

PENGARUH MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA PODDOS BERGAMBAR TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Najwa Fakhira Azzahra*, Sofyan Iskandar, Tiara Yogiarni

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Corresponding author email: najwafakhira@upi.edu

Article History

Received: 29 May 2026

Revised: 24 September 2026

Published: 30 September 2026

ABSTRACT

Learning motivation is an important aspect of science and social studies (IPAS) learning in elementary schools. This study aimed to analyze the effect of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by Illustrated Story and History Podcast (PODDOS) media on the learning motivation of sixth-grade students at SDS Al-Hikmah Indonesia. A quantitative approach with a quasi-experimental non-equivalent control group design was used. The sample consisted of 42 students, with 21 students in the experimental class and 21 in the control class. Data were collected using a learning motivation questionnaire covering six indicators and analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, paired samples t-test, and independent samples t-test. The experimental class obtained a posttest mean of 118.14, while the control class obtained 111.62. The independent samples t-test produced a Sig. (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$, indicating a statistically significant difference in posttest learning motivation between the two groups. These findings describe a difference in learning motivation outcomes between students receiving TGT assisted by Illustrated PODDOS and those receiving STAD assisted by PowerPoint in the context of this study.

Keywords: TGT, Illustrated PODDOS, Learning Motivation, IPAS

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Azzahra, N. F., Iskandar, S., & Yogiarni, T. (2026). Pengaruh Model TGT Berbantuan Media PODDOS Bergambar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7(4), 2410–2421. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i4.6536>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Motivasi belajar berperan krusial dalam menunjang keberhasilan pendidikan, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Sardiman (2018) menjelaskan bahwa motivasi memiliki peran sebagai pembangkit dari dalam diri yang tidak hanya memicu minat belajar, tetapi juga memastikan keberlangsungan serta pengarahan aktivitas siswa demi mencapai target pembelajaran. Tingginya motivasi berkorelasi positif terhadap sikap antusiasme, keaktifan, dan tanggung jawab siswa. Sebaliknya, rendahnya motivasi berisiko menghambat keterlibatan dan optimalisasi hasil belajar. Urgensi motivasi ini menjadi semakin menonjol dalam bidang IPAS yang membutuhkan keterlibatan langsung dari siswa. Hal ini dikarenakan karakteristik pembelajaran IPAS yang menuntut pemahaman konsep, narasi sejarah, serta keterkaitan antara peristiwa dan kehidupan sehari-hari (Darmawan & Firdausa, 2024).

Praktik pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering mengindikasikan bahwa tingkat motivasi belajar siswa dianggap kurang, terutama ketika berkaitan dengan konten yang memerlukan pemahaman tentang alur peristiwa dan tokoh-tokoh sejarah, seperti materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Asing di Indonesia (Wulandari, Indawati & Sakdiyah, 2025). Penyampaian materi yang monoton atau kurang didukung oleh model dan media pembelajaran interaktif menghambat optimalisasi pemahaman konsep siswa selama proses pembelajaran berlangsung, menyebabkan kurangnya minat mengikuti proses belajar. Keadaan ini didukung oleh data dari Yuliana, Wardani, dan Prastyo (2019) yang mengungkapkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa berakar pada terbatasnya

implementasi model pembelajaran yang bersifat *student-centered*.

