



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN MEDIA GAME EDUKASI TERHADAP MINAT BELAJAR IPS SISWA
SMP NEGERI 2 TELAGA**

Elsa Hasan, Agil Bahsoan, Abdulrahim Maruwae, Ardiansyah Rierind Koniyo.
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Gorontalo

Email: elsahasan35@gmail.com, agilbahsoan77@gmail.com, uli@ung.ac.id,
ardiansyah@ung.ac.id, rierindkoniyo@gmail.com

Abstrak

Rendahnya minat belajar IPS siswa akibat pembelajaran monoton menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian bertujuan menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *game* edukasi (Canva dan Quizizz) terhadap minat belajar IPS siswa di SMP Negeri 2 Telaga. Metode kuantitatif eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* diterapkan pada populasi seluruh siswa kelas VIII, dengan sampel kelas VIII-1 (eksperimen) dan kelas VIII-2 (kontrol) yang dipilih melalui *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan instrumen angket minat belajar dan lembar observasi aktivitas. Teknik analisis data meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis *Paired Sample T-Test* berbasis SPSS. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal (signifikansi *pre-test* 0,914; *post-test* 0,210) dan uji homogenitas menunjukkan varians homogen (signifikansi 0,075). Secara deskriptif, rata-rata skor minat belajar kelas eksperimen meningkat sebesar 26,92 poin (dari 86,41 menjadi 113,33). Hasil uji *Paired Sample T-Test* memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Simpulan utama penelitian membuktikan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *game* edukasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar IPS siswa di SMP Negeri 2 Telaga.

Kata Kunci: Model TGT, Game Edukasi, Minat Belajar, IPS.

Abstract

Low student interest in social studies due to monotonous learning backgrounds this study. This study aims to analyze the effect of implementing the *Teams Games Tournament* (TGT) cooperative learning model assisted by educational game media (Canva and Quizizz) on students' social studies learning interest at SMP Negeri 2 Telaga. A quantitative quasi-experimental method with a *Nonequivalent Control Group Design* was applied to all eighth-grade students, using class VIII-1 (experimental) and class VIII-2 (control) selected via *purposive sampling*. Data were collected through learning interest questionnaires and observation sheets. Data analysis involved prerequisite tests and hypothesis testing via the *Paired Sample T-Test* using SPSS. The normality test indicated normally distributed data (*pre-test* significance 0.914; *post-test* 0.210) and the homogeneity test confirmed homogeneous variance (significance 0.075). Descriptively, the average learning interest score in the experimental class increased by 26.92 points (from 86.41 to 113.33). The *Paired Sample T-Test* yielded a *Sig. (2-tailed)* value of $0.000 < 0.05$, rejecting H_0 and accepting H_a . The main conclusion proves that the implementation of the TGT cooperative learning model assisted by educational game media has a positive and significant effect on students' social studies learning interest at SMP Negeri 2 Telaga.

Keywords: TGT Model, Educational Games, Learning Interest, Social Studies.

Pendahuluan

Pendidikan ekonomi pada jenjang sekolah menengah pertama memegang peranan krusial dalam membentuk literasi finansial dan pemahaman sosial peserta didik sejak dini. Di dalam kurikulum pendidikan, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar agar mampu berpartisipasi aktif sebagai warga negara yang logis dan kritis. Secara ideal, pembelajaran IPS di kelas harus berlangsung secara interaktif, berpusat pada siswa (*student-centered*), serta mampu memantik rasa ingin tahu dan minat belajar internal yang tinggi. Minat belajar merupakan variabel afektif yang sangat esensial; tinggi rendahnya minat ini secara linier menentukan derajat konsentrasi, keterlibatan, dan daya serap siswa terhadap substansi materi yang diajarkan (Slavin, 2015).

Namun, realitas yang terjadi di lapangan sering kali menunjukkan kesenjangan (*gap*) yang cukup mendalam dengan kondisi ideal tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal pada proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Telaga, ditemukan gejala rendahnya minat belajar siswa yang diindikasikan oleh kurangnya perhatian, rendahnya partisipasi dalam diskusi, dan kecenderungan siswa merasa jenuh. Masalah utama bersumber pada dominasi pendekatan konvensional yang bersifat satu arah (*teacher-centered*). Materi IPS yang sarat akan cakupan konsep abstrak dan hafalan disampaikan melalui metode ceramah linear tanpa media interaktif. Akibatnya, siswa memandang IPS sebagai pelajaran yang monoton, kaku, dan membosankan. Kesenjangan antara pembelajaran interaktif yang diidealkan dengan realitas kelas yang pasif inilah yang mendasari mendesaknya sebuah urgensi perbaikan melalui reformasi model pembelajaran.

