjukkan perbedaan signifikan dalam motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

3. Hasil dan Pembahasan

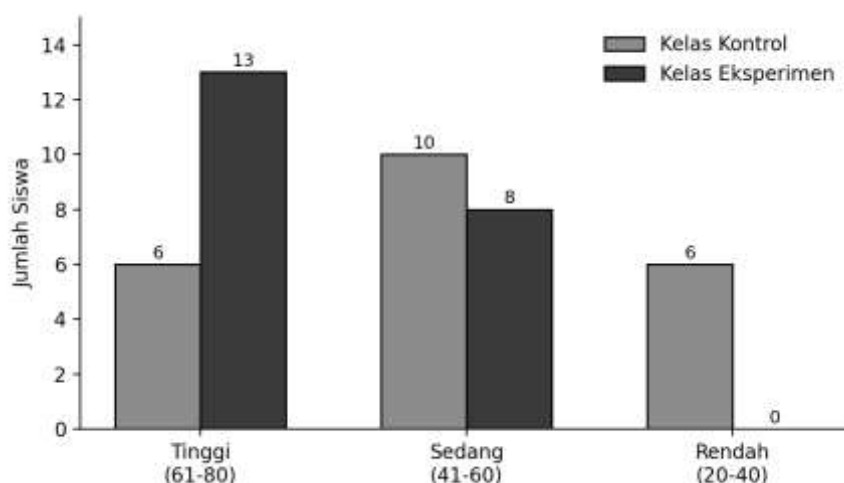
Data motivasi belajar siswa diperoleh dari angket yang terdiri atas 20 pernyataan berskala 1-4, sehingga skor maksimum yang dapat dicapai setiap siswa adalah 80. Deskripsi statistik skor motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Skor Angket Motivasi Belajar Siswa

Data Statistik	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Skor tertinggi	66	73
Skor terendah	34	49
Mean	51	63
N	21	22

Berdasarkan Tabel 3, skor motivasi belajar tertinggi maupun terendah pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata (mean) motivasi belajar kelas eksperimen (63) juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (51). Rentang skor kelas eksperimen yang lebih sempit (49-73) dibandingkan kelas kontrol (34-66) mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih konsisten dan tidak terdapat siswa dengan motivasi sangat rendah seperti pada kelas kontrol.

Motivasi belajar siswa selanjutnya dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi (61-80), sedang (41-60), dan rendah (20-40), sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Distribusi Kategori Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen

Pada kategori tinggi, kelas eksperimen terdiri dari 13 siswa, jauh lebih banyak dibandingkan kelas kontrol yang hanya memiliki 6 siswa. Pada kategori sedang, kelas kontrol memiliki lebih banyak siswa, yaitu 10 siswa, dibandingkan dengan 8 siswa di kelas eksperimen. Dalam kategori rendah, kelas kontrol hanya terdiri dari 6 siswa, sementara kelas eksperimen tidak memiliki siswa sama sekali dalam kategori itu. Distribusi ini mengindikasikan bahwa siswa dengan motivasi belajar tinggi lebih banyak terdapat di kelas eksperimen, sementara kelas kontrol didominasi oleh siswa dengan kategori sedang dan rendah.

Sebelum melaksanakan pengujian hipotesis, uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas perlu dilakukan terlebih dahulu. Hasil uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk ditunjukkan pada Tabel 4

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar

Kelas	N	Sig. (Shapiro-Wilk)	Keterangan
Kontrol	22	0,048	Tidak berdistribusi normal
Eksperimen	21	0,697	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi untuk kelompok kontrol adalah 0,048 (di bawah 0,05), yang menunjukkan bahwa data motivasi belajar di kelompok kontrol tidak berdistribusi normal, sementara kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,697 (di atas 0,05), yang menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Karena salah satu kelompok data tidak mengikuti distribusi normal, asumsi normalitas belum sepenuhnya terpenuhi.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar

Data Statistik	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
Motivasi Belajar	7,198	0,010	Tidak homogen

Berdasarkan Tabel 5, nilai signifikansi dari uji Levene untuk motivasi belajar adalah 0,010 (di bawah 0,05), yang menunjukkan bahwa varians motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen. Karena data belum sepenuhnya memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, penelitian ini menerapkan uji nonparametrik Mann-Whitney U untuk menguji hipotesis.

