

Motivasi Belajar Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Nurullita Astriani^{1*}, Muhammad Bayu Al Dhana²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Royal, Kisaran - Indonesia

Email: ¹ nurullitaastriani@gmail.com, ² bayualdhana0222@gmail.com

ABSTRAK

Motivasi memiliki peran yang sangat penting untuk mendorong semangat belajar siswa agar kegiatan belajar dapat dilaksanakan dengan baik sehingga terjadi peningkatan dalam hasil pembelajaran. Di dalam pembelajaran matematika, diperlukannya sebuah strategi yang bervariasi dan berinovasi agar bisa menaikkan motivasi belajar matematis, salah satunya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Penelitian ini bertujuan menganalisis motivasi belajar matematis siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuasi eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SDN No. 053997 Sei Siur, Pangkalan Susu. Populasi penelitian ini ialah siswa kelas IV. Sampel yang digunakan siswa kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan IV-B sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil dari uji-t yang digunakan dalam penelitian diperoleh nilai $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ yaitu $3,108 > 2,0067$. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa motivasi belajar matematis siswa yang melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih baik dibandingkan dengan motivasi belajar matematis siswa yang melalui pembelajaran konvensional.

Kata kunci : Motivasi Belajar Matematis, *Teams Games Tournament (TGT)*

ABSTRACT

Motivation plays a crucial role in fostering students' enthusiasm for learning, thereby ensuring effective study activities and improved learning outcomes. In mathematics education, varied and innovative strategies are required to boost students' mathematical learning motivation, one such strategy is the Teams Games Tournament (TGT) learning model. This study aimed to analyze students' mathematical learning motivation using the TGT model. It employed a quasi-experimental research design and was conducted at SDN No. 053997 Sei Siur, Pangkalan Susu. The study population consisted of fourth-grade students, with class IV-A serving as the experimental group and class IV-B as the control group. Based on the results of t-test used in the research, that the t-count value > t-table namely $3,108 > 2,0067$. The findings indicate that the mathematical learning motivation of students taught using the Teams Games Tournament (TGT) model was superior to that of students taught using conventional methods.

Keywords: Mathematics Learning Motivation, *Teams Games Tournament (TGT)*

A. Pendahuluan

Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik dan penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Suarim & Neviyarni (Hermainis et al., 2025) belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor. Pendapat tersebut tetap mengedepankan proses interaksi dalam belajar, baik itu dengan manusia lain atau lingkungannya. Sebagai proses akhir

dari belajar akan diperoleh hasil belajar yang merupakan hasil interaksi antara siswa atau siswa dengan guru atau siswa lainnya termasuk juga dengan lingkungan.

Di dalam pembelajaran, kemampuan guru dalam merancang pembelajaran memiliki dampak besar terhadap kesuksesan proses belajar. Metode pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu guru mencapai tujuan pendidikan, tetapi juga meningkatkan nilai ketuntasan belajar, minat dan motivasi siswa serta membuat kelas menjadi lebih menarik (Wibowo & Pardede (Sagasya et al., 2024)). Desain pembelajaran yang kreatif dan inovatif membantu guru membuat kelas menjadi menarik

dan mendorong keterlibatan siswa, tak terkecuali di dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata Pelajaran yang ada di TK, SD, SMP, SMA dan sampai ke perguruan tinggi. Matematika akan selalu diterapkan dalam kehidupan sehari – hari sehingga sangat penting mempelajari matematika. Nurhaliza, dkk (Pramesti et al., 2024) menyatakan matematika tidak hanya mengembangkan keterampilan komputasi (operasi hitung) tetapi juga soft skill, seperti menemukan konsep, mengolah informasi, mengomunikasikan ide dalam bentuk simbol, bagan, gambar, atau kalimat secara lisan dan tulisan. Menurut Jana dan Supiati (Pramesti et al., 2024) Matematika merupakan salah satu pengetahuan dasar yang berperan dalam meningkatkan kemampuan siswa melalui pengembangan pola pikir dan daya nalar.

Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif. Penguasaan matematika tidak hanya diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan akademik, tetapi juga menjadi bekal dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang memerlukan penalaran secara logis dan dapat meningkatkan siswa dalam berpikir secara kritis. Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika di sekolah diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (Arini et al., 2022) menyatakan bahwa motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar dan dan juga merupakan penggerak yang dapat merangsang minat belajar siswa.