Pemilihan media sangat penting selain model pembelajaran. Bahan ajar visual-interaktif mampu memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih konkret bagi siswa, khususnya pada materi sejarah yang mengandung banyak unsur naratif (Arsyad, 2019). Media berbasis audiovisual, seperti *podcast* dan ilustrasi bergambar, berpotensi mengoptimalkan atensi, partisipasi, serta dorongan siswa untuk belajar melalui penyampaian konten yang lebih menarik dan kontekstual (Munawir et al., 2024). Media semacam ini memungkinkan siswa membayangkan peristiwa sejarah, memahami keterkaitan antarkonsep, serta mengikuti alur narasi dengan lebih jelas (Darmawan & Firdausa, 2024; Isdamayani et al., 2024). *Podcast* sebagai media naratif memungkinkan siswa lebih fokus pada alur cerita, sedangkan sejarah bergambar membantu memperkuat pemahaman visual. Kajian literatur oleh Tuange, Agustini, dan Suartama (2025) menunjukkan bahwa *podcast* efektif dalam mendukung gaya belajar auditori, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Pratiwi (2022) mendukung kesimpulan ini dengan mengungkap bahwa *podcast* dongeng dapat menciptakan iklim pembelajaran yang lebih kondusif serta memicu peningkatan antusiasme belajar siswa. Media visual seperti gambar, video, dan peta interaktif juga telah teruji efektif dalam memusatkan perhatian serta menstimulasi semangat belajar siswa untuk belajar IPS (Saputri et al., 2025).

Penciptaan iklim pembelajaran yang dinamis dan interaktif menuntut implementasi model pembelajaran yang mampu memfasilitasi kolaborasi serta

partisipasi aktif siswa. Berkenaan dengan ini, model *Teams Games Tournament* (TGT) hadir sebagai solusi yang mengedepankan sinergi kelompok, kompetisi sehat, dan partisipasi aktif siswa. Penelitian Mustofiyah dan Su'udiah (2020) menemukan bahwa penerapan paradigma pembelajaran TGT terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan jika dipadukan dengan media *podcast* yang naratif dan visual, dapat mengemas materi sejarah agar lebih menarik, kontekstual, serta lebih dimengerti oleh siswa (Khaeruddin, 2023).

Meskipun penelitian mengenai model TGT, media *podcast*, dan media visual telah banyak dilakukan, penelitian yang menggabungkan TGT dengan media PODDOS bergambar pada materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Asing di Indonesia untuk siswa kelas VI masih terbatas. Penelitian terdahulu yang dirujuk dalam artikel ini cenderung mengkaji TGT untuk motivasi belajar, *podcast* sebagai media pembelajaran, atau media visual secara terpisah. Penelitian ini berbeda karena menguji penerapan TGT yang memadukan kerja sama dan kompetisi antarkelompok dengan PODDOS bergambar yang menyajikan unsur audio dan visual pada materi sejarah yang sama. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh bukti empiris mengenai perbedaan motivasi belajar antara siswa yang memperoleh TGT berbantuan PODDOS bergambar dan siswa yang memperoleh STAD berbantuan PowerPoint pada konteks kelas VI SDS Al-Hikmah Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengaplikasikan metode desain kuasi-eksperimental dan metodologi kuantitatif. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah mengevaluasi efektivitas suatu perlakuan mempengaruhi variabel yang ditargetkan melalui pengumpulan dan pengolahan data berupa angka menggunakan metode statistik. Metode ini menekankan pengumpulan data numerik yang dianalisis secara objektif dan sistematis untuk menguji hubungan antarvariabel serta menghasilkan temuan yang dapat digeneralisasikan apabila sampel yang digunakan representatif (Jauza & Albina, 2025). Penggunaan metode *kuasi-eksperimen* didasarkan pada kebutuhan peneliti untuk mengevaluasi dampak suatu perlakuan terhadap motivasi belajar siswa tanpa penugasan acak ke dalam dua kelompok, yakni eksperimen dan kontrol. Kedua kelompok tersebut diterapkan menggunakan desain *non-equivalent control group*. *Pretest* diberikan di awal proses untuk memetakan kapasitas motivasi belajar awal siswa di kedua kelompok. Selanjutnya, kelompok eksperimen mendapatkan intervensi berupa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media PODDOS bergambar, sementara materi dengan *PowerPoint* digunakan untuk menyajikan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) kepada kelompok kontrol. Sebagai tahap akhir, kedua kelompok mengikuti *posttest* guna mengukur tingkat perubahan motivasi belajar setelah diberikan *treatment*.

