

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS ULAR TANGGA DENGAN INTEGRASI GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMAN 12 SURABAYA

Athirah Salsabila

Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya

Email: athirahsalsabila.21041@mhs.unesa.ac.id

Agus Suprijono

S1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya

Email: agussuprijono@unesa.ac.id

Abstrak

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 12 Surabaya, hal tersebut ditunjukkan melalui sikap atau partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, perolehan nilai SAS, serta hasil survey ketika proses pra-penelitian. Masalah tersebut perlu untuk diselesaikan melalui penerapan model pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan namun juga mampu menarik partisipasi siswa. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis permainan ular tangga dengan integrasi gamifikasi sebagai solusi pemecahan masalah. Pemilihan tersebut dikarenakan model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi memadukan unsur kompetisi dan kerja sama kelompok, serta adanya tantangan bertingkat yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain quasi experimental non equivalent group design. Berdasarkan analisis menggunakan uji regresi linear sederhana terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan motivasi belajar siswa, serta berdasarkan pengujian r square diketahui jika 78% motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini mendukung teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pada pentingnya interaksi sosial, serta teori motivasi David McClelland yang menyebutkan kebutuhan berprestasi, kebutuhan berafiliasi, dan kebutuhan berkuasa sebagai pendorong motivasi siswa.

Kata Kunci: model pembelajaran Teams Games Tournament, ular tangga, gamifikasi, motivasi belajar

Abstract

The main problem in this study is the low motivation of students to learn history in class XI of SMAN 12 Surabaya, this is shown through the attitude or participation of students in learning activities, the acquisition of SAS scores, and the results of the survey during the pre-research process. This problem needs to be solved through the implementation of a learning model that is not only fun but also able to attract student participation. This study uses the Teams Games Tournament (TGT) learning model based on the snakes and ladders game with gamification integration as a solution to solving the problem. This choice is because the TGT learning model based on snakes and ladders with gamification integration combines elements of competition and group cooperation, as well as the presence of tiered challenges that are appropriate to the level of thinking of students. The research method used in this study is a quantitative research method with a quasi-experimental non-equivalent group design. Based on the analysis using a simple linear regression test, there is an influence of the TGT learning model based on snakes and ladders on student learning motivation, and based on the r square test it is known that 78% of student learning motivation is influenced by the TGT learning model based on snakes and ladders with gamification integration. The results obtained in this study support Vygotsky's constructivism theory which emphasizes the importance of social interaction, as well as David McClelland's motivational theory which mentions the need for achievement, the need for affiliation, and the need for power as drivers of student motivation.

Keywords: Teams Games Tournament learning model, snakes and ladders, gamification, learning motivation

PENDAHULUAN

Pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 telah tertuang sebuah pengertian dari pendidikan, “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Sesuai dengan pendapat Ki Hajar Dewantara pendidikan dapat dipahami sebagai tahapan dalam membimbing peserta didik, yang bertujuan menjadikannya laksana manusia sekaligus bagian dari masyarakat yang mampu meraih kesejahteraan serta ketenangan (Hasbullah, 2017). Pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 telah tertuang fungsi pendidikan nasional untuk “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Sebagai langkah menuju terwujudnya fungsi serta tujuan pendidikan, kegiatan belajar-mengajar atau pembelajaran di sekolah pun memegang kendali yang penting.

Pembelajaran adalah suatu tahapan yang mengandung tindakan antara peserta didik dan pendidik nan saling berkesinambungan dan berkorelasi dalam suatu atmosfer yang bersifat edukasional demi meraih hasil yang diinginkan (Usman, 1999). Sejarah dapat menjadi wahana bagi siswa dalam lebih mengenal dan mencintai bangsa nya dan salah satu cara untuk memperkenalkan sejarah yakni menggunakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran Sejarah yang ada di sekolah juga penting dalam mengembangkan kesadaran historis siswa. Namun, dalam realitanya proses pembelajaran sejarah justru terkesan kurang diminati siswa dimana ditunjukkan dengan rendahnya motivasi dan hasil belajar. Salah satu faktor terjadinya ironi tersebut ialah penerapan model pembelajaran yang monoton, seorang pendidik dituntut untuk terus berinovasi agar peserta didik tidak kehilangan motivasinya dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, dalam kegiatan pembelajaran sejarah juga jarang sekali menggunakan bantuan media pembelajaran, selain buku ajar padahal hal tersebut memudahkan pendidik dalam mengajar serta mampu meraih atensi peserta didik karena beragam variasi pembelajaran

