



## Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

**Hermainis<sup>1</sup>, Nirmala Santi<sup>2</sup>, Dina Amsari<sup>3✉</sup>**  
Universitas Tamansiswa Padang<sup>1,2</sup>, Universitas Negeri Padang<sup>3</sup>  
e-mail : [dinaamsari@fip.unp.ac.id](mailto:dinaamsari@fip.unp.ac.id)

### Abstrak

Masalah utama yang terjadi dalam pembelajaran adalah siswa belum fokus dan kurang semangat dalam belajar matematika. Terlihat pada saat pembelajaran siswa tidak antusias dalam mendengarkan penjelasan guru dan merasa bosan serta tidak termotivasi dalam belajar matematika. Hal ini jelas berakibat pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Untuk itu, perlunya upaya untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa seperti memberikan suatu tantangan berupa permainan atau perlombaan antar siswa atau dikenal dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model TGT terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jumlah sampel sebanyak 64 siswa kelas VIII SMP N 12 Padang. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan angket motivasi dan tes hasil belajar. Data motivasi belajar dianalisis dengan menggunakan persentase perolehan, sementara itu data hasil belajar menggunakan uji t dua sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kriteria tinggi dengan perolehan angka 81%. Selain itu, hasil uji statistik diperoleh nilai t sebesar 1,708 dengan nilai sig < nilai alpha ( $0,0465 < 0,05$ ). Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar dan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa.

**Kata Kunci:** Model pembelajaran TGT, Motivasi Belajar, Hasil Belajar Matematika

### Abstract

*The main problem occurring in learning is that students are not yet focused and lack enthusiasm in learning mathematics. This is evident during the learning process where students are not enthusiastic about listening to the teacher's explanation, feel bored, and are not motivated to study mathematics. This clearly results in low student learning outcomes. Therefore, there is a need for efforts to use a learning model that can increase student motivation and learning outcomes, such as providing a challenge in the form of games or competitions among students, also known as the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model. This study aims to determine the effect of using the TGT model on students' motivation and mathematics learning outcomes. This type of research is an experimental study with a sample size of 64 students in class VIII of SMP N 12 Padang. Research data were obtained using a motivation questionnaire and a learning outcomes test. Learning motivation data were analyzed using the percentage of achievement, while learning outcomes data used the two-sample t-test. The research results show that student learning motivation is in the high criteria with a percentage of 81%. Furthermore, the statistical test results obtained a t-value of 1.708 with a sig value < alpha value ( $0.0465 < 0.05$ ). Based on this analysis, it can be concluded that the TGT learning model can increase learning motivation and has a significant effect on students' mathematics learning outcomes.*

**Keywords:** TGT Learning Model, Learning Motivation, Mathematics Learning Outcomes

Copyright (c) 2025 Hermainis, Nirmala Santi, Dina Amsari

✉ Corresponding author :

Email : [dinaamsari@fip.unp.ac.id](mailto:dinaamsari@fip.unp.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i6.8591>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Belajar adalah 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 (Suarim & Neviyarni, 2021). 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. Pendapat tersebut tetap mengedepankan proses interaksi dalam belajar baik dengan manusia lain atau lingkungan lainnya. 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.

Dalam Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar isi Pendidikan Dasar dan menengah menentukan terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib di ikuti siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah guna memenuhi kompetensi yang dimiliki oleh siswa. Salah satu mata pelajaran untuk jenjang pendidikan menengah yang wajib diikuti adalah mata pelajaran Matematika. Dalam proses belajar guna mencapai hasil belajar terdapat banyak faktor yang bisa mempengaruhi. Dalam pembelajaran hasil belajar dipengaruhi oleh faktor minat belajar, disiplin belajar, ketersediaan sarana belajar di sekolah, dan metode mengajar guru terhadap prestasi belajar sejarah siswa (A. Damayanti, 2022; Yandi et al., 2023). Motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Tinggi rendahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa akan ditunjukkan pada hasil belajar. Hasil belajar yang optimal apabila ada motivasi yang tinggi dalam belajar (Nidawati, 2024; Rahman, 2024). Semakin tepat motivasi yang dimiliki semakin berhasil pula siswa tersebut dalam meraih hasil belajar yang diinginkan. Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa memiliki peranan yang besar dalam memaksimalkan hasil belajar disamping faktor-faktor lainnya.

Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap setiap seseorang atau kelompok masyarakat dalam melaksanakan tugas dan melaksanakan kewajibannya (Anggraeni & Afifah, 2024; Rahman, 2024). Motivasi juga dapat diartikan sebagai suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, menggarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Dengan kata lain motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan atau kemauan seseorang untuk melakukan aktivitas belajar agar prestasi belajar dapat dicapai secara optimal. Tentunya dalam proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran termasuk perkembangan siswa secara kognitif, afektif dan psikomotor dalam bentuk hasil belajar yang optimal. Motivasi belajar akan mendorong mereka untuk melakukan kegiatan secara maksimal.

Kondisi motivasi belajar pada setiap siswa tidaklah sama, terdapat siswa yang lebih kuat atau lebih lemah motivasi karena dorongan intrinsik dari dalam dirinya, namun ada pula yang sebaliknya motivasinya bisa lebih kuat atau lemah karena tergantung dari hal-hal yang ada di luar dirinya (Adha et al., 2023). Motivasi ekstrinsik pada umumnya lebih dominan dalam menentukan semangat siswa dalam melakukan pembelajaran yang akan mempengaruhi proses pembelajaran. Dari motivasi ekstrinsik siswa tersebut bisa berupa teman belajar, materi pelajaran, guru, termasuk juga model pembelajaran yang digunakan guru dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran termasuk motivasi belajar siswa. Adanya motivasi belajar yang kuat membuat siswa belajar dengan tekun yang pada akhirnya terwujud dalam hasil belajar siswa tersebut. Oleh karena itulah motivasi belajar hendaknya diterapkan pada diri siswa agar senang hati siswa akan mengikuti materi pelajaran yang diajarkan oleh guru disekolah. Perlu diterapkan pada diri siswa bahwa dengan belajarlah akan mendapatkan pengetahuan yang baik, siswa akan mempunyai bekal menjalani kehidupan di kemudian hari.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Negeri 12 Padang terlihat siswa sibuk sendiri dan tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pelajaran. Ditambah lagi guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa cepat bosan dan jemu pada saat pembelajaran.

Siswa hanya menerima materi saja dan mendiskusikan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, apabila siswa kurang memahami materi pelajaran, siswa hanya diam saja tanpa mau bertanya kepada guru atau temannya. Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi siswa saat belajar matematika masih rendah. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika yang diperoleh siswa seperti yang terlihat pada Tabel 1

**Tabel 1. Hasil UAS matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Padang**

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
VII.1	35	8	23%	27	77%
VII.2	35	5	14%	30	86%
VII.3	35	5	14%	30	86%
VII.4	35	10	29%	25	71%
VII.5	35	12	34%	23	66%
VII.6	35	11	31%	24	69%
VII.7	35	11	31%	24	69%
VII.8	35	11	31%	24	69%

*Sumber : Guru mata pelajaran matematika*

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa persentase nilai UAS nya masih tergolong sangat rendah. Hal tersebut dirasa perlu perbaikan dalam proses pembelajaran terutama terkait model yang digunakan. Perbaikan ini diperlukan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan permainan atau perlomba dalam proses pembelajaran (Halifah, 2020; Mardiah, 2020). Dengan permainan atau perlomba, siswa merasa tertantang dan termotivasi untuk bersaing dengan temannya. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mampu memfasilitasi hal tersebut. Dengan model ini, pembelajaran menjadi menyenangkan dan menantang diri siswa untuk menguasai materi pelajarannya (Mahardi et al., 2019; Ulfia & Irwandani, 2019). Model pembelajaran TGT membuat siswa akan lebih aktif dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa termotivasi dan lebih semangat lagi untuk mengikuti pembelajaran matematika.

Model TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis (Setyaningrum & Asrofah, 2024). Kelompok-kelompok siswa yang dibentuk merupakan kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 4-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya game dan turnamen akademik. Dengan belajar dalam kelompok kecil siswa akan lebih terfokus serta lebih nyaman melakukan diskusi serta lebih mudah menyelesaikan masalah termasuk juga berbagi informasi satu sama lain.

