

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA GENIALLY
BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR GUGUS
IV KECAMATAN MANGGALA KOTA MAKASSAR**

*THE INFLUENCE OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
LEARNING MODEL ASSISTED BY GENIALLY MEDIA BASED ON
GAMIFICATION IN THE MOTIVATION AND SOCIAL STUDIES
LEARNING OUTCOMES OF CLASS V STUDENTS OF CLUSTER IV
ELEMENTARY SCHOOL MANGGALA DISTRICT MAKASSAR CITY*

TESIS

Oleh :

TRESNAWATI TAHIR

NIM: 105061100122

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2025**

TESIS

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *GENIALLY* BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR GUGUS IV KECAMATAN MANGGALA KOTA MAKASSAR

Yang Disusun dan Diajukan oleh

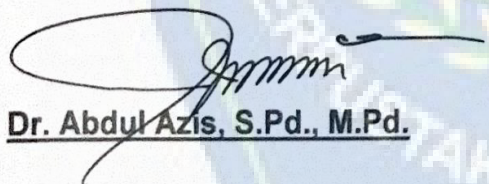
TRESNAWATI TAHIR

Nomor Induk Mahasiswa: 105061100122

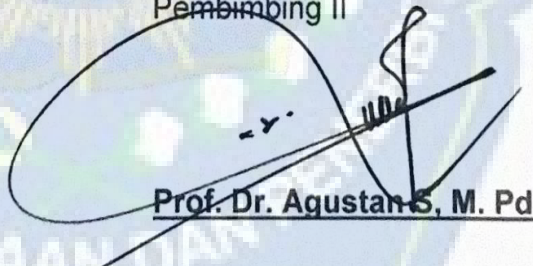
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada tanggal 16 Agustus 2024

**Menyetujui
Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

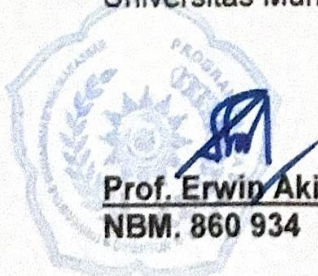

Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

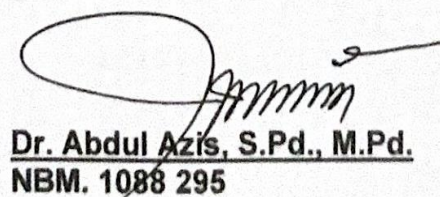

Prof. Dr. Agustan S, M. Pd

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Makassar


Prof. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Dasar


Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1088 295

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Genially* Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar

Nama Mahasiswa : Tresnawati Tahir

NIM : 105061100122

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 16 Agustus 2024 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 08 September 2025

Tim Penguji

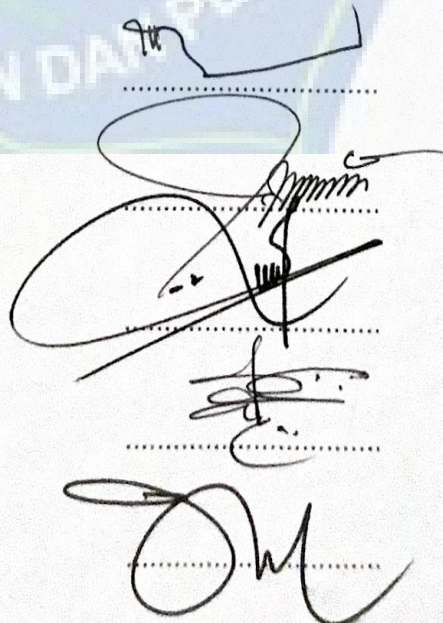
Dr. Muhammad Akhir, S. Pd., M. Pd.
(Pemimpin / Penguji)

Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing I / Penguji)

Prof. Dr. Agustan S, M. Pd
(Pembimbing II / Penguji)

Kaharuddin, S. Pd., M. Pd., Ph. D
(Penguji)

Dr. Jamaluddin Arifin, M. Pd
(Penguji)



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Tresnawati Tahir

Nim : 105061100122

Program studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis ini yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, Saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 16 Agustus 2024

Tresnawati Tahir

MOTTO

Pendidikan bukan sekedar mencetak nilai tinggi, tetapi membentuk manusia seutuhnya yang berilmu, berakhlak, dan berdaya guna. Seorang guru hadir bukan hanya untuk mengajar, melainkan untuk menyalakan motivasi, menuntun dengan keteladanan, serta menciptakan perubahan menuju generasi yang tangguh, bijaksana, dan siap menghadapi tantangan zaman dengan kesadaran dan tanggung jawab.

Kepersembahkan karya ini buat:

**Orang tua, saudara dan sahabatku
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan.**

ABSTRAK

Tresnawati Tahir. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Genially* Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar. Program studi Magister Pendidikan Dasar Fakultas Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, Pembimbing Dr. Hj. Hidayah Quraissy, M. Pd dan Dr. Agustan S, M. Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan *quasi eksperimental design*. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam bentuk *nonequivalent control group desain*. Penarikan sampel menggunakan teknik sampling acak (*random sampling*) sehingga jumlah sampel sebanyak 51 siswa, dengan 21 siswa dalam kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan *Genially*, dan 30 siswa dalam kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes motivasi dan tes hasil belajar sebelum dan setelah intervensi. Analisis data dilakukan menggunakan uji independent sample t test untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen pada kondisi pre dan post penerapan model, serta uji MANOVA untuk melihat pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar secara bersama-sama. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan *Genially* menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol dalam kedua variabel tersebut ($p < 0.05$). Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Genially* Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), *Genially*, Gamifikasi, Motivasi belajar, Hasil belajar

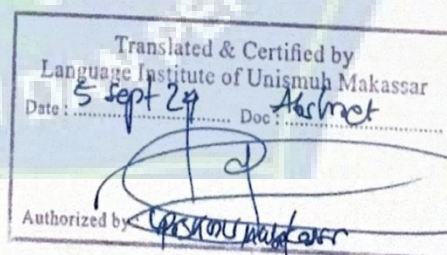
ABSTRACT

Tresnawati Tahir, 2024. The Influence of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Genially Media Based on Gamification in the Motivation and Social Studies Learning Outcomes of Class V Students of Cluster IV Elementary School, Manggala District, Makassar City. Supervised by Hj. Hidayah Quraish and Agustan S.

The aim of this research was to determine the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by gamification-based Genially media on the motivation and social studies learning outcomes of class V students of Cluster IV Elementary School, Manggala District, Makassar City.

This type of research was quantitative research with a quasi experimental design. The experimental research design used was in the form of a nonequivalent control group design. Sampling used a random sampling technique so that the total sample were 51 students, with 21 students in the experimental group who received learning using the TGT model assisted by Genially, and 30 students in the control group who received conventional learning. Data was collected through motivation tests and learning outcomes tests before and after the intervention. Data analysis was carried out using the independent sample t-test to compare learning outcomes between the experimental groups in the pre and post model implementation conditions, as well as the MANOVA test to see the influence on motivation and learning outcomes together. The research results showed that there were significant differences in increasing motivation and learning outcomes between the two groups. The experimental group using the Genially assisted TGT model showed a more significant improvement compared to the control group in both variables ($p < 0.05$). Based on these results, it can be concluded that there is any significant influence in the used of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Gamification-Based Genially Media on the Motivation and Social Studies Learning Outcomes of Students V of Cluster IV Elementary School, Manggala District, Makassar City.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Genially, Gamification, Learning motivation, Learning outcomes*



KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah Swt, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik. Serta salam dan salawat peneliti senantiasa hanturkan kepada baginda Nabi besar Muhammad Saw dan para sahabatnya yang telah memberi petunjuk dan cahaya bagi umat manusia. Adapun judul tesis yang diangkat dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah “pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantuan media genially berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar gugus IV kecamatan manggala kota Makassar”.

Peneliti mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya karena menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini dapat terselesaikan berkat dukungan kedua orang tua, para sahabat, teman dekat, dan keluarga, yang telah mencurahkan segala cinta dan kasih sayangnya, bantuan, motivasi, dan do’a terbaik kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi ini dengan baik, serta kesuksesan dan kebaikan bagi peneliti dunia dan akhirat.

Selanjutnya, Peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST, MT, IPU., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberi ruang bagi peneliti

untuk melaksanakan dan menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Makassar.

2. Prof. Erwin Akib, S. Pd, M. Pd, Ph. D Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberi izin dan kesempatan, serta memberi ilmu bagi peneliti selama proses studi di Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Dr. Abdul Azis, S. Pd, M. Pd Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam penyusunan tesis ini.
4. Dr. Abdul Azis, S. Pd, M. Pd Pembimbing 1 dan Prof. Dr. Agustan S, M. Pd Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya, memberi petunjuk, arahan dan bimbingan bagi peneliti dalam penyusunan tesis dari awal hingga akhir penyusunan tesis ini.
5. Para kepala sekolah dan guru di UPT SPF SD Inpres Bangkala I dan UPT SPF SD Inpres Bangkala II atas kerja sama dan bantuannya selama kegiatan penelitian ini berlangsung.

Kepada semua pihak yang telah memberi bantuan dan motivasi bagi peneliti yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini terdapat keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati peneliti berharap kritik, saran dan masukan dari berbagai pihak yang bersifat membangun untuk kemudian menjadi bahan perbaikan karya tesis

ini. Semoga hasil penelitian pengembangan bahan ajar ini dapat memberikan manfaat bagi guru, bagi pembaca dan bagi peneliti selanjutnya, demi tercapainya tujuan dan cita-cita negara serta kemajuan Pendidikan. Amin Allahumma Aamiin.

Makassar, Agustus 2024

Peneliti,

Tresnawati Tahir

NIM: 105.06.11.001.22



DAFTAR ISI

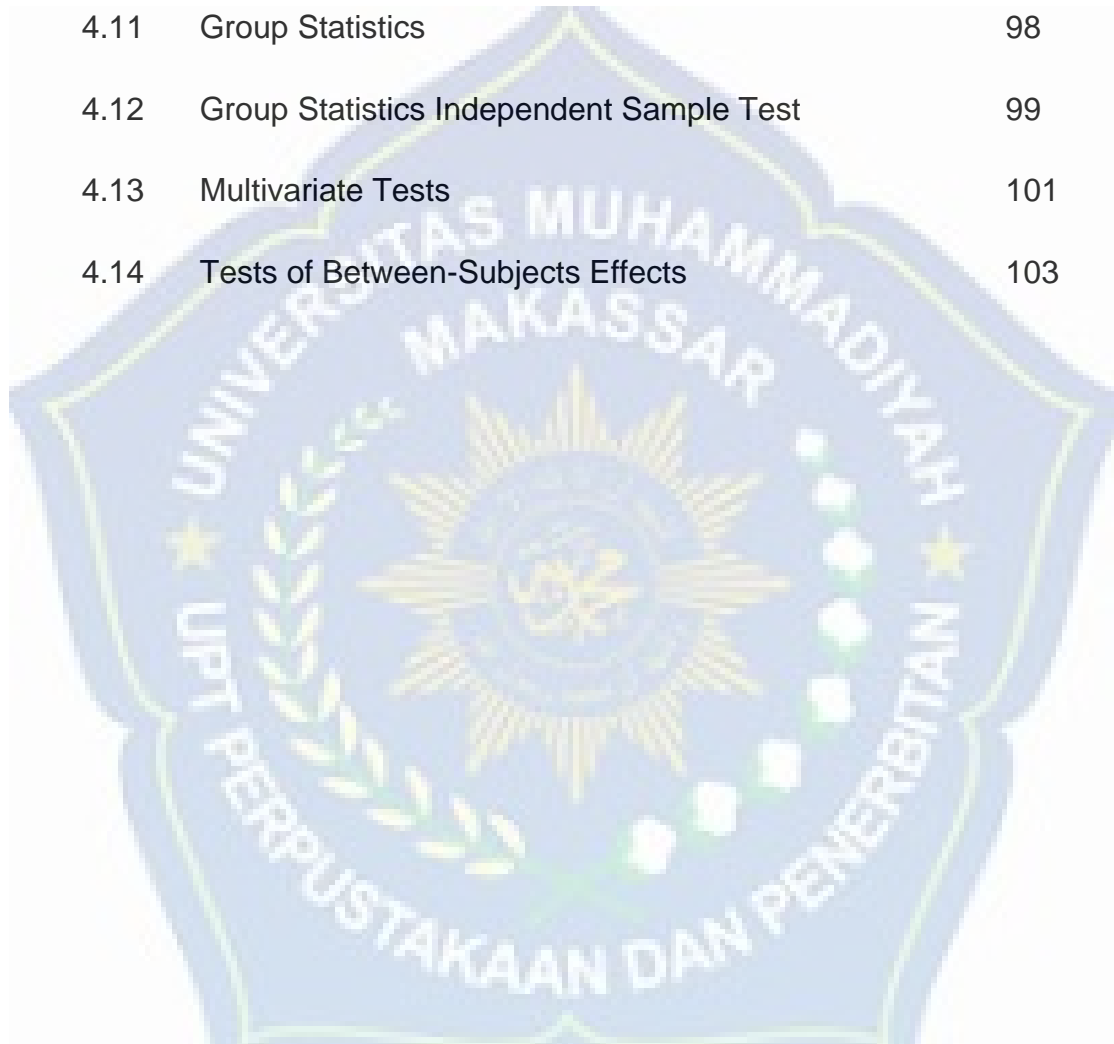
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	viv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian	15
D. Manfaat Penelitian	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Kajian Teori.....	18
1. Model Pembelajaran	18
2. <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	19
3. Media Genially berbasis gamifikasi.....	28

4. Motivasi Belajar	39
5. Hasil Belajar	42
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	51
C. Kerangka Pikir.....	55
D. Hipotesis	57
BAB III METODE PENELITIAN	58
A. Desain dan Jenis Penelitian	58
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	60
C. Populasi dan Sampel.....	61
D. Metode Pengumpulan Data.....	63
E. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian.....	67
F. Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Penelitian	74
B. Pembahasan.....	101
BAB V PENUTUP	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	116
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	125
LAMPIRAN	129

DAFTAR TABEL

Tabel	Teks	Halaman
2.1	Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT berbantuan media <i>Genially</i>	26
2.2	Indikator Hasil Belajar	51
2.3	Penelitian yang relevan	53
3.1	Desain Penelitian nonequivalent control group desain	60
3.2	Populasi Penelitian	62
3.3	Sampel Kelas	64
3.4	Indikator Angket Motivasi Belajar	66
3.5	Kategori Motivasi Belajar	71
3.6	Kategori Hasil Belajar	72
3.7	Kategori Tafsiran N-Gain	75
4.1	Kategori Motivasi Belajar Sebelum Penerapan Model	83
4.2	Kategori Motivasi Belajar Setelah Penerapan Model	85
4.3	Pretest Siswa	87
4.4	Kategori Pretest	88
4.5	Posttest	89
4.6	Kategori Posttest	91
4.7	Kategori Tafsiran N-Gain	93

4.8	Hasil Uji N-Gain Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	94
4.9	Group Statistics	95
4.10	Group Statistics Independent Sample Test	96
4.11	Group Statistics	98
4.12	Group Statistics Independent Sample Test	99
4.13	Multivariate Tests	101
4.14	Tests of Between-Subjects Effects	103



DAFTAR GAMBAR

Tabel	Teks	Halaman
2.1	Tampilan website <i>Genially</i>	36
2.2	Tampilan log in akun <i>Genially</i>	36
2.3	Tampilan halaman utama <i>Genially</i>	37
2.4	Tampilan Pilihan Template <i>Genially</i>	37
2.5	Tampilan memulai project baru	38
2.6	Tampilan akhir setelah pembuatan project	39
2.7	Tampilan <i>Export Project</i>	39
2.8	Bagan Kerangka Pikir	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membantu individu dalam mengembangkan potensi dirinya, agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman yang menuntut pemikiran logis, sistematis, kritis, kreatif, cerdas, terbuka, dan penuh rasa ingin tahu guna mencapai kehidupan yang holistik. Suatu negara dapat maju secara positif dan mengikuti perubahan zaman di era globalisasi dengan mengembangkan sistem pendidikan yang baik bagi warga negaranya dan menciptakan sumber daya manusia yang berdaya saing sehingga dapat berkembang di era globalisasi ini.

Mengenai tujuan pendidikan nasional, telah dijabarkan dalam Undang-Undang Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yaitu mengembangkan kemampuan, karakter, dan peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Secara detail dijelaskan bahwa tujuan pendidikan untuk menumbuhkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Sebagaimana dalam Firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadalah (58:11) tentang pentingnya mencari ilmu pengetahuan yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
 يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
 مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Terjemahan: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”

Selain itu, kewajiban setiap muslim untuk mencari ilmu, sebagaimana ditegaskan dalam hadis Nabi Muhammad SAW yang mengingatkan setiap kaum muslimin untuk senantiasa menuntut ilmu.

Anas bin Malik RA meriwayatkan bahwa Rasulullah bersabda:

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ
 وَمُسْلِمَةٍ

Artinya : Rasulullah SAW bersabda: “Menuntut ilmu itu hukumnya wajib, bagi muslim laki-laki dan muslim perempuan.

Mengingat ayat-ayat dan hadis-hadis tersebut, maka penting bagi guru untuk menyadari bahwa setiap siswa yang mereka ajar mempunyai hak dan tanggung jawab untuk mencari ilmu dan memperoleh pengalaman belajar yang terbaik. Memastikan penyampaian pengetahuan yang diajarkan secara efektif akan memungkinkan siswa untuk menerapkannya di masa depan.

Pendidikan di abad 21 merupakan masa transformasi yang signifikan, dimana guru dan siswa memegang peranan penting dalam bidang pendidikan (Tarihoran, 2019). Memiliki pendidikan yang kuat sangat penting bagi individu untuk secara aktif terlibat dalam dunia yang terus berkembang di sekitar mereka. Baik saat ini maupun di masa depan, kemajuan akan terus meningkat dan berkembang.

Penting bagi individu untuk mampu beradaptasi dengan pesatnya kemajuan zaman (Sulistio & Haryanti, 2022). Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk mencapai pertumbuhan dan kemajuan pribadi, yang bertujuan untuk meningkatkan kehidupan seseorang melalui peningkatan pengetahuan dan penyempurnaan (Ananda & Hayati, 2020).

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia merupakan tujuan utama pendidikan, dengan tujuan untuk mencerdaskan bangsa dan meningkatkan taraf pendidikan (Mardayanti, 2020).

Menyempurnakan proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Sandra & Nurbaiti, 2022). Sebagaimana dikemukakan oleh Komara (2016), pembelajaran terjadi melalui proses interaktif dalam lingkungan belajar yang mencakup siswa, guru, dan sumber belajar. Guru memainkan peran penting dalam memastikan siswa menerima pendidikan berkualitas tinggi dengan menawarkan dukungan dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Pemerintah secara konsisten berupaya meningkatkan kualitas dan standar pendidikan. Upaya telah dilakukan oleh pemerintah pusat dan daerah untuk memfasilitasi kemudahan mengakses pendidikan sejak dini. Akses terhadap pendidikan bagi masyarakat umum merupakan pendekatan strategis untuk membuka potensi setiap warga negara. Sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan kebijakan tentang penjaminan mutu pendidikan yang diimplementasikan ke dalam Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan (SPMP). Peningkatan mutu pendidikan melibatkan penyempurnaan proses belajar mengajar. Untuk mencapai hasil yang diharapkan dari proses belajar mengajar, penting untuk membina kerjasama yang kuat antara pendidik dan siswa.