Kesalahan pada pembelajaran sejarah juga disampaikan oleh Benjamin C Gregory dalam (Ahyani, 2014) yang mengatakan jika pembelajaran sejarah masih menerapkan model konvensional, yaitu ceramah dan hanya menggunakan buku ajar. Salah satu perubahan yang dapat dilakukan adalah dengan

penggunaan model pembelajaran dan dapat dikombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran demi terwujudnya peningkatan motivasi belajar serta hasil belajar. Penelitian ini didasari pada rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah khususnya di kelas XI-9 dan XI-10. Pada tahap pra-penelitian diketahui bahwa pembelajaran sejarah yang berlangsung di kelas dijalankan dengan dua metode yaitu konvensional dan melalui presentasi siswa, namun hal itu kurang mampu menarik atensi siswa.

Penelitian terdahulu oleh (Malawat, 2024) mendapati hasil bahwa pengaplikasian model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu menumbuhkan antusiasme serta keaktifan peserta didik kelas XI dalam pembelajaran sejarah. Penelitian selanjutnya oleh (Sutriati dkk., 2023) model pembelajaran TGT berbasis permainan ular tangga digital juga permainan true and false dapat menumbuhkan minat belajar serta hasil belajar sejarah. Berikutnya adalah penelitian oleh (Sakti, 2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran teams games tournament berdampak pada motivasi belajar peserta didik pada materi konsep MOL. Penelitian selanjutnya oleh (Wulandari dkk., 2025) mengungkapkan model pembelajaran teams games tournament memanfaatkan platform gamifikasi *Quizalize* mempengaruhi tiga aspek, yaitu psikomotorik, kognitif, serta afektif peserta didik.

Penelitian selanjutnya oleh (Ardiana dkk., 2023) menyatakan model pembelajaran kooperatif teams games tournament menggunakan Kahoot dan Wordwall dapat mendorong keaktifan serta hasil belajar peserta didik VIIB SMP Negeri 12 Tegal pada materi menghargai lingkungan dan budaya lokal. Penelitian selanjutnya oleh (Parhusip dkk., 2023) menyatakan bahwa model pembelajaran teams games tournament (TGT) mampu menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Ngaglik. Dalam penelitian oleh (Oktafia & Fitriyati, 2024) media belajar ular tangga berbasis gamifikasi mampu mendorong motivasi belajar serta hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament berbasis ular tangga dengan terintegrasi gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa, serta menganalisis besaran pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi terhadap motivasi belajar. Manfaat teoritis yang diperoleh melalui penelitian ini adalah memperkaya kajian teoritis mengenai model pembelajaran, khususnya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), integrasi gamifikasi, serta permainan ular tangga. Penelitian ini juga membantu pada usaha peningkatan motivasi peserta didik khususnya dalam pelajaran sejarah. Bagi guru penelitian ini membantu dalam menjalankan kegiatan pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran, serta membantu dalam usaha memperbaiki motivasi belajar siswa. Bagi siswa

penelitian ini membantu dalam memahami pembelajaran dengan permainan, dan meningkatkan rasa tanggung jawab, jiwa kompetitif, serta kemampuan bekerja sama.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) termasuk dalam model pembelajaran kooperatif, yakni sebuah model pembelajaran dan didalamnya peserta didik belajar melalui berkelompok serta bekerja sama serta diharapkan dapat membangkitkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar (Nabilla & Fitriyana, 2022). Menurut Slavin dalam (Alawiyah dkk., 2023) model pembelajaran Team Games Tournament bermakna sebuah model pembelajaran dibalut permainan kemudian dimainkan secara berkelompok demi memperoleh point atau skor untuk tim. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model TGT adalah persiapan pembelajaran, persiapan kelas, belajar dalam kelompok, *tournament*, dan penghargaan kelompok (Fadly, 2022). Menurut Miarso dalam (Riyana, 2012) media adalah wadah yang bisa dipergunakan untuk menyalurkan pesan ataupun informasi yang mampu menarik atensi serta keinginan siswa untuk belajar. Ular tangga merupakan suatu permainan papan dengan menggunakan kotak-kotak dengan beberapa gambar ular dan tangga di atasnya, dadu, dan dimainkan dengan dua orang atau lebih.

Penelitian ini menggunakan teori kontruksivisme Vygotsky dan teori motivasi David McClelland sebagai teori pendukung. Teori kontruksivisme Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam kegiatan pembelajaran untuk membangun pengetahuan siswa. Dalam pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi, peserta didik akan belajar, melakukan diskusi, dan menjalankan permainan bersama teman-temannya dalam sebuah kelompok kecil hal tersebut dikarenakan model pembelajaran TGT merupakan suatu jenis pembelajaran yang bersifat kooperatif, dimana karakteristik dari pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran yang dijalankan secara berkelompok.

