

Systematic Literature Review: Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament

Yumsi Nurul Hamimah¹⁾, Adi Dwi Kurniawan²⁾, Fadhilatul Ighfar³⁾

Universitas Tidar^{1,2,3)}

yumsi.nurul.hamimah@students.untidar.ac.id¹

ABSTRAK

Pembelajaran matematika memerlukan inovasi agar menambah motivasi belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji mengenai penggunaan model TGT terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di SMP/MTs dan SMA/MA/SMK. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Systematic Literature Review* (SLR). Pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan *me-review* semua artikel mengenai penggunaan model TGT dalam pembelajaran matematika yang diterbitkan pada kurun waktu 2014 sampai 2024. Artikel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 15 artikel yang diperoleh dari database *google scholar*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci

Systematic literature review; Teams games tournament; Motivasi belajar siswa

Mathematics learning requires innovation to increase student learning motivation. One of them is by using the Teams Games Tournament learning model. This study aims to examine the use of the TGT model on student learning motivation in mathematics learning in junior high schools/Islamic junior high schools and senior high schools/Islamic senior high schools/vocational high schools. The method used in this study is the Systematic Literature Review (SLR). Data collection used was by reviewing all articles on the use of the TGT model in mathematics learning published in the period 2014 to 2024. The articles used in this study were 15 articles obtained from the Google Scholar database. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of the Teams Games Tournament model in mathematics learning can increase student learning motivation.

Keywords

Systematic literature review; Teams games tournament; Student learning motivation

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan yang menjadi salah satu pengaruh terhadap peningkatan kualitas individu dalam aspek pendidikan (Agustina, *et., al.*, 2020). Pembelajaran adalah proses dimana terjadinya suatu interaksi yang positif antara pendidik dengan peserta didik (Emda, 2018). Dalam pembelajaran matematika, pembelajaran bukanlah sekedar menghafal dan belajar, serta fokus pada penyampaian pengetahuan atau matematika yang diajarkan. Namun, juga berfokus pada pengimplementasian menjadi bagian dari pribadi yang dapat dijalani serta dipraktikkan (Kasim, *et., al.*, 2024). Oleh karenanya, dengan mempertimbangkan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran matematika, maka pembelajaran yang dilakukan harus berfokus untuk membuat siswa berpartisipasi secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Armanda, *et., al.*, 2024).

Motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang dapat membuat seseorang terdorong untuk melakukan perilaku belajar (Arianti, 2019). Hal serupa disampaikan oleh Saputra (2018), dimana motivasi belajar dapat menyebabkan perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan berhubungan dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan kegiatan belajar. Selain itu, motivasi memiliki peranan penting dalam memberikan stimulasi, semangat dan rasa senang siswa dalam belajar, yang dapat berpengaruh pada keterlaksanaan proses pembelajaran sesuai tujuan (Ramadhanti, *et., al.*, 2022). Motivasi sangatlah penting dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran, sebab adanya motivasi dapat mendorong semangat peserta didik untuk belajar, dan sebaliknya kurangnya motivasi dapat melemahkan semangat belajar peserta didik (Adan, 2023).

Model pembelajaran juga merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran, dimana model pembelajaran merupakan kerangka yang dikonsep dengan menggambarkan prosedur secara terancang dalam melaksanakan proses pembelajaran bagi para pendidik untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan (Moniy, *et., al.*, 2024; Farida, *et., al.*, 2022). Hal serupa juga disampaikan Tayeb (2017) bahwa model pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan dan bertahap dimana melukiskan prosedur sistematis untuk menjadi pedoman bagi para pendidik dan mencapai tujuan belajar dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dimana salah satu contohnya ialah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) (Anggraeni dan Sujadi, 2014).

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa membedakan status, juga melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya,

serta mengandung unsur permainan dalam pelaksanaannya (Astuti, *et., al.*, 2022). Model pembelajaran ini diterapkan untuk merubah pola pikir peserta didik agar tidak merasa bosan dalam belajar, dengan adanya unsur permainan di dalamnya (Suciono, 2022). Model pembelajaran ini merupakan salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan, kreativitas, motivasi dan pola pikir kritis siswa dalam belajar matematika (Sidiq, *et., al.*, 2019).

Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang peneliti lakukan di kelas IX SMP Negeri 13 Magelang, juga menunjukkan efek positif pada peserta didik dimana menjadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa juga terpengaruh saat menggunakan model pembelajaran tersebut (Susilo dan Hanika, 2021). Berdasarkan hal tersebut, membuat peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam terkait pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, sumber pustaka yang digunakan merupakan jurnal-jurnal yang relevan dengan topik penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sebanyak 15 jurnal.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Systematic Literature Review* (SLR). Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis hasil dari beberapa penelitian primer guna menyajikan fakta yang komprehensif (Rahmawati & Juandi, 2022). Selain itu, metode SLR dilakukan untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, serta menafsirkan penelitian yang sejenis (Hormadia & Putra, 2021). Menurut Rahmawati & Juandi, (2022) menjelaskan bahwa SLR metode yang dilakukan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan merangkum berdasarkan temuan studi yang relevan dalam pembelajaran.

Dalam menggunakan metode *Systematic Literature Review*, tentunya dibutuhkan langkah-langkah yang runtut dan ditetapkan sebelum melakukan penelitian. Menurut Farida, *et., al.*, (2022) langkah-langkah dalam SLR dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu perumusan pertanyaan untuk penelitian, pencarian jurnal, penetapan kriteria, pemilihan literatur, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dari data yang telah diolah. Tahapan pertama yaitu perumusan pertanyaan, untuk pertanyaannya adalah apa saja penelitian yang telah dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa melalui penggunaan *Teams Games Tournament*?, bagaimana pengaruh model TGT terhadap motivasi belajar pada siswa?.

Tahap kedua yaitu pencarian jurnal sebagai literatur yang dilakukan pada database google scholar dengan menerapkan batasan tahun publish 2014 sampai 2024. Kata kunci yang digunakan adalah "Motivasi Belajar Matematika Siswa Melalui Model TGT". Tahapan ketiga dengan menetapkan kriteria yaitu pencarian

studi literatur terkait motivasi belajar matematika siswa dengan penggunaan model TGT dan hasil penelitian telah dipublikasikan pada Jurnal atau prosiding seminar nasional. Selain itu, pembelajaran yang terakit model TGT dilakukan pada jenjang SMP/MTs dan SMA/MA/SMK. Keempat, literatur yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan kriteria dengan hasil 15 artikel. Tahapan selanjutnya adalah mendata artikel ke dalam tabel meliputi peneliti, tahun penelitian, judul penelitian, dan hasil. Tahap yang terakhir yaitu peneliti membandingkan hasil temuan artikel dan menarik kesimpulan. Hasil dari penelitian dijelaskan dalam satu pembahasan yang utuh pada artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian yang disajikan dalam kajian literatur ini adalah analisis dan rangkuman dari artikel yang didokumentasikan terkait dengan penggunaan model pembelajaran TGT yang disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Motivasi Belajar Matematika Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament*

Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil
Darmiyanto & Sujadi, 2014	Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas X dengan <i>Teams Games Tournament</i> di SMK Candirejo Borobudur Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2010/2011	Hasil pembahasan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) secara signifikan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas X di SMK Candirejo Borobudur. Melalui metode ini, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang tercermin dari peningkatan rata-rata motivasi belajar mencapai 73,6% dengan kualifikasi tinggi. Selain itu, prestasi belajar siswa juga meningkat, dengan jumlah siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 10 menjadi 21 siswa, serta rata-rata nilai ulangan matematika yang naik menjadi 84,13. Metode TGT yang melibatkan kolaborasi dan kompetisi antar kelompok terbukti efektif dalam mengatasi masalah kurangnya motivasi yang sering terjadi dalam pembelajaran matematika, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.
Istighfar, Rahayuningsih, & Feriyanto, 2023	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games</i>	Hasil pembahasan dari jurnal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa

Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil
	<i>Tournament</i> untuk Mendukung Motivasi Belajar Siswa MTs pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar	pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII A MTs Manba'ul Qur'an. Aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran mendapatkan penilaian yang sangat baik, dengan persentase aktivitas guru mencapai 87,9%, yang menunjukkan efektivitas metode ini dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, analisis hasil angket motivasi belajar siswa setelah penerapan model TGT menunjukkan peningkatan yang positif, di mana siswa lebih aktif berpartisipasi dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.
Fahira, 2023	Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model <i>Teams Games Tournaments</i> pada SMP Parepare	Hasil pembahasan dari jurnal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) secara signifikan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di SMP Negeri 12 Parepare. Pada siklus pertama, motivasi siswa tercatat dengan skor rata-rata 66,83 dalam kategori sedang, namun setelah perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua, skor rata-rata meningkat menjadi 87,33 dengan kategori tinggi. Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala pada siklus pertama, seperti alokasi waktu yang terbatas dan kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan. Namun, dengan melakukan perbaikan dalam pengelolaan kelas dan pengaturan kelompok, siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.
Suciono, 2022	Penerapan Metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil	Hasil pembahasan dalam jurnal ini menunjukkan bahwa penerapan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika, khususnya pada materi bidang datar segi empat. Rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari

Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil
	Belajar Matematika Materi Bidang Datar Segi Empat Siswa SMP Negeri 2 Suradadi Tahun 2022	43,56% (kategori tidak aktif) menjadi 65,91% (kategori aktif), sementara hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 27,3% menjadi 87,9% yang tuntas dalam pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dalam dua pertemuan dengan pendekatan saintifik yang mencakup lima pengalaman belajar pokok: mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan, yang bertujuan untuk meningkatkan kualifikasi kemampuan siswa dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Instrumen yang digunakan, seperti lembar observasi, soal tes, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran, berkontribusi dalam mengumpulkan data tentang aktivitas dan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademis tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.
Nursyifa, Haerudin, & Ardiyanti, 2019	Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Motivasi Belajar Siswa SMP melalui Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	Hasil pembahasan dalam jurnal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) secara signifikan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Analisis data yang dilakukan menggunakan uji Mann-Whitney menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,0005, yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan tersebut sangat signifikan ($p < 0,05$). Selain itu, penelitian ini juga menemukan adanya perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model TGT dan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional, yang menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan akademis, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam pendidikan matematika.
Anggraeni, &	Upaya	Hasil pembahasan dalam jurnal ini menunjukkan

Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil
Sujadi, 2014.	Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> Dilengkapi <i>Crossword Puzzle</i> Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 3 Sawangan Magelang	bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII C SMP N 3 Sawangan. Sebelum penerapan model ini, nilai rata-rata ulangan harian siswa hanya 55,70% dengan ketuntasan klasikal 20%, namun setelah penerapan TGT, nilai rata-rata meningkat dan motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan dari 73,14% pada pra siklus menjadi 85,12% pada siklus II. Proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, di mana siswa berkolaborasi dan saling membantu dalam kelompok, berkontribusi pada peningkatan karakter positif seperti kerjasama dan sportifitas. Penelitian ini menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, termasuk lembar observasi, angket, dan tes hasil belajar, yang menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa secara keseluruhan.
Sidiq, Sumargiyani, Syahfitri, & Khairani, 2019	Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> SMP	Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) secara signifikan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII A di SMP Negeri 3 Bantul. Melalui dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, rata-rata motivasi siswa meningkat dari 56,77% pada siklus I menjadi 75,32% pada siklus II. Meskipun pada siklus I interaksi antar siswa masih rendah dan mereka cenderung bergantung pada satu anggota kelompok, penerapan model TGT berhasil mendorong keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan pembelajaran. Sebelum penerapan model ini, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran sebelumnya kurang efektif. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa model TGT merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman

Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil
		siswa dalam belajar matematika.
Pantjawati, 2022	Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan bagi Siswa Kelas VII F SMP Negeri 2 Kradenan pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2019 / 2020	Hasil pembahasan dari jurnal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (<i>Teams-Games-Tournaments</i>) berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas VII F di SMP Negeri 2 Kradenan. Terdapat peningkatan signifikan dalam motivasi belajar, yang tercermin dari data yang menunjukkan pergeseran dari kondisi awal yang rendah ke tingkat motivasi yang tinggi setelah penerapan metode ini. Selain itu, hasil belajar Matematika juga meningkat, dengan lebih banyak siswa yang mencapai nilai di atas KKM, menandakan efektivitas metode TGT dalam meningkatkan pemahaman akademik siswa. Metode ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui diskusi kelompok dan kompetisi, yang membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Secara keseluruhan, penelitian ini mengindikasikan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi masalah motivasi dan hasil belajar Matematika di kalangan siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan.
Karyani, 2017	Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Teams Taourname</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Matematika Materi Himpunan Kelas VII Tahun Pelajaran 2014/2015	Hasil pembahasan dalam jurnal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Teams Teams Taourname</i> (<i>Teams Games Tournament</i> (TGT)) secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, khususnya pada materi Lingkaran di kelas VII A MTs N 2 Mataram. Penelitian yang dilakukan dalam tiga siklus ini mencatat peningkatan rata-rata skor motivasi siswa dari 2,75 pada siklus I menjadi 4,04 pada siklus III, yang mencerminkan peningkatan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil evaluasi belajar siswa juga menunjukkan kemajuan yang signifikan, dengan rata-rata hasil belajar meningkat dari 57,89 dengan ketuntasan 29,17% pada siklus I menjadi 80,6 dengan ketuntasan 100% pada siklus III. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan

Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil
		motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas.
Kasim, Badu, & Yahya, 2024	Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	Hasil pembahasan dari jurnal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif jenis <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SMP Negeri 1 Telaga Jaya berhasil meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Dalam dua siklus penelitian, aktivitas guru meningkat menjadi 88,88% dan aktivitas siswa mencapai 93,75%. Selain itu, motivasi belajar siswa juga menunjukkan kemajuan yang signifikan, dengan 34,38% siswa berada dalam kategori "sangat tinggi" dan 65,52% dalam kategori "tinggi". Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan model TGT dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, yang sebelumnya belum menunjukkan keberhasilan yang memadai pada siklus I.
Jaya, 2022	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMKN 1 Praya Tengah	Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi lingkaran di kelas X Akuntansi SMKN 1 Praya Tengah. Hasil angket motivasi belajar siswa meningkat dari 50,42% pada siklus I pertemuan pertama menjadi 92,92% pada siklus II, mencerminkan keterlibatan yang lebih aktif dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, aspek-aspek motivasi seperti perhatian, keuletan, ketekunan, minat, dan keberanian siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran.

Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil
Unengan, Ainy, & Mursyidah, 2020	Implementasi Model Kooperatif TGT dengan Media <i>Ludo Math</i> untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa	Hasil pembahasan dalam jurnal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan media <i>Ludo Math</i> secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Setelah penerapan, motivasi belajar siswa mencapai 90%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, dan aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan dengan sebagian besar berada dalam kategori baik dan sangat baik. Sebelum penggunaan media, motivasi siswa masih dalam kategori cukup, namun setelah siklus I dan II, terjadi peningkatan yang signifikan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan metodologi penelitian tindakan kelas, melibatkan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, serta subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP. Secara keseluruhan, penelitian ini mengindikasikan bahwa model TGT dengan media <i>Ludo Math</i> merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.
Yuliana & Wantika, 2023	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP	Penelitian ini mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa SMP YP 17 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar dibandingkan metode pembelajaran langsung. Pada kelompok eksperimen, rata-rata motivasi belajar meningkat dari 40,4 menjadi 43,9, sementara pada kelompok kontrol tidak terjadi peningkatan signifikan. Selain itu, hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen meningkat dari rata-rata 31,5 menjadi 83,1, jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya meningkat dari 26,37 menjadi 48,7. Model TGT terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang interaktif melalui permainan dan kompetisi, sehingga mampu meningkatkan minat, partisipasi, dan pencapaian siswa dalam matematika. Oleh karena itu, guru disarankan untuk

Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil
		mengimplementasikan metode TGT dalam pembelajaran untuk mendorong motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada pelajaran matematika.
Gusdiana, Anggraini, & Ramadoni, 2023	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa	Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan tes akhir, rata-rata skor kelas eksperimen yang menggunakan model TGT adalah 76,19, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mencapai rata-rata skor 69,09. Selain itu, data kuesioner motivasi menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, sebanyak 18 siswa sangat termotivasi, sementara di kelas kontrol hanya 9 siswa yang mencapai kategori ini. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model TGT menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran, yang berdampak positif pada pemahaman dan hasil belajar mereka. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional menunjukkan sikap pasif, kurangnya komunikasi, dan pemahaman materi yang terbatas. Dengan demikian, pembelajaran berbasis TGT lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional
Armanda, Rahmat, Isnaniah, & Imamuddin, 2024	Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 2 Batang Anai. Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model TGT lebih tinggi, dengan 50% siswa berada pada kategori sangat termotivasi, dibandingkan hanya 30% siswa di kelas kontrol. Selain itu, hasil belajar matematika siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan

Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil
		50% siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sementara hanya 30% siswa di kelas kontrol yang mencapai KKM. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif, sehingga mendorong motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran lebih baik dibandingkan metode konvensional.