Berbagai faktor mempengaruhi proses belajar mengajar, diantaranya adalah faktor internal dan eksternal individu (Syarifuddin, 2015). Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap kinerja akademik seseorang termasuk IQ, motivasi belajar, dan ketekunan. Di sisi lain, faktor eksternal seperti dukungan guru, metode pengajaran, dan model pembelajaran juga berperan dalam proses pembelajaran. Kedua faktor tersebut harus seimbang agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

IPS merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan IPS mengintegrasikan berbagai mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi (Larasati, dkk., 2020; Salahuddin, dkk, 2019; Setiawati, dkk, 2019). Pada Kurikulum 2013 untuk

sekolah dasar, integrasi pembelajaran IPS terlihat dalam penyatuan materi IPS dengan mata pelajaran lain dalam satu tema pembelajaran. Di kelas rendah, mata pelajaran IPS dihilangkan, tetapi isinya dimasukkan ke dalam kompetensi dasar (KD) mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Matematika. Dengan demikian, meskipun pembelajaran IPS secara esensi masih ada, namun dikaitkan dengan KD mata pelajaran lain yang relevan secara makna. Di kelas tinggi, IPS memiliki kedudukan yang setara dengan mata pelajaran lainnya. Meskipun pembelajaran dilakukan secara tematik, KD untuk IPS tetap ada dan mandiri dalam struktur kurikulum (Meldina, dkk, 2020).

Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan penggabungan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Kemendikbudristek, penggabungan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik kepada siswa tentang fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Selain itu, integrasi IPA dan IPS dalam satu mata pelajaran memungkinkan siswa untuk melihat keterkaitan antara konsep-konsep ilmiah dan sosial, yang dapat membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif.

Integrasi yang dihadirkan dalam pembelajaran IPS bertujuan untuk membiasakan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan sosial melalui pendekatan holistik dan interdisipliner (Melinda, dkk, 2017; Nurhasanah, 2016). Integrasi berbagai disiplin ilmu dalam mata pelajaran

IPS menjadikannya bidang studi yang kompleks karena mencakup berbagai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat (Junisa, dkk, 2018; Miran & Tampubolon, 2017). Penekanan pada pemahaman berbagai fenomena sosial di masyarakat pada saat pembelajaran akan membantu siswa dalam bersosialisasi dengan lingkungannya (Fahreza & Husna, 2017). Hal ini sejalan dengan tujuan utama pelaksanaan pembelajaran IPS yaitu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis (Agustien, dkk, 2018).

Menurut Siska (2016), tujuan mata pelajaran IPS adalah membentuk siswa menjadi warga negara yang baik sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Pembelajaran ini menekankan pada pengembangan kemampuan individu dalam memahami berbagai persoalan yang ada di lingkungannya, baik yang berkaitan dengan hubungan sosial antara manusia dengan lingkungannya, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat.

Menurut Ulfah (2016), proses belajar mengajar IPS di sekolah seringkali dianggap tidak menarik sehingga mengakibatkan banyak siswa yang kurang berminat untuk mendalami mata pelajaran tersebut lebih dalam. Fenomena ini muncul dari persepsi bahwa IPS di sekolah dasar sebagai mata pelajaran sekunder setelah IPA kurang dianggap penting sehingga menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam proses belajar mengajar.

Persepsi ini kemungkinan besar menghambat proses belajar siswa sehingga dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar IPS.

Menurut Sulfemi (2018), hasil belajar IPS meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil tersebut dicapai siswa melalui pencarian berbagai informasi terkait perubahan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan. Hasilnya, siswa mampu mencapai potensi belajarnya secara maksimal dan efektif memecahkan permasalahan sosial, serta menerapkan ilmunya dalam kehidupan bermasyarakat. Ada faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal meliputi berbagai aspek seperti kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal mengacu pada pengaruh yang datang dari sumber di luar siswa dan berdampak pada hasil belajar. Ini dapat mencakup faktor-faktor seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat (Sari, 2014).

Motivasi siswa dapat mempengaruhi hasil belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi memegang peranan penting dalam mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Hal ini menjamin keberlangsungan kegiatan pembelajaran dan memberikan arahan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan (Sardiman, 2014). Menurut KBBI, motivasi adalah dorongan internal yang mendorong seseorang, baik disadari maupun tidak, untuk melakukan suatu tindakan tertentu dengan tujuan tertentu. Dengan kata lain, motivasi belajar mendorong individu untuk

terlibat dalam kegiatan atau pengalaman belajar untuk memperoleh keterampilan dan pengetahuan baru.

Keterlibatan aktif siswa dalam penguasaan konsep pembelajaran akan memantik semangat belajarnya. Sebagai fasilitator dan motivator, guru bertanggung jawab menciptakan pengalaman belajar bermakna yang menggugah siswa agar lebih semangat dalam belajar. Menurut Majid (2015), siswa yang melakukan pembelajaran yang tidak bermakna akan menjadi bosan dan kehilangan motivasi, yang berdampak negatif pada hasil belajarnya. Selain itu, Rusman (2012) berpendapat bahwa strategi pengajaran yang tepat dan penyampaian materi yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Selasa, 04 Desember 2023 terhadap guru kelas V di salah satu sekolah yang termasuk dalam Gugus IV kecamatan Manggala yaitu di UPT SPF SD Inpres Bangkala II pada tahun ajaran 2023/2024 ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran IPS. Di kelas tersebut, terlihat motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini ditandai karena terdapat beberapa siswa yang tidak memfokuskan dirinya pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Siswa tersebut terlihat lebih asyik mengobrol dengan teman sebangkunya dan beberapa siswa yang lain sibuk sendiri dengan melakukan aktivitas diluar pembelajaran. Beberapa siswa juga terlihat mudah untuk menyerah saat diberikan tugas yang mereka anggap sulit, bahkan siswa kurang berupaya untuk mengerjakan

dan menyelesaikan tugas tersebut. Hal ini ditandai dengan sikap siswa yang sering mengeluh dan menyatakan jika tugasnya terlalu sulit bahkan sebelum mencoba untuk mengerjakannya yang pada akhirnya tugas tersebut tidak diselesaikan dan berhenti di tengah jalan serta sering meminta izin ke toilet. Dan disisi lain, gurupun kurang memberikan kata-kata yang mengandung motivasi agar siswa kembali bersemangat.

Salah satu faktor penyebab dari kurangnya motivasi siswa dalam belajar adalah guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Hal ini didukung oleh fakta di lapangan yang mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya. Guru juga tidak memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang ada padahal media ini sangat diperlukan agar penyampaian materi lebih mudah dipahami siswa. Alhasil siswa hanya belajar dari guru tanpa penggunaan media ajar dan pembelajaran menjadi tidak bermakna.

Pembelajaran yang tidak bermakna akan memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil nilai Sumatif Tengah Semester Ganjil Kelas V pada tahun ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran IPS dengan angka rata-rata 63 dengan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 75, sehingga masih sangat rendah dari nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu masih sangat dibutuhkan adanya peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran sehingga hasil belajar IPS juga meningkat.

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan di atas maka dalam hal ini peneliti mengusulkan solusi dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berkenaan dengan hal tersebut, model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan pembelajaran kelompok dan permainan untuk menyampaikan suatu konsep, dengan tetap mempertimbangkan gaya belajar siswa serta relevansi dan manfaat proses pembelajaran secara keseluruhan (Ismah & Ernawati, 2018; Yunita & Trisiantari, 2019). Deci dan Ryan (2000) mengajukan teori self-determination yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik siswa meningkat saat mereka merasa kompeten, memiliki otonomi, dan terhubung dengan orang lain. TGT menciptakan lingkungan yang mendukung elemen-elemen ini dengan menyediakan tantangan yang tepat, memungkinkan siswa untuk membuat keputusan dalam tim, dan membangun rasa kebersamaan. Teori tersebut juga diperkuat oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Purba (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 060829 Medan Amplas dan penelitian oleh Handayani & Nurlizawati (2022) yang menunjukkan keefektifan model pembelajaran TGT terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berbagai bentuk model pembelajaran diciptakan dengan manfaat tertentu, seperti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), seperti yang dijelaskan oleh Miftahul (Sumantri, 2015) mengenai beberapa manfaat pembelajaran kooperatif. Salah satu manfaatnya adalah siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif akan memiliki harga diri yang lebih tinggi dan motivasi belajar yang lebih besar. Selain itu, salah satu cara untuk merangsang motivasi belajar siswa adalah melalui kompetisi. Model pembelajaran TGT yang meliputi turnamen atau kompetisi antar kelompok belajar terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan menarik yang dapat diterapkan di kelas tingkat yang lebih tinggi. Model ini menawarkan berbagai unsur yang menarik dan menantang, menumbuhkan persaingan dan motivasi di kalangan siswa dalam belajar dan bersaing dengan teman sebayanya. Selama proses pelaksanaan, siswa akan berlomba menjawab pertanyaan, diselingi dengan kegiatan pembelajaran interaktif dan kolaborasi dalam kelompok (Nurhidayat, 2023).

Teori tersebut juga diperkuat dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Wijiningsih, N. (2022) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media "Doraku Sayang" dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS dan data hasil penelitian dari Nugraha, C. P & Subroto, W. T (2020) menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Role Card*

terhadap motivasi dan hasil belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri.

Menurut teori Slavin (Erviana, dkk, 2012), ada lima indikator utama dalam TGT: persiapan kelas, pembelajaran kelompok, permainan yang disediakan guru, turnamen antarkelompok, dan prestasi kelompok pemenang. Tujuan dilakukannya percobaan ini adalah untuk menguji keefektifan pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Peneliti memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* untuk mendukung model pembelajaran TGT, mengatasi keterbatasannya yakni dalam Implementasi TGT sering memerlukan sumber daya tambahan, seperti media pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan pesan secara efektif dengan mengutamakan keterlibatan siswa, daya tarik, dan hubungan emosional. Dalam zaman modern ini, sudah sepatutnya pendidikan memanfaatkan kecanggihan teknologi agar pengetahuan IPTEK guru dan siswa juga ikut berkembang.

Genially merupakan salah satu aplikasi pembelajaran online yang terus berkembang. Hal ini terbukti dengan *Genially* menerima penghargaan “*The Best Educational Technology Initiative*” di *Global EdTech Startup Awards* pada tahun 2020. Dalam perkembangan yang luar biasa, *Genially* kembali dianugerahi *EdTechX All Stars Startup Awards* untuk kategori Inovasi dan Pertumbuhan *Startup* untuk tahun 2021 (Aditya, 2021).

Dengan penambahan media *Genially* berbasis gamifikasi diharapkan mampu memberikan pembelajaran kreatif, menyenangkan dan inovatif yang terdiri dari berbagai bahan presentasi, video, dan permainan edukatif serta berbagai bahan ajar yang lain. *Genially* umumnya menyediakan berbagai fitur yang meliputi presentasi, animasi, video, infografis, poster elektronik, kuis, dan permainan. Fitur-fitur ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Astuti, dkk, 2022)

Dengan menggunakan platform *Genially*, belajar tidak akan pernah membosankan karena fitur-fitur menarik yang ditawarkannya. Beragam fitur tersedia antara lain konten presentasi, infografis, presentasi animasi, video, e-poster, CV, kuis, gamifikasi, dan masih banyak lagi. Siswa dapat menerima hasil akhir *Genially* dalam bentuk link atau barcode, baik melalui aplikasi pendukung seperti Google Classroom, Microsoft Teams, atau tidak sama sekali (Aditya, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *Genially* sangat layak digunakan dikarenakan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Menurut Syahputri, dkk (2023), pembelajaran diferensiasi berbantuan website *Genially* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memperhatikan karakteristik siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara bermain dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Media pembelajaran *Genially* berbasis gamifikasi dapat meningkatkan hasil

belajar kognitif siswa dalam materi dinamika litosfer dikarenakan media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa (Prayogo, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ***“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Genially Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap

motivasi dan hasil belajar IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar.
2. Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar.
3. Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat :

- a. Memberikan kontribusi dan memperluas pengetahuan di bidang pendidikan mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi pada pelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala.
- b. Menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya khususnya di bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti sendiri.

- a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

- b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan untuk mengembangkan proses pembelajarannya di kelas.

Sekaligus memberikan umpan balik dan motivasi untuk meningkatkan kompetensinya sebagai guru.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat memberikan saran dan motivasi bagi kepala sekolah untuk dijadikan rujukan dalam proses belajar mengajar di sekolahnya masing-masing.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan sumbangsih dalam peningkatan kualitas peneliti serta syarat utama dalam memenuhi kewajiban sebagai mahasiswi Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu metode yang dirancang secara sistematis untuk memberikan pembelajaran yang bermakna untuk siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Suprijono (2015), model pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk mengatur dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran didasarkan pada pendekatan yang hendak digunakan, dimana siswa akan menemukan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas. Model pengajaran yang diterapkan oleh guru akan membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, ide, keterampilan, dan kemampuan untuk merefleksikan dan mengekspresikan diri secara lebih efektif.

Pendapat lain tentang model pembelajaran, Wisudawati dan Eka (2014), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang memfasilitasi pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Selain itu, model pembelajaran ini melibatkan penerapan pendekatan, metode, dan teknik tertentu dalam bidang pendidikan. Disajikan secara sistematis dan dilaksanakan sepanjang proses belajar mengajar untuk memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Rusman (2010) menegaskan bahwa model pembelajaran merupakan penerapan suatu atau rencana kegiatan yang dapat ditujukan untuk mengembangkan kurikulum (desain pembelajaran durasi panjang), memperoleh materi, dan membimbing siswa untuk belajar secara efektif baik yang dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas dalam rangka untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Model pembelajaran memiliki fungsi penting untuk membantu guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Fungsi tersebut meliputi memberikan panduan dan pedoman dalam perencanaan pembelajaran, menentukan perangkat yang digunakan, menciptakan perubahan perilaku yang diharapkan pada peserta didik, menciptakan lingkungan yang sesuai untuk pembelajaran, dan memfasilitasi adanya interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan suatu proses sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Ini berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

2. *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan *Teams Games Tournament* (TGT), atau *Teams Games Competition*, pada awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward pada tahun 1995. Dalam model ini, siswa diajak berpartisipasi dalam sebuah permainan tim

dengan anggota tim yang lain agar meningkatkan skor tim mereka melalui poin tambahan (Trainto, 2012). Menurut Slavin (2008) mendefinisikan *Teams Games Tournament* adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan penempatan siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 individu dengan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis yang berbeda.

Menurut Slavin (2015), model pembelajaran TGT didukung oleh teori belajar kognitif sosial dan teori belajar konstruktivisme. Teori belajar kognitif sosial menyatakan bahwa siswa belajar melalui pengamatan, imitasi, dan interaksi sosial dengan orang lain. Sementara itu, teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan refleksi. Dalam model pembelajaran TGT, siswa belajar melalui kerja sama dalam kelompok, diskusi, dan refleksi.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam meningkatkan partisipasi siswa. Shoimin (2014) mengidentifikasi *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran kooperatif. Dalam praktiknya model ini mudah dijalankan, menggabungkan permainan dan penguatan yang mana mampu merangsang siswa untuk senantiasa terlibat aktif dalam belajar tanpa memandang perbedaan status sosial mereka serta memberdayakan siswa yang berperan sebagai tutor sebaya.

Aktivitas siswa menggunakan model TGT memfasilitasi pembelajaran yang lebih santai sambil mengembangkan rasa tanggung jawab, kolaborasi yang baik, persaingan yang sehat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Hamdani, 2011). Selain itu, model TGT ini siswa diajak untuk saling berkontribusi dalam sebuah permainan yang dilakukan dengan sesama rekan tim mereka agar dapat menghasilkan skor dan sekaligus menambah perolehan skor dari kelompok masing-masing. Dalam model ini, para siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dan mewakili kelompok mereka dalam sebuah permainan dan turnamen untuk mendapatkan skor atau poin yang berkontribusi pada kelompok mereka (Trianto, 2010).

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan, maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang mencakup adanya penyampaian materi, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan tim. Selain itu pula model ini dapat merangsang antusias belajar siswa sehingga mampu membangkitkan rasa percaya diri, semangat dan motivasi siswa, terjalinnya kerja sama yang baik antar siswa dan tentunya memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

a. Karakteristik *Teams Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai lima komponen utama yang mencakup ciri-ciri atau karakteristiknya. Kelompok ini mempunyai fungsi untuk memperdalam pemahaman materi dengan anggota kelompok, serta mempersiapkan mereka untuk bekerja

secara efektif dan maksimal saat bermain game. Shoimin (2014) mengemukakan karakteristik dari TGT yakni:

1) Penyajian Kelas

Pada saat penyajian materi di kelas hendaknya siswa memperhatikan penjelasan dan memahami dengan baik isi materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini dilakukan untuk membantu agar menampilkan penampilan yang baik pada saat bekerja sama dalam suatu tim untuk memainkan sebuah permainan, karena nantinya skor yang diperoleh tiap siswa dalam permainan akan menghasilkan skor untuk setiap tim.

2) Kelompok (*teams*)

Tim terdiri dari 4 hingga 5 orang siswa yang heterogen baik dalam hal prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras ataupun etnik. Tim ini mempunyai fungsi agar sesama anggota kelompok mampu memperdalam pemahaman mereka tentang materi serta membuat siswa bisa mempersiapkan diri mereka untuk bekerja sama secara efektif dan maksimal pada saat permainan/ games berlangsung.

3) Permainan (*games*)

Permainan terdiri dari beberapa pertanyaan yang dibuat khusus untuk menguji pemahaman siswa dari presentasi dan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Permainan terdiri dari serangkaian pertanyaan sederhana yang telah dinomori yang mana selanjutnya siswa dapat memilih nomor soal yang diinginkan dan menjawab soal dengan tepat. Siswa yang menjawab soal dengan tepat maka akan

memperoleh skor. Skor dikumpulkan siswa yang nantinya akan diakumulasikan pada saat turnamen mingguan dilaksanakan.

4) Turnamen (*tournament*)

Turnamen diadakan akhir pekan atau setelah semua presentasi kelas oleh guru dan penyelesaian LKS untuk tiap kelompok. Pada turnamen pertama, guru akan membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen.

5) Penghargaan Kelompok (*teams recognize*)

Setelah semua hasil skor tiap kelompok terkumpul, maka guru akan mengumumkan kelompok yang akan menjadi pemenang dan akan menerima hadiah jika tim telah memperoleh skor tertinggi diatas rata-rata yang telah ditetapkan.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran dapat dianggap efektif dan sesuai, jika guru dan siswa mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan. Menurut Slavin (2015), langkah-langkah model pembelajaran TGT terdiri dari siklus reguler yang mencakup beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

- 1) Proses pengajaran melibatkan guru dalam menyampaikan pembelajarannya.
- 2) Dalam belajar kelompok, siswa melakukan kegiatan kolaboratif untuk mendapatkan pengetahuan yang mendalam tentang materi yang diajarkan.