Langkah-langkah dalam pembelajaran TGT antara lain pembentukan kelompok, pemberian informasi TGT, membuat kesepakatan peraturan, melakukan turnamen dengan kelompok baru, dan penentuan kelompok pemenang (R. Damayanti et al., 2022). Dengan langkah-langkah dalam pembelajaran tersebut terdapat kelebihan dari TGT yang terletak pada proses pembelajaran yang menyenangkan karena menyeimbangkan proses pembelajaran dengan games atau turnamen. Kelebihan lain dari pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi pengetahuan dengan teman kelompoknya (Hasanah, 2021). Selanjutnya, Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang didalamnya terdapat sekelompok kecil dari siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, yang akan

bekerja sama untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu. Untuk itu, rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT pada kelas VIII di SMP Negeri 12 Padang?
2. Apakah hasil belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik dari pada pembelajaran konvensional di kelas VIII SMP Negeri 12 Padang?

## METODE

### Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 pada kelas VIII di SMP Negeri 12 Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *posttest-only control group design*, yang tertera pada Tabel 2.

**Tabel 2. Rancangan Penelitian**

Kelas	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	X	O
Kontrol	—	O

Sumber: Arikunto (2010)

Keterangan:

X = Model pembelajaran TGT

O = Tes akhir.

### Teknik Sampling

Pengambilan anggota sampel penelitian dilakukan dengan teknik *random sampling*. Untuk itu, dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan kesamaan rata-rata dengan bantuan *software SPSS*. Hasil perhitungan dapat dilihat pada Tabel 3, 4 dan 5.

**Tabel 3. Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	df	Sig.
VIII.1	.115	35	.200*
VIII.2	.107	35	.200
VIII.3	.118	35	.200*
VIII.4	.121	35	.200*
VIII.5	.109	35	.200*
VIII.6	.064	35	.200
VIII.7	.120	35	.200*
VIII.8	.114	35	.200*

Pada Tabel 3 diketahui bahwa nilai sig. setiap kelas lebih besar dari taraf nyata ( $\alpha$ ), sehingga setiap kelas memiliki data yang terdistribusi normal. Sementara itu, untuk uji homogenitas dapat dilihat dari Tabel 4.

**Tabel 4. Uji Homogenitas**

Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.488	7	271	.171

Dari Tabel 4 diketahui bahwa nilai sig > nilai alpha ( $0.171 > 0.05$ ), sehingga setiap kelas memiliki data yang homogen. Untuk uji kesamaan rata-rata dapat dilihat dari Tabel 5

**Tabel 5. Uji Kesamaan Rata-Rata**

<b>ANOVA</b>					
Nilai	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2010.046	8	251.256	1.403	.195
Within Groups	48540.950	271	179.118		
Total	50550.996	279			

Pada Tabel 5 diketahui bahwa nilai sig > nilai Alpha ( $0.195 > 0.05$ ) sehingga data memiliki rata-rata yang homogen. Berdasarkan hasil uji prasyarat, dilakukan pengambilan sampel secara acak sehingga terpilih kelas VIII.7 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.8 sebagai kelas Kontrol.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT dengan cara guru memberikan LKPD untuk didiskusikan oleh masing-masing kelompok. Selanjutnya setiap perwakilan kelompok diminta untuk mengikuti game (permainan) dengan memilih kartu bernomor yang berisi pertanyaan. Setiap kelompok akan bersaing dalam menjawab pertanyaan dan kelompok yang mendapatkan nilai tinggi akan diberikan reward. Sementara itu, untuk kelas kontrol digunakan pembelajaran konvensional.

### Instrumen dan analisis data

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket motivasi dan tes akhir. Angket digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa, sedangkan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran TGT. Data angket dianalisis menggunakan persentase perolehan skor dari setiap indikator dengan menggunakan kriteria seperti pada Tabel 6 berikut:

**Tabel 6 Kriteria Angket Motivasi**

No	Persentase	Kriteria
1	76% - 100%	Tinggi
2	56% - 75%	Cukup Tinggi
3	41% - 55%	Rendah
4	0% - 40%	Sangat Rendah

*Sumber : Arikunto (2010)*

Sementara itu, data tes hasil belajar dianalisis menggunakan uji t menggunakan bantuan software SPSS. Sebelum tes akhir diberikan, dilakukan uji coba untuk mengetahui kelayakan instrument. Hasil analisis uji coba dapat dilihat pada Tabel 7, Tabel 8 dan Tabel 9

**Tabel 7. Uji Validitas Soal**

No Soal	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5
r hitung	0.894	0.839	0.861	0.793	0.870

Berdasarkan Tabel 7 diketahui bahwa nilai r hitung setiap soal lebih besar dari r tabel ( $0,3610$ ).