Annurwanda (2018) berpendapat bahwa metode TGT adalah pendekatan pembelajaran kolaboratif tetapi sangat efektif untuk melibatkan seluruh siswa dalam proses belajar. Dengan memanfaatkan permainan dan kompetisi, metode ini mendorong siswa agar aktif, bersemangat dalam mencapai keberhasilan, serta memahami materi dengan lebih baik. Para peneliti berharap bahwa metode ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam pelajaran matematika. Anggraeni dan Sujadi (2019) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang menjadikan siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh demi mencapai hasil yang optimal.

Metode pembelajaran TGT, yang mengintegrasikan elemen permainan dan kompetisi, dapat berfungsi sebagai pendorong yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Dengan adanya interaksi sosial dan semangat kompetisi yang positif, diharapkan siswa diharapkan akan lebih termotivasi untuk aktif belajar dan memahami materi dengan lebih baik. Motivasi belajar adalah sebuah kondisi psikis yang dapat mendorong seseorang untuk belajar. Motivasi belajar dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi belajar intrinsik dan motivasi belajar ekstrinsik. Motivasi belajar intrinsik berkaitan dengan kesadaran dalam diri seseorang untuk mencapai keinginannya. Sedangkan motivasi belajar ekstrinsik berkaitan dengan hal-hal dari luar misalnya cara guru mengajar di kelas (Mayasari & Alimuddin, 2023: 55). Guru memiliki peranan penting dalam memotivasi siswa dalam belajar di sekolah. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab untuk membangkitkan dan menjaga motivasi belajar siswa agar mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Handayani 2022).

Motivasi menjadi kunci utama dalam pemecahan masalah. Jika dari awal siswa sudah merasa kesulitan dan kehilangan minat, maka mereka cenderung akan mudah menyerah. Akibatnya, masalah yang dihadapi tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Diharapkan melalui model TGT, motivasi belajar matematika siswa akan meningkat. Model TGT menerapkan cara belajar secara berkelompok, berdiskusi, dan berkompetisi sehingga siswa akan lebih aktif berpikir dan terlibat dalam proses

pembelajaran. Dengan demikian, keinginan belajar siswa akan meningkat dan menambah keaktifan siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 1 menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian pada 15 artikel diatas menunjukkan meningkatnya motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Kasim, *et., al.*, (2024) dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*” menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SMP Negeri 1 Telaga Jaya berhasil meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Dalam dua siklus penelitian, aktivitas guru meningkat menjadi 88,88% dan aktivitas siswa mencapai 93,75%. Selain itu, motivasi belajar siswa juga menunjukkan kemajuan yang signifikan, dengan 34,38% siswa berada dalam kategori "sangat tinggi" dan 65,52% dalam kategori "tinggi". Selain itu penelitian dari Jaya (2022) dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di SMKN 1 Praya Tengah” mendapatkan hasil bahwa aspek perhatian siswa meningkat dari 18,75% pada pertemuan I siklus I menjadi 81,25% pada siklus II, sementara hasil angket motivasi siswa juga menunjukkan kemajuan yang signifikan, dari 50,42% pada siklus I pertemuan I menjadi 92,92% pada siklus II. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran lebih meningkat ditandai dengan banyaknya siswa yang aktif bertanya dan berdiskusi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Menurut pendapat Sardiman (dalam Mayasari & Alimuddin, 2023), menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai strategi. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT. Elemen-elemen seperti kerja tim, kompetisi sehat, dan pemberian penghargaan terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan demikian, dari 15 artikel di atas dapat diketahui bahwa penerapan model pengajaran kooperatif *Teams Games Tournament* memiliki dampak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP/MTs dan SMA/MA/SMK. Oleh karena itu, terbukti bahwa model TGT sangat baik dan tepat jika digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *review* 15 artikel menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah menengah, baik sekolah menengah pertama maupun sekolah menengah atas atau kejuruan. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini karena adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, model TGT sangat baik jika digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SMP/MTs dan SMA/MA/SMK.