- 3) Dalam sebuah turnamen, siswa berpartisipasi dalam permainan akademik dengan peserta yang memiliki tingkat kemampuan yang sebanding, dan setiap turnamen terdiri dari tiga peserta.
- 4) Rekognisi tim, rekognisi tim ini ditentukan oleh skor anggota tim dalam suatu turnamen, dan sebuah tim diakui jika mereka telah mampu melebihi skor kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

Dijelaskan pula dalam penelitiannya Shoimin (2014) membahas langkah-langkah model pembelajaran TGT yakni sebagai berikut :

- 1) Penyajian kelas, biasanya dilakukan melalui ceramah diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian materi di kelas, siswa harus memperhatikan dengan baik materi yang disampaikan oleh guru.
- 2) Tim (kelompok): Tim biasanya terdiri dari 4 hingga 5 anggota yang terdiri dari siswa dengan prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis yang beragam.
- 3) Permainan (*game*), permainan ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang didesain dengan cermat yang diperoleh siswa selama fase presentasi kelas.
- 4) Turnamen, diadakan pada akhir minggu setelah guru melakukan presentasi di depan kelas, sementara kelompok telah menyelesaikan lembar kerja yang telah diberikan sebelumnya.
- 5) Penghargaan kelompok, guru akan memberikan pengumuman pemenang dari setiap kelompok yang nantinya akan menerima sertifikat atau hadiah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sintaks pelaksanaan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar yaitu dilaksanakan dengan tahapan dan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah-langkan Model Pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi

No	Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran
1.	Pendahuluan Tahap 1 Penyajian Kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengawali pembelajaran dengan salam menanyakan kabar dan berdoa Bersama. 2. Guru mengecek kehadiran siswa dengan absensi. 3. Siswa bersama guru menyanyikan lagu Dari Sabang Sampai Merauke. 4. Siswa bersama guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan esensial. 5. Guru menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini yaitu mempelajari budaya daerah. 6. Siswa diberikan motivasi agar bersemangat selama pembelajaran. 7. Siswa mendengarkan guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan TGT.
2	Kegiatan Inti Tahap 2 Presentasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru menggali materi dengan mengamati video pembelajaran yang disajikan terkait materi yang akan diajarkan. 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait materi yang ada di video tersebut. 3. Siswa dan guru melakukan tanya jawab
3	Tahap 3 Teams atau diskusi kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibagi dalam beberapa kelompok heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa. 2. Setiap kelompok mendapatkan topik/ materi yang sama sebagai bahan diskusi kelompok (tahap tim)

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa mengamati materi ajar yang disajikan lewat media <i>Genially</i> 4. Masing-masing kelompok mendapatkan LKPD dan meminta siswa mengerjakannya 5. Siswa dibimbing guru dengan berkeliling mengamati siswa dalam kelompok 6. Apabila telah selesai, salah satu kelompok mempresentasikan hasilnya. Kelompok lain membandingkan dengan hasil kerjanya dan mengapresiasi kelompok yang maju.
4	Tahap 4 Games & Tournament	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok diminta mengirimkan perwakilan kelompok ke meja turnamen untuk melakukan game yang disajikan melalui media <i>Genially</i>. Siswa dari kelompok heterogen akan duduk dengan teman dari kelompok lain yang kemampuannya sama (homogen), lalu bersaing menjawab soal- soal yang dibacakan oleh siswa lain dalam satu kelompok. Siswa yang menjawab benar akan menyumbangkan skor bagi kelompoknya (tahap turnamen).
3	Tahap 5 (team recognition)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah selesai, peserta kembali ke kelompok asalnya dan memberitahukan poin yang telah didapatkan dalam tournament untuk dijumlahkan dan dicatat pada papan tulis. 2. Setelah semua poin telah terkumpul, maka guru akan mengumumkan siapa kelompok yang mendapatkan predikat kelompok terbaik (Juara 1 <i>Super Team</i>, Juara 2 <i>Great Team</i>, Juara 3 <i>Good Team</i>) pada pertemuan ini.,
4	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung dengan mengisi lembar refleksi yang sudah tersedia. 2. Siswa bersama guru menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini. 3. Siswa dan guru melakukan penguatan kebermanfaatan materi ini untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. 4. Siswa mengerjakan soal assesmen formatif 5. Guru menginformasikan tugas mandiri terstruktur berupa kegiatan remedial dan pengayaan terkait hasil asesmen formatif hari ini. 6. Guru akan menyampaikan rencana kegiatan dan materi pembelajaran yang akan datang.

		7. Siswa dan guru menutup pembelajaran dengan doa bersama dan salam.
--	--	--

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam mengimplementasikannya. Fathurrohman (2015), mengemukakan kelebihan dan kelemahan dari model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut :

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) yakni antara lain :

- 1) Siswa di dalam kelas yang menerapkan TGT ini memiliki lebih banyak teman dibandingkan dengan siswa dalam kelas tradisional.
- 2) Meningkatkan kesadaran siswa bahwa hasil belajar yang mereka capai ditentukan oleh kinerja mereka sendiri, bukan merupakan faktor keberuntungan.
- 3) Meningkatkan harga diri sosial siswa tanpa mempengaruhi harga diri akademik mereka.
- 4) Meningkatkan kerjasama dengan siswa yang lain.
- 5) Siswa terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran yang kolaboratif, namun membutuhkan lebih banyak waktu.
- 6) Meningkatkan kehadiran siswa di sekolah.

Adapun kelemahan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yakni antara lain:

- 1) Bagi guru. Mengelompokkan siswa dengan kemampuan akademik yang beragam memiliki tantangan tersendiri. Kesulitan tersebut dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara penuh.
- 2) Bagi siswa. Masih terdapat siswa berbakat yang mengalami kesulitan dalam menjelaskan kepada siswa yang lain. Guru dapat mengatasi hal tersebut dengan memberikan bimbingan kepada siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi dibanding siswa yang lain agar dapat berbagi pengetahuan dan keterampilannya terhadap siswa yang lain.

3. **Media *Genially* berbasis gamifikasi**

Istilah “media” berasal dari kata Latin “*medius*” yang berarti “perantara” ataupun pengantar, dan “penengah”. Istilah “media” juga berasal dari kata Arab “*wasail*” atau “*wasilah*” yang memiliki arti perantara. Berdasarkan analisis dapat disimpulkan bahwa pengertian media secara linguistik adalah suatu alat yang digunakan sebagai sarana atau perantara untuk menyampaikan pesan kepada penerimanya (Rusman, 2013). Media dalam pembelajaran merupakan serangkaian fasilitas yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa

Dalam memanfaatkan media pembelajaran di kelas, guru juga harus menyesuaikan media yang digunakan dengan materi yang disampaikan kepada siswa agar tercipta lingkungan kelas yang interaktif dengan hasil belajar yang lebih optimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menentukan kesesuaian media pembelajaran adalah dengan menggunakan rumus “*ACTION*”. Rumus ini merupakan singkatan dari

Access (akses), *Cost* (biaya), *Technology* (teknologi), *Interactivity* (Interaktif), *Organization* (Organisasi), dan *Novelty* (kebaruan). Dengan menggunakan rumus ini guru dapat mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi pemilihan media yang tepat (Chotimah dan Faturrahman, 2018).

Menurut Rusman (2013) terdapat klasifikasi umum media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media audio, merujuk pada jenis media pembelajaran yang hanya dapat didengarkan atau mengandung unsur suara untuk merangsang minat siswa dalam mendengarkan dalam belajar.
- 2) Media visual, mengacu pada media pembelajaran yang dapat dilihat atau diproyeksikan. Contohnya antara lain buku, majalah, koran, poster, sketsa, grafik, slide, dll.
- 3) Media audio, visual mengacu pada suatu bentuk media pembelajaran yang menggabungkan suara dan gerakan. Misalnya, terdapat berbagai sumber daya pendidikan yang tersedia, seperti video instruksional, slide audio, dan saluran televisi pendidikan.

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar dan menjadikan siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran. Hal ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dan diharapkan siswa akan mengembangkan minat terhadap bidang studi tersebut dan semakin

antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai.

Menurut Kapp (2012), gamifikasi adalah sebuah konsep yang menggabungkan elemen permainan, estetika, dan keterampilan berpikir kritis untuk melibatkan, memotivasi, mendorong pembelajaran, dan memecahkan masalah.

Gamifikasi ini dapat meningkatkan daya tarik karena menjadikan materi menjadi lebih bervariasi dan menarik. Tujuan penggunaan untuk mendorong siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memiliki motivasi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Genially adalah platform pembelajaran yang menganut tren gamifikasi saat ini. *Genially* adalah alat pembelajaran modern yang menawarkan berbagai fitur. Salah satu fitur tersebut adalah gamifikasi yang dapat melibatkan siswa dan menjadikan pengalaman belajar mereka di sekolah agar menjadi lebih termotivasi dan lebih aktif dan menyenangkan. Hal ini pada akhirnya membantu mereka mencapai hasil pembelajaran kognitif yang diinginkan. Hal ini dibuktikan oleh penelitian yang dilaksanakan Fajriyah, dkk (2021) menyatakan bahwa penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Genially* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Media ini dapat memberikan umpan balik, penghargaan, dan tantangan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan kemandirian dan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media

pembelajaran berbantuan website *Genially* (Mujahadah, dkk, 2021), efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Churiyah & Sakdiyyah, 2020).

Genially adalah platform berbasis web yang memungkinkan pembuatan berbagai jenis konten *audio visual* dan interaktif dengan mudah dan efisien. Layanan yang diberikan adalah *Premium* yang artinya fitur-fitur dasar dapat digunakan secara gratis tanpa batas waktu, namun mungkin ada biaya untuk penggunaan fitur-fitur tertentu. Konten *audio visual* yang dihasilkan *Genially* dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif untuk menunjang proses pembelajaran.

Genially merupakan media pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat berupa bahan presentasi, permainan edukatif, video pembelajaran, dan berbagai jenis bahan ajar interaktif lainnya. Secara umum, *Genially* merupakan platform media yang menawarkan berbagai fitur yang beragam untuk keperluan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut meliputi presentasi, infografis, video animasi, poster elektronik, games, dan kuis. Dengan menggunakan *Genially*, siswa dapat memanfaatkan media interaktif ini untuk meningkatkan proses belajar mereka (Astuti, 2002).

Genially adalah aplikasi pembelajaran online yang secara ramah memfasilitasi pembelajaran online dengan kesederhanaan dan intuisi yang luar biasa. Mirip dengan aplikasi Canva, pengoperasian *Genially* semudah menyeret dan melepas. Namun, potensi *Genially* jauh lebih interaktif karena animasinya. Pengguna dapat dengan mudah mendaftar dengan

menggunakan akun yang sudah ada seperti *Facebook*, *Twitter*, *LinkedIn*, *Google*, dan lainnya. Ada dua versi yang tersedia. Versi gratisnya memungkinkan kreativitas tanpa batas dan visualisasi tanpa batas. Versi berbayar menawarkan fitur tambahan seperti kontrol privasi, tampilan offline, template premium, membuat folder baru, dan mengunggah logo khusus (Gonzales, 2019).

Menurut Mejia, dkk, (2020), *Genially* merupakan platform online dengan berbagai pilihan konten interaktif. Desain presentasi yang efektif dan menarik mencakup penggunaan elemen animasi seperti peta, video, poster, dan infografis. Selain itu, dapat dikombinasikan dengan teks, foto, gambar, dan audio tambahan. Slide presentasi ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif dan dinamis peserta didik selama proses pembelajaran di lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, berpotensi meningkatkan motivasi siswa dan menumbuhkan minat yang lebih besar dalam proses pembelajaran.

Dengan memanfaatkan media interaktif, *Genially* merupakan alat yang menyederhanakan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan fitur-fitur intuitif. Siswa diberikan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam belajar, sehingga menghasilkan hasil belajar terbaik di era digital saat ini (Aditya, 2023)

Menurut Nimah, dkk (2022) Media *Genially* mempunyai beberapa manfaat antara lain :

a. Bagi Guru

- 1) Platform ini memungkinkan guru untuk membuat presentasi yang menarik dan interaktif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia, seperti animasi, video, dan suara, guru dapat menyampaikan materi dengan sangat menarik dan interaktif.
- 2) Materi yang disampaikan menjadi sangat menarik sehingga mampu memusatkan perhatian siswa.
- 3) Membangun lingkungan pembelajaran yang lebih efisien dan menyenangkan

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa merasa bersemangat dan tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
- 2) Apapun materi ajar yang diberikan oleh guru akan terasa menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
- 3) Penjelasan yang diberikan guru akan lebih mudah dipahami.

Selain dari manfaat tersebut di atas, Nimah, dkk (2022) menyebutkan kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media *Genially* diantaranya:

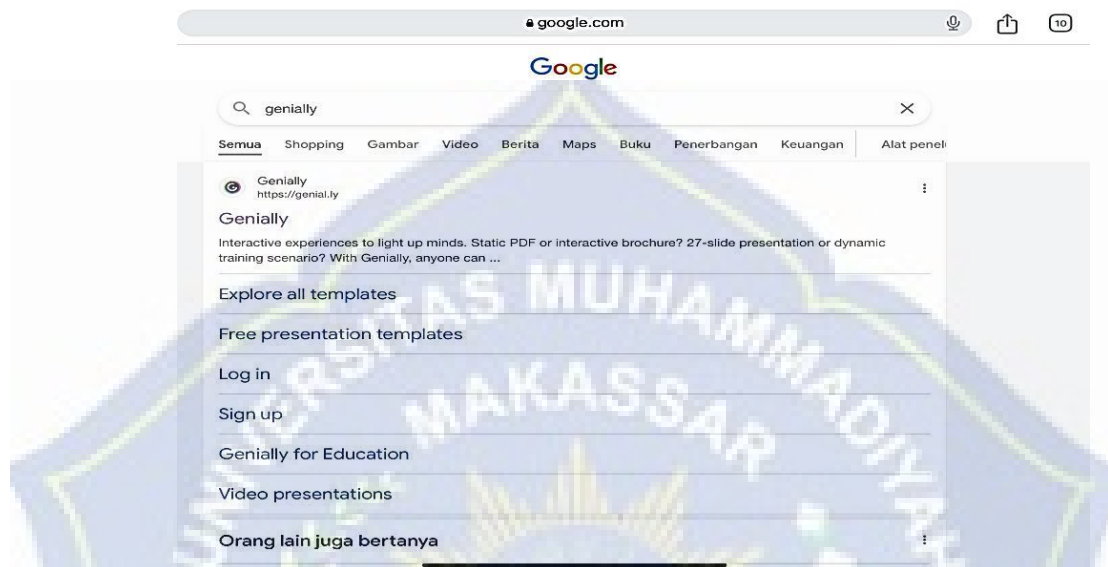
a. Kelebihan

- 1) Perhatian, kehadiran konten yang 90% terdiri dari informasi visual akan menarik perhatian banyak orang.

- 2) Partisipasi, dengan hadirnya interaktivitas dalam media mendorong individu atau pengguna untuk secara mandiri mengeksplorasi berbagai informasi yang diperlukan.
 - 3) *Genially* dikenal dengan kontennya yang mudah diingat, berkat berbagai fitur, template, dan penyajian informasi yang menarik. Hal ini menjadikannya pilihan populer untuk menyampaikan materi ajar.
 - 4) Bagi pengguna akun gratis, keluaran akhir *Genially* adalah link atau barcode yang dapat disematkan dimana saja, seperti website, artikel, LMS, atau aplikasi pendukung pembelajaran lainnya seperti *Microsoft Team*, *Google Classroom*, dan banyak lagi. Tautan dapat dikirimkan lewat email, Telegram, *Whatsapp*, dan platform lainnya. Hal tersebut bermanfaat untuk menghindari penyimpanan dokumen atau file berukuran besar.
 - 5) Bagi yang menggunakan akun premium dapat lebih mudah mengunduh hasil kreasi media baik dalam bentuk file, format .pdf atau .jpg. serta dalam bentuk HTML jika ingin dilihat secara offline.
- b. Kekurangan
- 1) Buat beberapa pengguna akun gratis, mungkin tidak sepenuhnya menyukai hasil akhir yang diberikan karena hasil kreasi media tidak dapat diunduh dalam bentuk format file seperti .pdf atau .jpg.
 - 2) Bagi pengguna yang bukan akun premium akan dibatasi dalam penggunaan fitur-fitur khusus yang telah tersedia dalam *Genially*.

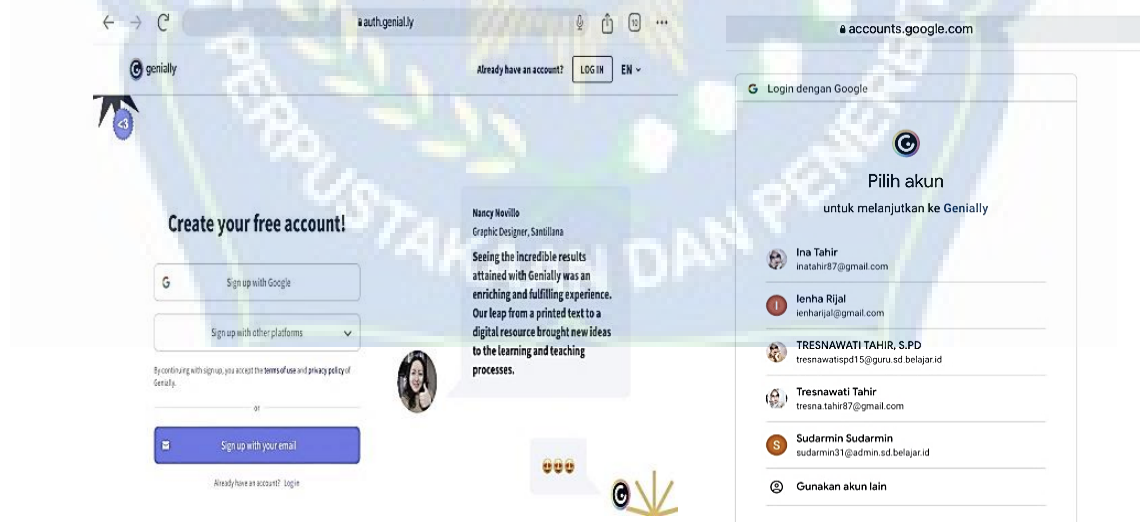
Adapun langkah-langkah pengoperasian *Genially* adalah sebagai berikut:

- 1) Bukalah aplikasi web browser kemudian kunjungi situs web *Genially* (<https://genial.ly>)



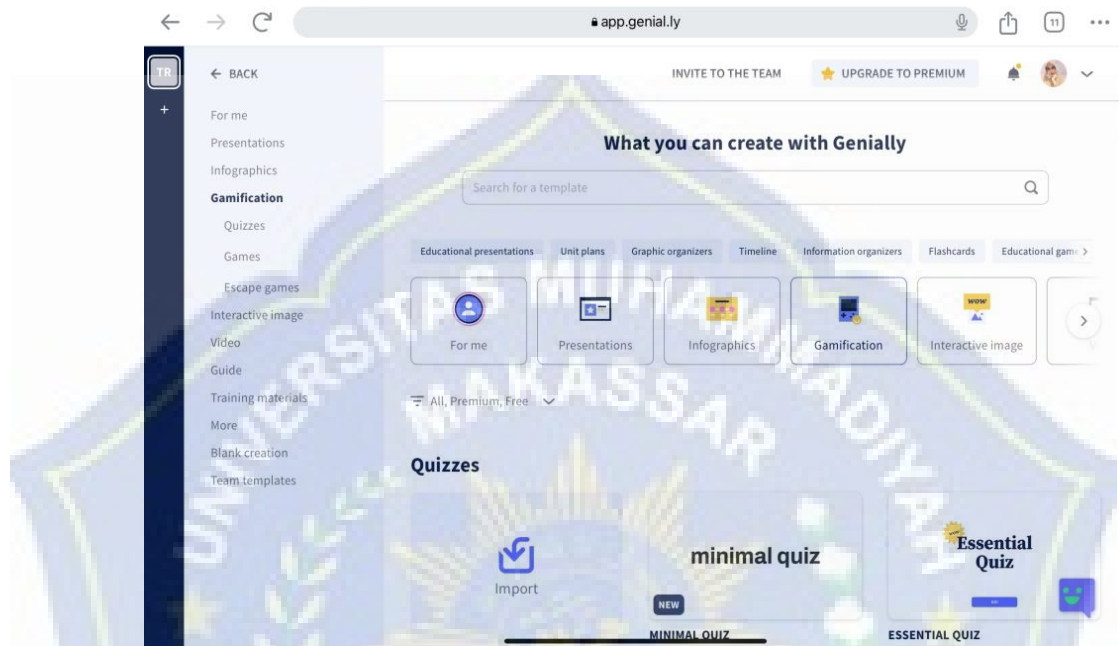
Gambar 2.1 Tampilan website *Genially*

- 2) Pilih daftar (sign up) atau masuk (log in) dengan akun anda. Bisa menggunakan akun google, email, facebook, dan lain-lain)



