Implementasi Model TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Kebonsari 1 Tuban

Hanifa Aasaa Mufida *[1]
Supiana Dian Nurtjahyani [2]
Nugroho Budi Utomo [3]

[1,2] PPG PGSD Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
[3] SD Negeri Kebonsari 1 Tuban
*e-mail: hanifa.mufida01@gmail.com[1], diananin39@gmail.com[2], nugrohobudi2@gmail.com[3]

Abstrak

Pelajaran matematika sering dianggap sebagai salah satu materi yang paling kompleks dan sulit dipahami, yang dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji sejauh mana penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas yang diadakan di SD Negeri Kebonsari 1 Tuban pada tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek penelitian 29 siswa kelas IV. Dengan mengikuti model spiral Kemmis dan McTaggart, penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan angket motivasi belajar, kemudian dianalisis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian memperlihatkan secara jelas peningkatan motivasi belajar siswa, dengan rata-rata nilai yang naik dari 78,66 (72,41%) pada Siklus I menjadi 85,78 (86,20%) pada Siklus II, yang telah memenuhi persentase minimal. Model TGT berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan kompetitif. Berdasarkan hasil penelitian ini, model TGT direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

***Kata kunci**: Matematika, Motivasi, Teams Games Tournament*

Abstract

Mathematics is often regarded as one of the most complex and difficult subjects to understand, which can lead to low motivation among students. The purpose of this study is to examine how the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model can enhance students' motivation in learning mathematics. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted at SD Negeri Kebonsari 1 Tuban during the 2024/2025 academic year, with 29 fourth-grade students as the participants. Following the Kemmis and McTaggart spiral model, the research was carried out over two cycles, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected using observation sheets and motivation questionnaires, then analyzed through both qualitative and quantitative methods. The results clearly show an improvement in student motivation, with the average score increasing from 78.66 (72.41%) in Cycle I to 85.78 (86.20%) in Cycle II, meeting the minimum percentage requirement. The TGT model successfully created an engaging, interactive, and competitive learning environment. Based on the findings, the TGT model is recommended as an innovative teaching strategy to boost students' motivation in learning mathematics.

***Keywords**: Mathematics, Motivation, Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Matematika kerap dipandang sebagai mata pelajaran yang menantang dan membingungkan oleh banyak siswa. Kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak serta penerapan rumus sering kali menjadi alasan utama mengapa matematika dianggap sulit. Sifatnya yang penuh dengan angka, simbol, dan operasi logis sering kali membuat siswa merasa tertekan dan kurang percaya diri dalam mempelajarinya. Akibatnya, banyak siswa mengalami kebosanan, kecemasan, bahkan ketakutan, yang akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar serta menurunnya motivasi untuk mendalami matematika lebih lanjut (Hamimah & Ade Andriani, 2023). Padahal matematika memiliki peran yang krusial dalam mengasah keterampilan berpikir logis, kemampuan analitis, serta pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Husnul Fauzan & Khairul Anshari, 2024).

Rendahnya motivasi belajar matematika di kalangan siswa menjadi tantangan yang perlu segera diatasi. Wawancara peneliti dengan guru mengungkapkan bahwa kurangnya dorongan intrinsik, rendahnya fokus selama pembelajaran, serta kebiasaan pasif dan kurang disiplin menjadi faktor utama yang memengaruhi kondisi ini. Selain itu, metode pengajaran yang monoton dan kurang bervariasi membuat siswa semakin jenuh dan kurang bersemangat untuk berpartisipasi aktif (Susanti dkk., 2024). Sedangkan dari perspektif siswa, tidak sedikit dari mereka yang menghadapi kendala dalam menyerap materi, merasa bosan dengan metode pengajaran yang kurang menarik, dan lebih tertarik untuk bermain atau bercengkrama daripada belajar. Kondisi ini menegaskan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar siswa lebih semangat dan antusias dalam mempelajari dan memahami matematika.

Pendekatan pengajaran yang berfokus pada peran guru sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, tanpa melibatkan siswa secara aktif, justru memperburuk keadaan. Terkadang, guru hanya fokus menjelaskan tanpa memberi ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, sehingga pembelajaran menjadi satu arah dan kurang menarik. Akibatnya, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran berkurang, motivasi mereka terus menurun, dan pemahaman terhadap materi menjadi terhambat. Padahal, motivasi belajar memiliki peran penting dalam menjaga antusiasme dan semangat siswa selama proses pembelajaran (Azahra dkk., 2025). Karena itu, guru perlu memprioritaskan upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa agar mereka dapat memahami materi dengan lebih mudah. Guru diharapkan lebih inovatif dalam merancang strategi pengajaran yang dapat menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan, dinamis, serta mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar.