**Tabel 8. Indeks Kesukaran Soal**

	N	Min	Max	Mean	Indeks Kesukaran
Soal_1	30	0	15	11.00	.733
Soal_2	30	5	20	17.50	.875
Soal_3	30	10	20	17.50	.875
Soal_4	30	0	20	10.50	.525
Soal_5	30	0	20	7.17	.358
Valid N	30				

Dari Tabel 8 diperoleh nilai indeks kesukaran setiap soal berada pada rentang 0,31 – 0,70, sehingga soal dikatakan kategori sedang. Sementara itu, untuk daya pembeda soal dilakukan dengan melihat nilai Corrected Item-Total Correlation. Dengan kriteria soal dikatakan baik jika mempunyai nilai Corrected Item > 0,40. dapat dilihat pada Tabel 9

**Tabel 9. Daya Pembeda Soal**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	52.67	282.299	.824	.857
Soal_2	46.17	316.695	.760	.875
Soal_3	46.17	318.420	.795	.870
Soal_4	53.17	287.040	.645	.904
Soal_5	56.50	277.845	.778	.868

Dari tabel di atas diperoleh bahwa setiap item mempunyai nilai Corrected Item > 0,40 sehingga dikatakan item soal mempunyai indeks daya pembeda yang baik. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas soal menggunakan nilai Cronbach's Alpha seperti pada Tabel 10

**Tabel 10. Uji Reliabilitas Soal**

Cronbach's Alpha	N of Items
.897	5

Dari Tabel 10 terlihat bahwa nilai alpha cronbach berada pada rentang 0.70 – 0.90. Dapat disimpulkan bahwa tes mempunyai reliabilitas yang tinggi.

Berdasarkan hasil uji coba tes, disimpulkan bahwa instrument tes akhir layak untuk digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Motivasi Belajar

Data angket menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar siswa selama pembelajaran menggunakan model TGT mencapai 81% dengan kriteria tinggi. Lebih lanjut ditampilkan persentase skor perolehan dari data angket motivasi pada Tabel 11.

**Tabel 11. Persentase Skor Angket Motivasi Setiap Indikator**

Indikator	Persentase	Kriteria
<b>Hasrat dan keinginan berhasil</b>	84%	Tinggi
<b>Dorongan dan Kebutuhan dalam belajar</b>	82%	Tinggi
<b>Harapan dan cita-cita masa depan</b>	85%	Tinggi
<b>Penghargaan dan kegiatan yang menarik dalam belajar</b>	80%	Tinggi
<b>Lingkungan belajar yang kondusif</b>	76%	Tinggi

Sumber : Sardiman, 2007

Pada Tabel 11 diperlihatkan bahwa motivasi belajar untuk setiap indikatornya memperoleh kriteria tinggi. Dengan kata lain, model TGT dapat meningkatkan motivasi siswa selama belajar.

### Hasil Belajar

Hasil belajar siswa menggunakan model TGT dapat dilihat pada Tabel 12

**Tabel 12 Deskripsi Data Tes Akhir Pada Kedua Kelas Sampel**

Kelas	N	$\bar{x}$	Simpangan Baku (S)	Variansi ( $S^2$ )
Eksperimen	32	76,31	19,12343	365,7
Kontrol	32	66,96	24,03557	577,7

Berdasarkan tabel Tabel 12 diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Analisis lanjut juga dilakukan dengan menggunakan uji t. Sebelumnya dilakukan uji prasyarat seperti pada Tabel 13 dan Tabel 14.

**Tabel 13. Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Eksp	Kontrol
N	32	32
Normal	Mean	76.31
Parameters <sup>a,b</sup>	Std. Deviation	19.123
Most Extreme	Absolute	.108
Differences	Positive	.108
	Negative	-.090
Test Statistic		.108
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 <sup>c,d</sup>	.052 <sup>c</sup>

Pada Tabel 13 diperoleh nilai sig baik kelas eksperimen maupun kontrol lebih besar dari pada nilai alpha (0,05), sehingga disimpulkan bahwa kedua kelas sampel memiliki data yang terdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan juga uji homogenitas seperti pada Tabel 14.