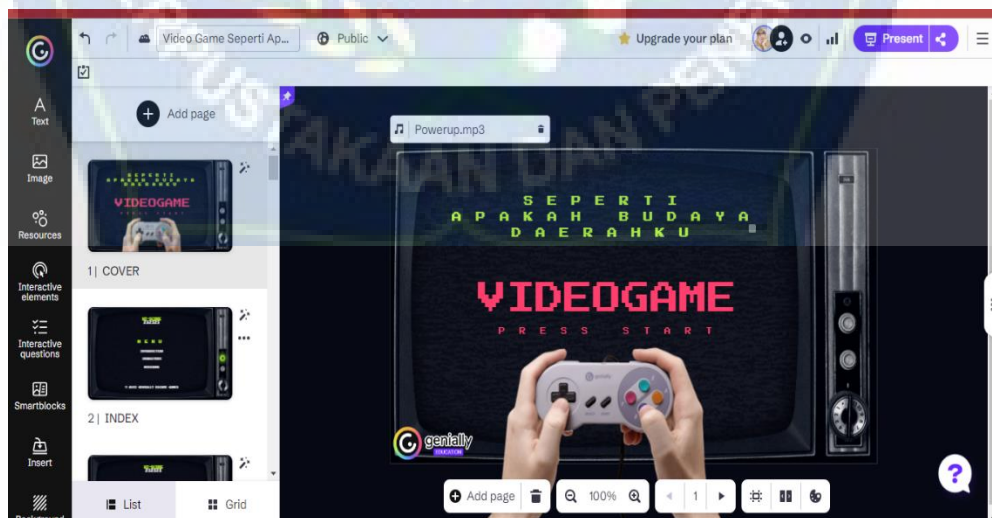
Gambar 2.2 Tampilan log ini akun *Genially*

- 3) Ikuti langkah-langkah selanjutnya hingga menampilkan halaman utama yang berisi berbagai macam menu seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



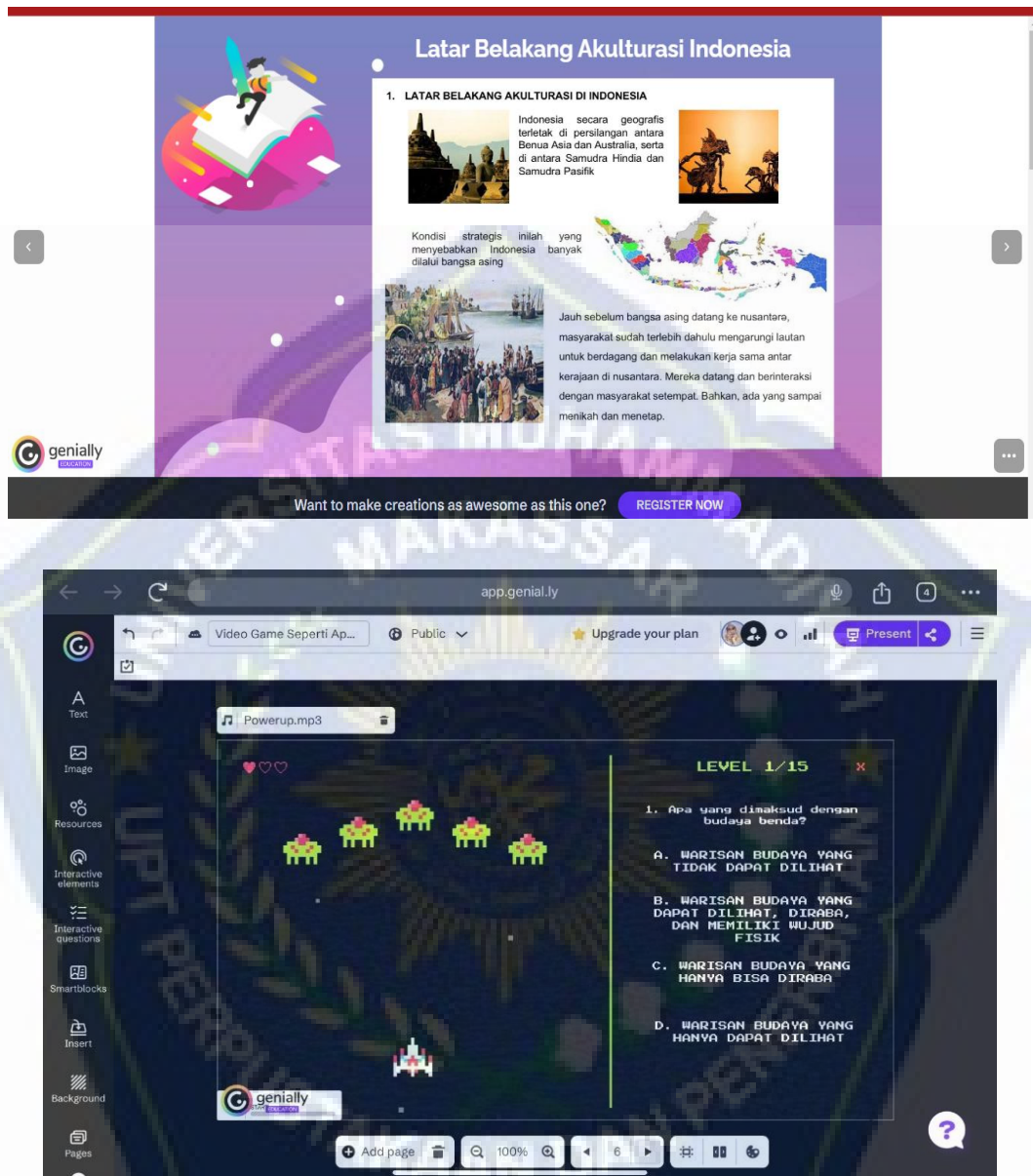
Gambar 2.3 Tampilan halaman utama *Genially*

- 4) Pilihlah salah satu dari banyaknya template yang tersedia atau mulai dari awal dengan membuat halaman kosong.



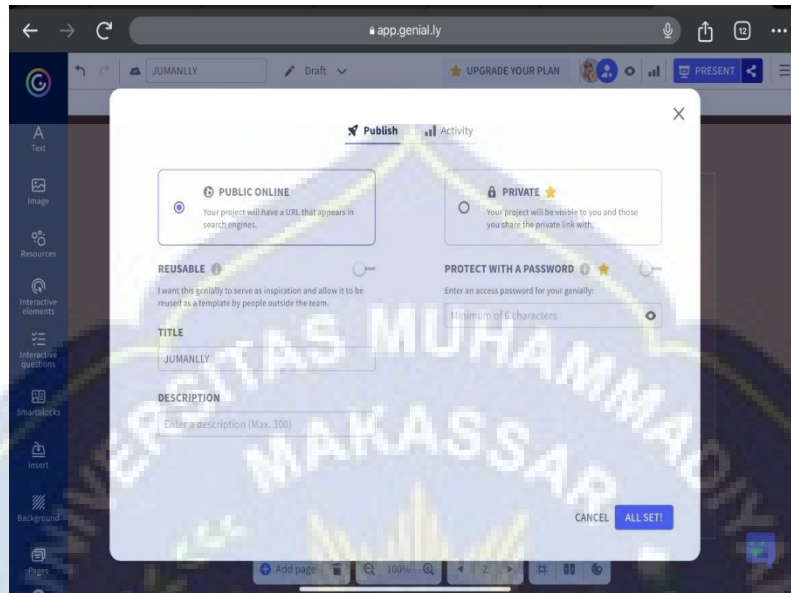
Gambar 2.4 Tampilan Pilihan Template *Genially*

5) Ubahlah isi template dan sesuaikan dengan materi yang ingin diajarkan.



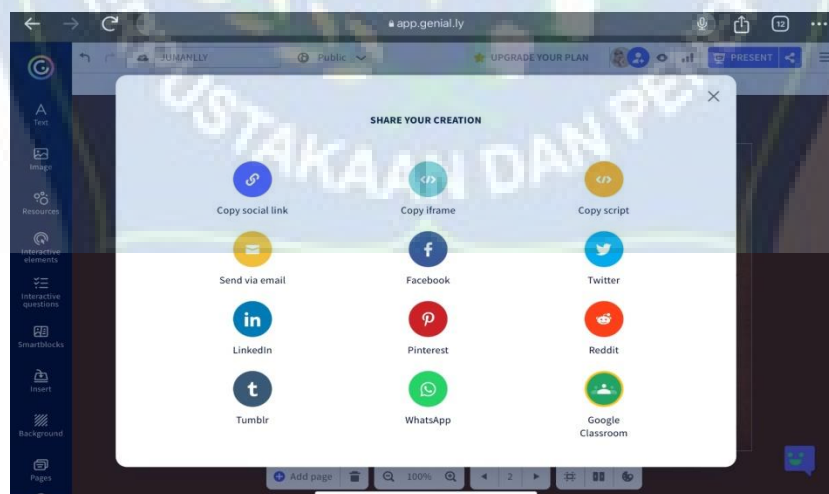
Gambar 2.5 Tampilan memulai *project* baru

- 6) Jika telah selesai membuat *project* yang diinginkan lalu pilih all set dan melengkapi keterangan yang diperlukan.



Gambar 2.6 Tampilan akhir setelah pembuatan *project*

- 7) Simpan dan bagikan konten yang sudah dibuat dengan menggunakan tautan atau kode QR yang dapat disebar ke siswa melalui aplikasi bantuan seperti *whatsapp*, *google classroom*, dll.



Gambar 2.7 Tampilan *Export Project*

Berikut beberapa link pembelajaran *Genially* yang dapat digunakan peneliti selama kegiatan pembelajaran:

1. <https://view.Genially.com/6641dbad26ac08001473d8ec/learning-experience-didactic-unit-pertemuan-1seperti-apakah-budaya-daerahku>
2. <https://view.Genially.com/66421298d62a470014256d37/presentation-pertemuan-ke-2-kondisi-perekonomian-di-daerahku>
3. <https://view.Genially.com/66442702b0785d00140bd85a/presentation-pertemuan-3-wah-ternyata-daerahku-luar-biasa>

4. Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata latin “*movere*” yang berarti menggerakkan atau diartikan sebagai merangsang atau memberi semangat. Motivasi dapat diartikan sebagai upaya individu untuk membangkitkan atau mendorong keinginan dalam mencapai tujuan.

Motivasi diakui sebagai dorongan internal dan eksternal dalam dunia akademis untuk terlibat dalam tindakan tertentu dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan. Motivasi sepenuh hati mengacu pada motivasi aktif yang didorong oleh kebutuhan yang mendesak. Seperti yang diungkapkan Mc. (dalam Hamalik, 2011), motivasi diartikan sebagai pergeseran energi internal yang melibatkan munculnya emosi dan respons dengan tujuan mencapai tujuan tertentu.

Menurut Alderfer (dalam Nashar, 2004), motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk terlibat dalam proses belajar mengajar, yang didorong oleh keinginan untuk mencapai hasil atau prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Motivasi adalah faktor psikologis yang mempengaruhi dan mengarahkan tindakan manusia, termasuk dalam konteks pembelajaran di sekolah.

Sebagaimana dikemukakan Suprijono (2012), motivasi belajar merupakan hasil dorongan internal dan eksternal siswa untuk menumbuhkan perubahan sikap. Motivasi belajar menyangkut suatu proses yang menumbuhkan semangat belajar, memberikan bimbingan, dan memupuk sikap tekun. Sikap yang dianggap merangsang ditandai dengan energi, fokus, dan komitmen yang bertahan lama.

Menurut beberapa pandangan yang telah disampaikan, maka dapat diartikan bahwa motivasi merupakan suatu perubahan energi yang terjadi di dalam diri seseorang, yang ditandai oleh adanya dorongan dan upaya untuk mencapai tujuan dalam memenuhi kebutuhan.

Motivasi belajar yang dimiliki siswa berperan penting dalam kemajuan dan prestasi mereka dalam bidang studi tertentu (Nasharr, 2004). Apabila siswa mempunyai motivasi yang tinggi maka besar kemungkinannya untuk berhasil dalam proses belajar dan memperoleh nilai yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi seseorang, semakin besar pula usaha yang mereka lakukan untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar.

Ada dua faktor utama yang berkontribusi terhadap rendahnya motivasi: faktor internal dan eksternal. Syah (2003) dan Makmun (2003) mempelajari secara mendalam faktor-faktor tersebut. Faktor internal adalah faktor yang ada pada diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri siswa. Berbagai faktor dapat mempengaruhi kesulitan belajar, baik dari dalam maupun luar individu. Faktor-faktor seperti minat belajar individu dan motivasi belajar dapat berperan, begitu pula faktor eksternal seperti dukungan orang tua dan strategi pengajaran yang digunakan oleh pendidik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi atau menentukan intensitas motivasi dikenal dengan dimensi motivasi (Gunarsa, 2008). Kompri (2019) mengemukakan bahwa secara alami, motivasi siswa sesungguhnya berkaitan erat dengan keinginan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Motivasi sangat penting untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Motivasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam belajar, baik pada saat proses pembelajaran maupun dalam hal hasil belajar. Umumnya siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai peluang lebih besar untuk mencapai keberhasilan baik dalam proses maupun hasil belajarnya.

Kompri (2019) menyajikan beberapa indikator untuk mengetahui motivasi siswa dalam proses pembelajaran:

1. Menunjukkan gairah yang kuat
2. Penuh semangat
3. Menunjukkan rasa keingintahuan dan rasa ingin tahu yang kuat.

4. Mampu bekerja secara mandiri ketika guru memberikan tugas kepada siswa.
5. Memiliki rasa percaya diri
6. Menunjukkan tingkat konsentrasi yang lebih tinggi.
7. Memandang kesulitan sebagai sebuah tantangan.
8. Memiliki tingkat kesabaran dan keteguhan hati yang tinggi.

Menurut pemaparan para ahli, motivasi merupakan dorongan internal yang mendorong siswa untuk melakukan tindakan. Motivasi adalah proses internal yang mengarahkan siswa untuk terlibat aktif dalam pekerjaannya, tekun dalam menyelesaikan tugas, dan menentukan bagaimana mereka akan menyelesaikan tugasnya. Motivasi yang kuat akan mendorong siswa untuk bekerja secara optimal. Motivasi dapat diamati melalui beberapa indikator untuk mengetahui motivasi yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran, seperti memiliki semangat yang tinggi, semangat, rasa ingin tahu, percaya diri, konsentrasi, dan kesabaran dalam menyelesaikan proyeknya.

5. Hasil belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses ataupun suatu kegiatan dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Belajar melibatkan lebih dari sekedar menghafal namun tentu juga mencakup pengalaman. Hasil belajar bukan hanya sekedar tentang penguasaan hasil latihan, tetapi tentang perubahan

perilaku. Perubahan perilaku tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Aunurrahman (2016), belajar dapat diartikan sebagai suatu proses dimana individu memperoleh perubahan perilaku baru sebagai hasil dari pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan. Perubahan perilaku meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran dapat terjadi secara disengaja.

Sebagai landasan pembelajaran dikemukakan beberapa definisi terkait konsep belajar (Dalyono, 2007) yaitu:

- 1) Witherington mengartikan belajar sebagai perubahan kepribadian yang diwujudkan sebagai pola respons baru berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, kemampuan, atau pemahaman.
- 2) Menurut Morgan, belajar didefinisikan sebagai setiap perubahan perilaku yang relatif permanen yang terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman.
- 3) Gagne berpendapat bahwa situasi stimulus, bersama dengan isi memori, mempengaruhi siswa dengan cara yang mengubah perilaku mereka dari sebelum ke setelah mengalami situasi tersebut.
- 4) Hilgard dan Bower menyatakan bahwa belajar terjadi ketika perilaku seseorang terhadap situasi tertentu berubah sebagai akibat dari pengalaman berulang dalam situasi tersebut, dengan perubahan perilaku yang tidak disebabkan oleh kecenderungan respons yang melekat, kedewasaan, atau kondisi sesaat dari seseorang.

Menurut para ahli, belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman atau latihan, baik disengaja maupun tidak disengaja, guna menguasai suatu kompetensi. Perubahan perilaku meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Teori Belajar

1) Teori belajar penemuan

Teori pembelajaran penemuan menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, memandang siswa sebagai pembelajar aktif yang menggunakan observasi dan pemecahan masalah untuk menghasilkan pengetahuan dan pemahaman yang bermakna. Dahar (1996) menjelaskan bahwa pembelajaran melalui penemuan yang sejalan dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, secara alamiah akan memberikan hasil yang terbaik. Berjuang secara mandiri untuk mencari solusi dan pengetahuan akan menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

Teori pembelajaran penemuan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah yang diberikan kepadanya selama proses pembelajaran. Pendekatan ini bermanfaat bagi siswa dengan mendorong pemikiran aktif, kreatif, dan kritis melalui analisis masalah yang didukung oleh kegiatan penelitian dan penemuan. Hasilnya, pemahaman dan proses belajar siswa menjadi lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran pasif.

2) Teori belajar Gagne

Menurut teori belajar Gagne, pemahaman dan perkembangan intelektual siswa dapat ditingkatkan melalui penemuan langsung, yang memperkuat ingatan siswa terhadap materi pembelajaran sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih bermakna. Hal ini terkait dengan pendapat Gagne (Dahar, 1996) bahwa “keterampilan intelektual memungkinkan individu berinteraksi dengan lingkungannya melalui penggunaan simbol-simbol atau gagasan”. Mengenai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa menurut teori Gagne, proses pembelajaran hendaknya melibatkan lingkungan dan proses-proses yang terjadi di lingkungan sekitar terhadap konsep materi yang dipelajari siswa. Hal ini karena akan menunjang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan memperlancar proses peningkatan keterampilan agar lebih bermakna.

3) Teori belajar Kognitif

Teori kognitif berpendapat bahwa manusia adalah organisme aktif. Manusia adalah sumber dari segala aktivitas.

Tiga teori belajar aliran kognitif, diantaranya yakni:

a) Gestalt yang dikembangkan oleh Koffka, Kohler, dan Wertheimer.

Menurut teori Gestalt, belajar adalah proses pengembangan wawasan, yaitu kemampuan mempersepsi makna dan hubungan antar komponen dalam lingkungan dalam situasi pemecahan masalah.

b) Konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget. Menurut teori konstruktivis, pembelajaran adalah proses mengkonstruksi pengetahuan melalui

pengalaman. Teori ini menekankan bahwa siswa mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman pribadi. Siswa aktif membangun pemahaman melalui refleksi, diskusi, dan kolaborasi.

c) Pemrosesan Informasi yang dikembangkan oleh Sieger.

Pendekatan pemrosesan informasi melibatkan aliran kognitif, di mana siswa memproses informasi, memantaunya, dan mengembangkan strategi yang berhubungan dengan informasi.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki keterkaitan yang erat dengan teori belajar konstruktivisme. Para ahli telah mengemukakan beberapa alasan mengapa model TGT sejalan dengan prinsip-prinsip dasar konstruktivisme:

1) Pembelajaran Aktif dan Partisipatif:

Jean Piaget menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa harus terlibat langsung dalam aktivitas belajar untuk membangun pengetahuan. Model TGT mendukung pembelajaran aktif dengan melibatkan siswa dalam permainan dan turnamen yang memerlukan partisipasi aktif, baik secara individu maupun kelompok. Dalam TGT, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga harus mengolah informasi tersebut, mendiskusikannya dengan teman sekelompok, dan menerapkannya dalam konteks permainan.

2) Interaksi Sosial sebagai Dasar Pembelajaran:

Lev Vygotsky, dengan teori konstruktivisme sosialnya, menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Menurut Vygotsky, siswa belajar lebih efektif ketika mereka berinteraksi dengan orang lain, terutama dalam konteks kolaboratif. Model TGT, yang berbasis pada kerja kelompok dan kompetisi antar tim, mendorong interaksi sosial yang intens. Siswa bekerja sama dalam tim untuk memecahkan masalah, saling bertukar pengetahuan, dan belajar dari satu sama lain, yang sangat sesuai dengan pandangan Vygotsky bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial.

3) Pengalaman Nyata dan Kontekstualisasi:

Jerome Bruner menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang sudah ada dan mengaplikasikannya dalam konteks nyata. Dalam TGT, siswa diberikan kesempatan untuk menerapkan konsep-konsep yang mereka pelajari dalam situasi permainan yang menyerupai tantangan nyata. Hal ini membantu mereka untuk menghubungkan teori dengan praktik, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

4) Kolaborasi dan Pengembangan Keterampilan Sosial:

Johnson & Johnson menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif, seperti yang diterapkan dalam TGT, tidak hanya meningkatkan hasil akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Keterkaitan ini jelas dengan konstruktivisme, karena teori ini menekankan

pembelajaran sebagai proses sosial yang melibatkan kerja sama, komunikasi, dan kolaborasi. Melalui TGT, siswa belajar untuk bekerja dalam tim, berkomunikasi secara efektif, dan bernegosiasi, yang semuanya adalah keterampilan yang ditekankan dalam pendekatan konstruktivis.

5) Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik:

Menurut Slavin (1995), model TGT memotivasi peserta didik melalui elemen kompetisi yang sehat dan permainan. Teori konstruktivisme juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika siswa termotivasi secara intrinsik. Dalam TGT, motivasi ini ditingkatkan karena peserta didik merasa tertantang untuk berprestasi tidak hanya untuk diri mereka sendiri tetapi juga untuk kelompok mereka. Ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menyatakan bahwa motivasi yang kuat dapat muncul dari konteks pembelajaran yang relevan dan menantang.

6) Scaffolding dan Bimbingan dari Rekan Sebaya:

Vygotsky juga berbicara tentang konsep "scaffolding," di mana siswa menerima bimbingan dari orang yang lebih berpengetahuan. Dalam TGT, rekan satu tim sering berfungsi sebagai scaffolding, membantu satu sama lain untuk memahami materi, memberikan penjelasan, dan memecahkan masalah. Ini mencerminkan pendekatan konstruktivis di mana pembelajaran terjadi dalam konteks kolaboratif dan didukung oleh orang lain.

c. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nurrita (2018), hasil belajar meliputi evaluasi proses pembelajaran dengan menilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, yang kemudian mengarah pada perubahan sikap dan perilaku. Hasil belajar merupakan transformasi perilaku, ketika seseorang bertransisi dari keadaan yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak paham menjadi lebih paham (Audie, 2019).

Belajar dan pembelajaran merupakan konsep yang saling terkait erat, ibarat sulitnya memisahkan dua sisi mata uang yang sama (Faizah, 2017). Kegiatan pembelajaran bagi siswa hanya dapat dilaksanakan dalam lingkungan pendidikan yang memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk belajar secara efektif. Sebaliknya, pembelajaran dapat efektif bila menerima umpan balik dari siswa. Hasil belajar merupakan aspek krusial dalam perubahan perilaku individu (Mahmudah, dkk, 2022). Hasil belajar ditentukan oleh kemampuan dan pengetahuan siswa yang dinilai melalui soal tes. Hasil belajar mengacu pada kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dicapai siswa setelah menyelesaikan suatu kegiatan pendidikan dan pembelajaran.

Pendapat para ahli lebih lanjut dipertegas oleh Nurrita (2018) yang berpendapat bahwa hasil belajar mencakup keseluruhan hasil yang dicapai siswa, khususnya ditinjau dari penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik selama proses pembelajaran. Menurut Rahman (2022), hasil belajar mengacu pada hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar meliputi tiga domain kompetensi yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berikut penjelasannya:

1) Ranah Kognitif

Ranah ini berkaitan dengan hasil belajar intelektual, terdapat enam aspek yang terkait yakni mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dari aspek-aspek tersebut, indikator hasil belajar siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2.2 Indikator Hasil Belajar

No	Indikator	Aspek
1	Mengingat (C1)	Mengenali
2	Memahami (C2)	Mengingat Menafsirkan
3	Mengaplikasikan (C3)	Memberi contoh Meringkas Membandingkan Menjelaskan Menjalankan
4	Menganalisis (C4)	Mengemukakan Mengurai
5	Evaluasi (C5)	Mengorganisir Menemukan Makna Memeriksa Mengetik
6	Kreasi (C6)	Menilai Mengarahkan Membuktikan Mengukur

(Sumber : Anderson, L.W. dan Krathwohl, DR.,:2001)

2) Ranah Afektif

Ranah ini terkait dengan nilai dan sikap. Penilaian hasil belajar siswa dapat diamati melalui berbagai aspek perilaku siswa, seperti tingkat konsentrasi di kelas, kedisiplinan, rasa hormat terhadap guru dan sesama siswa, kebiasaan belajar dan hubungan sosial (Sudjana, 2014).

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor berkaitan dengan hasil belajar dan kemampuan melakukan suatu tindakan. Guru harus berusaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar proses belajar mengajar lebih efektif. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam membimbing siswa guna mencapai keberhasilan akademik (Suryosubroto, 2002).

Berdasarkan penjelasan di atas, hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang didapat oleh siswa setelah mempelajari materi yang disampaikan dan terdapat perubahan perilaku yang berkelanjutan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sedang hasil belajar IPS adalah ukuran kemampuan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang telah dipelajarinya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Agar penelitian ini lebih bermakna, penting untuk mengetahui hasil dari penelitian terdahulu dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil ini akan memberikan sudut pandang yang berbeda dan tentunya berkontribusi pada penyelesaian topik penelitian. Berikut adalah beberapa penelitian sebelumnya yang telah dipakai sebagai pembandingan dan telah ditinjau oleh para peneliti.

Tabel 2.3 Penelitian yang relevan

No	Nama	Judul	Tahun	Hasil Penelitian
1	Sri Wahspina Sahmar, Idawati, dan	"Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games</i>	2023	Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) memiliki dampak positif

	Hidayah Quraissy	<i>Tournament</i> (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan, dan Hasil Belajar”		terhadap motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa kelas lima di SD Negeri 133 Inpres Pari'risi, Kabupaten Takalar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memicu rasa ingin tahu, meningkatkan partisipasi siswa, serta meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa model TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.
Perbedaan Penelitian : Penelitian di atas meneliti model pembelajaran TGT terhadap motivasi, keaktifan dan hasil belajar sedangkan penelitian saya hanya menggunakan model TGT dengan menggunakan media <i>Genially</i> dan variabel terkait yaitu motivasi dan hasil belajar.				
2	Ni Made AYu Diah Darmiati, Ida Bagus Made Astawa, dan I Wayan Treman	“Pengaplikasian Model Pembelajaran <i>Teams Games Turnament</i> dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMPN 2 Gerokgak”	2021	Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Gerokgak di Bali dan menunjukkan bahwa pengimplementasian model pembelajaran TGT meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII IPS. Hasil uji hipotesis menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen (TGT) dan kelompok kontrol (pembelajaran konvensional), dengan kelompok eksperimen

				memiliki motivasi dan hasil belajar yang lebih tinggi. Saran diberikan untuk menerapkan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran IPS.
Perbedaan Penelitian : Penelitian di atas meneliti tentang pengaplikasian model pembelajaran TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar sedangkan penelitian saya pengaruh model pembelajaran TGT dengan menggunakan media <i>Genially</i> berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar.				
3	Cantika Putri Nugraha	"Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Media <i>Role Card</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bidang studi Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri"	2020	Penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Kediri. Pembelajaran TGT mampu meningkatkan antusias peserta didik untuk mendapat nilai yang tinggi dan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran TGT dengan penggunaan kartu peran meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam bidang studi Ekonomi.
Perbedaan Penelitian : Penelitian di atas meneliti tentang pengaruh model TGT dengan media <i>Role Card</i> terhadap motivasi belajar dan hasil belajar sedangkan penelitian saya pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media <i>Genially</i> berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar.				
4	Muzaemah	"Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP"	2020	Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam bidang studi IPS di tingkat SMP. Model ini melibatkan pembentukan

				kelompok, permainan turnamen, dan motivasi siswa untuk bekerja sama, serta memberikan pengakuan bagi tim pemenang.
Perbedaan Penelitian : Penelitian di atas meneliti tentang penerapan model kooperatif TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar sedangkan penelitian saya menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan media <i>Genially</i> berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar .				
5	Ni Luh Sri Armidi	"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD"	2022	Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SD. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar, dengan peningkatan rata-rata penguasaan materi. Model TGT cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan.
Perbedaan Penelitian : Penelitian di atas meneliti penerapan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan hasil belajar, variabel terikat hanya terhadap hasil belajar sedangkan penelitian saya pengaruh model pembelajaran TGT dengan menggunakan media <i>Genially</i> berbasis gamifikasi dan variabel terikat yaitu motivasi dan hasil belajar.				
Kebaruan Penelitian : Penelitian ini menggunakan media <i>Genially</i> berbasis gamifikasi, variabel terikat ada 2 yaitu motivasi dan hasil belajar.				

C. Kerangka Pikir

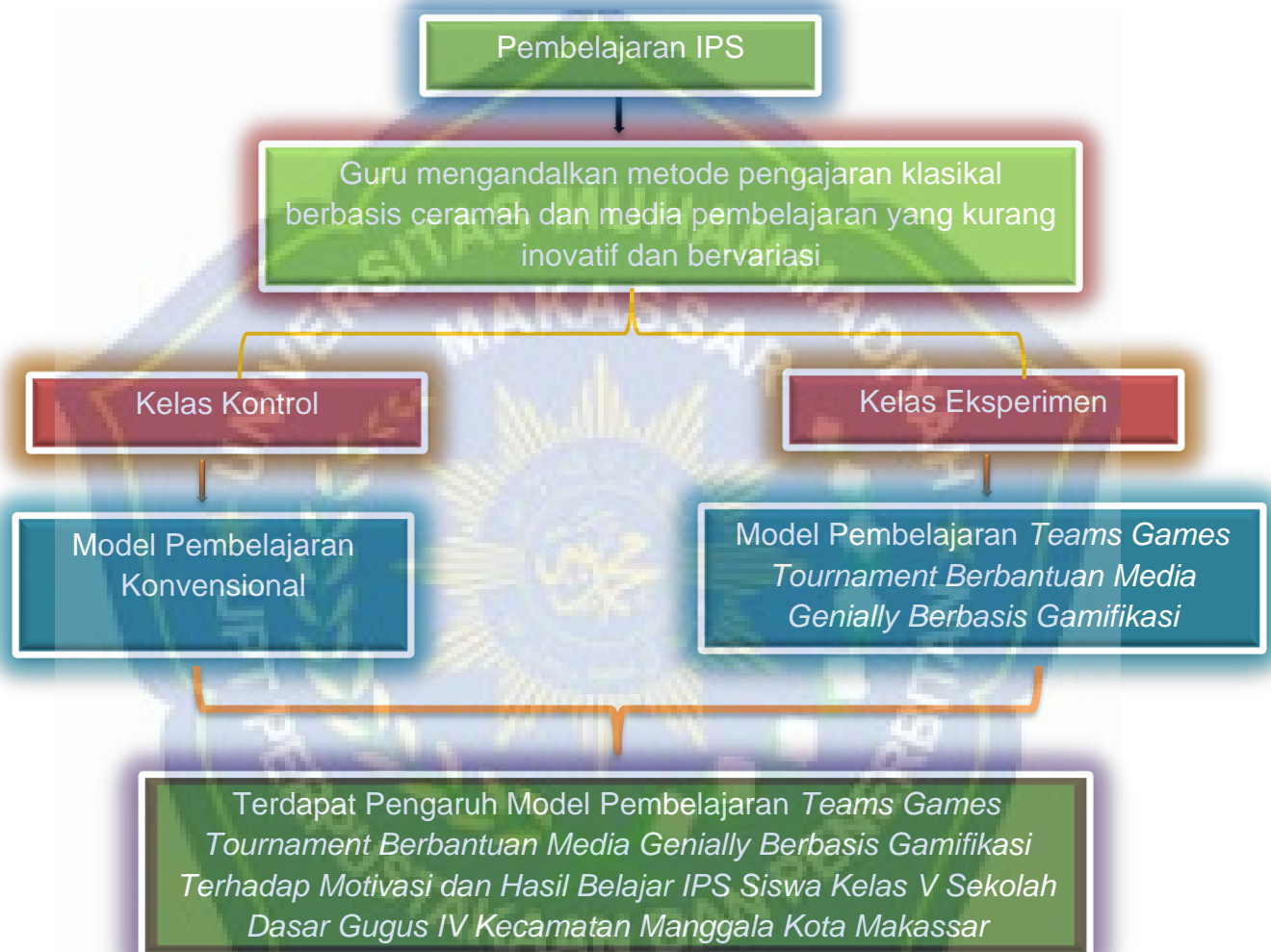
Salah satu kendala dalam pembelajaran di kelas adalah banyaknya siswa yang kurang termotivasi dan mendapatkan hasil belajar yang rendah. Ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai. Untuk mencapai tujuan ini, guru sepatutnya berupaya untuk meningkatkan keterlibatan, minat, motivasi dan perhatian siswa dalam belajar IPS sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di SD.

Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran tersebut berhasil, antara lain dengan penggunaan model pembelajaran yang menarik serta materi ajar yang interaktif. Memilih model pembelajaran yang sesuai memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran bagi guru dan siswa. Keberhasilan seorang individu tidak hanya ditentukan oleh pengetahuan mereka, memiliki keterampilan teknis, dan hard skill, melainkan oleh kemampuan mereka sendiri untuk mengatur diri mereka dan orang lain (soft skill) (Redhana, 2019). Karena itu penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diharapkan menjadi salah satu model pembelajaran yang paling efektif dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Media yang bisa dipakai adalah salah satunya berupa media *Genially* berbasis gamifikasi. Media *Genially* merupakan platform yang berbasis web yang memungkinkan penggunaannya membuat berbagai seperti presentasi animasi maupun video, ePosters serta Gamifikasi sehingga mampu menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan menciptakan

pengalaman kolaboratif yang otentik. Didukung pula dengan animasi yang membuat pembelajaran tidak membosankan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Gambar 2.8. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan dugaan awal terhadap masalah penelitian namun, dikarenakan sifatnya yang masih dugaan awal sehingga masih harus diuji kebenarannya.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar.
3. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam peneliti yaitu penelitian kuantitatif. Dengan menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen yang mempunyai kelompok tetapi tidak sepenuhnya dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian eksperimen kuasi ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberikan perlakuan.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam bentuk *nonequivalent control group desain*. Penelitian ini melibatkan dua kelas: satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Keduanya diberikan perlakuan berbeda menggunakan *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal dan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pre-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen akan baik apabila keduanya tidak berbeda secara signifikan dan menggunakan *post test*. Desain penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar. Karena itu, desain penelitian ini adalah membandingkan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa kegiatan pembelajaran model TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi.

Berikut merupakan gambar dari desain eksperimen penuh (*true eksperimental design*), menurut Sugiyono (2010):

Tabel 3.1 Desain Penelitian *nonequivalent control group desain*

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃		O ₄

Keterangan :

- E = kelompok eksperimen
- K = kelompok kontrol
- O₁ = kelas eksperimen sebelum dilakukan perlakuan
- O₂ = kelas eksperimen setelah dilakukan perlakuan
- X = treatment (kelompok eksperimen yang diberi perlakuan treatment yaitu model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi)
- O₃ = kelas kontrol sebelum dilakukan perlakuan
- O₄ = kelas kontrol setelah dilakukan perlakuan

Berdasarkan tabel 3.1 dapat dilihat bahwa kedua kelompok diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah posisi kedua kelompok tersebut seimbang (O₁ tidak berbeda dengan O₃), maka kelompok eksperimen diberi *treatment*/perlakuan diajar dengan pemberian model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi dan kelompok kontrol yang tidak ada pemberian model pembelajaran *teams games tournament* dan tanpa berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi. Kelas kontrol menggunakan model konvensional. O₂ berarti hasil *posttest* kelompok eksperimen setelah pembelajaran dengan

pemberian model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi dan O₄ hasil *posttest* kelompok kontrol yang diajar tanpa pemberian model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan tanpa berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi. Jika hasil O₂ secara signifikan lebih tinggi dari O₄ maka dengan pemberian model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi lebih efektif dalam pembelajaran dibandingkan tanpa pemberian model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi. Perlakuan/treatment adalah pemberian model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi dalam pembelajaran jika siswa melakukan tugas atau bisa menjawab pertanyaan guru dengan benar.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini terbagi dalam beberapa tahap. Tahap-tahap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi pengajuan topik, penyusunan proposal, penyusunan instrumen penelitian dan mengurus surat ijin penelitian.

Tahap ini akan dilaksanakan pada semester genap Tahun ajaran 2023/2024

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap penelitian ini akan dilaksanakan mulai pada semester genap tahun ajaran 2023/2024

c. Tahap Penyelesaian

Pada tahap ini dilakukan analisis data dan penyusunan laporan penelitian pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dijelaskan oleh Sugiyono (2010) merupakan generalisasi yang terdiri objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakter tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar, dengan data sebagai berikut:

Tabel 3.2. Populasi Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1	UPT SPF SD Inpres Bangkala I	55 orang
2	UPT SPF SD Inpres Bangkala II	41 orang
3	UPT SPF SD Inpres Bangkala III	50 orang
4	UPT SPF SD Inpres Borong Jambu 1	18 orang
5	UPT SPF SD Inpres Borong Jambu 2	60 orang
6	UPT SPF SD Inpres Borong Jambu 3	55 orang
JUMLAH		279 orang

(Sumber : Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar Tahun Ajaran 2023/2024)

Peneliti mengasumsikan populasi sama sebagai satu kesatuan karena terdapat beberapa persamaan antara lain yaitu: a) memiliki nilai akreditasi sekolah yang sama yaitu nilai akreditasi **B**; b) mempunyai fasilitas sekolah yang sama; c) kurikulum yang ada digunakan sama; d) kualitas guru dalam mengajar setara; e) lingkungan tempat belajar yang sama.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling acak (random sampling) dalam penelitian ini jenis digunakan yaitu Cluster Sampling (Area Sampling). Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara memilih beberapa SD yang dinilai sudah dapat mewakili populasi penelitian dari keenam sekolah diperoleh 2 sekolah yaitu UPT SPF SD Inpres Bangkala II dan UPT SPF SD Inpres Bangkala I. Dari dua kelas tersebut dilakukan pengundian, dimana kelas yang terpilih menjadi kelas eksperimen adalah UPT SPF SD Inpres Bangkala II sedangkan kelas kontrol adalah UPT SPF SD Inpres Bangkala I. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan pemberian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi dan kelas kontrol tanpa pemberian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan tanpa berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi.

Tabel 3.3 Sampel Kelas

Kelompok Kelas	Jumlah Sampel
UPT SPF SD Inpres Bangkala II (Kelas Eksperimen)	21 orang
UPT SPF SD Inpres Bangkala I (Kelas Kontrol)	30 orang
Jumlah	51 orang

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas, maka sampel dalam penelitian ini adalah 51 siswa yang tersebar dalam dua kelas yaitu kelas UPT SPF SD Inpres Bangkala II sebanyak 21 orang siswa yang merupakan kelas eksperimen dan kelas UPT SPF SD Inpres Bangkala I berjumlah 30 orang siswa yang merupakan kelas kontrol.

D. Metode Pengumpulan Data

i. Jenis Data

Data kuantitatif yaitu jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung dalam bentuk angka-angka melalui penyebaran test instrumen.

ii. Sumber Data

- a. Data primer yaitu data yang diperoleh melalui penelitian di lapangan baik melalui responden maupun hasil pengamatan.
- b. Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari hasil bacaan dari buku-buku, majalah, makalah dan maupun kepustakaan lain yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dihadapi.

iii. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Adapun teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian yaitu:

a. Tes

Pada kelas eksperimen diberikan pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi. Penelitian ini menggunakan tes awal dan akhir untuk mengumpulkan data, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tes Awal (*Pre-Test*) Tes awal dilakukan sebelum treatment. Peneliti akan memberikan tes berupa soal-soal kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- 2) Tes akhir (*post-test*) Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah post-test. Peneliti memberikan tes berupa soal-soal berdasarkan materi yang dipelajari selama pemberian pembelajaran. Data ini untuk menganalisis hasil belajar siswa setelah memberikan perlakuan.

b. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data dan temuan penelitian mengenai motivasi siswa, memperoleh wawasan tentang perspektif responden dan implikasinya terhadap hasil penelitian. Peneliti memanfaatkan Angket untuk menilai motivasi belajar siswa berdasarkan berbagai indikator yang diadaptasi dari Kompri (2019).