Semua siswa kelas enam di SDS Al-Hikmah Indonesia, Kecamatan Cikampek, Kabupaten Karawang, yang berjumlah 63 siswa merupakan populasi studi tersebut. Pengambilan sampel purposif digunakan untuk memilih 42 siswa sebagai sampel

penelitian berdasarkan kriteria spesifik yang relevan dengan tujuan penelitian. Subjek penelitian tersebut terbagi ke dalam dua kelompok, yakni kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B sebagai kelas kontrol, yang masing-masing beranggotakan 21 siswa. Pendekatan *purposive sampling* memberikan akses bagi peneliti untuk menjaring data dari subjek yang representatif dan sesuai dengan fokus penelitian, sehingga hasil yang diperoleh tetap dapat mencerminkan kondisi motivasi belajar siswa pada populasi yang lebih luas (Sugiyono, 2021).

Motivasi belajar siswa merupakan variabel dependen dalam penelitian ini, sedangkan penerapan paradigma pembelajaran TGT dengan bantuan media PODDOS bergambar merupakan variabel independe. Menurut Hamzah B. Uno (dalam Samuji, 2023), kuesioner yang digunakan untuk menilai motivasi belajar perlu disusun berdasarkan enam indikator utama: (1) hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) harapan dan cita-cita masa depan, (4) penghargaan dalam belajar, (5) kegiatan belajar yang menarik, dan (6) lingkungan belajar yang kondusif. Instrumen pengumpulan data motivasi belajar siswa, baik pada tahap *pretest* maupun *posttest*, berupa kuesioner dengan 25 pernyataan. Skala *Likert* dengan lima tingkat respons, diantaranya Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) digunakan sebagai alat penilaian.

Metode Suksesif Interval (MSI) digunakan untuk mengubah data ordinal yang diperoleh dari instrumen kuesioner menjadi data dengan skala interval, sehingga data dapat dianalisis dengan statistik parametrik. Analisis statistik meliputi

analisis deskriptif (*mean*, minimum, maksimum, standar deviasi), uji untuk homogenitas dan normalitas merupakan bagian dari tahap pengujian prasyarat. Sementara itu, uji *t paired sample test* digunakan untuk meneliti perubahan motivasi siswa dalam satu kelas, sedangkan perbedaan antar kelas dianalisis menggunakan uji *t independen*. Tingkat signifikansi 0,05 dipergunakan untuk membuat keputusan pada uji hipotesis. Dengan nilai Sig. kurang dari 0,05, maka perlakuan memiliki pengaruh yang nyata terhadap motivasi belajar siswa (Sugiyono, 2021; Creswell & Creswell, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan berdasarkan statistik deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Data berasal dari 42 siswa yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil analisis digunakan untuk melihat perubahan skor motivasi belajar dalam masing-masing kelompok dan perbedaan skor *posttest* antar kelompok.

Temuan penelitian mengindikasikan kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat motivasi belajar yang berbeda secara signifikan sesudah pemberian perlakuan. Penerapan model TGT berbantuan media *Podcast* Dongeng dan Sejarah bergambar pada kelas eksperimen terlihat meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan ketekunan siswa secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Penelitian ini mengumpulkan data dari instrumen *pretest* dan *posttest* untuk memperkuat temuan tersebut. Seluruh data yang sudah terkumpul selanjutnya diolah menggunakan prosedur analisis berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Informasi statistik deskriptif tentang hasil *pretest* dan *posttest* untuk kedua kelompok kelas disajikan pada tabel1.

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar kelompok eksperimen meningkat dari 107,48 pada *pretest* menjadi 118,14 pada *posttest*. Pada kelompok kontrol, rata-rata meningkat dari 104,81 menjadi 111,62. Dengan demikian, secara deskriptif kedua kelompok mengalami peningkatan, sedangkan kenaikan rata-rata pada kelompok eksperimen lebih besar.

