



Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang

Anisa Fitri Nabila ^{1*}, Dita Hendriani ²

^{1,2} UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

Alamat: Jl. Mayor Sujadi No.46, Kudus, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur 66221

Korespondensi penulis: anisafitrinabila14@gmail.com *

Abstract. *This study aims to determine the effect of Teams Games Tournament (TGT) learning model on the motivation and learning outcomes of grade X students in History subjects at MAN 3 Jombang. The background of this study is the low motivation of students to learn due to the use of conventional learning models that tend to make students passive, bored, and less interested. The TGT model is considered an alternative because it can increase students' active involvement in the learning process. This research used a quantitative approach with quasi experiment method. The research samples were students from class X-11, which was the experimental class, and X-15, which was the control class. Data collection techniques included questionnaires, tests, and documentation. Data analysis was done by prerequisite test (normality and homogeneity), Independent Sample t-Test test, and MANOVA test. The results showed that the TGT learning model had a significant effect on learning motivation, with the value of $t_{count} (9.180) > t_{table} (2.022)$ and $Sig. 0,000 < 0,05$. In addition, TGT also has a significant effect on learning outcomes, with $t_{count} (7.979) > t_{table} (2.022)$ and $Sig. 0,000 < 0,05$. Simultaneously, TGT affects student motivation and learning outcomes based on MANOVA test ($Sig. 0.000 < 0.05$).*

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

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa akibat penggunaan model pembelajaran konvensional yang cenderung membuat siswa pasif, bosan, dan kurang tertarik. Model TGT dianggap sebagai alternatif karena mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment. Sampel penelitian adalah siswa kelas X-11 sebagai kelas eksperimen dan X-15 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), uji Independent Sample t-Test, dan uji MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, dengan nilai $t_{hitung} (9,180) > t_{tabel} (2,022)$ dan $Sig. 0,000 < 0,05$. Selain itu, TGT juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dengan $t_{hitung} (7,979) > t_{tabel} (2,022)$ dan $Sig. 0,000 < 0,05$. Secara simultan, TGT berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa berdasarkan uji MANOVA ($Sig. 0,000 < 0,05$).

Kata kunci: Hasil Belajar, Motivasi, Team Games Tournament (TGT)

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu sarana penting dalam mengembangkan potensi manusia. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga dibentuk untuk berpikir kritis, kreatif, serta memiliki nilai-nilai moral dan sosial yang baik (Agung et al. 2024). Tujuan utama pendidikan adalah menciptakan

individu yang berkualitas serta mampu bersaing dan berkontribusi dalam kehidupan masyarakat (Aini et al. 2024).

Namun dalam praktiknya, proses pendidikan sering menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang muncul adalah rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap kurang menarik seperti sejarah. Sering kali siswa merasa bosan karena metode yang digunakan guru cenderung konvensional, berpusat pada ceramah, dan menekankan hafalan. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif, mudah mengantuk, bahkan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi memiliki peran krusial dalam proses belajar-mengajar, baik untuk guru maupun siswa. Bagi guru, mengetahui motivasi belajar siswa membantu dalam mempertahankan dan meningkatkan antusiasme mereka. Sedangkan bagi siswa, motivasi menjadi pendorong semangat yang memengaruhi partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran (Chotimah and Hendriani 2024). Motivasi belajar menjadi faktor penting dalam menentukan hasil belajar siswa, karena mendorong semangat mereka dalam proses pembelajaran, sedangkan hasil belajar mencerminkan pencapaian setelah mengikuti pembelajaran (Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam 2024).

Padahal, Sejarah berperan penting dalam membentuk karakter dan mempersatukan bangsa, meskipun sering dianggap tidak relevan oleh masyarakat (Purni 2023). Sejarah merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, cinta tanah air, dan pemahaman terhadap proses perjalanan bangsa (Nasda 2021). Untuk itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, serta mendorong mereka untuk aktif dan antusias dalam belajar. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yakni bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama tim dan A

Model TGT dirancang agar siswa belajar dalam kelompok heterogen, saling membantu memahami materi, dan kemudian mengikuti turnamen yang menumbuhkan semangat bersaing sehat (Miela, Listyarini, and Purwaningrum 2024). Suasana ini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian sebelumnya, model TGT terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran, seperti yang dilakukan oleh Ni'ma Aulia Mumtaza pada mata pelajaran fikih di tingkat sekolah dasar (Mumtaza 2024).

