

# MALIH PEDDAS

*Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Tia Pramesti<sup>1)</sup>, Henry Januar Saputra<sup>2)</sup>, Azri Setyo Rini<sup>3)</sup>

DOI : 10.26877/malihpeddas.v%vi%i.18863

<sup>1</sup> Universitas PGRI Semarang (penulis 1)

<sup>2</sup> Universitas PGRI Semarang (penulis 2)

<sup>3</sup>SD Islam Al Madina Semarang (penulis 3)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus dengan subjek penelitian kelas II di SD Islam Al Madina sebanyak 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kriteria keberhasilan dapat dicapai ketika skor rata – rata motivasi belajar minimal mencapai 75%. Hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Hasil tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari siklus I yang mendapat rata – rata motivasi belajar peserta didik secara klasikal sebesar 74% dan terjadi peningkatan pada siklus II dengan rata – rata secara klasikal sebesar 90,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team 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.

**Kata Kunci:** Team Games Tournament, Matematika, Motivasi Belajar

### History Article

Received 15 Juli 2024

Approved 24 Juli 2024

Published 30 Juli 2024

### How to Cite

Pramesti, Tia., Saputra, H. J., & Rini, S. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Malih Peddas*, 14(1), 138-147.

### Coressponding Author:

Desa Kuripan Kecamatan Karangawen Kabupaten, Jawa Tengah, Indonesia.

E-mail: <sup>1</sup> [Tiapramestii@gmail.com](mailto:Tiapramestii@gmail.com)

## PENDAHULUAN

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 (2019:8) 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 (2019:89) Matematika merupakan salah satu pengetahuan dasar yang berperan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik melalui pengembangan pola pikir dan daya nalar. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang memerlukan penalaran secara logis dan dapat meningkatkan peserta didik dalam berpikir secara kritis. Tetapi pada kenyataannya, matematika merupakan mata Pelajaran yang sangat sulit bagi peserta didik sehingga peserta didik menjadi malas dan tidak mempunyai semangat belajar. Faktor penyebab peserta didik tidak semangat dalam belajar matematika selain materinya yang sulit yaitu cara guru dalam mengajar. Pada umumnya, proses pembelajaran masih berpusat pada guru yaitu guru menjelaskan dan peserta didik hanya mendengarkan. Guru masih mendominasi kelas dengan cara menyampaikan pembelajaran dalam bentuk ceramah saja sehingga peserta didik kurang mempunyai kesempatan dalam menyampaikan pendapat ataupun bertanya dikarenakan peserta didik tidak terangsang untuk berpikir secara kritis. Oleh karena itu guru harus mengaktifkan peserta didik agar terlibat secara aktif dan guru tidak mendominasi secara penuh dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada guru seharusnya sudah dirubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna.

Motivasi belajar merupakan salah satu langkah awal agar peserta didik senantiasa antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu penting bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga guru harus lebih kreatif dan lebih meningkatkan keterampilan agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta menarik sehingga peserta didik memiliki motivasi dalam belajar matematika. Menurut Mulyaningsih (2014) dalam proses pembelajaran motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan atau kemauan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar agar prestasi belajar dapat dicapai secara optimal. Dengan adanya motivasi belajar yang baik akan memberikan peluang untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik tersebut (Yuliawati, 2021). Pentingnya motivasi belajar peserta didik menuntut peran guru untuk merancang pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik serta menyenangkan (Ayuwanti, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru rendahnya motivasi belajar peserta didik disebabkan oleh kurangnya motivasi dari diri peserta didik, peserta didik kurang fokus dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik suka bermalas – malasan, peserta didik merasa bosan dan pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran yang variatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, disimpulkan peserta didik tidak memahami materi yang disampaikan, peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, peserta didik merasa kesulitan dalam belajar matematika, dan peserta didik lebih suka bermain daripada belajar matematika. hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik rendah dan tidak da motivasi mengikuti pembelajaran matematika.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Islam AL Madina pada kelas 2 diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah dalam pembelajaran matematika yaitu sebesar 48% dari 28 peserta didik. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil observasi pra siklus bahwa proses pembelajaran di dalam kelas guru kelas masih menggunakan metode ceramah, peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan jarang bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. Terlihat juga peserta didik yang kurang memperhatikan pembelajaran berlangsung, kurang menunjukkan minat untuk belajar, terdapat juga peserta didik yang hanya diam saja terlihat lesu, tidak bersemangat sama sekali dan kurangnya motivasi pada diri peserta didik. Kondisi ini mempengaruhi motivasi peserta didik sehingga mengakibatkan kurangnya maksimal memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan fakta atau kenyataan diatas diketahui bahwa hal – hal yang menjadi penyebab peserta didik tidak bersemangat dalam belajar, merasa bosan, kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru dan tidak mempunyai motivasi belajar salah satunya yaitu model pembelajaran yang kurang efektif. Sehingga perlu adanya upaya untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik yaitu menggunakan model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)*. Menurut Rochmana (2017) model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula. Melalui model *TGT (Teams Games Tournamnet)*, peserta didik akan diajak bermain secara kelompok untuk memecahkan permasalahan sehingga melatih peserta didik berfikir secara kritis, bekerja sama, dan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik karena melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa membedakan – bedakan sehingga peserta didik akan lebih aktif dan dapat meningkatkan motivasi belajar karena merasa pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut Aly & Kamoro (2022), pembelajaran menggunakan model *TGT* mempunyai kelebihan-kelebihan diantaranya yaitu dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar dapat berlangsung dengan adanya keaktifan siswa, motivasi belajar lebih tinggi, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, hasil belajar lebih baik, dan meningkatkan kebaikan budi, kepekaan serta toleransi.

Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahyani (2019) menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)*. Hasil prasiklus menunjukkan skor 47%. Kemudian pada siklus I terjadi peningkatan yang mencapai kriteria keberhasilan menjadi 68% dan pada siklus II motivasi belajar sudah mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan yaitu sebanyak 94%.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rachman bahwa hasil penelitian penerapan model *TGT* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Pelajaran Sejarah kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri Godean tahun ajaran 2017/2018. Pada siklus I dihasilkan angket motivasi belajar siswa sebesar 66,54% meningkat menjadi 7,62% dari prasiklus sebesar 58,92%. Pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 72,62% dan pada siklus III dihasilkan motivasi belajar siswa meningkat sebesar 80,09%. Hal ini penerapan model *TGT* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka adapu tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* pada pelajaran matematika.

## **METODE**

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan deskripsi kualitatif. Dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *TGT (Team Games Tournament)* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

Penelitian ini dilakukan di SD Islam AL Madina Semarang dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas II yang berjumlah 28 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2023/ 2024. Adapun prosedur pelaksanaan penelitian ini yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan refleksi.

Tahap perencanaan, peneliti mnyiapkan hal – hal yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* seperti modul ajar, bahan ajar, lembar observasi dan gambaran model pembelajaran *TGT* yang meliputi Langkah – Langkah pelaksanaannya.

Tahap pelaksanaan tindakan dan observasi, peneliti melakukan kegiatan mengajar berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan mencatat semua yang dibutuhkan pada lembar observasi serta mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

Tahap refleksi merupakan kegiatan menganalisis data yang sudah didapatkan dari kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan menggunakan model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)*. Peneliti menggali berbagi kekurangan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan perlu memperbaiki di perencanaan silus selanjutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan instrument pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi dan wawancara.

### **Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis penggunaan model *TGT (Team Games Tournament)* terhadap motivasi belajar peserta didik. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui besarnya nilai rata – rata presentase motivasi belajar yang diperoleh peserta didik.

### **Kriteria keberhasilan Tindakan**

Penelitian ini dikatakan berhasil jika hasil skor rata – rata motivasi belajar sekurang – kurangnya 75% dari jumlah peserta didik yang hadir setelah diberikan Tindakan. Apabila kriteria tersebut tercapai maka siklus dihentikan dan dilakukan analisis data penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

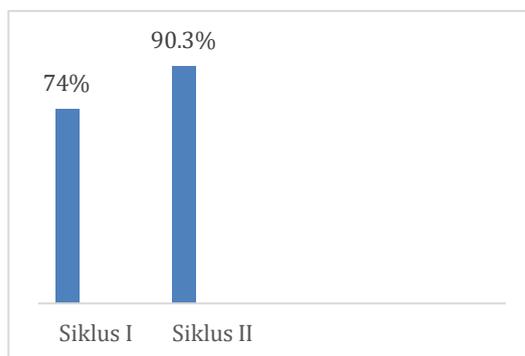
### A. Hasil

Hasil penelitian motivasi belajar pada mata pelajaran matematika pada penelitian Tindakan kelas ini diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Lembar Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik**

Siklus	Rata – Rata Nilai Presentase
I	74%
II	90,3%

Dari hasil penelitian motivasi belajar dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I secara klasikal memperoleh rata – rata 74% dan belum mencapai nilai minimal. Pada siklus II peneliti melakukan perbaikan terhadap indikator motivasi belajar yang belum mencapai ketuntasan sehingga terjadi peningkatan pada siklus II yaitu secara klasikal mencapai ketuntasan sebesar 90,3%. Berikut grafik peningkatan hasil rata – rata siklus I dan siklus II.