Tabel 3.4 Indikator Angket Motivasi Belajar

No	Angket	Indikator
1	Motivasi Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memiliki semangat penuh dalam menjawab pertanyaan/ kuis yang diberikan. 2. Siswa memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tahu yang tinggi terhadap penyelesaian masalah yang sedang dikerjakan 3. Siswa mampu “jalan sendiri” ketika guru meminta siswa untuk melaksanakan turnamen. 4. Siswa memiliki rasa percaya diri ketika terlibat dalam turnamen. 5. Siswa menganggap kesulitan sebagai suatu tantangan yang harus diatasi dalam menyelesaikan permainan dalam turnamen. 6. Siswa memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi dengan tidak mengerjakan asal-asalan.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yang sudah tersedia jawabannya sehingga responden langsung memilih dengan menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan modifikasi skala likert dengan 4 (empat) pilihan jawaban, yaitu Sangat Sesuai. Sesuai, Cukup Sesuai, Tidak Sesuai. Dalam angket ini disediakan 4 (empat) alternatif jawaban, yaitu untuk pernyataan positif:

a. Sangat Sesuai (SS) diberi skor = 4 b. Sesuai (S) diberi skor = 3 c. Cukup Sesuai (CS) diberi skor = 2 dan Tidak Sesuai diberi skor = 1. Sementara pernyataan negatif :

a. Sangat Sesuai (SS) diberi skor = 1 b. Sesuai (S)

diberi skor = 2 c. Cukup Sesuai (CS) diberi skor = 3 dan Tidak Sesuai diberi skor = 4.

c. Observasi

Observasi dilakukan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan guna mengumpulkan data yang akan digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap pembelajaran IPS kelas V di UPT SPF SD Inpres Bangkala II

Komponen yang akan diobservasi adalah kegiatan guru dan siswa dalam melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berdasarkan sintaks model TGT yang telah dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Langkah-langkah pembelajaran yang diamati meliputi:

1. Pendahuluan memuat 4 indikator
2. Kegiatan inti berisi sintaks TGT dengan rincian indikator sebagai berikut:

Tahap 1 : Penyajian Kelas terdiri dari 4 indikator

Tahap 2 : Presentasi yang terdiri dari 3 indikator

Tahap 3 : Teams atau diskusi kelompok terdiri dari 5 indikator

Tahap 4 : Games terdiri dari 2 indikator

Tahap 5 : Tahap penghargaan kelompok terdiri dari 2 indikator

3. Kegiatan penutup terdiri dari 4 indikator

Penilaian hasil observasi menggunakan modifikasi skala likert dengan 4 (empat) pilihan jawaban, yaitu Terlaksana Baik (TB) diberi skor 4, Cukup Terlaksana (CT) diberi skor 3, Kurang Terlaksana (KT) diberi skor 2, dan Belum Terlaksana (BT) diberi skor 1.

E. Defenisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi.

Yang dimaksud peneliti adalah kemampuan guru dalam membantu peserta didik menggunakan model pembelajaran dengan berbantuan *media Genially* berbasis gamifikasi. Indikator penelitian yaitu a) respon peserta didik dalam kemudahan mengakses aplikasi *media Genially* berbasis gamifikasi, b) pemahaman materi dalam pembelajaran dengan menggunakan *media Genially* berbasis gamifikasi, dan c) keefektifan penggunaan *media Genially* berbasis gamifikasi dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Motivasi Belajar

Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perasaan yang dimiliki setelah dilakukan stimulus timbul motivasi untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Indikator yang digunakan untuk mengetahui motivasi siswa dalam pembelajaran adalah :

- 1) Menunjukkan gairah yang kuat
- 2) Penuh semangat
- 3) Menunjukkan rasa keingintahuan dan rasa ingin tahu yang kuat.
- 4) Mampu bekerja secara mandiri ketika guru memberikan tugas kepada siswa.

- 5) Memiliki rasa percaya diri
- 6) Menunjukkan tingkat konsentrasi yang lebih tinggi.
- 7) Memandang kesulitan sebagai sebuah tantangan.
- 8) Memiliki tingkat kesabaran dan keteguhan hati yang tinggi.

3. Hasil Belajar

Yang dimaksud peneliti terkait hasil belajar adalah kemampuan siswa menyelesaikan test yang diberikan setelah memberikan pembelajaran. Hasil penilaian dilakukan dengan menggunakan post test setelah memberikan perlakuan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi. *Hasil belajar yang akan diteliti adalah kognitif siswa.*

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi permasalahan, utamanya yang diangkat dalam sebuah penelitian. Analisis data juga bisa diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan

untuk merubah data hasil dari sebuah penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa dipergunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif, *N-Gain* dan analisis inferensial. Sebelum melakukan pengujian, dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak yakni distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal. Data yang berdistribusi normal maka boleh diuji dengan menggunakan manova.

Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal dan homogen jika nilai signifikansinya $> 0,05$. Data tersebut berguna untuk menjadi syarat dalam analisis hipotesis. Kemudian pada tahap selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar. Pada langkah analisis data, penelitian ini dibantu menggunakan perangkat lunak SPSS Versi 29.

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif berhubungan dengan pengumpulan dan peringkasan data, serta penyajian hasil peringkasan. Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan secara umum data hasil penelitian. Berkaitan dengan hal tersebut, maka deskripsi yang dimaksud meliputi distribusi frekuensi yang

terdiri dari skor rata- rata, skor minumun dan skor maksimum dari masing-masing variabel. Dilanjutkan dengan kategorisasi atau penggolongan subjek sesuai tingkatan tertentu. Berikut adalah tabel yang digunakan untuk melakukan kategorisasi terhadap pengumpulan data angket motivasi belajar.

Tabel 3.5 Kategori Motivasi Belajar

NO	Rentang Nilai	Kategori
1	0 - 24,9	Rendah
2	25 - 49,9	Sedang
3	50 - 74,9	Tinggi
4	75 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono (2016)

Sementara untuk melakukan pengkategorisasian terhadap pengumpulan data hasil belajar menggunakan pedoman penskoran dari kemendikbud (2016) sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kategori Hasil Belajar

NO	Rentang Nilai	Kategori
1	0 – 74	Perlu Bimbingan (D)
2	75 - 82	Cukup (C)
3	83 - 92	Baik (B)
4	92 - 100	Sangat Baik (A)

Sumber: Kemendikbud (2016)

2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial dilakukan guna mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Genially* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selama pembelajaran. Oleh karena itu perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat perbedaan hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah dilakukan perlakuan.

Uji t dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Adapun jenis uji t yang digunakan pada penelitian ini adalah *independent sample t-test* karena menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada tabel *Coefficients*. Pada pengujian hasil *t-test* dilakukan dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% atau dengan taraf signifikannya sebesar 5% ($\alpha = 0,05$). Adapun kriteria dari uji statistik t (Ghozali, 2016):

1. Jika nilai signifikansi uji t $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.
2. Jika nilai signifikansi uji t $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Manova adalah salah satu teknik dalam analisis multivariat yaitu Multivariate Analysis of Variance (Manova) atau Analisis Variansi Multivariat yang mempunyai arti sebagai suatu teknik statistik yang digunakan untuk

menghitung pengujian signifikansi perbedaan rata-rata secara bersamaan antara kelompok untuk dua atau lebih variable terikat. Sebelumnya dilakukan uji normalitas data dengan menggunakan SPSS dengan kriteria pengujian, jika $H_0 > 0,05$ berarti (normal) dan jika $H_a < 0,05$ berarti ditolak (tidak normal). Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan maka digunakan statistik Manova.

Data analisis menggunakan *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) melalui SPSS Versi 29 untuk menganalisis data yang ada. adapun kriteria dalam pengambilan keputusan pada pengujian t-test adalah sebagai berikut:

- a. Sig < 0,05 berarti ada perbedaan pada taraf signifikan 5%
- b. Sig > 0,05 berarti tidak ada perbedaan.

Pengujian hipotesis untuk Manova yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 = tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

H_a = terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

3. *N - Gain*

Salah satu cara untuk menginterpretasikan hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan *N-Gain*. Peningkatan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran tidaklah mudah untuk dinyatakan, dengan menggunakan gain absolut (selisih antara skor tes awal dan tes akhir) kurang dapat menjelaskan mana yang digolongkan gain tinggi dan mana yang digolongkan gain rendah.

Menurut Hake, R.R, (2002) gain ternormalisasi (*N-Gain*) diformulasikan dalam bentuk persamaan seperti dibawah ini:

$$N - Gain = \frac{Skor\ post\ test - Skor\ pre\ test}{Skor\ maksimal - Skor\ pre\ test}$$

Tabel 3.7 Kategori Tafsiran N-Gain

Nilai N - Gain	Kategori
N-Gain >0,70	Tinggi
0,30 ≤ N-Gain ≤ 0,70	Sedang
0,00 < N-Gain <0,30	Rendah

Sumber: Hake (2022)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Motivasi dan Hasil Belajar

a. Gambaran Keterlaksanaan Model *Pembelajaran Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar diawali dengan fase penyajian kelas. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran guna menciptakan suasana yang tenang dan fokus. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran siswa untuk memastikan semua siswa hadir dan siap mengikuti pembelajaran. Untuk mengukur pengetahuan awal siswa, guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga siswa mengetahui apa yang diharapkan dari mereka selama pembelajaran berlangsung. Terakhir, guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan menggunakan model TGT dengan bantuan media *Genially* berbasis gamifikasi, agar siswa memahami alur dan metode pembelajaran yang akan mereka ikuti.

Pelaksanaan pembelajaran IPS siswa kelas V pada fase presentasi dimulai dengan guru menggali materi yang akan diajarkan melalui penyajian video pembelajaran. Video tersebut dipilih dengan cermat agar sesuai dengan topik yang sedang dipelajari dan dirancang untuk menarik perhatian siswa, membantu mereka memahami konsep-konsep dasar secara visual dan interaktif. Setelah video selesai diputar, guru melanjutkan dengan menjelaskan materi singkat yang terkait dengan isi video. Penjelasan ini bertujuan untuk memperjelas dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan, menjembatani informasi yang ada dalam video dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru menggunakan kesempatan ini untuk menekankan poin-poin penting, menjawab pertanyaan siswa, dan mengklarifikasi konsep yang mungkin belum dipahami sepenuhnya dari video. Dengan demikian, fase presentasi ini tidak hanya memberikan fondasi pengetahuan yang kuat kepada siswa tetapi juga mempersiapkan mereka untuk berpartisipasi aktif dalam fase-fase pembelajaran selanjutnya dengan menggunakan model TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi.

Fase ketiga pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPS siswa kelas V, guru membentuk kelompok heterogen yang terdiri atas 4-5 orang siswa. Pembentukan kelompok ini dilakukan

dengan mempertimbangkan keberagaman kemampuan akademis, karakter, dan latar belakang siswa, sehingga setiap kelompok memiliki anggota dengan kemampuan yang saling melengkapi. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan penjelasan terperinci tentang cara mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Penjelasan ini mencakup langkah-langkah pengerjaan, tujuan dari setiap aktivitas dalam LKPD, serta cara memanfaatkan media *Genially* untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Guru memastikan bahwa setiap anggota kelompok memahami instruksi dan merasa siap untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan LKPD dalam kelompok mereka masing-masing. Selama sesi ini, siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas, berdiskusi, dan saling membantu memecahkan masalah yang mereka hadapi. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengamati proses kerja kelompok, memberikan bimbingan apabila diperlukan, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis serta kreatif dalam menyelesaikan tugas mereka. Dengan pendekatan ini, fase teams/kelompok tidak hanya berfungsi untuk mengerjakan LKPD tetapi juga untuk membangun keterampilan kolaboratif dan memperdalam pemahaman siswa melalui interaksi dan diskusi yang konstruktif.

Fase keempat pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPS siswa kelas V Sekolah Dasar, kegiatan berfokus pada pelaksanaan *games* atau turnamen. Guru mengawasi dengan cermat aktivitas siswa dalam menyelesaikan berbagai games di meja turnamen yang telah disiapkan. Meja turnamen ini dirancang untuk menyediakan serangkaian tantangan berbasis gamifikasi yang sesuai dengan materi IPS yang dipelajari. Guru memastikan bahwa setiap siswa terlibat aktif dan bekerja sama dengan anggota kelompok mereka untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Selama pelaksanaan games, guru berperan sebagai fasilitator dan pengawas, memonitor interaksi antar siswa serta menjaga agar suasana kompetisi tetap sehat dan konstruktif. Guru juga memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa yang mungkin menghadapi kesulitan, memastikan mereka tetap termotivasi untuk berpartisipasi dan menyelesaikan tugas-tugas mereka. Selain itu, guru juga mencatat kemajuan dan kinerja setiap kelompok, memberikan umpan balik secara langsung untuk membantu siswa memahami konsep yang mungkin masih kurang jelas. Pengawasan yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk memastikan bahwa setiap siswa memperoleh manfaat maksimal dari aktivitas gamifikasi ini, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi IPS tetapi juga mengembangkan keterampilan

sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, fase *games/tournament* ini menjadi puncak dari proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, di mana siswa dapat belajar dengan cara yang dinamis dan menarik.

Fase kelima pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPS, kegiatan berfokus pada penghargaan kelompok. Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan usaha mereka selama proses pembelajaran. Penghargaan ini diberikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, seperti kerjasama tim, kreativitas, dan ketepatan dalam menyelesaikan tugas. Kelompok yang berhasil meraih posisi sebagai pemenang dalam turnamen akan menerima penghargaan yang berbeda dan lebih istimewa dibandingkan kelompok lainnya.

Penghargaan ini bisa berupa sertifikat atau hadiah lainnya yang memiliki nilai simbolis dan motivasional. Tujuan dari pemberian penghargaan ini adalah untuk mengakui dan menghargai upaya serta prestasi siswa, sekaligus mendorong semangat kompetisi yang sehat di antara mereka. Guru juga memastikan bahwa setiap siswa dalam kelompok pemenang merasa dihargai atas kontribusi mereka, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar.

Selain memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang, guru juga memberikan apresiasi kepada semua kelompok yang telah berpartisipasi aktif, untuk memastikan bahwa setiap siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk terus belajar dan berusaha lebih baik lagi di masa mendatang. Dengan demikian, fase penghargaan kelompok ini tidak hanya menjadi momen untuk merayakan keberhasilan, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai positif seperti kerja keras, kerjasama, dan sportivitas dalam diri siswa.

Berdasarkan pemaparan tentang keterlaksanaan model pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi di atas maka saya dapat menyimpulkan beberapa point terkait bagaimana keunggulan media *Genially* dalam menunjang pembelajaran:

1. *Genially* merupakan fitur games yang bersifat interaktif yang menarik perhatian siswa. Hal ini dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.
2. *Genially* mudah diakses dan mudah digunakan oleh guru
3. *Genially* berbagai fitur seperti presentasi, infografis, gamifikasi yang memungkinkan bagi guru untuk berkreasi dan memberikan variasi dalam pembelajaran.

4. Fitur interaktif *Genially* seperti tombol, hyperlink, dan animasi dianggap dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan menjadikannya lebih dinamis.
5. *Genially* membantu guru dalam membuat soal dan evaluasi yang menarik perhatian siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih bervariasi.
6. Dengan desain yang menarik, elemen interaktif, dan kemungkinan menambahkan animasi menjadikan *Genially* efektif dalam menjaga minat siswa selama proses pembelajaran.
7. *Genially* memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif sehingga pembelajaran tidak hanya informatif tetapi juga menghibur.
8. *Genially* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan elemen permainan dan interaktif yang disediakan .
9. *Genially* memudahkan guru dalam pembuatan presentasi, games, dan materi pembelajaran serta memberikan solusi yang efisien.
10. *Genially* memberikan konten yang menarik, sesuai dengan zaman, dan dapat membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam belajar IPS.

b. Gambaran Motivasi Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Motivasi adalah kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan atau memenuhi kebutuhan tertentu. Secara umum, motivasi merujuk pada dorongan atau dorongan yang menggerakkan individu untuk bertindak atau berperilaku dalam suatu cara yang mendukung pencapaian tujuan mereka. Motivasi bisa berasal dari berbagai faktor seperti kebutuhan fisik, emosional, sosial, atau bahkan aspirasi pribadi. Hal ini juga dapat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan, penghargaan, atau harapan masa depan. Adapun gambaran motivasi siswa sebelum pembelajaran di uraikan sebagai berikut dalam tabel 4.1.

Tabel 4. 1. Kategori Motivasi Belajar Sebelum Penerapan Model

No	Rentang Nilai	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
			F	%	F	%
1	0 - 24,9	Rendah				
2	25 - 49,9	Sedang	7	33.3	12	40
3	50 - 74,9	Tinggi	8	38.4	15	50
4	75 – 100	Sangat Tinggi	6	28.3	3	10

Sumber: Lampiran 1

Perbandingan kategori motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diterapkan model pembelajaran TGT terlihat tersebar secara merata antara kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Sebanyak 33.3% dari partisipan berada dalam kategori motivasi sedang, 38.4% dalam kategori tinggi, dan 28.3% dalam kategori sangat tinggi. Sementara itu, di kelompok kontrol, distribusi motivasi belajar lebih condong ke

kategori tinggi dengan 50%, diikuti oleh kategori sedang dengan 40%, dan hanya 10% yang berada dalam kategori sangat tinggi. Perbedaan ini menunjukkan potensi bahwa model yang diimplementasikan dapat memiliki dampak yang berbeda tergantung pada tingkat awal motivasi belajar peserta.

Selanjutnya setelah mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum penerapan model, maka Langkah selanjutnya yaitu melakukan pembelajaran. Perbandingan motivasi siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi pada pembelajaran IPS dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional menunjukkan perbedaan yang mencolok berdasarkan kategori rentang nilai motivasi siswa. Adapun gambaran motivasi siswa sebelum pembelajaran diuraikan sebagai berikut dalam tabel 4.1.

Tabel 4. 2. Kategori Motivasi Belajar Setelah Penerapan Model

No	Rentang Nilai	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
			F	%	F	%
1	0 - 24,9	Rendah				
2	25 - 49,9	Sedang				
3	50 - 74,9	Tinggi			18	60
4	75 – 100	Sangat Tinggi	21	100	12	40

Sumber: Lampiran 1

Pada kelas eksperimen, terdapat 21 siswa yang mengikuti pembelajaran. Sebanyak 21 siswa ini mencapai kategori motivasi "Sangat Tinggi", yang mencakup rentang nilai 75-100. Ini berarti

bahwa 100% dari siswa dalam kelas eksperimen memiliki tingkat motivasi yang sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran dengan metode TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi. Tidak ada siswa dalam kategori motivasi rendah atau sedang di kelas eksperimen ini.

Sementara itu, pada kelas kontrol yang terdiri dari 30 siswa, distribusi motivasi siswa berbeda. Sebanyak 18 siswa (60%) mencapai kategori "Tinggi" dengan rentang nilai 50-74,9, menunjukkan bahwa mayoritas siswa di kelas kontrol memiliki motivasi yang cukup tinggi. Di sisi lain, hanya 12 siswa (40%) yang mencapai kategori "Sangat Tinggi" dengan rentang nilai 75-100, menunjukkan bahwa jumlah siswa dengan motivasi sangat tinggi lebih sedikit dibandingkan kelas eksperimen.