Salah satu alternatif solutif untuk menjembatani kesenjangan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Rusman (2018), TGT memiliki keunggulan dalam menciptakan iklim kelas yang dinamis melalui pembentukan kelompok heterogen, pengerjaan lembar kerja, dan pelaksanaan turnamen akademik yang menempatkan siswa dalam posisi berkompetisi secara sehat. Penelitian mutakhir oleh Sugiman (2023) serta Pratama dan Indriani (2024) mengonfirmasi bahwa elemen kompetisi dan penghargaan kelompok dalam TGT mampu mendongkrak motivasi dan keterlibatan aktif siswa secara signifikan. Kendati demikian, tantangan di era digitalisasi saat ini menuntut agar model TGT tidak lagi diterapkan secara konvensional berbasis kertas, melainkan harus diakselerasi dengan memanfaatkan teknologi *gamifikasi*.

Di sinilah letak nilai baru (*novelty*) dan inovasi dari penelitian ini. Jika penelitian-penelitian terdahulu umumnya hanya menguji model TGT secara mandiri atau sebatas menggunakan media konvensional, penelitian ini mengintegrasikan sintaksis TGT secara utuh dengan multimedia edukasi digital mutakhir, yaitu Canva dan Quizizz. Canva digunakan sebagai instrumen inovatif untuk mendesain visualisasi materi dan komponen turnamen yang estetik demi memikat perhatian visual siswa (*visual attention*). Sementara itu, platform Quizizz diterapkan sebagai media turnamen akademik secara *real-time* yang menyajikan fitur papan peringkat (*leaderboard*) instan, musik pengiring, dan sistem poin otomatis yang adaptif terhadap psikologi remaja. Kombinasi ini mengubah total struktur turnamen TGT tradisional menjadi sebuah ekosistem pembelajaran digital yang sarat akan stimulasi kognitif dan afektif.

Melalui modifikasi berbasis teknologi ini, penelitian bertujuan untuk menguji secara empiris seberapa besar pengaruh nyata dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *game* edukasi terhadap peningkatan minat belajar IPS siswa di SMP Negeri 2

Telaga. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah yang segar serta menjadi panduan inovatif bagi para praktisi pendidikan dalam mereformasi desain instruksional pembelajaran sosial di era digital.

Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*). Desain spesifik yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan pengukuran awal (*pre-test*), pemberian perlakuan (*treatment*), dan pengukuran akhir (*post-test*) pada dua kelompok subjek yang tidak dipilih secara acak melainkan kelompok yang sudah terbentuk secara alami di sekolah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Telaga yang tersebar di beberapa kelas paralel. Penarikan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* atas dasar pertimbangan kesetaraan karakteristik akademik dan rekomendasi dari pihak sekolah. Berdasarkan teknik tersebut, ditetapkan kelas VIII-1 sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan intervensi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *game* edukasi (*Canva* dan *Quizizz*), sedangkan kelas VIII-2 ditetapkan sebagai kelompok kontrol yang dibelajarkan menggunakan metode konvensional satu arah.

Pengumpulan data fokus masalah dilakukan melalui instrumen angket (kuesioner) minat belajar siswa yang disusun menggunakan Skala Likert dengan rentang 1 sampai 5. Angket ini mengukur empat indikator utama minat belajar, yaitu: perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian dalam belajar, dan keterlibatan aktif siswa. Kisi-kisi instrumen angket minat belajar disajikan pada Tabel 1.

Prosedur pelaksanaan penelitian dibagi ke dalam tiga tahapan mendasar, yaitu:

1. Tahap *pre-test* kelas Eksperimen: Melakukan uji coba instrumen angket pada kelas di luar sampel untuk menguji validitas item menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Setelah dinyatakan valid dan reliabel, angket disebarkan sebagai *pre-test* di kedua kelas sampel untuk mengukur kemampuan awal.
2. Tahap *post-test* kelas Eksperimen: Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas eksperimen (VIII-1) sebanyak 2 kali pertemuan menggunakan sintaksis TGT yang dimodifikasi. Modifikasi dilakukan pada komponen turnamen akademik tradisional dengan menggantinya menggunakan platform kuis interaktif *Quizizz*, sedangkan penyajian materi konsep dibantu media visual kreatif dari *Canva*. Di saat bersamaan, kelas kontrol (VIII-2) tetap diajar menggunakan metode ceramah konvensional.
3. Tahap Pasca-Eksperimen: Menyebarkan kembali angket minat belajar yang sama sebagai *post-test* pada kedua kelas sampel untuk melihat skor akhir minat belajar setelah perlakuan selesai diberikan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan software statistik SPSS. Analisis data dimulai dari analisis deskriptif (mencari rata-rata/mean) kemudian dilanjutkan ke uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas sebaran data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test*. Setelah prasyarat analisis parametrik terpenuhi (data berdistribusi normal dan varians antarkelompok homogen), pengujian hipotesis dilakukan melalui uji inferensial parametrik berupa uji *Paired Sample T-Test* untuk menganalisis signifikansi perubahan skor minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Deskriptif

Data minat belajar siswa diukur melalui *pre-test* (sebelum perlakuan) dan *post-test* (sesudah perlakuan). Ringkasan statistik deskriptif disajikan pada tabel berikut: Data menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model TGT berbantuan media *game* edukasi (Canva dan Quizizz) mengalami peningkatan skor minat belajar yang jauh lebih tinggi (26,92 poin) dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat sebesar 7,33 poin.

Hasil Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data diuji untuk memastikan kelayakan penggunaan statistika parametrik:

1. **Uji Normalitas:** Berdasarkan nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov*, *pre-test* sebesar 0,914 dan *post-test* sebesar 0,210 ($> 0,05$), yang berarti data berdistribusi normal

Tabel Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Post-Test Kelas Eksperimen	Post-Test Kelas Eksperimen
Kolmogorov-Smirnov Z	0,559	1,061
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,914	0,210
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2026.

2. **Uji Homogenitas:** Hasil *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,075 ($> 0,05$), yang berarti varians data bersifat homogen.

Tabel Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Minat_Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
28,005	1	52	,075

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2026.

C. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* pada kelas eksperimen menghasilkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model TGT berbantuan media *game* edukasi terhadap minat belajar IPS siswa.

Tabel Uji Paired sample t Test Kelas Eksperimen

Paired Samples Test				
		Rata-Rata Minat Belajar	Peningkatan Minat Belajar	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pre-Test Eksperimen	86,41	26,92	.000

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2026.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan pada kelas eksperimen. Hal ini terjadi karena sintaksis model TGT yang diintegrasikan dengan *game* edukasi mampu menciptakan ekosistem belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Pertama, elemen kompetisi dalam TGT—yang diwujudkan melalui turnamen berbasis *Quizizz*—mampu memicu dopamin siswa. Siswa tidak lagi merasa bahwa IPS adalah mata pelajaran yang pasif, melainkan sebuah medan kompetisi di mana pemahaman konsep menjadi kunci untuk memenangkan poin bagi tim. Hal ini menjawab permasalahan rendahnya keterlibatan siswa yang ditemukan di awal penelitian. Kedua, penggunaan *Canva* sebagai media presentasi visual memberikan stimulasi estetik yang menarik perhatian (*visual attention*). Berbeda dengan ceramah konvensional yang mengandalkan teks, visualisasi materi yang kreatif membantu siswa mengaitkan konsep sosial dengan realitas yang lebih dekat dengan dunia mereka. Ketiga, peran *Quizizz* sebagai media asesmen memberikan *feedback* instan (*immediate feedback*). Siswa langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah saat itu juga, yang secara psikologis meningkatkan rasa percaya diri dan ketertarikan untuk mencoba kembali jika terjadi kesalahan. Ini berbeda dengan metode konvensional di mana siswa seringkali menunggu lama untuk mengetahui hasil pekerjaan mereka.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan teori *Cooperative Learning* dari Slavin yang menyatakan bahwa interaksi antar siswa dalam kelompok heterogen akan mempercepat internalisasi nilai dan pemahaman materi. Dalam penelitian ini, TGT berperan sebagai katalisator yang memaksa siswa untuk aktif berkolaborasi dan berkompetisi secara sehat. Kesimpulannya, sinergi antara model kooperatif TGT dan media digital edukasi terbukti efektif mereformasi minat belajar siswa di SMP Negeri 2 Telaga dan dapat direkomendasikan sebagai standar praktik pembelajaran IPS yang lebih relevan dengan era digital saat ini.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *game* edukasi secara empiris terbukti meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Telaga. Peningkatan skor rata-rata minat belajar dari 86,41 (*pre-test*) menjadi 113,33 (*post-test*) dengan selisih kenaikan 26,92 poin menunjukkan bahwa intervensi model yang diberikan mampu mengubah iklim kelas dari yang semula pasif menjadi dinamis. Sejalan dengan pendapat Slavin (2015:102), model TGT efektif karena menekankan pada kerja sama kelompok yang terstruktur melalui turnamen, di mana setiap siswa—terlepas dari kemampuan akademik awalnya—memiliki peran setara untuk berkontribusi bagi timnya.