REFERENSI

- Adan, S. I. A. (2023). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2).
- Anggraeni, E. D., & Sujadi, A. A. (2014). Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran *teams games tournaments* dilengkapi *crossword puzzle* siswa kelas VIII C SMP Negeri 3 Sawangan Magelang. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Annurwanda, P. (2018). *The effect of teams games tournament on mathematics self-efficacy in junior high schools*. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 42, p. 00079). EDP Sciences.
- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Armanda, R., Rahmat, T., Isnaniah, I., & Imamuddin, M. (2024). Motivasi dan hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(3), 8358-8369.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model rancangan pembelajaran kooperatif *learning team game tournament* (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Darmiyananto & Sujadi, A.A. (2014). Upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar matematika pada siswa kelas X dengan *teams games tournament* di SMK Candirejo Borobudur Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2010/2011. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 143-150.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.
- Fahira, N. (2023). Peningkatan motivasi belajar matematika siswa menggunakan model *teams games tournaments* pada SMP Parepare. *Tautologi: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 84-94.
- Fahrurrozi, A., Fitriani, I., & Wirawan, P. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMA Plus Munirul Arifin NW Praya tahun pelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 937-949.

- Farida, Z., Sabila, M. S., & Setiawaty, R. (2022, August). *Systematic literature review: peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model team games tournament*. In *Seminar Nasional Lppm Ummat* (Vol. 1, pp. 158-168).
- Gusdiana, V., Anggraini, V., & Ramadoni, R. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournaments*) terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. *Journal on Education*, 6(1), 64-73.
- Handayani, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100-107.
- Hormadia, I., & Putra, A. (2021). *Systematic literature review: kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika*. *Jurnal Didactical Mathematics*, 3(1), 1-7.
- Istighfar, A. A., Rahayuningsih, S., & Feriyanto. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk mendukung motivasi belajar siswa MTs pada materi bangun ruang sisi datar. In *Prosiding Seminar Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Islam Majapahit* (Vol. 2, pp. 512-523).
- Jaya, M. P. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SMKN 1 Praya Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 198-202.
- Karyani, K. (2017). Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa matematika materi himpunan kelas VII tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(1), 184-187.
- Kasim, R. R., Badu, S. Q., & Yahya, L. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. *Research in the Mathematical and Natural Sciences*, 3(1), 19-26.
- Mayasari, N., & Alimuddin. (2023). *Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa*. Banyumas: Rizquna.
- Moniy, Y. R., Hamid, H., & Noviyanti, M. (2024). Pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbasis *wordwall* terhadap kemampuan literasi matematika dan motivasi belajar siswa SMA pada materi program linier. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 138-157.
- Nursyifa, L., Haerudin, H., & Ardiyanti, Y. (2019). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan motivasi belajar siswa SMP melalui model pembelajaran *team game tournament* (TGT). *Prosiding Sesiomadika*, 1(1b).
- Pantjawati, E. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika materi himpunan bagi siswa kelas VII F SMP Negeri 2 Kradenan pada semester 1 tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 2(2), 380-387.

- Rahayuningsih, S. (2023, August). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk mendukung motivasi belajar siswa MTs pada materi bangun ruang sisi datar. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, pp. 512-524).
- Rahmawati, L., & Juandi, D. (2022). Pembelajaran matematika dengan pendekatan STEM: systematic literature review. *teorema: teori dan riset matematika*, 7(1), 149-160.
- Ramadhanti, A., Kholilah, K., Fitriani, R., Rini, E. F. S., & Pratiwi, M. R. (2022). Hubungan motivasi terhadap hasil belajar fisika kelas X MIPA di SMAN 1 Kota Jambi. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 3(2), 60-65.
- Saputra, Y. N. (2018). *Pentingnya Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa*.
- Sidiq, E. F., Sumargiyani, S., Syahfitri, M., & Khairani, M. A. (2019). Upaya meningkatkan motivasi belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* SMP. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya*.
- Suciono, S. (2022). Penerapan metode *team game tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika materi bidang datar segi empat siswa SMP Negeri 2 Suradadi tahun 2022. *Edunovatica: Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1(01), 61-70.
- Susilo, A., & Hanika, S. A. (2021). Hubungan semangat belajar sejarah dengan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 5 Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan IPS*, 11(2), 95-100.
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan manfaat model pembelajaran. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 48-55.
- Unengan, I. R., Ainy, C., & Mursyidah, H. (2020). Implementasi model kooperatif TGT dengan media *ludo math* untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(1), 113-126.
- Yuliana, R., & Wantika, R. R. (2023, June). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa SMP YP 17 Surabaya. In *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, pp. 376-383).