Tabel 1 Hasil Deskriptif *Pretest* dan *Posttest* untuk Kelas Eksperimen dan Kontrol

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Standard Error	Statistic
Pretest_Eksperimen	21	19,000	98	117	107,48	1,184	5,428
Posttest_Eksperimen	21	17,000	108	125	118,14	1,184	5,425
Pretest_Kontrol	21	49,000	75	124	104,81	2,187	10,023
Posttest_Kontrol	21	24,000	95	119	111,62	1,314	6,021
Valid N (listwise)	21						

Temuan dari analisis deskriptif memberikan hasil rata-rata skor motivasi belajar siswa di kelas eksperimen meningkat dari 107,48 menjadi 118,14 setelah *treatment*. Peningkatan serupa juga terjadi pada kelas kontrol, yakni dari 104,81 menjadi 111,62. Meskipun kedua kelompok mengalami kenaikan motivasi belajar, peningkatan kelas eksperimen ditunjukkan lebih besar daripada kelompok kontrol.

2. Uji Normalitas

Metode *Shapiro-Wilk* digunakan dalam pengujian data kali ini untuk menilai normalitas menggunakan *software* SPSS 29. Nilai signifikansi (Sig.) digunakan sebagai dasar kriteria pengambilan keputusan. Jika nilai Sig. melebihi 0,05, data dianggap terdistribusi secara normal, dan dianggap tidak normal jika nilai Sig. di bawah 0,05. Hasil lengkap pengujian tersebut disajikan pada tabel2.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Kontrol)	.139	21	.200*	.949	21	.329
	Posttest A (Kontrol)	.163	21	.150	.956	21	.433
	Pretest B (Eksperimen)	.157	21	.191	.967	21	.665
	Posttest B (Eksperimen)	.168	21	.125	.946	21	.280
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Mengacu pada hasil uji di atas, semua data penelitian termasuk berdistribusi normal karena nilai (Sig.) diketahui sudah di atas 0,05. Secara rinci, nilai Sig. *pretest* kontrol yang didapat adalah 0,329, untuk *posttest* yaitu 0,433. Lalu, *pretest* eksperimental didapat 0,665, dan 0,280 untuk *posttest* eksperimental. Mengingat keseluruhan nilai melampaui ambang batas 0,05, maka distribusi normal ditemukan pada data di kelas eksperimen maupun kontrol, yang menunjukkan bahwa persyaratan untuk melakukan analisis statistik parametrik telah terpenuhi.

3. Uji Homogenitas

Melalui penggunaan *software* SPSS, peneliti melakukan uji homogenitas untuk memeriksa varians dari set data menggunakan Uji Kesetaraan Varians

Levene's Test. Menurut konsep dan praktik statistik, jika varians antar kelompok dapat dianggap tidak berbeda secara signifikan atau homogen, Uji Levene menunjukkan bahwa data tidak homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) di bawah 0,05 (Al-Fatih, dkk., 2026).

Tabel 3 Uji Homogenitas Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2.072	1	40	.158
	Based on Median	2.035	1	40	.161
	Based on Median and with adjusted df	2.035	1	32.040	.163
	Based on trimmed mean	2.035	1	40	.161

Uji homogenitas varians kelas kontrol menggunakan Uji Levene menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan rata-rata sebesar 0,158. Mengingat nilai tersebut melebihi batas 0,05 ($0,158 > 0,05$), disimpulkan bahwa sebaran data di kelas kontrol adalah homogen dan sesuai untuk pemeriksaan lebih lanjut menggunakan statistik lanjutan.

Tabel 4 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.003	1	40	.956
	Based on Median	.002	1	40	.960
	Based on Median and with adjusted df	.002	1	39.785	.960
	Based on trimmed mean	.007	1	40	.932

Temuan uji homogenitas variansi kelas eksperimen menggunakan Uji Levene menunjukkan nilai signifikan (Sig.) berdasarkan rata-rata sebesar 0,956. Variansi data pada kelas eksperimen dianggap homogen karena angka tersebut lebih tinggi dari 0,05 ($0,956 > 0,05$). Data dinyatakan layak untuk pengolahan statistik

berikutnya karena asumsi homogenitas ini terpenuhi.