Berdasarkan teori motivasi oleh David McClelland, terdapat tiga kebutuhan utama yang mempengaruhi motivasi yaitu kebutuhan berprestasi (*need for achievement*), kebutuhan berafiliasi (*need for affiliation*), dan kebutuhan berkuasa (*need for power*) (Ridha, 2020). Ketiga kebutuhan tersebut muncul dalam kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi. Kebutuhan berprestasi tercermin dari keinginan siswa untuk menyelesaikan setiap babak dalam permainan dan memperoleh poin, kebutuhan berafiliasi tercermin dari diskusi dan kerja sama siswa, kebutuhan berkuasa tercermin dari dominasi siswa dalam jalannya diskusi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan dengan desain *quasi experimental* menggunakan model *non-equivalent control group*

design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 12 Surabaya, kemudian dipilih dua kelas sebagai sampel dengan teknik *purposive sampling*. Kedua kelas tersebut adalah kelas XI-9 untuk kelas kontrol dan kelas XI-10 untuk kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan model pembelajaran TGT berbasis cerdas cermat dengan integrasi gamifikasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Terdapat dua angket yaitu, angket respons siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi, dan angket motivasi belajar. Kemudian, data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis dengan bantuan software SPSS versi 25 menggunakan:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan mengidentifikasi apakah data terdistribusi normal atau tidak sebelum dilakukannya analisis statistik lebih lanjut, hal tersebut yang menyebabkan uji normalitas penting dilakukan dalam penelitian karena menentukan langkah pengujian kedepannya

2. Uji Linieritas

Tujuan dari dilaksanakannya pengujian ini adalah untuk mencari tahu apakah hubungan variabel X (model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi) dan variabel Y (motivasi belajar) memiliki hubungan yang linear.

3. Uji Heteroskedastisitas

Sebuah pengujian untuk mengetahui adanya variansi residual (kesalahan prediksi) konstan atau berubah-ubah pada setiap tingkat variabel independen. Jika output variansi residual konstan maka disebut homoskedastisitas dan dapat dilakukan uji regresi linear, sedangkan jika sebaliknya maka disebut heteroskedastisitas dan dapat menyebabkan hasil regresi menjadi tidak valid. Pengujian penting dilakukan sebelum uji regresi agar data yang dihasilkan valid.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linear sederhana. Uji regresi linear sederhana digunakan untuk melihat apakah terdapat pengaruh antara variabel X (model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi) dan variabel Y (motivasi belajar).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Hasil Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		37
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.03940998
	Absolute Differences	
Most Extreme	Absolute	.105
Differences	Positive	.105
	Negative	-.074
Test Statistic		.105
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan melalui uji Kolmogorov Smirnov. Data dinyatakan terdistribusi normal jika sig. > 0.05. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov Smirnov, di dapatkan nilai sig 0.200 dimana nilai tersebut melebihi 0.05 sehingga dapat disimpulkan jika data berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Linieritas

Tabel 2. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi	Betweengroups	(Combinational)	1324.589	1	69.715	6.351	.000
Belajar*	Groups	Linearity	1178.621	1	1178.621	107.377	.000
Variabel X		Deviation from Linearity	145.968	1	8.109	.739	.735
Within Groups			186.600	1	10.976		
Total			1511.189	3			

Uji linearitas dalam penelitian ini dilakukan melalui uji ANOVA *deviation from linearity*. Tujuan dari dilakukannya uji linearitas adalah untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel X dan Y bersifat linear atau sebaliknya. Data dinyatakan linear jika sig. > 0.05. Berdasarkan hasil uji linearitas diatas di dapatkan nilai sig 0.735 dimana nilai tersebut melebihi 0.05 sehingga dapat disimpulkan jika variabel X dan Y memiliki hubungan yang linear.



3. Hasil Uji Heterokedastisitas

Tabel 3. Hasil Uji Heterokedastisitas

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-	3.298		-	.869
Variabel X	.548	.051	.142	.848	.402

a. Dependent Variable: ABS_RES

Uji heterokedastisitas dalam penelitian ini dilakukan melalui uji glesjer. Tujuan dari dilakukannya uji heterokedastisitas untuk mengetahui adanya variansi residual (kesalahan prediksi) konstan atau berubah-ubah pada setiap tingkat variabel independent. Sebuah data dikatakan tidak terjadi heterokedastisitas jika nilai sig. > 0.05. Berdasarkan hasil uji heterokedastisitas diatas di dapatkan nilai sig 0.402 dimana nilai tersebut melebihi 0.05 sehingga dapat disimpulkan jika variabel X tidak terjadi heterokedastisitas.

4. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6.153	4.999		1.231	.227
Variabel X	.865	.078	.883	11.137	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui uji regresi linear sederhana. Pengujian regresi linear sederhana dipilih karena untuk mengetahui adanya pengaruh antara dua variabel yang ada yaitu model

pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi (variabel X) dengan motivasi belajar (variabel Y). Berdasarkan hasil pengujian regresi linear sederhana model persamaan regresinya adalah

$$Y = 6.153 + 0.865X$$

Persamaan tersebut memiliki makna bahwa jika model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi tidak digunakan (X = 0), maka nilai motivasi belajar siswa senilai 6.153. Kemudian, jika model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi meningkat satu-satuan maka motivasi akan mengalami peningkatan sebesar 0.865. Berdasarkan pengujian yang terdapat pada tabel diketahui nilai sig sebesar 0.000 < 0.05 dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

Tabel 5. Besaran pengaruh variabel X terhadap variabel Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.883 ^a	.780	.774	3.083

a. Predictors: (Constant), Variabel X

Berdasarkan tabel hasil uji regresi linear sederhana, R square bernilai 0.780 yang mengindikasikan bahwa 78% perubahan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian. Berdasarkan tabel 4.8 diketahui juga t hitung bernilai 11.137 hal tersebut menunjukkan jika t hitung > t tabel karena 11.137 > 2.030 diperoleh t tabel 2.030 berdasarkan rumus berikut:

$$T_{tabel} = (\alpha/2 ; n - k - 1)$$

$$T_{tabel} = (0.05/2 ; 37 - 1 - 1)$$

$$T_{tabel} = (0.025 ; 35)$$

$$T_{tabel} = 2.030$$

Berdasarkan rumus diatas diperoleh nilai t hitung lebih besar dari t tabel yaitu 11.137 > 2.030 yang artinya model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Karena t hitung > t tabel sehingga titik berada dalam daerah penolakan H₀, maka H₀ ditolak sehingga model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

B. PEMBAHASAN

Permasalahan yang ditemukan yang sekaligus menjadi latar belakang diadakannya penelitian ialah rendahnya motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Solusi yang dapat dilakukan dalam meningkatkan masalah kurangnya motivasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran serta media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran Teams Games Tournament yang dipadukan dengan permainan ular tangga dan diintegrasikan gamifikasi dapat menjadi suatu wadah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Di dalam model pembelajaran TGT peran siswa amatlah besar karena pembelajaran TGT termasuk kedalam kelompok pembelajaran kooperatif, selain itu penggunaan permainan ular tangga yang merupakan permainan yang sangat populer dan sistem gamifikasi yang menambahkan elemen dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak terasa kaku dan monoton dapat menjadi suatu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Adanya pengaruh antara model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi terhadap motivasi belajar telah sesuai dengan teori konstruktivisme Vygotsky dan teori motivasi David McClelland. Sesuai dengan prinsip model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi menekankan kepada partisipasi siswa atau interaksi siswa selama proses pembelajaran berjalan. Teori konstruktivisme Vygotsky mengatakan jika proses pembentukan pengetahuan pada siswa terjadi melalui interaksi siswa dengan lingkungannya, dalam hal ini adalah teman sebaya, guru, maupun media pembelajaran yang digunakan. Interaksi dalam kegiatan pembelajaran diwujudkan dengan keharusan siswa untuk mampu bekerja sama dengan teman satu kelompoknya. Sebelum kegiatan tournament dimulai, setiap kelompok mempelajari materi yang akan ditandingkan melalui buku ajar atau dalam presentasi yang telah disampaikan sebelumnya. Dalam kegiatan ini, terjadi proses diskusi dimana siswa bertanya baik kepada teman sekelompoknya ataupun kepada guru mengenai kesulitan mereka dalam memahami materi. Pada proses ini, siswa dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen ini akan saling membantu satu sama lain dalam memahami materi yang akan ditandingkan. Ketika tournament dilakukan, kegiatan diskusi masih tetap berjalan karena mereka harus menjawab soal yang ada dengan cepat dan tepat.