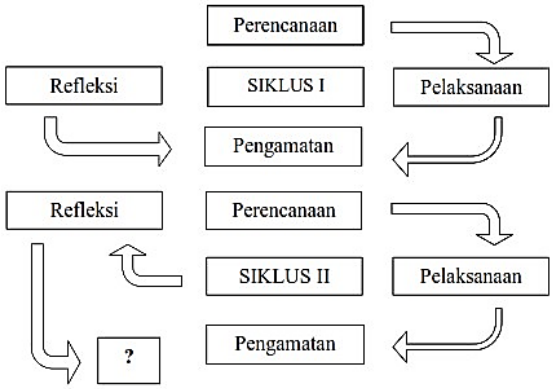
Salah satu strategi yang telah terbukti mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika adalah pengunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT mengintegrasikan unsur kerja sama tim, kompetisi yang sehat, serta sistem penghargaan dalam proses belajar, sehingga siswa terdorong untuk berkolaborasi dalam kelompok dan tidak hanya berorientasi pada pencapaian individu. Kompetisi antar kelompok mendorong siswa untuk lebih berusaha, meningkatkan keterlibatan aktif, serta memberikan kontribusi terbaik bagi tim mereka. Menurut (Pratiwi dkk., 2023), penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa, terutama karena suasana pembelajaran yang kompetitif namun interaktif. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan (Firdaus & Ghonim, 2023) yang mengungkapkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa, terutama siswa di tingkat sekolah dasar. Terlebih lagi, untuk pembelajaran matematika yang kerap dianggap sebagai bidang studi dengan konsep-konsep yang rumit.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menganalisis implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Kebonsari 1 Tuban pada tahun ajaran 2024/2025.

METODE

Penelitian ini berlangsung di SD Negeri Kebonsari 1 Tuban pada periode akademik 2024/2025 dengan subjek penelitian sebanyak 29 siswa kelas IV, dengan rincian 16 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yang dilaksanakan dalam dua siklus untuk mengamati perkembangan motivasi belajar siswa. Penelitian ini mengacu pada model spiral Kemmis dan McTaggart, yang menguraikan setiap siklus ke dalam empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Proses penelitian dilakukan secara bertahap dan berulang untuk mengevaluasi sejauh mana model pembelajaran TGT berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Gambar 1. Model PTK Kemmis dan Mc Taggart



Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan angket motivasi belajar. Lembar observasi berfungsi untuk mengamati serta mendokumentasikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik sebelum maupun setelah penerapan model TGT untuk melihat perubahan dalam keterlibatan mereka. Sementara itu, angket berfungsi untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan model TGT, sehingga dapat diperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas metode ini dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis, yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengevaluasi pengaruh penerapan model TGT terhadap motivasi belajar siswa, dengan melihat perubahan perilaku serta keterlibatan mereka selama pembelajaran. Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan guna menghitung rata-rata nilai motivasi belajar siswa serta menentukan persentase pencapaiannya setelah penerapan model TGT. Penelitian ini dianggap berhasil apabila persentase nilai motivasi belajar mencapai minimal 75% dari jumlah siswa yang hadir setelah diberikan tindakan. Jika kriteria tersebut telah terpenuhi, maka siklus penelitian dihentikan dan dilakukan analisis data untuk menarik kesimpulan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pra-Siklus

Peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran TGT. Hasil observasi mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan kurangnya semangat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini tercermin dari rendahnya partisipasi aktif, minimnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas, serta kecenderungan siswa untuk bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menjadi landasan bagi penerapan model pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar.

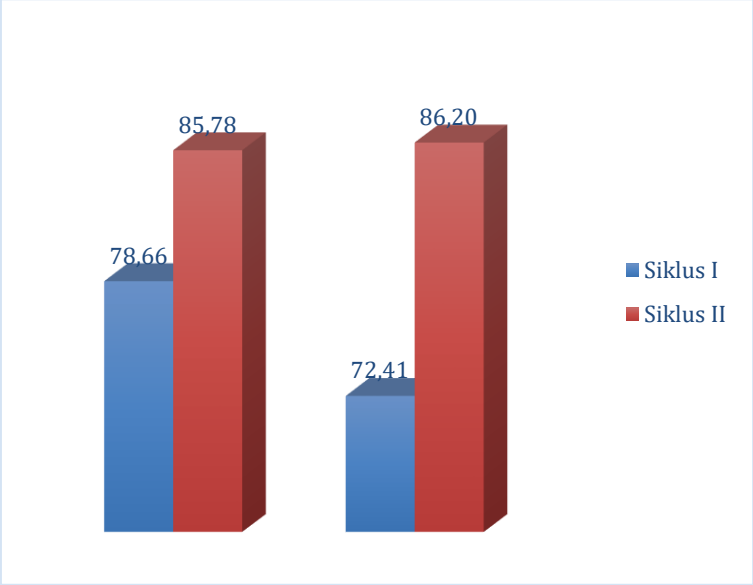
Pelaksanaan Siklus I dan II

Tabel 1. Hasil Motivasi Belajar Siswa

Siklus	Rata-Rata Nilai	Persentase (%)
Siklus I	78,66	72,41%
Siklus II	85,78	86,20%