4. Uji Hipotesis

Dampak dari model pembelajaran dan media yang diadopsi dianalisis menggunakan teknik uji *t paired sample test*. Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian ini didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed), apabila nilainya menunjukkan angka kurang dari 0,05, maka mengindikasikan adanya pengaruh signifikan terhadap variabel yang diuji.

Pada kelompok kontrol, paired samples t-test menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest motivasi belajar pada kelompok kontrol setelah pembelajaran STAD berbantuan PowerPoint. Perubahan rata-rata sebesar 6,810 menunjukkan adanya peningkatan skor setelah pembelajaran.

Tabel 5 Uji Hipotesis Paired Samples t-Test Kelas Kontrol

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired 1	Pretest - Posttest	-6.810	6.743	1.471	-9.879	-3.740	-4.628	20	.000

Merujuk pada hasil pengujian hipotesis kelas kontrol menggunakan *paired samples test*, terdapat nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Kriteria pengambilan keputusan menyatakan bahwa memberikan efek yang signifikan

antarvariabel jika nilai Sig. kurang dari 0,05. Mengacu pada hasil tersebut ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa secara signifikan dipengaruhi oleh paradigma model kooperatif STAD dengan media *PowerPoint*. Perbedaan skor rata-rata sebesar -6,810 antara *pretest* dan *posttest* lebih lanjut mendukung peningkatan motivasi ini.

Pada kelompok eksperimen, paired samples t-test menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* motivasi belajar pada kelompok yang memperoleh TGT berbantuan PODDOS bergambar. Perubahan rata-rata sebesar 10,667 menunjukkan peningkatan skor setelah pembelajaran.

Tabel 6 Uji Hipotesis Paired Samples t-Test Kelas Eksperimen

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired 1	Pretest - Posttest	-10.667	5.434	1.186	-13.140	-8.193	-8.995	20	.000

Merujuk pada hasil pengujian hipotesis kelas eksperimen menggunakan *paired samples test*, menghasilkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, sehingga H_0 ditolak dan H_a disetujui, karena kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan pengaruh yang substansial terhadap motivasi siswa dalam belajar dengan

mengombinasikan model kooperatif tipe TGT dengan pemanfaatan media PODDOS bergambar. Selanjutnya, terdapat perbedaan skor rata-rata sebesar -10,667 mengonfirmasi terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan setelah intervensi diberikan.

Selanjutnya dijalankan uji-t *independent samples test*, dikarenakan data penelitian besumber dari dua kelompok yang independen atau tidak berpasangan, uji ini digunakan. Tujuannya adalah untuk menilai apakah ada perbedaan rata-rata yang signifikan dari motivasi belajar antara kedua kelompok setelah diberikan *treatment*. (Sugiyono, 2021). Hasilnya dapat dilihat dalam tabel7.

Tabel 7 Hasil Uji Independent Samples t-Test

Independent Samples Test				Nilai	
				Equal variances assumed	Equal variances not assumed
t-test for Equality of Means	T			-3,689	-3,689
	Df			40	39,573
	Significance	One-Sided p		0,000	0,000
		Two-Sided p		0,001	0,001
	Mean Difference			-6,524	-6,524
	Std. Error Difference			1,768	1,768
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower		-10,098	-10,099
		Upper		-2,950	-2,948

Hasil independent samples t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ dengan mean difference sebesar -6,524 dan interval kepercayaan 95% sebesar -10,098 sampai -2,950 pada asumsi varians sama. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan rata-rata *posttest* motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 118,14, sedangkan kelompok kontrol sebesar 111,62.

