

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) BERBANTUAN MEDIA GENIALLY BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Tresnawati Tahir¹, Agustan Syamsuddin², Hidayah Quraisy^{3*}

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar,
trisanawatitahir071@gmail.com¹, agustan@unismuh.ac.id²
, hidayahquraisy@unismuh.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Genially gamification-based media on motivation and learning outcomes of fourth-grade students in an elementary school in Makassar City. The research method used was an experimental design with a nonequivalent control group design. Sampling was done using random sampling techniques, resulting in a sample of 51 students, with 21 students in the experimental group receiving learning through the TGT model assisted by Genially, and 30 students in the control group receiving conventional learning. Data were collected through motivation and learning outcome tests before and after the intervention. Data analysis was conducted using an independent sample t-test to compare learning outcomes between the experimental and control groups before and after the application of the model, and MANOVA to examine the effects on motivation and learning outcomes simultaneously. The results showed a significant difference in the increase in motivation and learning outcomes between the two groups. The experimental group that used the TGT model assisted by Genially showed a more significant increase than the control group in both variables ($p < 0.05$). These findings confirm that the integration of technology and gamification approaches in learning can enhance student motivation and learning outcomes.

Keywords: teams games tournament (TGT), genially, gamification, learning motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV di sebuah sekolah dasar di Kota Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain 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 ($p < 0.05$). Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

Keywords: teams games tournament (TGT), genially, gamifikasi, motivasi belajar

A. Pendahuluan

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. 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).

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).

Pentingnya pembelajaran IPS terletak pada perlunya pendekatan metode pengajaran yang beragam, termasuk variasi model pembelajaran, media, dan sumber belajar. Penggunaan model pembelajaran yang beragam dapat menarik dan menumbuhkan motivasi siswa. Keberhasilan pembelajaran IPS tergantung pada kemampuan memotivasi siswa secara efektif untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tidak akan berhasil tanpa adanya fasilitas, kurikulum, media,

dan sumber belajar yang diperlukan.

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). Sebagaimana dikemukakan Uno dalam penelitian Sumantri (2016), motivasi belajar mengacu pada dorongan dan tekad internal individu untuk mencapai suatu 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, 4 Desember 2023 terhadap guru kelas V di salah satu sekolah yang termasuk dalam Gugus IV kecamatan Manggala yaitu di UPT SPF SD Inpres Bangkala III 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 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. 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.

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) mengintegrasikan pembelajaran kelompok dan permainan untuk menyampaikan konsep dengan memperhatikan gaya belajar siswa dan manfaat keseluruhan dari proses pembelajaran (Ismah & Ernawati, 2018; Yunita & Trisiantari, 2019).

Model ini menawarkan berbagai keuntungan, seperti peningkatan harga diri dan motivasi belajar siswa, yang dijelaskan oleh Miftahul (Sumantri, 2015). TGT memanfaatkan kompetisi sebagai cara efektif untuk merangsang motivasi, dengan siswa berlomba menjawab pertanyaan dan berkolaborasi dalam kelompok selama turnamen. Pendekatan ini terbukti menarik bagi siswa tingkat lebih tinggi, menumbuhkan persaingan sehat dan motivasi melalui kegiatan interaktif dan kolaboratif di kelas. 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 (Ervianna, 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 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).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen yang melibatkan kelompok eksperimen dan kontrol tanpa kontrol penuh terhadap variabel luar. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan kemampuan antara kelas yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran Teams Games

Tournament (TGT) berbantuan media Genially berbasis gamifikasi dan kelas yang tidak diberi perlakuan. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, di mana kedua kelompok diberikan pretest untuk menilai keadaan awal. Setelah penyeimbangan posisi ($O1 \approx O3$), kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan TGT dan media Genially, sementara kelompok kontrol menggunakan model konvensional. Posttest ($O2$ dan $O4$) kemudian dilakukan untuk mengukur hasil akhir. Penelitian ini dilaksanakan pada Kelas V di Gugus IV Kecamatan Manggala, Kota Makassar, dengan sampel berjumlah 51 siswa dari dua sekolah yang dipilih secara acak, yaitu UPT SPF SD Inpres Bangkala II (kelas eksperimen) dan UPT SPF SD Inpres Bangkala I (kelas kontrol). Data dikumpulkan melalui tes awal dan akhir serta angket untuk mengukur motivasi

siswa. Analisis data mencakup uji normalitas, homogenitas, serta analisis deskriptif, N-Gain, dan inferensial menggunakan SPSS Versi 21 untuk menguji hipotesis terkait efektivitas model TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

C. Hasil dan Pembahasan

Pengujian independent samples t-test untuk membandingkan hasil belajar siswa antara dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok yang diajar menggunakan metode pembelajaran TGT berbantuan media Genially berbasis gamifikasi dan kelompok yang diajar tidak menggunakan metode pembelajaran TGT berbantuan media Genially berbasis gamifikasi ditemukan perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar. Adapun hasil pengujian disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Group Statistics

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

Sumber: hasil analisis data spss 29.0

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 2. Statistis Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		Sig.		f		Sig. (2-tailed)		Mean Difference	Std. Error Difference
Motivasi	Equal variances assumed	9.893	.075	7.530	40	.000	-27.61905	3.66800	
	Equal variances not assumed			7.530	6.156	.000	-27.61905	3.66800	

Sumber: hasil analisis data spss 29.0

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.

Nilai t yang tinggi menunjukkan 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.

Hasil pengujian independent sample t-test menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran karena metode 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 pembelajara yang terlihat pada siswa ditinjau dari motivasi belajar sehingga kondis 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

D. Kesimpulan

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa IPS dari kondisi pre-test ke post-test dengan menawarkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui elemen gamifikasi. Penggunaan TGT juga berdampak positif pada hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa integrasi kolaborasi, permainan, dan teknologi interaktif dalam model ini memberikan pengalaman pembelajaran yang holistik dan efektif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar Gugus IV, Kecamatan Manggala, Kota Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

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
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- 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
- 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
- Komara, I. B. (2016). Perlindungan Profesi Guru di Indonesia. *MIMBAR PENDIDIKAN*, 1(1), 1-10
- 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
- Mardayanti, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *SANG PENCERAH*, 9(1), 1-10
- 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
- Nurhasanah, S. (2016). Minat sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 135-142
- Rusman, et.al. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- 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.
- 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
- 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

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