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa seusai diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada siklus I, nilai rata-rata keseluruhan siswa mencapai 78,66 dengan 72,41% siswa telah mencapai ketuntasan. Namun, sebanyak 8 dari total 29 siswa yang belum memenuhi batas nilai minimal. Untuk meningkatkan hasil tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II, terutama dengan memperkuat indikator motivasi belajar yang belum optimal. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan dengan nilai rata-rata keseluruhan naik menjadi 85,78, serta persentase siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 86,20%, meskipun masih terdapat 4 siswa yang belum mencapai nilai minimal. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model TGT berkontribusi secara positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Gambar 1. Grafik Motivasi Belajar Siswa



Tabel 1. Konversi Persentase

Tingkat Persentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
0% - 49%	Sangat Kurang

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa persentase motivasi belajar siswa pada siklus I mencapai 72,41% dengan kategori "baik", yang menandakan bahwa pembelajaran telah berlangsung cukup efektif. Meskipun ada kemajuan, namun masih ada sejumlah siswa yang belum memperlihatkan motivasi yang tinggi atau keterlibatan aktif dalam proses belajar. Beragam faktor dapat menjadi penyebab kondisi ini, antara lain adalah perbedaan karakter dan tingkat kepercayaan diri siswa, di mana beberapa siswa cenderung lebih pasif atau kurang percaya diri untuk berpartisipasi dalam kompetisi kelompok. Selain itu, dominasi beberapa siswa yang lebih aktif juga dapat membuat anggota tim lainnya menjadi kurang berkontribusi, terutama jika mereka merasa bahwa rekan satu tim sudah cukup mampu menyelesaikan tugas tanpa bantuan mereka.

Faktor lain yang turut memengaruhi adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan dalam TGT. Siswa kelas IV masih berada dalam tahap perkembangan kognitif di mana mereka membutuhkan bimbingan lebih intensif dalam memahami mekanisme permainan berbasis turnamen. Jika aturan tidak dijelaskan dengan rinci atau tidak diberikan simulasi yang cukup, beberapa siswa mungkin merasa bingung atau bahkan enggan untuk terlibat sepenuhnya. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa pada siklus I, persentase motivasi belajar siswa masih belum memenuhi kriteria minimal yang ditetapkan dalam penelitian. Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan dan optimalisasi dalam proses pembelajaran pada siklus berikutnya untuk meningkatkan efektivitas model TGT.

Pada siklus II, proses pembelajaran tetap mengikuti pola yang diterapkan pada siklus I, tetapi terdapat beberapa perbaikan dan penyesuaian yang bertujuan untuk mengatasi kendala yang ditemukan sebelumnya. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat cukup signifikan dengan persentase sebesar 86,20%, yang diklasifikasikan dalam kategori "sangat baik". Peningkatan yang tampak pada siklus II membuktikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih mendukung serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dibandingkan dengan siklus I. Guru terus mendorong serta memotivasi siswa agar lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, baik ketika berdiskusi, memahami materi, maupun menyelesaikan soal secara kolaboratif. Sebagai langkah perbaikan, guru menerapkan strategi yang lebih efektif dengan membentuk kelompok belajar dalam skala yang lebih kecil. Cara ini memungkinkan setiap siswa memiliki peran yang lebih jelas serta dapat bekerja sama secara lebih optimal. Hasilnya, lingkungan belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, di mana siswa tidak hanya berorientasi pada kompetisi, tetapi juga mengembangkan rasa kebersamaan dalam kelompok mereka. Selain itu, guru juga memainkan peran penting dalam memperkuat rasa percaya diri siswa melalui pemberian umpan balik positif serta apresiasi terhadap usaha dan pencapaian mereka dalam pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar siswa dalam matematika terlihat jelas melalui perbandingan antara dua siklus, dengan adanya kenaikan pada rata-rata nilai dan persentase motivasi siswa. Pada siklus pertama, rata-rata nilai motivasi belajar siswa tercatat pada angka 78,66, dengan persentase motivasi sebesar 72,41%. Pada siklus kedua, tercatat adanya kenaikan signifikan, di mana rata-rata nilai motivasi siswa mencapai 85,78 dengan persentase 86,20%. Hasil ini menandakan bahwa kriteria persentase minimal telah tercapai, sehingga penelitian dinyatakan berhasil dan tidak memerlukan siklus tambahan.

Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian tindakan kelas ini terbukti efektif dalam membangkitkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Kebonsari 1 dalam mata pelajaran matematika. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari data kuantitatif, tetapi juga dari respons siswa yang lebih bersemangat dan tampak antusias dalam menjalani proses belajar mengajar. Melalui model TGT, suasana belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa dapat memahami konsep matematika dengan lebih baik. Di samping itu, model ini membuat siswa dapat belajar dengan cara yang lebih santai seraya mengasah kemampuan bekerja sama serta rasa tanggung jawab mereka (Thalita dkk., 2019).

Hasil penelitian ini selaras dengan temuan yang dikemukakan oleh (Pramesti dkk., 2024), yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT efektif dalam mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam mempelajari matematika. Selama proses pembelajaran, seluruh siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi serta menikmati metode pembelajaran berbasis permainan, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan tidak kaku. Selain itu, penelitian ini juga mendukung hasil studi yang dilakukan oleh (Anisa & Damaiyanti, 2023), yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan adanya unsur permainan dalam bentuk turnamen, siswa menjadi lebih aktif, terlibat, serta terdorong untuk memahami materi dengan lebih baik.

Model pembelajaran TGT menggabungkan unsur kerja sama tim, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna (Mauludy &

Widiyanto, 2024). Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen, di mana mereka saling membantu dalam memahami materi sebelum berpartisipasi dalam turnamen akademik. Model TGT terbukti dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan dinamis, serta mengurangi kecemasan dan kebosanan yang sering muncul. Unsur kompetitif dalam turnamen memotivasi siswa untuk berusaha lebih baik, sementara penguatan positif, seperti penghargaan dan pengakuan atas usaha mereka, semakin meningkatkan semangat belajar. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penerapan model TGT tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendukung pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep matematika.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dalam penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Kebonsari 1 Tuban. Peningkatan rata-rata nilai motivasi belajar siswa serta persentasenya menunjukkan keberhasilan penelitian ini, dengan nilai yang awalnya 78,66 (72,41%) pada siklus I, naik menjadi 85,78 (86,20%) pada siklus II. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, keterlibatan yang lebih aktif, serta semangat belajar yang meningkat setelah penerapan model TGT. Model ini tidak hanya menghilangkan rasa bosan dalam belajar matematika, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam, meningkatkan rasa percaya diri, serta memperkuat hubungan sosial serta kemampuan berkolaborasi dalam tim. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran TGT dapat menjadi solusi inovatif untuk mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar guru mengadopsi model pembelajaran TGT sebagai strategi yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dalam penerapannya, guru perlu menyesuaikan aturan permainan, memberikan bimbingan yang optimal, serta membangun suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Bagi siswa, disarankan untuk lebih percaya diri, aktif berpartisipasi dalam kelompok, serta memanfaatkan unsur permainan dalam TGT untuk meningkatkan pemahaman matematika. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya, model TGT dapat dikembangkan lebih lanjut pada mata pelajaran lain atau dimodifikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anisa, R. N., & Damaiyanti, I. I. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Melalui Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) di SDN Srijaya 02. ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 3(2), 92–97. https://doi.org/10.51878/elementary.v3i2.2352

Azahra, A., Aisyah, D. R., Fitriah, M. F., & Anasta, N. D. C. (2025). Analisis Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. Journal on Education, 7(2), 10093–10106. https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8006

Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. J-SES: Journal of Science, Education and Studies, 2(3). https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.20912

Hamimah & Ade Andriani. (2023). Analisis Tingkat Kecemasan Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas X Di MAS YMPI Tanjungbalai Tahun Pembelajaran 2022/2023. Student Scientific Creativity Journal, 1(3), 28–47. https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i3.1328

Husnul Fauzan & Khairul Anshari. (2024). Studi Literatur: Peran Pembelajaran Matematika Dalam Pembentukan Karakter Siswa. Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan, 3(1), 163–175. https://doi.org/10.55606/jurripen.v3i1.2802

Mauludy, N. B., & Widiyanto, J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team

Game Tournament Berbantu Media Puzzle Flanel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09(04).

Pramesti, T., Saputra, H. J., & Rini, A. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. MALIH PEDDAS: Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar, 14(1), 138–147.

Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(4), 1750. https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724

Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset, 2(2).

Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.