Tabel 6. Test Statistics Motivasi Belajar

Test Statistics	Motivasi Belajar
Mann-Whitney U	86,000
Wilcoxon W	339,00
Z	-3,528
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Merujuk pada Tabel 6, diperoleh nilai Mann-Whitney U sebanyak 86,000, Wilcoxon W sebanyak 339,00, dan Z sebanyak -3,528, dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) berhasil mendapatkan nilai 0,000. Dengan mencermati bahwa nilai signifikansi ini kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan dalam motivasi belajar antara siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan adanya perbedaan motivasi belajar antara kedua kelompok dapat diterima. Dengan kata lain, penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media permainan ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa SMP pada materi klasifikasi makhluk hidup..

Hasil uji Mann-Whitney U memperlihatkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Temuan tersebut memperkuat adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga dan siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Perbedaan tersebut tidak hanya terlihat berdasarkan hasil pengujian statistik, tetapi juga tercermin pada distribusi kategori motivasi belajar siswa. Berdasarkan data pengelompokan pada Gambar 1, jumlah siswa pada kelas eksperimen yang berada dalam kategori motivasi tinggi mencapai 13 siswa, sedangkan pada kelas kontrol hanya terdapat 6 siswa. Selain itu, tidak terdapat siswa pada kelas eksperimen yang berada dalam kategori motivasi rendah. Kondisi tersebut memberikan gambaran bahwa penerapan TGT berbantuan permainan ular tangga mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.

Perbedaan motivasi antara kedua kelompok dapat dipahami dari karakteristik pembelajaran yang diterapkan. Pada kelas eksperimen, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat dalam serangkaian aktivitas yang meliputi kerja kelompok, diskusi, pemecahan masalah, permainan, dan turnamen akademik. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk berkontribusi dalam kelompok dan menunjukkan pemahamannya melalui aktivitas permainan. Kondisi tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung lebih berpusat pada penjelasan guru. Variasi aktivitas pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan dan memberikan stimulus yang lebih kuat kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran sampai akhir.

Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen diduga berkaitan erat dengan karakteristik model TGT yang mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk melakukan diskusi, bekerja sama, dan berkompetisi secara sehat melalui turnamen akademik. Unsur permainan dan kompetisi dalam TGT dapat memberikan tantangan kepada siswa untuk memahami materi sekaligus memperoleh pencapaian dalam kelompoknya. Dalam

kondisi tersebut, siswa tidak hanya terdorong oleh keinginan untuk memperoleh hasil belajar yang baik, tetapi juga oleh kesempatan untuk berinteraksi dengan teman, menunjukkan kemampuan, dan memperoleh pengakuan atas kontribusinya dalam kelompok.

Penggunaan media ular tangga semakin memperkuat karakteristik tersebut karena konsep permainan yang telah dikenal oleh siswa dapat dikombinasikan dengan materi pembelajaran. Setiap langkah permainan dapat diarahkan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi klasifikasi makhluk hidup melalui pertanyaan atau tugas yang harus diselesaikan. Dengan demikian, media ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga menjadi sarana untuk mengintegrasikan aktivitas kognitif, interaksi sosial, dan unsur hiburan dalam satu kegiatan pembelajaran. Nuansa permainan menciptakan atmosfer belajar yang lebih santai, tetapi tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran. Kondisi ini memungkinkan siswa mengalami proses "bermain sambil belajar", sehingga aktivitas akademik tidak dirasakan sebagai kegiatan yang terlalu menekan atau membosankan.

Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat memberikan stimulus berupa tantangan dan umpan balik secara langsung. Ketika siswa berhasil menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas dalam permainan, mereka memperoleh pengalaman keberhasilan yang dapat memperkuat keyakinan terhadap kemampuan dirinya. Sebaliknya, ketika siswa mengalami kesalahan, kesempatan untuk mencoba kembali dan memperoleh bantuan dari anggota kelompok dapat mencegah munculnya rasa takut terhadap kegagalan. Proses tersebut menjadi penting dalam membangun motivasi karena siswa memperoleh pengalaman bahwa kesalahan merupakan bagian dari proses belajar, bukan semata-mata sesuatu yang harus dihindari. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang terbentuk melalui permainan dapat mendukung perkembangan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa.

Aspek kerja sama dalam model TGT juga menjadi salah satu faktor yang berpotensi menjelaskan tingginya motivasi siswa pada kelas eksperimen. Pembentukan kelompok memungkinkan siswa dengan kemampuan yang berbeda untuk saling membantu dalam memahami materi. Siswa yang memiliki penguasaan materi lebih baik dapat memberikan penjelasan kepada teman yang mengalami kesulitan, sedangkan siswa yang membutuhkan bantuan memperoleh kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi. Interaksi semacam ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih komunikatif dan memungkinkan siswa merasa menjadi bagian dari kelompok. Perasaan diterima dan memiliki peran dalam kelompok dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kompetisi yang terdapat dalam TGT juga berbeda dari kompetisi yang bersifat individual dan berpotensi menimbulkan tekanan. Dalam konteks penelitian ini, kompetisi diarahkan pada pencapaian kelompok sehingga keberhasilan setiap anggota memiliki kontribusi terhadap keberhasilan kelompok. Pola tersebut dapat mendorong siswa untuk saling memotivasi dan membantu agar kelompok memperoleh hasil yang optimal. Dengan demikian, kompetisi tidak semata-mata menjadi sarana untuk menentukan pemenang, tetapi menjadi stimulus bagi siswa untuk belajar lebih aktif, mempersiapkan diri, dan mempertahankan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan model TGT yang didukung oleh media permainan ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil serupa diperoleh pada penerapan model TGT dengan menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran fisika yang menunjukkan adanya peningkatan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran [28]. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan ke dalam model pembelajaran kooperatif dapat menciptakan kondisi belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa.

Dalam konteks pembelajaran IPA, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa model TGT memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar IPA siswa sekolah dasar [29]. Hal tersebut memperlihatkan bahwa karakteristik TGT yang menekankan kerja sama, permainan, dan kompetisi dapat diterapkan pada berbagai jenjang

pendidikan dan materi pembelajaran. Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media ular tangga dalam model TGT efektif meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas [11]. Kesamaan hasil tersebut memperkuat dugaan bahwa media permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi pembelajaran yang kurang menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan akademik.

Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen juga dapat dijelaskan berdasarkan konsep motivasi belajar. Motivasi belajar mencakup berbagai dorongan yang terdapat dalam diri siswa yang dapat menggerakkan aktivitas belajar, menjaga keberlangsungan proses pembelajaran, serta memberikan arah terhadap aktivitas tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai [17]. Berdasarkan konsep tersebut, motivasi tidak hanya berkaitan dengan keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran, tetapi juga berkaitan dengan ketekunan, perhatian, keaktifan, dan kesediaan siswa untuk berusaha mencapai tujuan pembelajaran. Model TGT berbantuan permainan ular tangga memberikan stimulus yang dapat memunculkan berbagai bentuk perilaku tersebut melalui kegiatan diskusi, permainan, pemberian tantangan, dan kompetisi.

Ketika pembelajaran disampaikan melalui metode yang lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung, siswa cenderung memiliki dorongan yang lebih besar untuk terlibat dalam pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran yang monoton dan terlalu berpusat pada guru dapat menyebabkan siswa lebih mudah kehilangan perhatian. Oleh karena itu, penggunaan TGT berbantuan ular tangga dapat dipandang sebagai upaya untuk mengubah pembelajaran menjadi kegiatan yang lebih interaktif. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku utama dalam aktivitas pembelajaran melalui proses berdiskusi, menjawab pertanyaan, bermain, dan berkompetisi.