Melihat permasalahan rendahnya motivasi siswa pada pembelajaran sejarah di MAN 3 Jombang, serta potensi dari model TGT, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran sejarah. Diharapkan, penerapan model ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna.

2. KAJIAN TEORITIS

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) yang merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif berbasis permainan, dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial, kepercayaan diri, dan pemahaman materi siswa melalui kompetisi kelompok (Arlina dkk 2023). Model ini terdiri atas lima tahapan: penyajian kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok, dengan kelebihan seperti meningkatkan partisipasi dan kerja sama, namun memiliki kekurangan seperti kebutuhan waktu dan fasilitas yang memadai (Leonard and Kusumaningsih 2009). Motivasi belajar diuraikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk berperilaku dalam mencapai tujuan belajar, yang berfungsi sebagai pendorong, penggerak, dan pengarah tindakan dalam proses pembelajaran (Noor and Mulyono 2020). Motivasi berperan sebagai pendorong, penggerak, dan pengarah tindakan dalam pembelajaran, membangkitkan minat, membentuk sikap, serta membantu siswa fokus mencapai tujuan belajar secara efektif (Haq Azhar 2018).

Selanjutnya hasil belajar sebagai indikator pencapaian siswa yang dipengaruhi oleh faktor internal (seperti kondisi fisik dan psikologis siswa) dan eksternal (seperti lingkungan sosial dan fisik) (Afandi 2016). Sebagai keluaran dari proses pembelajaran, hasil belajar mencerminkan sejauh mana pengetahuan siswa berkembang dan apa yang telah mereka kuasai (Motoh, Hamna, and Kristina 2022). Pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan membentuk kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan semangat kebangsaan (Purni 2023). Tujuan pendidikan sejarah di SMA adalah mengembangkan kemampuan berpikir, sikap sosial, semangat kebangsaan, nilai karakter, rasa ingin tahu, jiwa kepemimpinan, keterampilan komunikasi, serta kemampuan mengelola informasi (Hasan 2012). Penelitian terdahulu memperkuat relevansi penggunaan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Penelitian oleh (Natania Rambu Baba Niria, Makaborang, and Ina 2023) menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan media poster secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPA. (Nugraha and Subroto 2020) menemukan bahwa TGT dengan media role card efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar ekonomi siswa SMA. Sementara itu, (Wiranda Dwi Agustin, Fitri Umardiyah, and M. Farid Nasrulloh 2024) menyimpulkan bahwa penggunaan kartu permainan Luck and Ability dalam pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi statistik. Secara

keseluruhan, temuan-temuan ini mendukung bahwa model TGT layak digunakan untuk meningkatkan hasil dan motivasi dan hasil belajar di berbagai mata pelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *quasi experiment*. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah siswa kelas X MAN 3 Jombang dengan sampel siswa kelas X-11 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 41 siswa dan siswa kelas X-15 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 41 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah: 1) Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. 2) Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* 3) Uji MANOVA. Kriteria pengujian ditentukan berdasarkan nilai signifikansi, di mana nilai Sig. kurang dari 0,05 menunjukkan adanya pengaruh (Akbar, Sukmawati, and Katsirin 2024).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di MAN 3 Jombang pada tanggal 9 Januari 2025 sampai 15 Februari 2025. Data didapatkan melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Sampel dari penelitian ini yakni kelas X-11 sebagai kelas eksperimen dan X-15 sebagai kelas kontrol. Berikut merupakan hasil dari penelitian.