Dalam teori konstruktivisme Vygotsky terdapat konsep *zone of proximal development* (ZPD). Konsep ZPD merupakan sebuah wilayah dimana terdapat dua batas yaitu batas bawah dan batas atas. Batas bawah adalah *actual development* yang berarti kemampuan siswa secara murni tanpa campur tangan atau bantuan dari lingkungan sekitarnya. Batas atas adalah potensial *development* yang berarti

kemampuan siswa dengan bantuan atau interaksi dari lingkungan sekitarnya. Dalam kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi, peserta didik belajar secara berkelompok heterogen. Tujuan dari dibentuknya kelompok heterogen ialah agar selain siswa dapat berdiskusi dan bekerja sama juga terjadi *scaffolding*. *Scaffolding* adalah usaha dalam pemberian bantuan oleh guru maupun teman sebaya, dengan adanya kelompok heterogen ini peserta didik dapat belajar melalui pemahaman dari teman yang lebih mampu atau dengan kemampuan diatas siswa tersebut. Kemudian, dalam pembelajaran konstruktivisme guru memiliki peranan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang relevan namun mampu menarik perhatian siswa, membuat siswa menjadi tertantang dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi merupakan perwujudan dari peranan guru dalam pembelajaran konstruktivisme tersebut, pembelajaran dijalankan dengan memadukan permainan tradisional yang mampu menarik perhatian siswa ditambahkan dengan unsur-unsur gamifikasi yang mampu menantang peserta didik untuk menyelesaikan permainan atau pembelajaran dengan baik karena adanya unsur-unsur gamifikasi seperti poin, lencana, *level*, *leaderboard*, dan *reward*.

Dalam proses pembelajaran, terjadi diskusi dan kegiatan kolaboratif yang menandakan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Siswa saling berkolaborasi dan bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran untuk menjawab soal-soal yang terdapat pada papan soal di permainan ular tangga. Adanya unsur gamifikasi juga memacu siswa untuk dapat berkolaborasi dan bekerja sama dengan lebih baik. Unsur gamifikasi yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran juga berhubungan dengan konsep ZPD serta *scaffolding* pada teori konstruktivisme Vygotsky. Soal-soal yang terdapat pada setiap level atau tingkatan dalam permainan ular tangga dapat memacu siswa untuk beralih dari *actual development* ke arah potensial *development*. Hal itu diwujudkan melalui adanya kolaborasi dan kerja sama siswa dengan kelompoknya untuk menyelesaikan soal-soal yang ada. Selain itu, adanya poin, *leaderboard*, lencana, dan *reward* menjadi dorongan bagi siswa untuk dapat bekerja sama dengan baik dengan kelompoknya demi mencetak poin bahkan untuk memenangkan permainan. Dapat disimpulkan jika adanya unsur gamifikasi turut berfungsi dalam proses ZPD dan wujud *scaffolding*, dimana siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri bersama-sama atau melalui bantuan dari teman sebaya, bantuan dari teman sebaya inilah yang menjadi perwujudan dari *scaffolding*.

Pada teori motivasi David McClelland, terdapat tiga hal yang mempengaruhi tinggi-

rendahnya motivasi seseorang. Tiga hal tersebut adalah *need for achievement* (kebutuhan berprestasi), *need for affiliation* (kebutuhan berafiliasi), *need for power* (kebutuhan berkuasa). Kebutuhan berprestasi yang ada pada diri siswa dapat terlihat dari adanya keinginan siswa untuk mencetak skor atau nilai tertinggi, kepuasan dan kebanggaan ketika mampu memahami materi baik secara mandiri maupun melalui bantuan orang lain, munculnya rasa tertantang untuk mampu menyelesaikan soal dengan tingkatan lebih sulit atau memperbaiki hasil belajar. Dalam pembelajaran sejarah dengan model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi, kebutuhan berprestasi siswa terlihat karena soal-soal dalam permainan ular tangga memiliki tingkatan kesulitan yang beragam dan meningkat, mulai dari soal dengan tingkatan LOTS hingga HOTS, adanya sistem poin dan *leaderboard* yang dapat terlihat secara *real time* sehingga siswa mampu membandingkan kedudukan kelompoknya dengan kelompok lain, hal-hal tersebut mampu mengaktifkan kebutuhan berprestasi yang ada pada diri siswa, siswa terdorong untuk menjawab soal-soal yang mereka peroleh dengan cepat dan tepat. Dalam rangka menjawab soal-soal dengan cepat dan tepat serta menyelesaikan permainan dengan baik, pada hal ini siswa membutuhkan kerja sama yang baik antara dirinya dengan teman sekelompoknya. Adanya soal-soal dengan tingkat kesulitan yang beragam ini merupakan perwujudan dari adanya batas bawah dan batas atas dalam konsep ZPD. Batas bawah adanya *actual development* dimana dalam penelitian ini adalah soal-soal yang mampu dijawab oleh siswa secara mandiri dan *potential development* yaitu soal-soal yang mampu dijawab oleh siswa namun memerlukan bantuan dari lingkungannya. Adanya kebutuhan berprestasi yang terlihat tidak hanya mendorong siswa untuk meraih tujuan pribadi, namun juga tujuan bersama melalui adanya pembelajaran kolaboratif dimana siswa saling berdiskusi dan bekerja sama, hal tersebut juga membantu siswa untuk melampaui *actual development* yang dimilikinya menuju ke *potential development* melalui serangkaian bantuan dari lingkungannya, dalam hal ini adalah teman sekelompok dan guru.