Dengan demikian, dari data ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi mampu secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, yang kemungkinan besar berdampak positif terhadap partisipasi aktif, keterlibatan, dan hasil belajar mereka. Di sisi lain, kelas kontrol, meskipun memiliki sebagian besar siswa dengan motivasi tinggi, belum mencapai tingkat motivasi yang sama secara keseluruhan dengan kelas

eksperimen. Oleh karena itu, penggunaan model TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi siswa di berbagai konteks pembelajaran.

c. Gambaran Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Gambaran hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan jumlah siswa di kelas eksperimen terdiri dari 21 siswa, sementara kelas kontrol terdiri dari 30 siswa. Adapun deskripsi statistik pada pelaksanaan pretest diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 3. Pretest Siswa

Pre	Eksperimen	Kontrol
N	21	30
Range	35	35
Minimum	45	30
Maximum	80	65
Sum	1220	1305
Mean	58.0952	43.5
Std. Deviation	10.42547	9.20551
Variance	108.69	84.741

Sumber: Lampiran 1

Tabel 4.3 menggambarkan perbandingan hasil pretest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok

eksperimen terdiri dari 21 siswa, sementara kelompok kontrol terdiri dari 30 siswa. Kedua kelompok memiliki rentang nilai yang sama yaitu 35, namun nilai minimum pada kelompok eksperimen adalah 45, lebih tinggi dibandingkan nilai minimum pada kelompok kontrol yang sebesar 30. Sebaliknya, nilai maksimum pada kelompok eksperimen adalah 80, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 65. Total nilai yang diperoleh siswa dalam kelompok eksperimen adalah 1220, lebih rendah dari total nilai pada kelompok kontrol yang sebesar 1305. Namun, rata-rata nilai pretest siswa pada kelompok eksperimen (58.0952) lebih tinggi dibandingkan rata-rata pada kelompok kontrol (43.5). Standar deviasi pada kelompok eksperimen juga lebih tinggi, yaitu 10.42547, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang memiliki standar deviasi sebesar 9.20551. Variansi nilai pada kelompok eksperimen adalah 108.69, lebih besar daripada variansi pada kelompok kontrol yang sebesar 84.741.

Selanjutnya hasil belajar pada pelaksanaan pretest siswa dimasukkan dalam pengkategorisasian hasil belajar yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 4. Kategori Pretest

No	Rentang Nilai	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
			F	%	F	%
1	0 – 74	Perlu Bimbingan (D)	18	85.9	30	100
2	75 - 82	Cukup (C)	3	14.1		
3	83 - 92	Baik (B)				
4	92 - 100	Sangat Baik (A)				

Sumber: Lampiran 1

Dalam hasil pretest belajar siswa sebelum intervensi, terdapat perbandingan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Mayoritas siswa dalam kelompok eksperimen, sebanyak 85.9%, berada dalam kategori "Perlu Bimbingan (D)" dengan rentang nilai 0-74, sementara seluruh siswa dalam kelompok kontrol masuk dalam kategori yang sama dengan persentase 100%. Sementara itu, dalam kelompok eksperimen, hanya 14.1% siswa yang masuk dalam kategori "Cukup (C)" dengan rentang nilai 75-82. Hasil ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi dilakukan, kelompok eksperimen memiliki proporsi yang lebih tinggi dalam kategori "Perlu Bimbingan (D)" dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang dapat mempengaruhi evaluasi terhadap efektivitas intervensi yang akan dilakukan.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa pada tahap pretest, siswa di kelas eksperimen memiliki performa yang lebih unggul dan konsisten dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Perbedaan ini memberikan indikasi awal bahwa metode pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi

dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa yang lebih merata dan efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Setelah mengetahui hasil belajar siswa pada kedua kelas dalam pelaksanaan pretest, maka dilanjutkan dengan pemberian perlakuan dan pelaksanaan posttest. Adapun deskripsi statistik pada pelaksanaan posttest diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 5. Posttest

Pretest	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Hasil Belajar Kelas Kontrol
N	21	30
Range	20	35
Minimum	75	50
Maximum	95	85
Sum	1830	2130
Mean	87.1429	71
Std. Deviation	6.23928	11.47711
Variance	38.929	131.724

Sumber: Lampiran 1

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rentang nilai di kelas eksperimen adalah 20, dengan nilai minimum 75 dan maksimum 95. Sebaliknya, kelas kontrol memiliki rentang nilai yang lebih besar, yaitu 35, dengan nilai minimum 50 dan maksimum 85. Total nilai yang diperoleh siswa di kelas eksperimen adalah 1830, sedangkan total nilai di kelas kontrol adalah 2130. Namun, nilai rata-rata (mean) siswa di kelas eksperimen lebih tinggi, yaitu 87.1429 dibandingkan dengan nilai rata-rata di kelas kontrol yang

hanya mencapai 71. Hal ini menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen secara umum memiliki hasil belajar yang lebih baik pada pretest dibandingkan siswa di kelas kontrol.

Standar deviasi di kelas eksperimen adalah 6.23928, yang menunjukkan bahwa nilai siswa di kelas ini cenderung lebih konsisten dan tidak terlalu bervariasi. Sebaliknya, kelas kontrol memiliki standar deviasi yang lebih tinggi, yaitu 11.47711, menunjukkan variasi nilai yang lebih besar di antara siswa. Varians nilai di kelas eksperimen adalah 38.929, jauh lebih rendah dibandingkan varians di kelas kontrol yang mencapai 131.724. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih seragam dan konsisten, sedangkan hasil belajar di kelas kontrol lebih beragam.

Selanjutnya hasil belajar pada pelaksanaan posttest siswa dimasukkan dalam pengkategorisasian hasil belajar yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 6. Kategori Posttest

No	Rentang Nilai	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
			F	%	F	%
1	0 – 74	Perlu Bimbingan (D)	1	4.7	16	53.3
2	75 - 82	Cukup (C)	20	95.3	2	6.7
3	83 - 92	Baik (B)			12	40
4	92 - 100	Sangat Baik (A)				

Sumber: Lampiran 1

Setelah dilakukan posttest pada hasil belajar siswa, terlihat perbedaan yang mencolok antara kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol. Dalam kelompok eksperimen, sebanyak 95.3% siswa berhasil mencapai kategori "Cukup (C)" dengan rentang nilai 75-82, sedangkan hanya 4.7% siswa yang tetap berada dalam kategori "Perlu Bimbingan (D)" dengan rentang nilai 0-74. Di sisi lain, dalam kelompok kontrol, meskipun terdapat peningkatan dari pretest, namun masih terdapat 53.3% siswa yang berada dalam kategori "Perlu Bimbingan (D)", meskipun jumlahnya menurun dari sebelumnya. Hanya 6.7% siswa dalam kelompok kontrol yang masuk dalam kategori "Cukup (C)". Selain itu, sebanyak 40% siswa dalam kelompok kontrol berhasil mencapai kategori "Baik (B)" dengan rentang nilai 83-92. Hasil ini menggambarkan bahwa intervensi pada kelompok eksperimen memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menunjukkan peningkatan yang lebih terbatas dalam pencapaian hasil belajar.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa pada tahap pretest, siswa di kelas eksperimen memiliki performa yang lebih unggul dan konsisten dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Perbedaan ini memberikan indikasi awal bahwa metode pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa yang lebih merata dan efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

d. *N-Gain* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Salah satu cara untuk menginterpretasikan hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan *N-Gain*. Peningkatan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran tidaklah mudah untuk dinyatakan, dengan menggunakan *gain absolut* (selisih antara skor tes awal dan tes akhir) kurang dapat menjelaskan mana yang digolongkan gain tinggi dan mana yang digolongkan gain rendah.

Adapun *n-gain* pada hasil belajar siswa yang diperoleh dan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 7. Kategori Tafsiran N-Gain

No	Rentang Nilai	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
			F	%	F	%
1	$N\text{-Gain} > 0,70$	Tinggi	12	57.9	1	3.4
2	$0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$	Sedang	9	42.1	28	93.2
3	$0,00 < N\text{-Gain} < 0,30$	Rendah			1	3.4

Sumber: Lampiran 1

Perbandingan tampilan *n-gain* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa setelah intervensi dilakukan. Dalam kelompok eksperimen, sebanyak 57.9% siswa mencapai *n-gain* tinggi (>0.70), sementara hanya 3.4% siswa dalam kelompok kontrol yang mencapai tingkat yang sama. Untuk *n-gain* sedang ($0.30 \leq n\text{-gain} \leq 0.70$), sebanyak 42.1% siswa dalam kelompok eksperimen mencapainya, dibandingkan dengan 93.2% siswa dalam kelompok kontrol. Selain itu, tidak ada siswa dalam

kelompok eksperimen yang memiliki *n-gain* rendah ($0.00 < n\text{-gain} < 0.30$), sedangkan 3.4% siswa dalam kelompok kontrol memiliki hasil tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa intervensi pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang positif secara signifikan terhadap *n-gain* siswa dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang mengindikasikan efektivitas dari strategi atau metode pembelajaran yang diterapkan dalam eksperimen tersebut.

Adapun hasil Uji *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut :

Tabel. 4.8 Hasil Uji *N-Gain* Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Skor <i>N-Gain</i>	Kategori
Eksperimen	0.71	Tinggi
Kontrol	0,50	Sedang

Sumber: Lampiran 1

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan rata-rata *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,71. Dengan demikian hasil belajar pada kelas eksperimen berada dalam kategori tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,50 yang berada dalam kategori sedang.

2. Uji Hipotesis

a. Independent Sample t- test

Secara spesifik, *Independent Sample t-test* digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar siswa antara dua kelompok yang berbeda. Dalam konteks ini, dua kelompok tersebut bisa diartikan sebagai:

- Kelompok sebelum penerapan metode TGT berbantuan media *Genially*. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan metode tersebut.
- Kelompok setelah penerapan metode TGT berbantuan media *Genially*. Rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan metode tersebut.

Tujuan utama dari uji ini adalah untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok tersebut, yang bisa diartikan sebagai efek atau dampak dari penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Adapun hasil pengujian disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 9. Group Statistics

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
HB	Pretest	21	58.0952	10.42547	2.27502
	Posttest	21	87.1429	6.23928	1.36152

Sumber: Lampiran 1

Berdasarkan statistik grup yang telah dikumpulkan dari kelas eksperimen, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi. Pada data pretest, dengan jumlah sampel sebanyak 21 siswa, rata-rata hasil belajar (*Mean*) adalah 58,0952 dengan standar deviasi sebesar 10,42547 dan kesalahan standar rata-rata (*Std. Error Mean*) sebesar 2,27502. Setelah metode pembelajaran diterapkan, data posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar siswa menjadi 87,1429, dengan standar deviasi yang lebih rendah sebesar 6,23928 dan kesalahan standar rata-rata sebesar 1,36152. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen.

Tabel 4. 10. Group Statistics

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HB	Equal variances assumed	4.851	.053	-10.956	40	.000	-29.04762	2.65132	-34.40613	-23.68911
	Equal variances not assumed			-10.956	32.698	.000	-29.04762	2.65132	-34.44366	-23.65158

Sumber: Lampiran 1

Hasil uji Levene untuk kesetaraan varians menunjukkan nilai F sebesar 4,851 dengan signifikansi (Sig.) sebesar 0,053. Uji Levene digunakan untuk menguji asumsi bahwa varians kedua kelompok adalah sama (homogen). Dalam konteks ini, nilai signifikansi 0,053 sedikit di atas tingkat signifikansi umum yang sering digunakan (misalnya, 0,05), menunjukkan bahwa tidak ada cukup bukti untuk menolak hipotesis nol yang menyatakan bahwa varians kedua kelompok adalah sama. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi adalah homogen atau setara.

Hasil uji t untuk kesetaraan rata-rata menunjukkan nilai t sebesar -10,956 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 40 dan signifikansi dua ekor (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Perbedaan rata-rata (*Mean Difference*) antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi adalah -29,04762 dengan kesalahan standar perbedaan (*Std. Error Difference*) sebesar 2,65132. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata tersebut berkisar antara -34,40 dan -23,689.

Meskipun nilai t menunjukkan perbedaan yang besar dan negatif, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran jauh lebih tinggi dibandingkan sebelum

penerapan, nilai signifikansi 0,062 sedikit di atas tingkat signifikansi umum yang sering digunakan (misalnya, 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada tingkat 5%. Namun, nilai signifikansi ini sangat mendekati ambang batas 0,05, menunjukkan bahwa terdapat tren yang sangat kuat menuju signifikansi. Dengan demikian, meskipun perbedaan rata-rata signifikan secara statistik pada tingkat signifikansi 5%, hasil ini tetap menunjukkan adanya peningkatan yang kuat dan konsisten pada hasil belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi.

Selanjutnya pengujian *independent sampel t test* dilakukan pula pada variabel motivasi siswa pada kondisi sebelum dan sesudah penerapan model yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 11. Group Statistics

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi	Motivasi pada Kondisi Pretest	21	57.6190	15.62202	3.40901
	Motivasi pada Kondisi Posttest	21	85.2381	6.20407	1.35384

Sumber: Lampiran 1

Berdasarkan statistik grup yang telah dikumpulkan, terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi. Pada kondisi pretest, dengan jumlah sampel sebanyak 21 siswa, rata-rata motivasi siswa (*Mean*) adalah 57,6190 dengan standar deviasi sebesar 15,62202 dan kesalahan

standar rata-rata (*Std. Error Mean*) sebesar 3,40901. Setelah metode pembelajaran diterapkan, data posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan pada rata-rata motivasi siswa menjadi 85,2381, dengan standar deviasi yang lebih rendah sebesar 6,20407 dan kesalahan standar rata-rata sebesar 1,35384. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi siswa di kelas eksperimen.

Tabel 4. 12. *Group Statistics*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Motivasi	Equal variances assumed	19.893	.075	-7.530	40	.000	-27.61905	3.66800	-35.03234	-20.20575
	Equal variances not assumed			-7.530	26.156	.000	-27.61905	3.66800	-35.15654	-20.08156

Sumber: Lampiran 1

Hasil uji Levene untuk kesetaraan varians menunjukkan nilai F sebesar 1,893 dengan signifikansi (Sig.) sebesar 0,075. Uji Levene ini digunakan untuk menguji asumsi bahwa varians kedua kelompok adalah sama (homogen). Dalam hal ini, nilai signifikansi 0,075 lebih besar dari tingkat signifikansi umum yang sering

digunakan (misalnya, 0,05), menunjukkan bahwa varians motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi adalah homogen atau setara.

Hasil uji *t* untuk kesetaraan rata-rata menunjukkan nilai *t* sebesar -7,530 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 40 dan signifikansi dua ekor (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Perbedaan rata-rata (*Mean Difference*) dalam motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi adalah -27,61905 dengan kesalahan standar perbedaan (*Std. Error Difference*) sebesar 3,66800. Interval kepercayaan 95% untuk perbedaan rata-rata tersebut berkisar antara -35,03234 dan -20,20575.

Dari hasil uji *independent sample t test* di atas diperoleh bahwa nilai *t* hitung sebesar 7,530 jika disandingkan dengan nilai *t* tabel sebesar 1,684 maka diperoleh bahwa *t* hitung > *t* tabel dengan demikian dapat dijelaskan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar.

Nilai *t* hitung lebih tinggi daripada nilai *t* tabel mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam rata-rata motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran, dengan motivasi yang jauh lebih tinggi setelah penerapan. Namun,

nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari tingkat signifikansi umum yang sering digunakan (misalnya, 0,05), yang berarti bahwa perbedaan signifikan secara statistik pada tingkat 5%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang nyata dalam motivasi siswa setelah penerapan metode pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi, perbedaan ini kuat untuk dianggap signifikan secara statistik pada tingkat signifikansi 5%. Namun, hasil ini tetap menunjukkan adanya tren peningkatan motivasi yang konsisten dan positif pada siswa.

b. Uji Manova

Penelitian ini menguji pengaruh dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV, Kecamatan Manggala, Kota Makassar menggunakan metode MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*). Dengan menggunakan MANOVA, penelitian ini akan memberikan analisis yang lebih komprehensif terhadap dampak dari pendekatan pembelajaran yang diuji terhadap berbagai variabel motivasi dan hasil belajar siswa.

Adapun hasil pengujian penerapan kombinasi model TGT dengan media *Genially* terhadap motivasi dan hasil belajar mata

pelajaran IPS pada siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV pada mata pelajaran IPS di tingkat SD di sajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 83. Multivariate Tests

Multivariate Tests ^a							
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	.999	4278.390 ^b	2.000	12.000	.000	.999
	Wilks' Lambda	.001	4278.390 ^b	2.000	12.000	.000	.999
	Hotelling's Trace	713.065	4278.390 ^b	2.000	12.000	.000	.999
	Roy's Largest Root	713.065	4278.390 ^b	2.000	12.000	.000	.999
	Root						
PHB1	Pillai's Trace	.959	1.711	14.000	26.000	.115	.480
	Wilks' Lambda	.212	2.005 ^b	14.000	24.000	.065	.539
	Hotelling's Trace	2.900	2.279	14.000	22.000	.041	.592
	Roy's Largest Root	2.588	4.807 ^c	7.000	13.000	.007	.721
	Root						

a. Design: Intercept + PHB1

b. Exact statistic

c. The statistic is an upper bound on F that yields a lower bound on the significance level.

Sumber: Lampiran 1

Berdasarkan hasil uji MANOVA yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Genially* berbasis gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV, Kecamatan Manggala, Kota Makassar. Hasil uji statistik multivariat menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan model TGT dengan media *Genially* dibandingkan dengan kelompok kontrol dalam variabel motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dengan nilai-nilai statistik seperti Pillai's Trace,

Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root yang menunjukkan adanya efek yang kuat dari penggunaan model pembelajaran tersebut. Dengan demikian, implementasi model TGT berbantuan media *Genially* dapat dianggap efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar, dan dapat menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada hasil belajar siswa di masa depan.

Tabel 4.14. Tests of Between-Subjects Effects

Tests of Between-Subjects Effects							
Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	517.321 ^a	7	73.903	3.677	.021	.664
	Motivasi Kelas Eksperimen	422.276 ^b	7	60.325	2.257	.097	.549
Intercept	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	123057.829	1	123057.829	6123.452	.000	.998
	Motivasi Kelas Eksperimen	117638.091	1	117638.091	4400.427	.000	.997
PHB1	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	517.321	7	73.903	3.677	.021	.664
	Motivasi Kelas Eksperimen	422.276	7	60.325	2.257	.037	.549
Error	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	261.250	13	20.096			
	Motivasi Kelas Eksperimen	347.533	13	26.733			
Total	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	160250.000	21				
	Motivasi Kelas Eksperimen	153346.000	21				

Corrected Total	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	778.571	20				
	Motivasi Kelas Eksperimen	769.810	20				

a. R Squared = .664 (Adjusted R Squared = .484)

b. R Squared = .549 (Adjusted R Squared = .305)

Sumber: Hasil Analisis data peneliti, 2024

Interpretasi hasil uji MANOVA pada variabel PHB1 terkait hasil belajar dan motivasi siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan temuan yang signifikan. Hasil belajar siswa dalam kelompok eksperimen (517.321) menghasilkan nilai statistik yang signifikan ($F = 3.677$, $p = 0.021$), menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPS. Begitu pula dengan motivasi siswa dalam kelompok eksperimen (422.276), yang juga menunjukkan pengaruh yang signifikan ($F = 2.257$, $p = 0.037$), meskipun tidak sekuat pengaruh terhadap hasil belajar. Dengan demikian, hasil ini menegaskan bahwa model TGT yang didukung oleh media *Genially* dapat secara positif mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa Kelas V di Sekolah Dasar Gugus IV, Kecamatan Manggala, Kota Makassar dalam pembelajaran IPS.

B. Pembahasan

1. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Berdasarkan hasil pengujian *independent sample t test* menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa sebelum diterapkan model dan sesudah penerapan. Hasil pengujian *independent sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran karena model *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Genially* berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses belajar. Model TGT menggabungkan aspek kompetisi dan kerja sama tim, yang tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Media *Genially* berbasis gamifikasi menambah elemen interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi. Faktor-faktor ini bersama-sama meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memuaskan. Oleh karena itu, hasil uji *t-test* yang menunjukkan peningkatan motivasi setelah penerapan model ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

Adapun penerapan model pembelajaran yang terlihat pada siswa ditinjau dari motivasi belajar sehingga kondisi pre dan post

berbeda yaitu pertama, model TGT menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif yang merangsang interaksi sosial antar siswa melalui permainan kelompok, yang telah terbukti mendorong motivasi intrinsik siswa dalam belajar. Dengan adanya kompetisi yang sehat dan kerja sama antar anggota kelompok, siswa cenderung merasa lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kedua, penggunaan media *Genially* sebagai pendukung dalam proses pembelajaran memberikan dimensi visual dan interaktif yang meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi pelajaran IPS. Melalui elemen gamifikasi yang diterapkan dalam media ini, seperti penggunaan elemen permainan, tantangan, dan reward, siswa dapat merasa lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, pendekatan ini juga menciptakan atmosfer yang mendukung pengembangan keterampilan sosial dan keterampilan kolaboratif, yang penting untuk pembelajaran IPS di tingkat SD. Melalui kerja sama dalam kelompok dan interaksi yang intensif, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga saling belajar dan mendukung satu sama lain dalam mencapai tujuan akademis mereka.