Uji Prasyarat

a) Uji Normalitas

Pada penelitian ini uji normalitas digunakan sebagai prasyarat untuk mengetahui uji-t karena data yang digunakan uji-t harus berdistribusi normal. Adapun kriteria data berdistribusi normal apabila nilai sig atau signifikansi $> 0,05$ sedangkan data terdistribusi tidak normal apabila nilai sig. atau signifikansi $< 0,05$. Berikut hasil uji normalitas data menggunakan bantuan IMB SPSS 27.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar Siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		EKSPERIMEN	KONTROL
N		41	41
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	82.73	68.73
	Std. Deviation	5.857	7.814
Most Extreme Differences	Absolute	.108	.088
	Positive	.108	.088

Negative		-.108	-.082
Test Statistic		.108	.088
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e Sig.		.253	.580
99% Confidence Interval	Lower Bound	.242	.568
	Upper Bound	.264	.593

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 79654295.

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai angket motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ dan pada kelas control diperoleh nilai signifikansi $0,200 > 0,05$. Berdasarkan kriteria penilaian apabila nilai Sig. atau signifikansi $> 0,05$ maka data terdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai angket motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas control berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Pretest Hasil Belajar Siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		KELAS EKSPERIMEN	KELAS KONTROL	
N		41	41	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	38.83	38.83	
	Std. Deviation	16.882	12.434	
Most Extreme Differences	Absolute	.130	.101	
	Positive	.130	.101	
	Negative	-.108	-.087	
Test Statistic		.130	.101	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.081	.200 ^e	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d Sig.		.086	.359	
		99% Confidence Interval Lower Bound	.078	.346
		Upper Bound	.093	.371

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 221623949.

e. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat nilai pretest pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi $0,081 > 0,05$ dan pada kelas control diperoleh nilai signifikansi $0,200 > 0,05$.

Berdasarkan kriteria penilaian apabila nilai Sig. atau signifikansi $> 0,05$ maka terdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai pretest hasil belajar siswa berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Posttest Hasil Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Eksperimen	Kontrol
N		41	41
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	82.3415	64.8780
	Std. Deviation	9.42234	10.37351
Most Extreme Differences	Absolute	.116	.120
	Positive	.115	.097
	Negative	-.116	-.120
Test Statistic		.116	.120
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.181	.147
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d Sig.		.170	.141
99% Confidence Interval		Lower Bound	.160
		Upper Bound	.179

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 926214481.

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat nilai pretest pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi $0,181 > 0,05$ dan pada kelas control diperoleh nilai signifikansi $0,147 > 0,05$. Berdasarkan kriteria penilaian apabila nilai Sig. atau signifikansi $> 0,05$ maka terdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai posttest hasil belajar siswa berdistribusi normal.

a. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua kelompok atau lebih bersifat homogen atau dua sampel yang asalnya dari populasi yang sama. Uji homogen dilakukan untuk mengetahui apakah data dari sampel penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varian atau tidak. Kedua sampel dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Berikut hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Angket Motivasi Belajar Siswa**Tests of Homogeneity of Variances**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KELAS Based on Mean	3.497	1	80	.065
Based on Median	3.384	1	80	.070
Based on Median and with adjusted df	3.384	1	73.531	.070
Based on trimmed mean	3.538	1	80	.064

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada angket motivasi belajar adalah $0,65 > 0,05$. Berdasarkan kriteria penilaian jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka kedua sampel dinyatakan homogen. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data nilai angket motivasi belajar pada siswa kelas eksperimen dan kelas control berdistribusi homogen.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Pretest Hasil Belajar Siswa**Tests of Homogeneity of Variances**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KELAS Based on Mean	2.288	1	80	.134
Based on Median	1.805	1	80	.183
Based on Median and with adjusted df	1.805	1	65.807	.184
Based on trimmed mean	2.080	1	80	.153

Berdasarkan tabel 5 diperoleh nilai signifikansi pada pretest hasil belajar siswa adalah $0,134 > 0,05$. Berdasarkan kriteria penilaian jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka kedua sampel dinyatakan homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai pretest hasil belajar siswa berdistribusi homogen.