Meskipun demikian, efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar tidak muncul secara otomatis. Keberhasilan penerapan model sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengorganisasikan setiap tahapan pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa pembentukan kelompok dilakukan secara heterogen, setiap anggota memperoleh kesempatan berpartisipasi, aturan permainan dipahami dengan baik, dan kompetisi berlangsung secara sehat. Pengelolaan tersebut penting karena kompetisi yang tidak terkendali justru dapat menimbulkan konflik, dominasi siswa tertentu, atau menurunkan kepercayaan diri siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih rendah. Oleh sebab itu, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang memastikan bahwa unsur permainan dan kompetisi tetap berada dalam kerangka tujuan pembelajaran [5].

4. Kesimpulan

Hasil penelitian dan analisis mengindikasikan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif berupa Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh permainan ular tangga memiliki dampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa terkait klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMP Negeri 1 Kampa. Hasil dari pengujian Mann-Whitney U menampilkan nilai Asimptotik. Indicate. (2-tailed) bernilai 0,000 (kurang dari 0,05), yang menunjukkan terdapat perbedaan signifikan dalam motivasi belajar antara kelompok kontrol dan eksperimen. Rata-rata motivasi belajar pada kelompok eksperimen (63) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (51), di mana kelompok eksperimen mencatat 13 siswa dengan motivasi tinggi dan tidak ada siswa dalam kategori rendah, sedangkan kelompok kontrol terdapat 6 siswa bermotivasi rendah. Guru dianjurkan untuk terus menggunakan model pembelajaran ini dengan menjaga variasi dalam pembentukan kelompok serta melaksanakan turnamen akademik yang terorganisir untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sementara peneliti selanjutnya disarankan untuk mengevaluasi penerapan model ini pada materi atau jenjang pendidikan yang beragam.

Daftar Pustaka

- [1] S. Rosanti, I. A. Pratiwi, M. Rustanto, and A. E. Budiono, "Peningkatan hasil belajar model TGT berbantuan media ular tangga di sekolah dasar," *Jurnal Satya Widya*, vol. 1, pp. 104–119, 2025.

-
- [2] A. Kurniawan and T. Setyabudi, "Penerapan pembelajaran kooperatif TGT melalui media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD," *Jurnal Jendela Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 143–151, 2024.
 - [3] A. Ester, C. Silalahi, F. Aryanti, and N. L. Futriani, "Studi literatur: Model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa sekolah dasar," *Journal on Education*, vol. 6, no. 4, pp. 18495–18509, 2024.
 - [4] N. N. Lathifa, K. Anisa, S. Handayani, and G. Gusmaneli, "Strategi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa," *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 69–81, 2024.
 - [5] B. I. Sappaile, Z. Ahmad, I. P. Agus, D. Hita, G. Razali, R. D. D. Lokita, *et al.*, "Model pembelajaran kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?" *Journal on Education*, vol. 6, no. 1, pp. 6261–6269, 2023.
 - [6] E. V. A. Julyanti, I. F. Rahma, O. D. W. Candra, and H. Nisah, "Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah pertama," *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, vol. 7, no. 1, pp. 7–11, 2021.
 - [7] U. A. Sari, W. Nadiroha, and A. Adrias, "Pelajaran IPA di sekolah dasar," *Jurnal Natural Science Educational Research*, vol. 8, no. 1, pp. 111–116, 2025.
 - [8] W. Ningsih, M. E. Sar, and H. Prasetyo, "Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran IPAS," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, pp. 246–259, 2025.
 - [9] A. Fauzi, S. Masrupah, U. Kh., and A. Chalim, "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa," *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 1, pp. 11–20, 2024.
 - [10] Mufidah, "Penerapan Teams Games Tournament dengan media ular tangga untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XII-IPS3 MAN 1 Jembrana," *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 3, no. 3, pp. 260–272, 2023.
 - [11] M. L. Allo, R. S. Situru, and I. H. Ramopoly, "Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media ular tangga numerasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD Kristen Anugrah Malango," *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, vol. 4, no. 3, pp. 3424–3433, 2025.
 - [12] F. Septi, Agusdianita, Yusnia, and D. Heryanto, "Penerapan pembelajaran Teams Games Tournament dengan media ular tangga untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs)*, vol. 8, no. 3, pp. 668–674, 2025.
 - [13] N. Fitriana, D. Anjani, and N. Sabrina, "Analisis artikel metode motivasi dan fungsi motivasi belajar siswa," *Indonesia Journal of Intellectual Publication*, vol. 1, no. 3, pp. 198–203, 2021.
 - [14] Jainiyah, F. Fahrudin, Ismiasih, and M. Ulfah, "Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa," *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, vol. 2, no. 6, pp. 1304–1309, 2023.
 - [15] Suharni, "Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa," *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, vol. 6, no. 1, pp. 172–184, 2021.
 - [16] D. Hamka and H. Purwanto, "Strategi Everyone is a Teacher Here (ETH) untuk meningkatkan hasil belajar pemahaman konsep sains fisika," 2021.
 - [17] E. Candra, D. Setiawan, and D. Ermawati, "Analisis motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan," *JLEB: Journal of Law Education and Business*, vol. 1, no. 2, pp. 139–146, 2023.
 - [18] M. Rachman, *Teori Belajar dan Motivasi*, 2015.
 - [19] Zamsir, R. Prajono, and S. M. Sar, "Pengaruh motivasi belajar dan persepsi kesadaran metakognisi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMAN 4 Wangi-Wangi," *Jurnal Jendela Pendidikan*, vol. 1, no. 3, pp. 134–148, 2021.
-