**Tabel 1. Grafik Rata – Rata Nilai Motivasi**

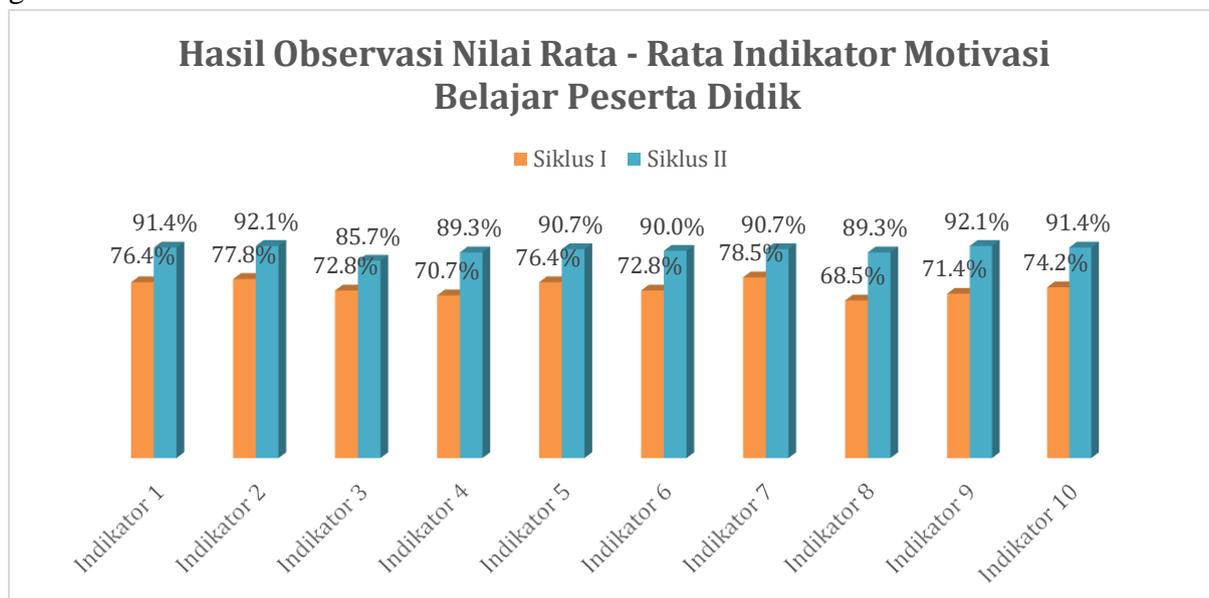
Adapun hasil observasi nilai rata - rata indikator motivasi belajar peserta didik dalam penelitian siklus I dan siklus II sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Rata – Rata Motivasi Per Indikator**

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Peserta didik aktif berdiskusi untuk menyelesaikan tugas	76,4%	91,4%
2	Peserta didik tekun mengerjakan tugas saat berkelompok	77,8%	92,1%
3	Peserta didik mampu mempertahankan pendapatnya di depan teman – temannya	72,8%	85,7%
4	Peserta didik tidak mudah terpengaruh jawaban teman.	70,7%	89,3%
5	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	76,4%	90,7%
6	Peserta didik aktif bertanya dan menjawab kepada guru.	72,8%	90%
7	Peserta didik mengerjakan tugas berdasarkan waktu yang diberikan	78,5%	90,7%
8	Peserta didik memanfaatkan waktu untuk berdiskusi tentang materi dengan guru maupun temanya.	68,5%	89,3%

9	Peserta didik tidak mudah putus asa dalam memecahkan masalah	71,4%	92,1%
10	Peserta didik tidak malu apabila menjawab pertanyaan kurang tepat atau salah	74,2%	91,4%