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas Posttest Hasil Belajar Siswa**Tests of Homogeneity of Variances**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
kelas Based on Mean	.502	1	80	.481

Based on Median	.480	1	80	.490
Based on Median and with adjusted df	.480	1	79.695	.490
Based on trimmed mean	.507	1	80	.479

Berdasarkan tabel 6 diperoleh nilai signifikasi pada pretest hasil belajar siswa adalah $0,481 > 0,05$. Berdasarkan kriteria penilaian jika nilai signifikasi $> 0,05$ maka kedua sampel dinyatakan homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai posttest hasil belajar siswa berdistribusi homogen.

Uji Hipotesis

a) Uji T-test

Pada penelitian ini hipotesis 1 dan 2 menggunakan uji independent sampel T-test. Berikut merupakan hasil uji t-test pada hipotesis 1 yakni pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* T terhadap motivasi belajar siswa.

Hipotesis 1

- 1) H_0 = tidak ada pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang
- 2) H_1 = terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang.

Tabel 7 Hasil Uji T-Test Angket Motivasi Belajar Siswa

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

Skor	Equal	3,497	,065	9,1	80	,000	14,00	1,525	10,96	17,03
Angket	variances assumed			80			0		5	5
	Equal			9,1	74,	,000	14,00	1,525	10,96	17,03
	variances not assumed			80	16		0		1	9
				3						

Berdasarkan tabel 7 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$. Berdasarkan kriteria penilaian jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang. Adapun hipotesis 2 pada penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang. Berikut merupakan hasil uji t-test posttest hasil belajar siswa.

Hipotesis 2

H_0 = tidak ada penaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang

H_1 = ada pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang.

Tabel 8 Hasil Uji T-Test Posttest Hasil Belajar Siswa

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	
Nilai Posttest	Equal variances assumed	,502	,481	7,979	80	,000	17,463	2,189	13,108	21,819
	Equal variances not assumed			7,979	79,271	,000	17,463	2,189	13,107	21,819

Berdasarkan tabel 8 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$. Berdasarkan kriteria penilaian jika Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat diambil Kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X pada mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang.

b) Uji MANOVA

Pengajuan hipotesis selanjutnya yakni uji MANOVA yang digunakan untuk mengetahui hipotesis ketiga yakni pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MAN 3 Jombang. Uji MANOVA dilakukan dengan bantuan IMB SPSS Statistik 27 dengan kriteria penilaian jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berikut merupakan hasil dari uji MANOVA

Hipotesis 3

H_0 = tidak ada pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MAN 3 Jombang

H_1 = ada pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di MAN 3 Jombang.

Tabel 9 Hasil Uji MANOVA Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa

Multivariate Tests^a

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	,994	6103,519 ^b	2,000	79,000	,000	,994
	Wilks' Lambda	,006	6103,519 ^b	2,000	79,000	,000	,994
	Hotelling's Trace	154,519	6103,519 ^b	2,000	79,000	,000	,994
	Roy's Largest Root	154,519	6103,519 ^b	2,000	79,000	,000	,994
Model	Pillai's Trace	,610	61,904 ^b	2,000	79,000	,000	,610
	Wilks' Lambda	,390	61,904 ^b	2,000	79,000	,000	,610
	Hotelling's Trace	1,567	61,904 ^b	2,000	79,000	,000	,610
	Roy's Largest Root	1,567	61,904 ^b	2,000	79,000	,000	,610

- a. Design: Intercept + Model
- b. Exact statistic

Berdasarkan tabel 9 dapat dilihat output Multivariate Test memperoleh nilai signifikansi pada Wil's Lambada yaitu $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat diambil Kesimpulan ada pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah di MAN 3 Jombang.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di MAN 3 Jombang, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah. Hal ini dibuktikan melalui uji independent sample t-test dan MANOVA yang menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, penggunaan model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar sekaligus capaian akademik siswa. Sekolah diharapkan dapat mempertimbangkan penerapan model pembelajaran TGT, tidak hanya pada pelajaran Sejarah tetapi juga pada mata pelajaran lain, sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