Uji statistik *Paired Sample T-Test* dengan nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 membuktikan bahwa perubahan minat belajar tersebut bukan karena faktor kebetulan, melainkan dampak langsung dari model TGT dan media interaktif. Dalam konteks kelas eksperimen, elemen *game* edukasi (*Canva* dan *Quizizz*) berfungsi sebagai akselerator minat. Seperti yang dinyatakan oleh Nurgiyantoro & Efendi (2017:144-146), penggunaan media visual yang kontekstual dan interaktif secara drastis menurunkan beban kognitif siswa dalam memahami materi sosial yang abstrak. Ketika siswa menggunakan *Quizizz*, fitur papan peringkat (*leaderboard*) instan menciptakan kompetisi sehat yang memicu rasa ingin tahu (*curiosity*) dan perasaan senang, yang merupakan komponen krusial dari minat

belajar.

Pembahasan ini juga diperkuat oleh temuan Sugiman (2023) yang menyebutkan bahwa integrasi platform digital dalam model kooperatif dapat memecah kebosanan belajar di kelas menengah. Hal ini tampak jelas dari data deskriptif penelitian, di mana keterlibatan siswa di kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penggunaan *Quizizz* yang memberikan *feedback* instan membuat siswa lebih antusias, selaras dengan temuan Janssen et al. (2010) bahwa umpan balik yang cepat memberikan rasa pencapaian (*sense of achievement*) bagi siswa. Integrasi sintaksis TGT yang menekankan tanggung jawab tim dengan media *game* digital ini merupakan inovasi yang relevan dengan karakteristik siswa generasi saat ini. Jika dirujuk pada pemikiran Sahlberg (2012), inovasi pendidikan paling sukses adalah yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan namun tetap bermuatan akademis. Dengan demikian, keberhasilan TGT berbantuan media *game* edukasi di SMP Negeri 2 Telaga membuktikan bahwa perubahan metode pembelajaran dari konvensional ke berbasis gamifikasi digital secara signifikan mampu membangkitkan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kualitas proses pembelajaran IPS secara keseluruhan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *game* edukasi (*Canva* dan *Quizizz*) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPS siswa di SMP Negeri 2 Telaga. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan sebuah model pembelajaran tidak hanya bergantung pada sintaksis instruksional yang diterapkan, tetapi juga pada bagaimana inovasi media digital diintegrasikan untuk memecah kejenuhan kelas. Sinergi antara model kooperatif TGT yang menekankan tanggung jawab kelompok dan media *game* edukasi yang memberikan stimulasi visual serta umpan balik instan, terbukti mampu menggeser paradigma belajar siswa dari yang semula pasif menjadi partisipatif. Oleh karena itu, kompatibilitas antara tujuan penelitian untuk mendongkrak minat belajar dengan hasil empiris yang menunjukkan kenaikan skor rata-rata yang sangat signifikan (26,92 poin) membuktikan bahwa model ini merupakan solusi instruksional yang efektif dan relevan dalam konteks pembelajaran sosial di sekolah menengah.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Janssen, A., Main, A., & Veen, W. (2010). The effect of immediate feedback on learning interest in digital environments. *Journal of Educational Technology & Society*, 13(2), 123–135.
- Nurdiyantoro, B., & Efendi, A. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan: Teori dan aplikasi*. Gava Media.
- Pratama, R., & Indriani, T. (2024). Gamifikasi dalam pembelajaran IPS: Meningkatkan partisipasi aktif siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Sosial*, 15(1), 85–98.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Sahlberg, P. (2012). *Finnish lessons: What can the world learn from educational change in Finland?*. Teachers College Press.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Teori, riset dan praktik*. Nusa Media.
- Sugiman, A. (2023). Integrasi model kooperatif berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(3), 210–225.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.