Pada kebutuhan selanjutnya yaitu kebutuhan berafiliasi atau *need for affiliation*. Kebutuhan berafiliasi yang ada pada diri siswa dapat terlihat dari semangat siswa dalam kegiatan diskusi, kenyamanan siswa dalam berdiskusi, keinginan siswa untuk bisa diterima dalam lingkungannya. Dalam penelitian ini, kebutuhan berprestasi siswa dapat terlihat ketika mereka berdiskusi dengan teman sebayanya, pada saat proses diskusi terlihat bagaimana perilaku siswa seperti semangat, kenyamanan, kemudian ketersediaan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi seperti menyampaikan pendapat, bahkan berbagi pemahaman dalam memahami materi atau

menerima bantuan dari teman yang lebih paham akan materi, hal ini mengisyaratkan jika keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya dalam segi kognitif saja, akan tetapi juga segi sosial dan afektif. Hal ini terlihat dengan adanya keinginan siswa untuk dapat diterima di lingkungannya atau dalam kelompok yang membuat siswa berpartisipasi aktif, dan secara tidak langsung membuat siswa turut merasa bertanggung jawab terhadap hasil perolehan poin yang dimiliki oleh kelompoknya. Dalam teori konstruktivisme Vygotsky adanya interaksi antara siswa dan lingkungannya inilah yang menjadi tonggak utama dari kegiatan pembelajaran atau proses membangun pengetahuan. Interaksi sosial yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan *scaffolding* dan ZPD. Dalam interaksi sosial, siswa secara kolaboratif dan membantu satu sama lain dalam memahami materi demi menjawab soal dengan benar hal ini lah yang dinamakan sebagai *scaffolding*. Kemudian, adanya interaksi sosial juga merupakan sebuah langkah siswa untuk menuju *potential development* melalui pembelajaran kolaboratif dan bantuan dari lingkungannya.

Pada kebutuhan selanjutnya yaitu *need for power* atau kebutuhan berkuasa. Kebutuhan berkuasa berkaitan erat akan keinginan individu atas orang lain seperti mendapat pengakuan atau validasi, mengarahkan, ataupun mengontrol baik situasi maupun individu lainnya. Namun, dalam hal kegiatan pembelajaran hal ini bukanlah merupakan sesuatu yang bersifat negatif melainkan kebutuhan untuk berkontribusi, memimpin, serta menginspirasi. Kebutuhan berkuasa yang ada pada diri siswa dapat terlihat dalam kegiatan pembelajaran khususnya selama diskusi berjalan, keinginan untuk mempengaruhi keputusan dalam diskusi sesuai dengan keinginannya, perasaan ketika pendapatnya digunakan dalam diskusi, keinginan menjadi sumber informasi utama, atau keinginan dalam menjadi inspirasi pada kegiatan pembelajaran. dalam penelitian ini kebutuhan berkuasa siswa terlihat ketika proses pembelajaran, secara alamiah muncul siswa dalam kelompok yang berperan selayaknya pemimpin seperti mengatur permainan, rujukan atau sumber informasi, menentukan peran anggota kelompok, memimpin jalannya diskusi, hingga menentukan pengambilan keputusan dalam diskusi kelompok. Serangkaian perilaku tersebut menandakan jika siswa tidak hanya berperan aktif tetapi juga adanya keinginan untuk menjadi figur sentral dalam kelompok. Dalam teori konstruktivisme Vygotsky, siswa dengan kebutuhan berkuasa yang tinggi dapat menjadi *scaffolder*. Jika *scaffolding* adalah sebuah usaha yang dilakukan untuk membantu siswa menuju kemampuan potensialnya, maka *scaffolder* ialah orang atau individu yang membantu siswa tersebut, dalam hal ini siswa tidak hanya belajar secara kognitif saja, tetapi juga dalam segi metakognitif, dan menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab,