**Tabel 14. Uji Homogenitas Variansi**

Nilai	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	.882	1	62	.351

Pada Tabel 14 diperoleh bahwa nilai sig > nilai alpha ( $0,351 > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa data sampel memiliki variansi yang homogen. Berdasarkan uji prasyarat diketahui bahwa data tes hasil belajar terdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan uji t seperti pada Tabel 15

**Tabel 15. Analisis Uji t**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
						e	e			
Nilai Equal variances assumed	.882	.351	1.708	62	.093	9.281	5.435	-1.583	20.145	
Equal variances not assumed			1.708	58.982	.093	9.281	5.435	-1.594	20.157	

Berdasarkan Tabel 15 diketahui bahwa nilai sig ( $0,093:2 = 0,0465 < 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran konvensional

## Pembahasan

### Motivasi siswa

Hasil analisis data angket menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan motivasi dan hasil belajar. Siswa tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru, tetapi turut berpartisipasi dan aktif serta tidak ragu untuk bertanya kepada guru tentang materi yang tidak dimengerti, sehingga bersemangat dalam proses pembelajaran melalui diskusi dan permainan. Siswa juga tidak pernah merasa jemu dan bosan dalam pembelajaran. Dengan model TGT, siswa merasa senang karena terdapat *game* agar dalam proses pembelajaran tidak membosankan sehingga lebih semangat dalam menerima pelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, model TGT dapat meningkatkan motivasi siswa selama pembelajaran (Larasati & Widiato, 2024; Vianka et al., 2024). Pembelajaran yang bersifat bekerjasama dapat membuat siswa semangat dan dapat menumbuhkan motivasi belajar secara individu maupun secara kelompok (Lathifa et al., 2024).

Selama pembelajaran, siswa antusias dan berani mengacungkan tangan untuk bertanya, bersungguh-sungguh memperhatikan guru menjelaskan, dan berlomba-lomba untuk mendapatkan skor (Setyaningrum & Asrofah, 2024). Hal ini juga terlihat pada siswa yang mulai memberikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, semangat dan berusaha dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Motivasi belajar juga dapat timbul karena faktor instrinsik dan ekstrinsik. Faktor instrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu, adanya hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar dan adanya harapan akan cita-cita. Faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik (Fernando et al., 2024).

Berdasarkan hasil angket motivasi diperoleh kriteria tertinggi pada indikator ketiga yaitu harapan dan cita-cita masa depan dengan persentase 85%. Dengan model TGT siswa mampu membangkitkan motivasi belajar dan menyelesaikan soal game yang diberikan, karena adanya harapan untuk mendapatkan nilai yang sangat memuaskan agar kelompok mereka mendapatkan point yang paling tinggi. Sementara itu, persentase terendah pada indikator kelima yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif dengan persentase 76%. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bukan hanya bergantung pada model yang digunakan akan tetapi dukungan dan fasilitas dari pihak sekolah menjadi faktor utama kelancaran proses pembelajaran (Sihombing et al., 2024).

### **Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa mudah memahami materi atau mengerti dengan penjelasan yang diberikan oleh guru dan memiliki semangat yang tinggi untuk belajar sehingga terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Mahardi et al., 2019; Ulfia & Irwandani, 2019). Dengan kata lain, model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena model ini melibatkan aktivitas siswa, bertanggung jawab, dan mengandung unsur permainan, sehingga siswa lebih aktif dan tidak bosan, siswa dalam kelompok saling bekerja sama untuk mengerjakan soal (Emda, 2017; Wening et al., 2024).

Motivasi belajar siswa yang tinggi, akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Motivasi siswa yang tinggi memiliki dorongan untuk memecahkan masalah, sehingga hasil belajar siswa diperoleh memuaskan (Lathifa et al., 2024). Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Siswa tertarik dan semangat dalam proses pembelajaran dan siswa menjadi lebih aktif karena siswa dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran (Agustin et al., 2024). Model pembelajaran TGT ini memiliki kelebihan dengan mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit siswa dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, motivasi belajar lebih tinggi, dan mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.