Motivasi adalah perubahan pada diri seseorang dalam melakukan sesuatu yang mendorong sistem kerja otak yang ditandai dengan adanya feeling yang akan membawa energi pada diri seseorang. Karena adanya perubahan dan dorongan pada diri seseorang secara energi dan merubah emosionalnya menjadi kegiatan fisik (Anwar & Manurung, 2022). Dengan adanya motivasi, itu akan berguna terhadap seseorang di dalam melakukan kegiatan. Begitu juga di dalam kegiatan belajar. Di sekolah kegiatan belajar adalah kegiatan utama dalam pendidikan. Kegiatan berinteraksi dan bertindak untuk merubah tingkah laku secara sadar merupakan kegiatan belajar. Untuk

merubah tingkah laku tersebut perlu ada motivasi yang mendukung. Artinya, secara tidak langsung siswa dengan motivasi belajar tinggi akan terdorong melakukan berbagai macam aktivitas belajar guna menggapai tujuan yang dikehendakinya.

Dalam proses kegiatan belajar dan mengajar salah satu hal yang menjadi faktor pendukung agar berjalan dengan maksimal adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi membuat siswa menjadi cenderung tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan belajar dan memiliki inisiatif yang tinggi untuk memperdalam pemahaman materi. Tingkat motivasi yang dimiliki seorang siswa akan sangat menentukan seberapa besar usaha dan ketekunan yang ia curahkan dalam proses pembelajaran (Mayangkara et al., 2025). Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif bertanya, berusaha menyelesaikan tugas, serta tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar menyebabkan siswa kurang bersemangat, pasif dalam pembelajaran, enggan mengerjakan latihan, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika. Sebagaimana dengan yang dikemukakan (Anditiasari et al., 2021) dimana dalam proses belajar siswa memerlukan motivasi untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Cleopatra (Mulyaningsih et al., 2021) menyatakan faktor-faktor motivasi belajar bersifat internal maupun yang bersifat eksternal. Faktor internal seperti kedisiplinan, minat, sikap, kecerdasan emosional maupun spiritual, motivasi, dll sedangkan faktor eksternal diantaranya pendidikan orang tua, dorongan orang tua dan saudara saudara, pekerjaan orang tua, status sosial orang tua, lingkungan, kemampuan membayar, gaya hidup, pergaulan, berorganisasi, dll. Oleh sebab itu, dengan adanya faktor tersebut dapat membantu guru untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. Motivasi belajar siswa dapat diukur menggunakan instrumen yang dikembangkan berdasarkan aspek-aspek dari motivasi belajar yaitu Attention (perhatian), Relevance (relevansi), Confidence (percaya diri), dan Satisfaction (kepuasan) yang dikenal dengan ARCS. (Nurfallah & Pradipta, 2021) mengemukakan bahwa adapun indikator

motivasi belajar matematis yaitu : 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 menarik di dalam belajar, 6). Lingkungan belajar yang kondusif.

Pada kenyataannya, pembelajaran matematika di berbagai sekolah masih sering berpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan pemberian latihan, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi antar siswa kurang berkembang, suasana belajar menjadi monoton, dan siswa merasa bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit serta membosankan. Hal ini sejalan dengan (Saputra et al., 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika tergolong cukup menakutkan dan menjenuhkan karena memiliki hubungan yang kuat dengan hitungan. Akibatnya, motivasi belajar matematis siswa menjadi rendah sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Senada dengan (Farhan et al., 2022) yang menyatakan bahwa motivasi siswa rendah dalam belajar matematika. Jika motivasi belajar rendah, itu akan berdampak pula terhadap hasil belajar yang ikut menjadi rendah. Sebagaimana (Syafii, 2021) menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar matematika siswa bisa disebabkan oleh faktor motivasi belajar.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematis siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan akademik dan turnamen yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif seluruh siswa. Dalam model TGT, siswa bekerja sama dalam kelompok yang heterogen untuk memahami materi, kemudian mengikuti permainan dan kompetisi akademik yang memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk berkontribusi terhadap keberhasilan timnya. Sensualita (Damayanti et al., 2022) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status di mana meliputi 5 tahap yaitu (1) Presentasi kelas; (2) teams (kelompok); (3) game (permainan); (4)