serta kemampuan berkomunikasi. Kebutuhan berkuasa tidak selalu dimaknai sebagai sesuatu yang negatif, dengan adanya kebutuhan berkuasa justru memperkaya proses belajar sehingga tidak hanya terpusat pada perkembangan kognitif. Kebutuhan berkuasa dapat dipahami dengan adanya kebutuhan untuk mengatur jalannya proses pembelajaran, ketika seorang siswa merasa dirinya memegang peran sentral atau peran yang penting, hal itu akan meningkatkan motivasi siswa tersebut, menumbuhkan rasa bertanggung jawab akan kegiatan pembelajaran, terlebih jika dipadukan dengan unsur gamifikasi, siswa akan merasa bertanggung jawab terhadap hasil akhir yang diperoleh oleh kelompok.

Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini selain bertujuan mengembangkan kemampuan kognitif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, namun juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara aktif dan reflektif melalui keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Soal-soal yang terdapat dalam permainan ular tangga dengan integrasi gamifikasi merupakan soal-soal berjenjang mulai dari LOTS hingga HOTS, sebelum dapat menjawab soal-soal siswa terlebih dahulu berdiskusi dengan kelompok kecilnya mengenai apakah jawaban yang paling tepat bagi soal tersebut. Adanya proses diskusi ini dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa yang dilakukan secara kolaboratif atau bersama-sama. Adanya unsur gamifikasi seperti poin, leaderboard, lencana, dan hadiah juga dapat menjadi dorongan bagi siswa untuk dapat menjawab soal-soal yang ada tidak hanya dengan cepat tetapi juga secara tepat. Hal ini terkait dengan adanya konsep ZPD dalam teori konstruktivisme Vygotsky dimana dalam perkembangannya siswa belajar melalui bantuan lingkungannya. Pada unsur gamifikasi dalam penelitian ini ada sistem level atau tantangan dan disetiap level nya ada kelompok siswa yang gugur, namun siswa yang gugur ini tidak semerta-merta keluar atau dikeluarkan dalam proses pembelajaran, mereka hanya gugur dalam tournament. Pada siswa yang gugur ini masih terjadi proses belajar melalui soal-soal yang terdapat dalam Modul Belajar Praktis Sejarah atau lebih dikenal dengan buku LKS, selain itu mereka juga mengikuti proses tournament yang sedang berjalan melalui mengamati kelompok lain dalam berdiskusi. Dari pengamatan tersebut, siswa dapat melihat bagaimana cara kelompok tersebut berdiskusi untuk menjawab soal, apa umpan balik yang mereka dapatkan dan strategi apa yang digunakan dalam tournament dan mengatasi kesalahan. Dengan ini, model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi tetap berjalan dengan menyenangkan, kompetitif, namun tanpa melupakan makna dari kegiatan pembelajaran itu sendiri, siswa memperoleh akses terhadap proses pembelajaran tidak hanya secara kognitif tetapi juga afektif dan

sosial. Melalui (Gee, 2003) menyebutkan jika permainan meskipun sifatnya eliminatif tetap mampu menciptakan suasana belajar melalui adanya tantangan, umpan balik, dan belajar dari pengalaman. Kemudian, (Liu dkk., 2022) menyebutkan jika pembelajaran berbasis permainan yang sifatnya kompetitif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selanjutnya, menurut (Jaramillo-Mediavilla dkk., 2024) unsur gamifikasi seperti hadiah, leaderboard, level, dan tantangan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebab adanya kepuasan akan pencapaian yang muncul dari dalam diri siswa.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan atas dasar permasalahan kurangnya motivasi belajar siswa kelas XI di SMAN 12 Surabaya dalam kegiatan pembelajaran sejarah, hal itu diketahui berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti serta rata-rata perolehan nilai SAS siswa dengan selisih yang sangat tipis dari KKM yang menandakan sebagian nilai SAS siswa tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan. Berdasarkan serangkaian pengujian dan analisis data serta pembahasan yang telah disampaikan didapati hasil jika model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Pada kegiatan penelitian terlihat adanya peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan oleh siswa melalui antusiasme dalam mengikuti permainan, partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi, keinginan siswa untuk memperoleh poin, keaktifan siswa untuk bertanya baik kepada teman maupun kepada guru. Hal tersebut selaras dengan teori konstruktivisme Vygotsky khususnya konsep ZPD, dimana perkembangan pengetahuan siswa dipengaruhi oleh adanya interaksi sosial antara siswa dengan lingkungannya. Model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi menghasilkan kegiatan pembelajaran melalui interaksi sosial, konsep scaffolding juga terdapat dalam kegiatan pembelajaran melalui adanya bantuan yang diberikan baik oleh teman maupun guru sehingga siswa mampu mencapai zona potensialnya.

Berdasarkan teori motivasi David McClelland, terdapat tiga hal yang mempengaruhi motivasi pada individu yaitu kebutuhan berprestasi, kebutuhan berafiliasi, dan kebutuhan berkuasa. Pada kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbasis ular tangga dengan integrasi gamifikasi, kebutuhan berprestasi muncul dari kesungguhan siswa untuk memperoleh poin tertinggi dalam permainan, kebutuhan berafiliasi muncul dari adanya keinginan siswa untuk dapat diterima dalam lingkungannya serta kerja sama yang terjalin dengan baik, kebutuhan berkuasa tercermin dengan munculnya peran sebagai pemimpin yang mengatur

jalannya diskusi, keinginan menjadi sumber informasi utama, serta mengatur strategi. Ketiga kebutuhan yang disebutkan oleh David McClelland saling berinteraksi dan terhubung melalui adanya gamifikasi yang memberikan tantangan bertahap, umpan balik instan melalui leaderboard dan poin, serta penghargaan melalui lencana dan reward yang mampu memunculkan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka saran yang disampaikan oleh penulis adalah:

1. Bagi Sekolah
 - 1) Melakukan pelatihan terdapat para guru agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bervariasi demi menjaga motivasi belajar peserta didik. pelatihan dapat dilakukan dengan sosialisasi model-model pembelajaran maupun pelatihan dalam pembuatan media belajar
 - 2) Melakukan monitoring tidak hanya terhadap hasil belajar, tetapi juga motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik dalam setiap mata pelajaran dan melakukan evaluasi
 - 3) Melakukan upgrading terhadap sarana dan prasarana demi menunjang kegiatan pembelajaran
2. Bagi Peserta Didik
 - 1) Melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik dan terlibat aktif didalamnya
 - 2) Meningkatkan motivasi intrinsik dalam kegiatan belajar, sehingga motivasi untuk belajar akan muncul dari dalam diri sendiri dan tidak terpaku pada reward
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - 1) Mengembangkan penelitian dengan menambahkan variabel lain yang belum diteliti dalam penelitian ini, seperti kondisi psikologis peserta didik, dan pemahaman konsep.
 - 2) Melakukan integrasi antara permainan dan gamifikasi dalam pembelajaran dengan lebih moderen, seperti menggunakan permainan ular tangga digital dalam bentuk aplikasi yang mudah diakses dan memiliki fitur atau tampilan yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahyani, N. (2014). Kemampuan Berfikir Kritis Dalam Pembelajaran Sejarah. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.

Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82.

Ardiana, I., Kusrina, T., & Mulyatmi, M. (2023). Implementasi Media Kahoot dan Wordwall Melalui Cooperative Learning Tipe TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (PPG)*, 1, 46–56.

Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/JPI.032.09>

Fadly, W. (2022). Model-model pembelajaran untuk implementasi kurikulum merdeka. *Bantul: Bening Pustaka*.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20.

Hasbullah. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Edisi Revisi*. Rajagrafindo Persada. <https://books.google.co.id/books?id=kkDdzWEA CAAJ>

Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639.

Liu, Y.-J., Zhou, Y.-G., Li, Q.-L., & Ye, X.-D. (2022). Impact Study of The Learning Effects and Motivation of Competitive Modes in Gamified Learning. *Sustainability*, 14(11), 6626.

Malawat, S. (2024). Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 18 Makassar. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 6(3), 594–600.

Nabilla, H., & Fitriyana, N. (2022). Systematic literature review: model pembelajaran team games tournament (tgt) pada pembelajaran matematika. *Journal of mathematics science and education*, 5(1), 34–43.

Oktafia, M. A., & Fitrayati, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi.

Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 9(1), 33–42.

Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293–306.

Ridha, M. (2020). Teori motivasi Mclelland dan implikasinya dalam pembelajaran PAI. *Palapa*, 8(1), 1–16.

Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.

Sakti, A. D. (2024). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Konsep MOL*.
<https://repository.unja.ac.id/id/eprint/59807>

Sutriati, A., Pranoto, H., Cahyono, H., & Aryani, R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Game Edukasi Online untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah. *SwarnaDwipa*, 7(2).

Usman, M. U. (1999). *Menjadi guru profesional*. Remaja Rosdakarya.
<https://books.google.co.id/books?id=enpZNwAA>
CAAJ

Winatha, K. R., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 265–274.

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. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 9(4).