DAFTAR REFERENSI

- Afandi, Muhamad. 2016. *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: UNISSULA.
- Agung, Anak, Silvia Novitasari, Anak Agung, Istri Agung, and Ovy Dwijayanthi. 2024. "Peran Pendidikan Dalam Meningkatkan Pemahaman Generasi Muda Mengenai Tantangan Dan Peluang Menuju Indonesia Emas 2045 Pendahuluan." *Jhr 247: Abdimas* 2(3):1–7.
- Aini, Fadhillah Quratul, Rahmi Yuli, Andini Hasibuan, and Gusmaneli Gusmaneli. 2024. "Pendidikan Karakter Sebagai Landasan Pembentukan Generasi Muda." 3(4).
- Akbar, Reza, U. Sulia Sukmawati, and Khairul Katsirin. 2024. "Analisis Data Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Pelita Nusantara* 1(3):430–48. doi: 10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.350.
- Arlina dkk. 2023. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran SKI Kelas V Di Sekolah MIS Al-Amin Tembung." *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika* Vol 1(No 4):Hal 1 21-32.
- Chotimah, Chusnul, and Dita Hendriani. 2024. "Strategi Guru IPS Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di MTS Ma'arif NU Blitar."

Jurnal Ilmu Pendidikan Islam 2(3):233–41.

Haq Azhar. 2018. “Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi.” *Jurnal Pendidikan Islam Victratina* 3(1):193–214.

Hasan, S. Hamid. 2012. “Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter.” *Paramita: Historical Studies Journal* 22(1):81–95.

Leonard, and Kiki Dwi Kusumaningsih. 2009. “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR BIOLOGI PADA KONSEP SISTEM PENCERNAAN MANUSIA.” *Faktor Exacta* 2.

Miela, Desyana, Ikha Listyarini, and Ratih Monica Purwaningrum. 2024. “IMPLEMENTASI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS V SDN PEDURUNGAN LOR 02.” *BIONatural* 11(2):57–66.

Motoh, Theopilus C., Hamna, and Kristina. 2022. “Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako* 01(01):1–17.

Mumtaza, Ni’ima Aulia. 2024. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Fikih Peserta Didik Mi Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir Tulungagung.” UIN Sayyid Ali Rahamatullah.

Nasda, Elvia. 2021. “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Pokok Bahasan Kerajaan Malaka Dengan Menggunakan Metode Brainstorming Di Kelas X Is-3 Sma Negeri 1 Stm Hilir Tahun Pelajaran 2019/2020.” *Jurnal Guru Kita PGSD* 5(3):108. doi: 10.24114/jgk.v5i3.26842.

Natania Rambu Baba Niria, Yohana Makaborang, and Anita Tamu Ina. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul.” *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 2(2):239–43. doi: 10.47233/jpst.v2i2.713.

Noor, Juliansyah, and Mulyono. 2020. “Pengaruh Motivasi, Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Sekretariat DPRD Di Kabupaten Lebak.” *Journal of Management Studies* 7(1):23–34.

Nugraha, Cantika Putri, and Wasposito Tjipto Subroto. 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):70–75. doi: 10.26740/jupe.v8n3.p70-75.

Purni, Titik. 2023. “Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter.” *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah* 2(1):190–97. doi: 10.22437/krinok.v2i1.24723.

Sari, Ayu Atika, Yolanda Rossey, Wahdan Najib, Keaktifan Siswa, and Hasil Belajar Kognitif. 2024. “PENGUNAAN MODEL KOOPERATIF TGT.” *Jurnal Review Pendidikan Dan*

Pengajaran 7:13815–22.

- Wiranda Dwi Agustin, Fitri Umardiyah, and M. Farid Nasrulloh. 2024. “Pengaruh Pembelajaran TGT Menggunakan Kartu Permainan Luck and Ability Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Pada Materi Statistik.” *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4(1):82–90. doi: 10.29303/griya.v4i1.434.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam. 2024. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2(3):61–68. doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843.