Tabel 8 Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Pretest_Kontrol	21	104,81	10,023	2,187
	Pretest_Eksperimen	21	107,48	5,428	1,184
	Posttest_Kontrol	21	111,62	6,021	1,314
	Posttest_Eksperimen	21	118,14	5,425	1,184

Berdasarkan analisis independent samples test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Mengingat angka ini kurang dari batas 0,05, sehingga H_0 ditolak sementara H_a disetujui, yang menandakan pengaruh kedua kelas berbeda secara signifikan. Secara deskriptif, terdapat perbedaan capaian motivasi belajar. Selain itu, pada kelas eksperimen rata-rata skor *pretest* tercatat sebesar 107,48 dan meningkat menjadi 118,14 pada *posttest*. Sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata skor *pretest* 104,81 dan meningkat menjadi 111,62 pada *posttest*.

Motivasi belajar siswa terbukti sangat dipengaruhi oleh penggunaan media PODDOS bergambar bersamaan dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kelas eksperimen mencatat rata-rata nilai *posttest* 118,14, melampaui nilai 111,62 yang dimiliki kelas kontrol. Selain itu, nilai t-hitung kelas eksperimen sebesar -8,995 menunjukkan besaran pengaruh yang lebih kuat daripada kelas kontrol yang mendapat nilai -6,810, sehingga pengaruh perlakuan pada kelas eksperimen dapat dikatakan lebih kuat.

5. Pengaruh Penerapan Model TGT Berbantuan Media PODDOS Bergambar Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Bukti yang ditemukan dalam penelitian ini mengonfirmasi bahwa

penerapan paradigma model TGT dengan bantuan media PODDOS bergambar secara signifikan menumbuhkan motivasi siswa SD dalam belajar. Pada kelompok kontrol, meningkatnya motivasi ditunjukkan oleh perbedaan yang signifikan (Sig. < 0,05) antara skor awal dan akhir tes, adapun di kelompok eksperimen, kenaikan skor motivasi belajar tampak lebih menonjol dan signifikan secara statistik (Sig. < 0,05). Peningkatan ini dapat dipahami melalui penerapan prinsip pembelajaran kooperatif yang mengedepankan kolaborasi antaranggota kelompok, interaksi aktif, dan kompetisi sehat dalam proses belajarnya (Slavin, 2018; Setiana et al., 2025).

Selain itu, penggunaan media PODDOS bergambar mendukung pemahaman materi sejarah yang bersifat naratif dan abstrak melalui kombinasi audio dan visual, sehingga siswa lebih terlibat dan termotivasi belajar (Aurelliana & Nugraha, 2022; Terara et al., 2024). Integrasi model TGT dengan PODDOS bergambar secara efektif menghasilkan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Teori Pembelajaran Multimedia Kognitif dari Mayer konsisten dengan skenario ini, yang menyatakan bahwa sinergi antara informasi verbal dan visual dapat mengoptimalkan pemrosesan kognitif, sehingga secara signifikan meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa (Mayer, 2024).

6. Perbandingan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media PODDOS Bergambar dengan Penerapan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media *PowerPoint* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Penggunaan media PODDOS Bergambar dalam penerapan paradigma pembelajaran kooperatif TGT terbukti secara signifikan menumbuhkan antusiasme

belajar siswa. Rata-rata skor posttest kelas eksperimental sebesar 118,14 memberikan kredibilitas terhadap hal ini, yang juga melampaui capaian kelas kontrol sebesar 111,62. Selain itu, tingginya nilai t-hitung pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa pengaruh *treatment* yang lebih kuat dibandingkan dengan kelompok kontrol. Efektivitas TGT dapat dipahami melalui prinsip dasar pembelajaran kooperatif yang mengedepankan pada dinamika kerja sama kelompok, interaksi aktif, dan kompetisi sehat, sehingga siswa terlibat secara aktif dan terdorong untuk bekerja sama serta berdiskusi (Virgianti, Khamdun, & Rondli, 2025; Sukowati, Suyanto, & Noviyanti, 2024).