Adapun penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi

terhadap motivasi belajar siswa IPS di Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV, Kecamatan Manggala, Kota Makassar, temuan ini diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu yang sejalan, penelitian oleh Johnson et al. (2015) menyimpulkan bahwa implementasi model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang kolaboratif dan kompetitif. Begitu pula, penelitian yang dilakukan oleh Deterding et al. (2011) menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang mengindikasikan bahwa kombinasi antara pendekatan kooperatif TGT dan media *Genially* yang memanfaatkan gamifikasi mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi, interaktif, dan menarik bagi siswa, sesuai dengan yang diamati dalam Sekolah Dasar Gugus IV di Kota Makassar.

Penelitian terdahulu yang sejalan, seperti yang dilakukan oleh Johnson et al. (2015), menyimpulkan bahwa implementasi model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang kolaboratif dan kompetitif. Begitu pula, penelitian yang dilakukan oleh Deterding et al. (2011) menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang mengindikasikan bahwa kombinasi antara pendekatan kooperatif TGT

dan media *Genially* yang memanfaatkan gamifikasi mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi, interaktif, dan menarik bagi siswa. Hal ini sesuai dengan yang diamati dalam Sekolah Dasar Gugus IV di Kota Makassar, di mana ditemukan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar IPS siswa

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terbukti memiliki keterkaitan yang kuat dengan peningkatan motivasi belajar siswa. TGT, yang menggabungkan unsur kolaboratif dan kompetitif, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. Ketika ditambah dengan media *Genially* berbasis gamifikasi, pendekatan ini menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Media *Genially* menyediakan elemen visual dan interaktif yang memperkaya pengalaman belajar, sementara gamifikasi menambahkan elemen permainan dan penghargaan yang dapat merangsang motivasi intrinsik siswa. Kombinasi ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, sehingga mendorong motivasi mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

2. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Berdasarkan hasil pengujian *independent sample t-test*, ditemukan bahwa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Genially* berbasis gamifikasi signifikan terhadap hasil belajar siswa IPS Kelas V di Sekolah Dasar Gugus IV, Kecamatan Manggala, Kota Makassar signifikan berbeda. Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media *Genially* berbasis gamifikasi dapat dijelaskan berdasarkan uji *independent sample t-test*. Uji ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar setelah penerapan model tersebut. Penerapan model TGT, yang menggabungkan elemen kompetisi dan kolaborasi dalam tim, mampu meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *Genially* berbasis gamifikasi memperkaya pengalaman belajar dengan elemen-elemen permainan yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar. Kombinasi antara metode pembelajaran yang dinamis dan media yang interaktif ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi materi oleh siswa, yang pada akhirnya tercermin dalam peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal ini didukung oleh

analisis statistik yang menunjukkan perbedaan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi.

Temuan ini didukung oleh beberapa faktor penting yang relevan dalam pembelajaran. Pertama, penggunaan model TGT mempromosikan pembelajaran kolaboratif yang aktif di antara siswa. Dalam TGT, siswa terlibat dalam permainan kelompok yang memungkinkan mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran IPS, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan kerjasama di antara mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa interaksi sosial positif di dalam kelas dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil akademis siswa (misalnya, Johnson et al., 2014).

Kedua, media *Genially* sebagai pendukung dalam TGT memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan elemen gamifikasi, seperti tantangan, penghargaan, dan elemen visual yang dinamis, *Genially* mampu mempertahankan minat siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan memperbaiki retensi informasi mereka (misalnya, Deterding et al., 2011).

Selain itu, pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan kritis dan analitis mereka dalam pelajaran IPS. Dengan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan menganalisis informasi dalam format yang menarik dan relevan, siswa lebih cenderung untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan menyeluruh tentang materi pelajaran.

Temuan ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang relevan, penelitian yang dilakukan oleh Johnson et al. (2014) menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat signifikan meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mempromosikan kolaborasi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini mencatat bahwa kolaborasi antara siswa dalam model TGT dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, yang konsisten dengan hasil temuan pada siswa Kelas V di Sekolah Dasar Gugus IV.

Selain itu, penelitian oleh Deterding et al. (2011) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Studi ini menyoroti bahwa pendekatan yang memanfaatkan elemen permainan, tantangan, dan penghargaan dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Dalam penggunaan media *Genially*, hal ini memberikan

tambahan interaksi visual dan interaktif yang mendorong partisipasi aktif dan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran IPS.

Temuan-temuan dari penelitian-penelitian ini secara konsisten mendukung bahwa penggunaan model TGT dengan media *Genially* berbasis gamifikasi tidak hanya mempengaruhi secara positif hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan landasan empiris bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Dengan memperkuat keterlibatan siswa melalui kolaborasi dan teknologi interaktif, pendekatan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, seperti yang diamati dalam studi pada siswa Kelas V di Sekolah Dasar Gugus IV, Kecamatan Manggala, Kota Makassar.

C. Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Berdasarkan hasil pengujian MANOVA, ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa IPS dapat dijelaskan melalui beberapa aspek yang muncul dari analisis statistik multivariat yang dilakukan. Pertama, MANOVA mengungkapkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menerapkan model TGT dengan media *Genially* dan kelompok kontrol dalam variabel-variabel motivasi belajar dan hasil belajar

siswa. Variabel-variabel ini saling terkait dan dipengaruhi secara bersama-sama oleh penerapan pendekatan pembelajaran tersebut, yang memperkuat temuan bahwa integrasi teknologi dan pendekatan kolaboratif dalam TGT memberikan pengalaman belajar yang lebih berdaya bagi siswa.

Kedua, penggunaan TGT memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif melalui permainan kelompok, yang dapat merangsang motivasi intrinsik siswa. Dengan memberikan tantangan yang menyenangkan dan kompetitif, model ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPS.

Selain itu, media *Genially* memberikan tambahan nilai dengan menyajikan informasi secara visual dan dinamis, serta menyediakan elemen-elemen gamifikasi seperti penghargaan dan penguatan positif, yang telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan retensi materi pembelajaran (Deterding et al., 2013). Kombinasi antara TGT dan media *Genially* secara efektif menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa, yang tercermin dalam hasil signifikan dari uji MANOVA ini.

Temuan ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang relevan, penelitian yang dilakukan oleh Johnson et al. (2018) menemukan bahwa penerapan model TGT secara signifikan meningkatkan motivasi siswa melalui pembelajaran yang kolaboratif

dan kompetitif. Penelitian ini menekankan bahwa interaksi sosial positif antara siswa dalam TGT dapat merangsang motivasi intrinsik mereka untuk belajar, yang konsisten dengan temuan pada siswa di Sekolah Dasar Gugus IV.

Penelitian lain yang mendukung adalah studi oleh Deterding et al. (2013), yang menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pendidikan dapat memperkuat keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan yang memanfaatkan elemen permainan dan penghargaan dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Dengan integrasi media *Genially* yang memberikan dimensi visual dan interaktif, pendekatan ini menjadi lebih dinamis dan relevan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Temuan penelitian terdahulu maupun temuan peneliti menunjukkan bahwa model TGT dan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kedua temuan menekankan bahwa pendekatan yang melibatkan elemen interaktif dan kolaboratif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, terdapat beberapa perbedaan antara temuan-temuan tersebut. Temuan baru menekankan penggunaan media *Genially* berbasis gamifikasi dalam konteks TGT, sementara penelitian terdahulu oleh Johnson et al. (2018) dan Deterding et al. (2013) fokus pada efek model TGT dan gamifikasi secara umum tanpa spesifik menyebutkan media *Genially*.

Selain itu, temuan baru lebih spesifik pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, sementara penelitian terdahulu mungkin memiliki cakupan yang lebih luas dalam berbagai konteks pembelajaran.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi maupun hasil belajar siswa IPS Kelas V di Sekolah Dasar Gugus IV, Kecamatan Manggala, Kota Makassar, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* terhadap motivasi belajar siswa IPS. Implementasi model ini berhasil meningkatkan tingkat motivasi intrinsik siswa dengan menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui elemen gamifikasi, seperti tantangan dan penghargaan.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* terhadap hasil belajar siswa IPS. Melalui pendekatan kolaboratif TGT dan penggunaan media *Genially* yang memperkaya konten visual dan interaktif, siswa mengalami peningkatan pemahaman dan retensi materi pelajaran.

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi secara signifikan mempengaruhi baik motivasi maupun hasil belajar siswa IPS Kelas V di Sekolah Dasar Gugus IV, Kecamatan Manggala, Kota Makassar.

3. Integrasi antara pendekatan kolaboratif, elemen permainan, dan teknologi interaktif dalam TGT memberikan pengalaman pembelajaran yang holistik dan efektif, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan terkait penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Genially* berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar maka disarankan:

1. Pengembangan Kolaborasi Antar Siswa

Model TGT secara khusus mendorong kolaborasi dan kompetisi yang sehat antara siswa. Sekolah dapat mengembangkan lebih banyak kesempatan untuk kerja sama antar siswa dalam pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Kolaborasi ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kerja tim yang penting.

2. Pelatihan dan Pengembangan Kompetensi Guru

Penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan yang memadai dalam menerapkan model TGT dan memanfaatkan media *Genially* secara efektif. Pelatihan ini harus mencakup strategi pembelajaran kolaboratif, penggunaan teknologi interaktif, dan penerapan elemen gamifikasi dalam pengajaran. Guru perlu memahami bagaimana cara

mengintegrasikan elemen-elemen ini untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Muhammad. "Genially, Platform untuk Membuat Kegiatan Belajar Mengajar Lebih Menyenangkan dan Interaktif" <https://hightechteacher.id/Genially-platform-untuk-membuat-kegiatan-belajar-mengajar-lebih-menyenangkan/> diakses 03 Januari 2024.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di Bondowoso dengan model Addie mata pelajaran sejarah kelas X IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), 1-9.
- Ahmad, Rohani. 1997. *Media intruksional Edukatif*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- al-Qazwani, I. M. (2000). *Sunan Ibnu Majah Cet 2*. Riyad: Darussalam
- al-Qur'an. 2002. *al-Qur'an dan Terjemahan Al-Muhaimin*, Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penterjemah Al-Qur'an Departemen Agama RI.
- Agus, Suprijono. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- al-Quran Terjemahan. 2015. Departemen Agama RI. Bandung: CV Darus Sunnah.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Anderson, L.W. dan Krathwohl, D.R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Asuming: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. A Bridged Edition*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214-220.
- Astuti, S., Sari, R. P., & Wulandari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD. *Pendidikan Dasar*, 13(1), 1-10.

- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Chotimah, Chusnul dan Muhammad Fathurrohman. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2018.
- Churiyah, M., & Sakdiyyah, D. A. (2020). P-Cash app based on microsoft office access to improve learning outcomes of vocational high school students. *Systematic Reviews in Pharmacy*, 11(7).
- Dahar, Ratna Wilis. (1996). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Erlangga.
- Dalyono. (2007). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmiati, N. M. A. D., Astawa, I. B. M., & Treman, I. W. (2021). Pengaplikasian Model Pembelajaran Teams Games Tournaments dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMPN 2 Gerokgak. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 9(2), 99-108.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta dan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Erviana, E., Subroto, W. T., & Siswanto, J. (2012). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok sistem peredaran darah manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 1(1), 1-103
- Fahreza, F., & Husna. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Paya Peunaga Kabupaten Aceh Barat. *Bina Gogik*, 4(2), 37-48.
- Faizah, S. N. (2017). HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Silviana. At-Thullab: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1(2), 176–185. file:///C:/Users/Hp/Downloads/322523223 (1).pdf

Fajriyah, R. N., Sulisworo, D., & Amalia, R. (2021). Penerapan gamifikasi menggunakan aplikasi *Genially* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(5), 1-13

Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media

Gonzales, M. L. L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1-10.

Gunarsa, S. D. (2008). *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia

Hake, R.R. (2002). Gain Ternormalisasi (N-Gain) Diformulasikan dalam Bentuk Persamaan Seperti Dibawah Ini: $N - Gain = (Skor\ Post\ Test - Skor\ Pre\ Test) / (Skor\ Maksimal - Skor\ Pre\ Test)$.

Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta. PT Bumi Aksara
Hamalik, Oemar. 1994. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Bandung. PT Bumi Aksara.

Hamdani, M., Mawardi, S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>.

Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011

Handayani, L. P., & Nurlizawati, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 363–368. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.57>

Isnaeni, N. (2022). Peningkatan Penguasaan Konsep Dan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Times Games Tournament) Pada Materi Sistem Saraf di SMA Yabujah Indramayu Tahun 2020/2021. *Sinau : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 8(2), 180-206. <https://doi.org/10.37842/sinau.v8i2.99>

- Junisa, N., Asran, M., & Tampubolon, B. (2018). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(3), 1-9.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Buku Panduan Guru Projek IPAS untuk SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Khalida Rozana Ulfah, Anang Santoso, Sugeng Utaya. (2016). Hubungan Motivasi Dengan Hasil Belajar Ips. 1607–11.
- Komara, I. B. (2016). Perlindungan Profesi Guru di Indonesia. *MIMBAR PENDIDIKAN*, 1(1), 1-10.
- Kompri. 2019. *Motivasi Pembelajaran Perspesktif Guru dan Siswa*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Larasati, W., Asmira, O., Ariyana, Y., Bestary, R., & Pudjiastuti, A. (2019). *Buku penilaian berorientasi higher order thinking skills*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Mahmudah, I., Prastowo, A., & Sunedi, S. (2022). Model Drill and Praticice Berbasis Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2652–2659. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1202>
- Majid, A., & Rochman, C. (2015). *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mardayanti, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *SANG PENCERAH*, 9(1), 1-10.
- Mejia Tigre, N. I., Garcia Herrera, D. G., Erazo Alvarez, J. C., & Narvaez Zurita, C. I. (2020). *Genially* as a strategy to improve reading comprehension in basic education. *Cognosis: Revista de Ciencias Sociales*, 6(3), 519-5301

- Meldina, T., Melinedri, M., Agustin, A., & Harahap, S. H. (2020). Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 15-26.
- Melinda, T., Saputra, E. R., & Pudjiastuti, A. (2017). Canva sebagai media pembelajaran IPA materi perpindahan kalor di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 96-101.
- Miran, M., & Tampubolon, B. (2017). Peningkatan hasil belajar IPS menggunakan metode kerja kelompok kelas V SDN 09 Bengkayang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(3), 1-8.
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Muzaemah, M. (2020). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6(1), 88-99.
- Nashar. (2004). Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran. Jakarta: Delia Press.
- Nimah, S., Sari, R. P., & Wulandari, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Website *Genially* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Pendidikan Dasar*, 13(1), 1-10.
- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media Role Card terhadap motivasi belajar dan hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 70-752
- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bidang studi Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 70-75.

- Nugroho, R. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(4), 1-9.
- Nugroho, R. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(4), 1-9.
- Nurhasanah, S. (2016). Minat sebagai determinan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1(1), 135-142.
- Nurhidayat, M. (2023). PENGARUH MODEL PEMBEAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511-/misykat.v3n1.171>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu- Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171.
- Prayogo, M. R. (2023). Pengaruh media pembelajaran gamifikasi berbasis aplikasi *Genially* pada materi dinamika litosfer terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X SMA Negeri 51 Jakarta. Jakarta: Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta
- Purba, Nurmaida. (2018). Peningkatan Motivasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Dengan Menggunakan Metode Teams Games Tournament Di Kelas IV Sd Negeri 060829 Medan Amplas. Elementery School Journal, Vol 8 No 2, 32-40.
- Purwanto. 2008. Evaluasi hasil belajar, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.
- Redhana, I. G. (2019). Pentingnya Memilih Model Pembelajaran yang
- Rusman, et.al. 2013. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: Rajawali Pers.

- Rusman. (2010). Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Bandung : CV. Alfabeta.
- Sahmar, S. W., Idawati, I., & Quraissy, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton, 9(4), 890-900.
- Salahuddin, A., Malik, A., Maulidah, I. R., Chusni, M. M., & Carlian, Y. (2019). Students' reading skills related to science learning using big book media. Journal of Physics: Conference Series, 1318(1), 012089.
- Sandra, E., & Nurbaiti, N. (2022). Meningkatkan hasil belajar matematika tentang satuan panjang melalui metode bernyanyi bagi kelas V UPT SD Negeri 182 Gresik. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 2(4), 451-459.
- Sardiman, A. M. (2014). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, R. P. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Setiawati, F. S., Saefuddin, A., Rohmah, S. K., & Nurdiansah, N. (2019). Desain bahan ajar pecahan kelas IV sekolah dasar dengan pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME). Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(3), 142-148.
- Shoimin, A. (2014). Enam Puluh Delapan Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Siska, Yulia. (2016). Konsep Dasar IPS. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning: Theory, research, and practice. Boston, MA: Pearson.
- Slavin, Robert E (2008). Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik (Alih Bahasa Nurulita Yusron), Bandung: Nusa Media

- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana, 2009. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan :Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: PenerbitAlfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan :Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: CV. Alfabeta.
- Sulfemi, W. B. (2018). *Manajemen Kurikulum di Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Jakarta: Eureka Media Aksara.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumantri, M. S. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryosubroto, B. (2002). Peran Guru dalam Membimbing Siswa Menuju Keberhasilan Akademik. *Jurnal Pendidikan*, 28(2), 123-136
- Syah, M. (2000). Pentingnya Memilih Model Pembelajaran yang Sesuai dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 123-1361
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syahputri, A. S., Dewi, C., & Widyaningrum, H. K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Website *Genially* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Pendidikan Dasar*, 14(1), 1-10.

- Syahputri, A. S., Dewi, C., & Widyaningrum, H. K. (2023, July). Pengaruh Pembelajaran Diferensiasi Berbantuan Website *Genially* terhadap Motivasi Belajar Siswa. In SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA) (Vol. 2, No. 2, pp. 685-691).
- Syarifuddin. (2015). Guru Profesional: Dalam Tugas Pokok dan Fungsi (Tupoksi). Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam, 3(1), 66-84.
- Tarihoran, N., & Rachmat, M. (2019). Reading 1 Basic Reading Skills. Serang Banten: Loquen Press.
- Trianto (2012) Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Surabaya: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Sekretariat Negara.
- Wijiningsih, N. (2022). Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media “Doraku Sayang” untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 1-91
- Wisudawati, N. M., & Eka, Y. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Yogyakarta: Deepublish.
- Woolfolk, A. 2007. *Educational Psychology*. Boston: Pearson Education.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96-107.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Tresnawati Tahir, Lahir di Ujung Pandang, Sulawesi Selatan pada tanggal 01 Mei 1987, anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Tahir Latief, Ba dan Siti Rabiah. Penulis menempu Pendidikan Sekolah Dasar di SD Inpres Tamamaung II Makassar (1993-1999), Sekolah Menengah Pertama di SLTP Negeri 12 Makassar (1999-2002), Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 18 Makassar (2002-2005).

Tahun 2006 – 2008 melanjutkan jenjang pendidikan D2 pada Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan PGSD. Tahun 2009 – 2013 kemudian melanjutkan pendidikan dijenjang Sarjana (S1) di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan Fakultas FKIP Jurusan PGSD. Tahun 2022, kemudian melanjutkan pendidikan dijenjang Magister (S2) di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan program studi Magister Pendidikan Dasar. Untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd), Penulis menyusun tesis dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Genially* Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Manggala Kota Makassar”.

LAMPIRAN