Model pembelajaran TGT adalah sebuah pembelajaran dengan menerapkan strategi kelompok. Tipe model pembelajaran ini melibatkan semua aktivitas siswa tanpa membedakan status sosial, menggunakan siswa lain sebagai tutor sebaya dan menerapkan model belajar dengan bermain. Satu kelompok untuk model pembelajaran TGT biasanya beraggota enam sampai tujuh orang, kemudian, pada tiap kelompok akan memiliki anggota dengan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang berbeda-beda. Pada model pembelajaran TGT, siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka (Agustin et al., 2024; Setyaningrum & Asrofah, 2024). Permainan tersebut dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Model pembelajaran TGT adalah model belajar yang tepat dalam menciptakan gaya belajar siswa sendiri, sehingga akan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih rileks karena siswa aktif untuk mengerjakan tugas atau belajar materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan. Pada kelas eksperimen setiap pertemuan terlihat beberapa perkembangan dan keunggulan selama pelaksanaannya, diantaranya siswa lebih aktif dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Hasil belajar siswa menggunakan model TGT menunjukkan hasil yang baik dengan rata-rata nilai tes akhir cukup tinggi.

Kendala yang dihadapi dalam penelitian ini yaitu pada pertemuan pertama seperti masih sulit membuat siswa terbiasa mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran TGT. Seiring dengan berjalannya waktu dengan bimbingan dan motivasi yang diberikan siswa sehingga mulai terbiasa. Pada pertemuan pertama ada beberapa siswa kebingungan tidak mengerti bagaimana cara mengerjakan LKPD dan

banyak menghabiskan waktu untuk membagi kelompok. Selain itu, siswa juga tidak terbiasa melakukan diskusi dalam kelompok kerja karena selama ini mereka hanya belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, guru melakukan pengawasan serta memberikan penjelasan dan memberikan bimbingan bagaimana langkah-langkah yang dilakukan selama pembelajaran menggunakan model TGT. Selain itu, guru selalu mengingatkan siswa untuk berdiskusi secara disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Pada model TGT, siswa diminta untuk berdiskusi dalam kelompok dan mengikuti permainan yang dapat nantinya dapat menantang siswa untuk mengumpulkan skor tinggi. Hal ini tentunya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga akan berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I., Neviyarni, & Nirwana, H. (2023). Studi Literatur : Peran Motivasi dalam Proses Belajar Mengajar. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 433–445.
- Agustin, W. D., Umardiyah, F., & Nasrulloh, M. F. (2024). Pengaruh Pembelajaran TGT Menggunakan Kartu Permainan Luck and Ability Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP pada Materi Statistik. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 82–90. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.434>
- Anggraeni, S. A., & Afifah, N. L. (2024). Pentingnya Peran Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 3(4), 4083–4090.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Damayanti, R., Nurhaedah, & A.P, N. (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.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 35–40.
- Hasanah, Z. (2021). MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM MENUMBUHKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA. *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Larasati, T. S., & Widiato, T. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *Janacitta: Journal of Primary and Children's Education*, 7(1), 11–19. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v7i1.2600>
- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 7 No 6 Desember 2025  
p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

1686 *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) - Hermainis, Nirmala Santi, Dina Amsari*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i6.8591>

4(2), 69–81. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>

Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT. *Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(1), 98–107.

Mardiah. (2020). METODE PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MADRASAH IBTIDAIYAH Oleh: Mardiah. *Mitra PGMI*, 1(1), 61–77.

Nidawati. (2024). Penerapan Motivasi Dalam Proses Pebelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 317–326.

Rahman, S. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATERI TEKS BERITA KELAS XI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 1–9.

Sihombing, H. W., Afandi, M., & Subhan, M. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran. *AR RUMMAN - Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 685–691.

Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>

Ulfia, T., & Irwandani. (2019). MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT ( TGT ): PENGARUHNYA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT ( TGT ): THE EFFECT ON STUDENTS CONCEPTUAL. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(1), 140–149.

Vianka, N. A., Sunarso, A., & Dewi, N. R. (2024). Penerapan Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran IPA Kelas VIII C SMP N 31 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 1179–1184.

Wening, N., Rahmawati, N. D., & Jannah, F. M. (2024). Pengaruh Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kelas IV. *JIPS: Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(1), 118–122. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i1.198>

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>