Selain itu, penggunaan media *Podcast* Dongeng dan Sejarah Bergambar mendukung pemahaman materi sejarah yang bersifat naratif melalui kombinasi audio dan visual, sehingga siswa lebih mudah mengikuti alur materi dan meningkat keterlibatan serta motivasi belajar (Aurelliana & Nugraha, 2022; Hae, Tantu, & Widiastuti, 2021; Terara, Abidin, & Pelu, 2024). Temuan ini memberikan bukti tambahan yang konsisten dengan riset terdahulu, yang menyatakan bahwa TGT lebih efektif dibandingkan STAD dalam meningkatkan partisipasi, kolaborasi, dan keterlibatan siswa, meskipun STAD juga mampu meningkatkan motivasi secara moderat (Lestari & Isnawati, 2025).

Melalui paparan di atas, kombinasi model TGT yang kompetitif dan kolaboratif dengan media PODDOS bergambar yang bersifat audiovisual dan naratif dapat dikaitkan dengan kenaikan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen. Implementasi strategi tersebut mampu menghadirkan keterampilan belajar yang lebih atraktif, menyenangkan, dan berharga,

sehingga motivasi siswa dapat sangat ditingkatkan dengan menggunakan metode ini dibandingkan dengan model STAD berbasis *PowerPoint*. Hasil ini konsisten dengan prinsip pembelajaran kooperatif modern dan temuan penelitian terdahulu yang menekankan penggabungan metode kooperatif dan media interaktif digital untuk meningkatkan motivasi siswa SD secara signifikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada kelompok eksperimen yang memperoleh model TGT berbantuan media PODDOS bergambar dan pada kelompok kontrol yang memperoleh STAD berbantuan *PowerPoint*. Rata-rata posttest kelompok eksperimen sebesar 118,14, sedangkan kelompok kontrol sebesar 111,62. Hasil independent samples t-test menunjukkan Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kedua kelompok setelah perlakuan. Temuan ini berlaku pada konteks siswa kelas VI SDS Al-Hikmah Indonesia yang menjadi sampel penelitian. Penelitian memiliki keterbatasan berupa jumlah sampel yang terbatas, lokasi penelitian hanya satu sekolah, penggunaan kelas yang telah terbentuk, serta kondisi *treatment* yang berlangsung pada karakteristik kelas tertentu. Selain itu, penelitian belum mengendalikan seluruh faktor lain yang dapat memengaruhi motivasi, seperti karakteristik siswa, kemampuan guru, suasana kelas, dan pengalaman menggunakan media audiovisual. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan sampel yang lebih luas dan mengendalikan atau mengukur faktor-faktor

tersebut untuk memperoleh gambaran yang lebih kuat.

Temuan studi mengonfirmasi bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi secara positif ketika model TGT digabungkan dengan media *Podcast* Dongeng dan Sejarah (PODDOS) bergambar. Peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan, antusiasme, dan keinginan belajar di kelas eksperimen menjadi bukti dari hal ini. Selain itu, keunggulan model TGT dengan media PODDOS bergambar dibandingkan model STAD berbantuan media *PowerPoint* terlihat dari perbandingan rata-rata skor *posttest* antar kelompok, dimana nilai tertinggi berasal dari kelompok eksperimen. Berdasar pada temuan tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa paradigma kooperatif TGT dengan media naratif audiovisual PODDOS bergambar telah berhasil diintegrasikan, dan terbukti efektif dalam membangun iklim belajar yang lebih atraktif, kompetitif dan dinamis, yang membuat motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatih, F., Putri Lubis, N., Nisah HSB, K., Zulpan, Z., & Arianto, A. (2026). Konsep Homogenitas dan Normalitas dalam Statistik serta Teknik Pengujiannya. *Educational Journal*, 1(3), 805—817. doi: <https://doi.org/10.63822/b98bqe88>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Ed. Revisi, Cet. 20)*. Jakarta: Rajawali Pers
- Aurelliana, I., & Nugraha, S. S. (2022). Impact of Using Podcasts on Students Learning Motivation. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 61—72. doi:10.17509/curricula.v1i1.47883
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (6 th)*. Melbourne: Sage publications
- Darmawan, P., & Firdausa, R. A. (2024). Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR). *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 26—35. doi: <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2024.004.01.04%20>
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177—1184. doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Isdamayani, Resty Agustina, Selly Syah Lestari, Siti Hajar, & Yuspianni Ansori Nasution. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SD IT Al- Furqon Madina. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 2(1), 185—192. doi: <https://doi.org/10.61930/pjpi.v2i1.629>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Model dan Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Kajian Filosofis, Metodologis, dan Aplikatif. *QOUBA: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 104—111. doi: <https://doi.org/10.61104/qb.v2i1.280>
- Sukring. (2016). Pendidik dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik (Analisis Perspektif Pendidikan Islam). *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1(1), 69—80.
- Khaeruddin, K. (2023). Podcast; Media Ajar Kreatif dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal MediaTIK*, 6(1), 1—6. doi: <https://doi.org/10.59562/mediati.k.v6i1.1366>

- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63—71. doi: <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Mustofiyah, L., & Su'udiah, F. (2020). The Impact of the "Teams Games Tournament" Cooperative Model on the Learning Motivation of Grade 2 Elementary School Students: Dampak Model Kooperatif "Teams Games Tournament" Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 SD. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 9, 10.21070/ijemd.v9i1.547. doi: <https://doi.org/10.21070/ijemd.v9i1.547>
- Pratiwi, T. P. (2022). *Penggunaan Media Podcast untuk Keterampilan Menyimak Cerita Dongeng pada Siswa Kelas II SD Negeri Pasirangin: Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Samuji, S. (2023). The Importance of Learning Motivation in the Perspective of Islamic Education Philosophy. *Jurnal Paradigma*, 15(2), 129—141. doi: <https://doi.org/10.53961/paradigma.v15i2.67>
- Saputri, A., Fadhia, H. D., Febrianti, A., Sitepu, A. P., Nurhafifah, F. Z., & Sofwan, M. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Visual dalam Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1729-1739. doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24654>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Ed. Revisi, Cet. 24). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Setiana, S., Rahayu Condro Murti, Setiawan Edi Wibowo, & Octavian Muning Sayekti. (2025). The Impact of The Team Games Tournament Cooperative Learning Model on Students' Motivation and Mathematics Achievement in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 18(1), 39—48. doi: <https://doi.org/10.21831/jpip.v18i1.86814>
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* Ed. 3, Cet. 2. Bandung: Alfabeta.
- Sukowati, K., Suyanto, A., & Noviyanti, M. (2024). The Effect of Teams Games Tournament (TGT) on Students' Motivation, Engagement, and Mathematics Performance. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 7(2), 82—91. doi: <https://doi.org/10.31002/ijome.v7i2.2630>
- Terara, B. T., Abidin, N. F., & Pelu, M. (2024). Penerapan Project Based Learning Berbasis Video Podcast untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X Fase E2 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Ajaran 2023/2024. *Candi: Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*, 24(2), 11—19. doi: <https://jurnal.uns.ac.id/candi/article/view/89724>
- Tuange, J. S. V. B., Agustini, K., & Suartama, I. K. (2025). Penggunaan Podcast Dalam Pembelajaran untuk Mendukung Gaya Belajar Siswa di Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah: Sebuah Kajian Literatur Sistematis. *Jurnal Pendidikan Dan*

- Teknologi Indonesia*, 5(11), 3393—3407. doi: <https://doi.org/10.52436/1.jpti.1096>
- Virgianti, U., & Rondli, W. S. (2025). Efektivitas Model Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 334—335. doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31184>
- Wulandari, W. D., Indawati, N., & Sakdiyah, S. H. (2025). Analisis Motivasi Belajar Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 868–880. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10251>
- Yuliana, N., Wardani, N. S., & Prastyo, T. (2019). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Pembelajaran Inkuiri Teams Games Tournament. *Journal of Education Action Research*, 3(2), 80–89. doi: <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.17263>