Berdasarkan tabel diatas terlihat adanya peningkatan di setiap indikatornya yaitu indikator yang pertama pada siklus I dengan presentase 76,4% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 91,4%. Pada indikator kedua peserta didik tekun mengerjakan tugas saat berkelompok pada siklus I diperoleh presentase sebesar 77,8% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 92,1%. Pada indikator ketiga peserta didik mempertahankan pendapatnya di depan teman – temannya pada siklus I diperoleh presentase 72,8% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 85,7%. Pada indikator keempat juga mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh presentase sebesar 70,7% dan meningkat pada siklus II sebesar 89,3%. Pada indikator kelima yaitu peserta didik memperhatikan penjelasan guru pada siklus I sebesar 76,4% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 90,7%. Pada indikator keenam peserta didik aktif bertanya dan menjawab kepada guru pada siklus I diperoleh presentase sebesar 72,8% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 90%. Pada indikator ketujuh, peserta didik mengerjakan tugas berdasarkan waktu yang diberikan pada siklus I mendapatkan rata – rata presentase 78,5% dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu memperoleh rata – rata sebesar 90,7%. Pada indikator kedelapan, pada siklus I mendapatkan rata – rata sebesar 68,5% dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 89,3%. Pada indikator kesembilan yaitu pdidik tidak mudah putus asa dalam memecahkan masalah pada pelaksanaan siklus 1 mendapatkan rata – rata sebesar 71,4% dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 92, 1%. Sama halnya kesembilan, pada indikator kesepuluh pada siklus I memperoleh hasil dibawah rata – rata dengan presentase 74,2% namun meningkat pada siklus II dengan presentase 91,4%. Untuk melihat peningkatan pada masing – masing indikator dapat dilihat secara jelas pada gambar grafik berikut:



**Tabel 2. Grafik Rata – Rata Motivasi Belajar Per Indikator**

## B. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IIC di SD Islam Al Madina Semarang dengan subjek penelitian 28 peserta didik. Berdasarkan hasil observasi pra siklus yang telah dilakukan memperoleh hasil yang rendah dibawah rata – rata yaitu 48%. Motivasi belajar peserta dapat dikatakan rendah karena peserta didik tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan guru hanya menjelaskan melalui metode ceramah saja sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan matematika merupakan pelajaran yang sulit bagi sebagian peserta didik. Berdasarkan hasil observasi pra siklus tersebut, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan dua kali siklus.yaitu siklus I dan siklus II. Setiap pelaksanaan pembelajaran setiap siklus menggunakan model yang sama yaitu TGT (*Team Games Tournament*) namun yang membedakannya yaitu model permainan yang dimodifikasi.

Adapun tahapan dalam menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournamnet*) yaitu persiapan kelas, belajar dalam kelompok atau berdiskusi, permainan, dan pertandingan. Dalam pembentukan kelompok, dilakukan dengan mengelompokkan peserta didik secara heterogen atau campuran. Hal ini bermanfaat untuk melatih peserta didik menerima perbedaan dan bekerjasama saling bertukar pikiran. Setelah pembagian kelompok, masing – masing kelompok menempati meja yang sudah ditata dan melakukan permainan atau tournament.

Pada tahap persiapan kelas, guru menjelaskan model yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu model TGT (*Team Games Tournament*. Peserta didik berkerja secara kelompok untuk menyelesaikan soal yang didapatkan melalui permainan. Tahap kedua yaitu belajar bersama kelompok atau berdiskusi. Guru membagikan lembar LKPD untuk dikerjakan berdasarkan soal yang didapat melalui permainan yang sudah dilakukan. .

Selanjutnya yaitu tahap pertandingan atau turnamen. Masing – masing kelompok menyelesaikan soal yang sudah didapat dengan tepat dan cepat. Terdapat 10 soal untuk dikerjakan. Sebagai pemenang yaitu kelompok yang mengerjakan soal paling banyak dan benar. Setelah semua kelompok menyelesaikan soal dilanjutkan dengan presentasi di depan kelas dan guru memberikan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Peserta didik diminta untuk memberikan kesimpulan tentang proses pembelajaran menggunakan model TGT. Guru melakukan observasi ketika peserta didik melakukan permainan TGT untuk mengetahui hasil dari model TGT terhadap motivasi belajar peserta didik.

Hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini telah membuktikan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran matematika. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil siklus I dan siklus II, sehingga penelitian ini dikatakan berhasil karena adanya peningkatan hasil motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran matematika dan siklus tidak dilanjutkan lagi. Seluruh peserta didik terlihat antusias dan sangat senang belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) sehingga pembelajaran tidak membosankan dan tidak kaku. Pembelajaran menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) ternyata mampu meningkatkan pola pikir dan menumbuhkan rasa saling kerjasama antar peserta didik terutama dalam pembelajaran matematika. Peserta didik lebih berani bertanya dan menjawab

dalam kegiatan pembelajaran saat berlangsung dan berani menyampaikan pendapatnya di depan teman – temannya.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hikmah, Anwar, & Riyanto (2018) yaitu model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi dunia hewan di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. Pada penelitian ini berdasarkan permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Sehingga perlu adanya Upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar yaitu menggunakan model *TGT (Team Games Tournamnet)*. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anisa & Ipih (2023) bahwa model kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di SDN Srijaya 02. Dengan hasil nilai rata – rata pada siklus I 75,4 dan terjadi peningkatan di siklus II menjadi 79,7. Adapun menurut Agustiani & Testiana (2018) menjelaskan bahwa hasil penerapan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dilihat dari peningkatan sebelum menerapkan model TGT dengan rata – rata sebesar 65,20% dan sesudah menerapkan model TGT terjadi peningkatan sebesar 83,75%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa model TGT (*Team Games Tournament*) sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, Melalui model TGT, peserta didik menjadi lebih aktif mendengarkan penjelasan guru, lebih aktif dalam bertanya dan menjawab, peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi dan berani menyampaikan pendapatnya, dan peserta didik tidak malu ketika menjawab pertanyaan kurang tepat dan tetap semangat untuk mencoba lagi. TGT memungkinkan peserta didik menumbuhkan sikap kerjasama, tanggung jawab, saling menghargai pendapat sesama teman, dan meningkatkan sikap tidak mudah putus asa. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) menciptakan suasana belajar yang rileks, menyenangkan sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi peserta didik. Adapun kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) menurut Adiputra & Heryadi (2021), kelebihan tersebut diantaranya yaitu memperluas wawasan siswa, mengembangkan sikap saling menghargai dalam perbedaan pendapat, dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Kekurangan dalam proses pembelajaran menggunakan model TGT yaitu ruang kelas menjadi ramai karena adanya permainan antar kelompok.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data pelaksanaan penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada mata Pelajaran matematika dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan rata – rata tercapainya kriteria ketuntasan. Pada siklus 1 diperoleh rata – rata motivasi belajar peserta didik secara klasikal sebesar 74% hal ini belum mencapai kriteria ketuntasan dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebesar 90,3%. Sehingga penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan partisipasi aktif dalam belajar karena tidak hanya

mendengarkan guru berceramah saja melainkan belajar dengan melakukan permainan yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan pemahaman materi yang disampaikan lebih mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D.K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104 – 111.
- Agustiana, Ulfa., & Wijyantiningih, T.D. (2018). Analisis Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Asking For and Giving Opinion di kelas XI MIPA 3 SMA N 15 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus* (Vol. 1).
- Aly, M. I. B., & Kamoro, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Mia SMA Negeri 4 Pulau Marotai Kecamatan Marotai Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 544-551.
- Anisa, R.N., Damaiyanti, I. I. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Melalui Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) di SDN Srijaya 02. *Elementary Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* Vol 3. No. 2, 92-97.
- Ayuwanti, I. (2017). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation di SMK Tuma'ninah Yasin Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 105-114.
- Cahyani, N. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Model TGT (Team Games Tournament) Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 (5), 465 – 476.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid R. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamnet (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggu Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 5(1), 46 – 56.
- Jana, P., & Supiati, E. (2019). Efektivitas Model Problem Based Learning Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Mercumatika: Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 88-93.
- Mulyaningsih, I. E. (2014). Pengaruh interaksi Sosial Keluarga, Motivasi Belajar, dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20 (4), 441-451.
- Nurhaliza, S., dkk. (2019). Meningkatkan kemampuan pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Discovery Learning Di Kelas IV Sekolah dasar Negeri Kalibata 01 Jakarta Selatan. *Dinamika Matematika Sekolah Dasar*, 1 (1), 1-15.
- Rachman D.Y. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri Godean Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Risalah*, 5(3)

- Rochmana, S. (2017). Meningkatkan Prestasi belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Materi benda Dan Sifatnya. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 91 – 106.
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2 (2), 356-364.