tournament (turnamen atau kompetisi); (5) pemberian penghargaan. Model TGT akan mengubah proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. (Konitah et al., 2024) mengatakan bahwa model pembelajaran TGT mempunyai keunggulan yaitu melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan peran siswa sebagai tutor sebaya, memberikan kesempatan siswa untuk berfikir, terlibat aktif dalam kelompoknya untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi. Slavin (Hartono & Sufyan, 2024) menyatakan bahwa bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki tujuan yaitu untuk memotivasi siswa supaya saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru yang pada akhirnya untuk memperoleh skor pada masing-masing anggota tim. Pendapat lain juga disampaikan oleh Anggraeni & Alpian (Ni'mah et al., 2024) bahwa kooperatif tipe TGT mampu menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan karena di dalam proses pembelajaran tipe ini mengajak siswa untuk aktif sehingga pembelajaran tidak monoton yang mampu menarik siswa untuk semangat dalam belajar.

Penerapan model pembelajaran TGT diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan interaksi sosial, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta membangun semangat berkompetisi secara sehat. Melalui aktivitas diskusi, permainan, dan turnamen, siswa diharapkan lebih tertarik mengikuti pembelajaran matematika sehingga motivasi belajar mereka meningkat. Dengan meningkatnya motivasi belajar, siswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan penelitian mengenai Motivasi Belajar Matematis Siswa melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan motivasi belajar matematis siswa serta menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuasi eksperimen dimana penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motivasi belajar matematis siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilakukan di SDN No. 053997 Sei Siur, Pangkalan Susu. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV dan sampel pada penelitian ini sehingga diperoleh siswa kelas IV-A merupakan kelas yang dijadikan selaku kelas eksperimen yang diberikan Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa kelas IV-B merupakan kelas kontrol yang diberikan Pembelajaran konvensional. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan Teknik simple random sampling. Penelitian ini menggunakan jenis instrument non-tes yaitu angket. Instrumen angket tersebut terdiri dari 30 butir pernyataan yang telah divalidasi dan digunakan untuk mengukur motivasi belajar matematis siswa. Pernyataan disposisi matematis dengan 4 respon yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan setiap pilihan jawaban diberikan skor 1 sampai 4 yang mengacu pada penskoran skala likert.

Adapun indikator motivasi belajar matematis dalam penelitian ini yaitu : 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 menarik di dalam belajar, 6). Lingkungan belajar yang Kondusif. Analisis data hasil non-tes dari motivasi belajar matematis siswa yang dilakukan berupa analisis deskriptif data, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis motivasi belajar matematis siswa melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil analisis data hasil penelitian yang menggunakan aplikasi SPSS. Penelitian yang dilakukan di SDN No. 053997 Sei Siur, Pangkalan Susu dengan mengujikan instrumen non tes yaitu angket motivasi belajar matematis siswa. Penulis dapat mengemukakan beberapa hal, yaitu:

1. Hasil Angket Motivasi Belajar Matematis Siswa

Adapun yang diperoleh dari hasil angket motivasi belajar matematis siswa pada penelitian ini yaitu:

Tabel 1. Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Pretes	Postes
Kelas Eksperimen	59,52	89,29
Kelas Kontrol	59,98	82,22

Dari Tabel 1, dapat dilihat bahwasannya nilai rata-rata pretes motivasi belajar matematis siswa pada kelas eksperimen yakni 59,52 dan pada kelas kontrol 59,98. Nilai rata-rata pretes dari kedua kelas tersebut tidak jauh beda. Setelah itu, dilakukan pembelajaran untuk kedua kelas tersebut dimana setiap kelas diberikan pembelajaran yang berbeda. Kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Sehingga didapatkan nilai rata-rata postes motivasi belajar matematis masing-masing kelas yakni kelas eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menghasilkan nilai rata-rata sebesar 89,29 sedangkan nilai rata-rata postes motivasi belajar matematis untuk kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional menghasilkan nilai rata-rata sebesar 82,22. Ini menunjukkan bahwa nilai motivasi belajar matematis siswa yang diberikan pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teamss Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada nilai motivasi belajar matematis siswa yang diberikan pembelajaran konvensional.

2. Uji Normalitas Data Angket Motivasi Belajar Matematis Siswa

Adapun yang diperoleh dari hasil angket motivasi belajar matematis siswa pada penelitian ini untuk uji normalitasnya yaitu:

Tabel 2. Uji Normalitas

	Pretes	Postes
Kelas Eksperimen	0,065	0,200
Kelas Kontrol	0,200	0,200

Dari Tabel 2, dapat dilihat hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS

menghasilkan untuk data pretes motivasi belajar matematis siswa pada kelas eksperimen berdistribusi normal yaitu $0,065 > 0,05$ dan data motivasi belajar matematis siswa pada kelas kontrol berdistribusi normal yaitu $0,200 > 0,05$. sedangkan untuk data postes motivasi belajar matematis siswa pada kelas eksperimen berdistribusi normal yaitu $0,200 > 0,05$ dan data motivasi belajar matematis siswa pada kelas kontrol berdistribusi normal yaitu $0,200 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas Data Angket Motivasi Belajar Matematis Siswa

Adapun yang diperoleh untuk uji homogenitasnya dari penelitian ini yaitu:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

	Signifikansi
Pretest	0,547
Posttest	0,720

Dari Tabel 3, diperlihatkan hasil Uji homogenitas yang dilakukan untuk menguji homogenitas varians kedua kelas data skor angket motivasi belajar matematis siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil SPSS yang didapat, menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih besar dari 0,05 yaitu pada data pretes sebesar $0,547 > 0,05$ dan pada data postes sebesar $0,720 > 0,05$. Hal ini berarti varians data adalah homogen.

4. Uji Hipotesis

Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (dk) = 52 diperoleh t hitung $(3,108) > t$ tabel $(2,0067)$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal Ini menyatakan bahwa motivasi belajar matematis siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada motivasi belajar matematis siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Di dalam pembelajaran matematika melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap motivasi belajar matematis siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang melalui pembelajaran konvensional. Pada siswa kelas eksperimen yang diberi pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), siswa menjadi lebih aktif,

antusias, berminat dan percaya diri dalam menghadapi dan menyelesaikan permasalahan matematika yang diberikan. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran TGT ini memberikan kesempatan pada siswa untuk bisa mengembangkan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan masalah serta menumbuhkan semangat belajar dan rasa tanggung jawab sesama anggota yang ada di dalam kelompoknya sehingga termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, jika siswa memiliki motivasi belajar matematis yang baik maka siswa akan dapat menikmati pembelajaran matematika dengan nyaman dan pada akhirnya siswa akan mendapatkan hasil belajar matematika yang optimal. Selain itu, siswa memerlukan motivasi belajar matematis untuk bertahan dalam menghadapi masalah, mengambil tanggung jawab dalam belajar dan melaksanakan kebiasaan kerja yang baik dalam belajar matematika sehingga pembelajaran yang berlangsung berjalan lebih aktif dan tidak monoton. Karena pembelajaran berjalan dengan aktif dan tidak monoton dapat mempengaruhi siswa agar termotivasi untuk belajar matematika dan juga dapat mengurangi asumsi bagi mereka bahwa pelajaran matematika itu sulit dan membosankan. Sehingga di dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar matematis siswa yang diberikan pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada motivasi belajar matematis siswa yang diberikan pembelajaran konvensional. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematis siswa.

Hal ini senada dengan penelitian (Purwanti & Suryawan, 2026) menyatakan bahwa model TGT dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika untuk mendukung motivasi belajar siswa. Begitu juga dengan (Sumayasa et al., 2025) menyatakan bahwa adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT dimana pendekatan pembelajaran ini dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan interaksi sosial serta dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Sejalan dengan (Pramesti et al., 2024) menyatakan bahwasannya model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik

pada mata pelajaran matematika karena pembelajaran dilakukan dengan melibatkan secara aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dan peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran.

D. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar matematis siswa. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat, sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran matematika. Melalui aktivitas diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik yang menjadi karakteristik utama model TGT, siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara optimal, saling bekerja sama, serta meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki motivasi belajar matematis yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematis siswa.

2. Saran

Penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak. Bagi para pendidik, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran matematika, karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, diharapkan motivasi belajar matematis siswa dapat terus ditingkatkan sehingga berdampak positif

terhadap kualitas proses maupun hasil pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan sumber informasi dalam mengembangkan penelitian yang relevan dengan tema yang sama. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi matematika yang berbeda, jenjang pendidikan yang berbeda, maupun dengan karakteristik subjek penelitian yang lebih beragam sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas model tersebut. Selain itu, penelitian berikutnya juga dapat mengkaji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap berbagai kemampuan matematis lainnya, baik yang berkaitan dengan aspek kognitif maupun aspek afektif, seperti minat belajar, kepercayaan diri, sikap terhadap matematika, serta kemampuan bekerja sama. Dengan demikian, diharapkan penelitian lanjutan dapat memberikan kontribusi yang lebih komprehensif terhadap pengembangan pembelajaran matematika dan memperkaya kajian ilmiah mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

E. Daftar Pustaka

- Anditiasari, N., Pujiastu, E., & Susilo, B. E. (2021). Pengaruh Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12(2), 236–248.
- Anwar, K., & Manurung, A. S. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Dalam Pembelajaran Daring di MI Tarbiyatussa'adah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8221–8230. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3486>
- Arini, L., Astriani, N., & Dhana, M. B. A. (2022). Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa pada Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Langsung. *FARABI: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 83–87. <https://doi.org/10.47662/farabi.v5i1.380>
- Damayanti, R., & Nurhaedah, N. A. P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah

- Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Pinisi Journal Of Education*, 2(5), 199–205.
- Farhan, M., Hakim, A. R., & Apriyanto, M. T. (2022). Kontribusi Kecerdasan Emosional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 417–428.
<https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1116>
- Hartono, M. S., & Sufyan, Q. A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47–56.
<https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58>
- Hermainis, Santi, N., & Amsari, D. (2025). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(6), 1676–1686.
<https://doi.org/10.30738/.v4i1.402>
- Konitah, N., Prabowo, A., & Ramadhani, D. S. A. (2024). Penerapan Model TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IIB SD Negeri Pakel. *Teacher : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(2), 43–54.
- Koyangkara, D., Risnuriawan, F., Anifah, H. L., Hidayati, R. N., Purwani, R., Jana, P., & Marsiyam, M. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di Kelas XI ULP 2 SMK N 4 Yogyakarta. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 9(2), 383–393.
<https://doi.org/10.35706/sjme.v9i2.188>
- Mulyaningsih, S., Pramita, D. A., Krisworo, S., & Afghohani, A. (2021). Analisis Motivasi Belajar Matematika Secara Daring Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Polokarto. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(2), 83–91.
<https://doi.org/10.32585/absis.v3i2.1077>
- Ni'mah, W. R., Susanti, V. D., & Samsudin. (2024). Peningkatan Hasil dan Motivasi Belajar Materi Eksponen Kelas X dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Wordwall. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 419–432.
- Nurfallah, M., & Pradipta, T. R. (2021). Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2425–2437.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.752>
- Pramesti, T., Saputra, H. J., & Rini, A. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 14(1), 138–147.
<https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v14i1.18863>
- Purwanti, N. P. A. G., & Suryawan, I. P. P. (2026). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sd : Systematic Literature. *CITIZEN: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 6(1), 206–215.
<https://doi.org/10.53866/jimi.v6i1.1274>
- Sagasya, D. P., Suprayitno., & Nuraini, A. I. (2024). Penerapan Team Games Tournament Dengan Media Hole In One Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar. Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 08(1), 1–5.
<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd%>
- Saputra, R. J., Sofyan, D., & Mardiani, D. (2023). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditinjau dari self-confidence siswa pada materi bangun ruang sisi datar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(1), 79–92.
<https://doi.org/10.31980/powermathedu.v2i1.2719>
- Sumayasa, K., Sutawan, M., Sedana, I. M., & Suardipa, I. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri 1 Mayong. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 23(1), 651–658.
- Syafii, M. (2021). Hubungan Motivasi Belajar Matematika Siswa Terhadap Hasil Belajar

Matematika Pada Materi Kalkulus dan
Aljabar di Kelas XI IPA SMA. *Jurnal
Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*,
5(1), 65–74.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.275>