- [20] D. A. Ramadhani and Muhroji, “Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik di sekolah dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 4855–4861, 2022.
- [21] E. Maryati, M. Sholeh, M. R. Saputra, D. Viqri, and D. Enjelina, “Analisis strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas,” *JIEPP*, vol. 4, no. 2, pp. 165–170, 2024.
- [22] V. O. Utami, F. Sari, and Y. Darniyanti, “Pengaruh model Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar IPS,” *Jurnal Ika*, vol. 20, no. 2, pp. 58–65, 2022.
- [23] D. S. Putri and B. Santoso, “Persepsi mahasiswa angkatan 2015–2016 tentang penggunaan aplikasi Turnitin untuk mencegah tindak plagiarisme di Perpustakaan Universitas Bina Darma Palembang,” vol. 15, no. 2, 2022.
- [24] R. Sianturi, “Test normality as a condition of hypothesis testing,” *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, vol. 11, no. 1, pp. 1–14, 2025.
- [25] U. Usmadi, “Pengujian persyaratan analisis (uji homogenitas dan uji normalitas),” *Inovasi Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 50–62, 2020.
- [26] D. Selpia, M. Fathurrahman, M. Susilawati, N. Pratiwi, and R. Purnami, “Penerapan uji Mann-Whitney dalam perbandingan prestasi akademik mahasiswa statistika Universitas Hamzanwadi angkatan 2022 dan 2023,” vol. 1, no. 2, 2024.
- [27] Afrizal, I. R. Sulistiani, and L. N. A. B. Dina, “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar matematika,” *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 2, pp. 147–160, 2025.
- [28] T. Sundari, A. Purwanto, and E. Risdianto, “Pengaruh model kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dengan media ular tangga fisika terhadap minat, motivasi dan hasil belajar siswa SMPN 10 Kota Bengkulu,” *Jurnal Pembelajaran Fisika*, vol. 1, no. 1, pp. 106–113, 2017.
- [29] H. Bandaso and A. Sinring, “Pengaruh pembelajaran Team Games Tournament terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar,” *Journal Tunas Bangsa*, vol. 10, no. 2, pp. 105–121, 2023.
- [30] S. W. Naibaho, R. Elindra, and E. Y. Siregar, “Analisis faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa MTs Negeri 1 Tapanuli Tengah di saat pandemi Covid-19,” *Mathematic Education Journal (Mathedu)*, vol. 4, no. 2, 2021.