Pengaruh Model *Team Games Tournament* Terhadap Gaya Belajar Kinestetik Peserta Didik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika

Alvira Rahmawati *¹

Sri Wahyuni ²

Warli ³

¹ Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Pasca Sarjana, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

² UPT SDN Sendangharjo 04 Tuban, Indonesia

³ Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

*e-mail: alvira.rahma14@gmail.com¹, sw3540256@gmail.com², warli66@gmail.com³

Abstrak

Pendidikan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul. