
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT
(TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
EKONOMI KELAS XI SMA NEGERI 3 MEDAN**

Elsadai Ria Veronika Situmorang¹, Revita Yuni S.Pd., M.Pd²

Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara

e-mail: elsa.7223141008@mhs.unimed.ac.id

Abstract: *The problem addressed in this study is the low level of students learning motivation and economics learning outcomes, as indicated by the lack of active student participation in the learning process and the suboptimal achievement of learning outcomes. One effort that can be made to address this issue is the implementation of the TGT learning model, which incorporates group collaboration, academic games, and competition to enhance student engagement in the learning process. This study aimed to determine the effect of the TGT learning model on the learning motivation and economics learning outcomes of eleventh-grade students at SMA Negeri 3 Medan, both partially and simultaneously. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental research design. The population consisted of all eleventh-grade students of SMA Negeri 3 Medan in the 2025/2026 academic year. The sample comprised Class XI-8 as the control group and Class XI-9 as the experimental group, selected using a purposive sampling technique. Data were collected through learning motivation observation sheets and learning achievement tests. Data analysis was conducted using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, Independent Samples t-Tests, N-Gain tests, and Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). The results showed that the average learning motivation score of the experimental class increased from 29,53 on the pretest to 37,83 on the posttest, while the control class increased from 29,28 to 33,50. The result of the Independent Sample t-Test indicated that the TGT learning model had a significant effect on student learning motivation with a significance value of $0,000 < 0,05$ and a t-value of -6,771. Furthermore, the TGT learning model also had a significant effect on students economics learning outcomes with a significance value of $0,000 < 0,05$ and a t-value of -9,349. The N-Gain test results showed that the experimental group achieved an average N-Gain score of 63.31% (moderate category), while the control group achieved an average N-Gain score of 23.58% (low category). Furthermore, the MANOVA test results indicated a Wilks' Lambda significance value of $0.000 < 0.05$ and an F-value of 72.070, meaning that the TGT learning model simultaneously affected students' learning motivation and economics learning outcomes.*

Keywords: *Team Games Tournament (TGT) Learning Model, Learning Motivation, Economics Learning Outcomes.*

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa yang ditunjukkan melalui kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta pencapaian hasil belajar yang belum optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran TGT yang melibatkan aktivitas kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 3 Medan, baik secara parsial maupun secara simultan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri atas kelas XI-8 sebagai kelas kontrol dan kelas XI-9 sebagai kelas

eksperimen yang ditentukan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi motivasi belajar dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji Independent Sample t-Test, uji N-Gain dan uji Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen meningkat dari 29,53 pada *pretest* menjadi 37,83 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 29,28 menjadi 33,50. Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar -6,771. Selain itu, model pembelajaran TGT juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar -9,349. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 63,31% (kategori sedang) sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 23,58% (kategori rendah). Selain itu, hasil uji MANOVA menunjukkan nilai Wilks' Lambda dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai F sebesar 72,070 yang berarti model pembelajaran TGT berpengaruh secara simultan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di tengah arus globalisasi. Sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik dari segi spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak, maupun keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sari dkk., 2024). Proses pembelajaran menjadi inti dari upaya peningkatan mutu pendidikan, sebab pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi yang saling memengaruhi antara siswa dan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan yang konstruktif (Wulandari dkk., 2025). Dalam proses ini, guru memegang peran strategis, dan keberhasilan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh banyaknya materi yang diajarkan, tetapi juga oleh kemampuan guru membangkitkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah dorongan

dari dalam diri (internal) maupun dari luar diri (eksternal) siswa yang mendorong terjadinya perubahan perilaku selama pembelajaran berlangsung (Uno, 2019). Uno (2019) merumuskan enam indikator motivasi belajar, yaitu: hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif. Siswa dengan motivasi kuat menunjukkan keaktifan dan antusiasme tinggi, sedangkan siswa dengan motivasi lemah cenderung pasif. Adapun hasil belajar dimaknai sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, yang mencakup peningkatan pengetahuan, sikap, dan tingkah laku (Theopilus dkk., 2022), dan dalam praktiknya umumnya diukur melalui nilai ulangan harian.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru ekonomi, pembelajaran di kelas XI SMA Negeri 3 Medan masih menggunakan model Problem Based Learning (PBL) yang didominasi tugas kelompok dan presentasi tanpa dukungan media interaktif, sehingga pembelajaran

berlangsung monoton. Hal ini tercermin dari rendahnya konsentrasi siswa, gejala kejenuhan, dan perilaku off-task seperti mengantuk atau bermain telepon genggam saat pembelajaran berlangsung. Angket pra-penelitian yang disebar berdasarkan enam indikator Uno (2019) memperkuat temuan ini: 93,10% siswa menilai pembelajaran monoton dan kurang melibatkan mereka secara aktif, 76,40% merasa guru jarang memberi apresiasi, dan 73,60% menilai suasana kelas kurang kondusif, sementara persentase serupa juga terlihat pada indikator hasrat berhasil (58,30%), dorongan belajar mandiri (52,80%), dan harapan masa depan (56,90%). Data ini menunjukkan motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, yang turut berdampak pada hasil belajar mereka, terlihat dari data ulangan harian di mana hanya 56,56% dari 288 siswa yang mencapai KKTP dengan nilai minimal 75.

Permasalahan tersebut menuntut adanya model pembelajaran alternatif yang mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa sekaligus menciptakan atmosfer belajar yang kondusif, kompetitif, dan kolaboratif. Model Team Games Tournament (TGT) dipandang relevan untuk menjawab tantangan ini. Slavin (2010) menjelaskan bahwa TGT terdiri atas lima komponen, yaitu penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok, di mana setiap siswa memiliki peran dan tanggung jawab setara dalam kelompoknya sehingga mendorong interaksi positif antaranggota dan partisipasi tidak lagi semata bergantung pada kesadaran individual, melainkan dikondisikan oleh kerangka pembelajaran yang tersusun secara sistematis. Untuk mengoptimalkan penerapannya, penelitian ini juga mengintegrasikan media PowerPoint Super Family 100 yang mengadopsi format kuis berhadiah, sehingga diharapkan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mengatasi kejenuhan siswa terhadap penyampaian materi yang bersifat

tekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media PowerPoint Super Family 100 dipandang memiliki potensi sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Atas dasar pertimbangan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 3 Medan."

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Medan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 288 siswa kelas XI yang tersebar dalam delapan kelas. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu kelas XI.8 sebagai kelas kontrol dan kelas XI.9 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah keseluruhan 72 siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran TGT, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT, sedangkan variabel terikat meliputi motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa

Instrumen penelitian berupa soal tes hasil belajar dan lembar observasi motivasi belajar yang telah diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Teknik analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas

dan homogenitas sebagai uji prasyarat, uji N-Gain untuk mengukur peningkatan skor, serta uji hipotesis Independent Sample t-Test dan Manova dengan bantuan SPSS versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pretest, rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 29,53 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 29,28. Sementara itu, rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 57,08 dan kelas kontrol sebesar 53,89. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelompok relatif sama sebelum diberikan perlakuan. Setelah proses pembelajaran berlangsung, rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat menjadi 37,83, sedangkan pada kelas kontrol menjadi 33,50. Pada variabel hasil belajar, rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat menjadi 85,00, sedangkan kelas kontrol menjadi 64,03. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal dan homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test dan MANOVA.

Tabel 1 Hasil Uji Independent Sample t-Test

Variabel	t-hitung	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Motivasi belajar	-6,771	0,000	-4,333
Hasil Belajar	-9,349	0,000	-20,972

Sumber: Output SPSS versi 26

Berdasarkan Tabel 1.1, pada

variabel motivasi belajar diperoleh nilai t-hitung sebesar -6,771 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Pada variabel hasil belajar diperoleh nilai t-hitung sebesar -9,349 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar dan hasil belajar secara simultan, dilakukan pengujian menggunakan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). Hasil pengujian disajikan pada Tabel 1.2.

Tabel 2 Hasil Uji MANOVA

Statistik Multivariat	Value	F	Sig.
Pillai's Trace	0,676	72,070	0,000
Wilk's Lambda	0,324	72,070	0,000
Hotelling's Trace	2,089	72,070	0,000
Roy's Largest Root	2,089	72,070	0,000

Sumber: Output SPSS versi 26

Berdasarkan hasil pengujian MANOVA pada Tabel 1.2, diperoleh nilai signifikansi Wilks' Lambda sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa secara simultan.

Hasil tersebut diperkuat oleh output Tests of Between-Subjects Effects yang menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai F sebesar 45,853 dan signifikansi 0,000. Selain itu, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai F sebesar 87,398 dan signifikansi 0,000.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif. Kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, serta turnamen yang terdapat dalam model TGT mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar meningkat.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Faisal dan Jani (2024) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Hasil serupa juga ditemukan oleh Aprillia dan Cholifah (2024) yang menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif dalam model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, Nabila dan Hendriani (2025) melaporkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan kelompok dan turnamen akademik.

Selain meningkatkan motivasi belajar, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) juga terbukti meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok dan kompetisi akademik mampu membantu siswa memahami materi secara lebih

mendalam dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Tari dkk. (2020) yang menyimpulkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian Nabila dan Hendriani (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan TGT menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa karena siswa lebih aktif dalam memahami materi melalui diskusi dan permainan akademik. Selain itu, Nugraha (2020) menemukan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test pada kelas yang menerapkan model pembelajaran TGT.

Hasil uji MANOVA memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar secara simultan. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan motivasi belajar yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran turut mendukung peningkatan hasil belajar yang diperoleh.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model Team Games Tournament (TGT) tidak hanya memberikan dampak pada aspek afektif berupa motivasi belajar, tetapi juga pada aspek kognitif berupa hasil belajar secara bersamaan. Dengan adanya unsur kerja sama kelompok, kompetisi akademik yang sehat, serta penggunaan media permainan dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran

Team Games Tournament (TGT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 3 Medan. Hasil uji Independent Sample t-Test menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar maupun hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Hasil uji MANOVA juga menunjukkan nilai signifikansi Wilks' Lambda sebesar $0,000 < 0,05$ yang membuktikan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh secara simultan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, A. Fitri, & Cholifah, N. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips*. 3(2), 111–127.
- Faisal Maulana Putra, & Jani Jani. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ma Sunan Kalijogo Mojo Kediri. Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3), 162–
<https://doi.org/10.58192/insdun.V3i3.2262>
- Nabila, Anisa Fitri, & Hendriani, D. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Man 3 Jombang Jombang*. 2(April), 142–154.
- Nugraha, C. P. (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 Cantika Putri Nugraha Waspodo Tjipto Subroto*. *Jupe*, 08, 70–75
- Sari, Firda Fitdiyah Nikita, Aisyah, I., & Srigustini, A. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Media Question Card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 1(4), 250–260.
- Theopilus, Motoh, Hamna, & Kristina. (2022). *Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1, 1–17.
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (8th Ed.). Pt Bumi Aksara.
- Wulandari, N. C., Herlambang, A. D., & Afirianto, T. (2025). *Pengaruh Model Kooperatif Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Platform Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smk Yapalis Krian*. 9(4), 1–10.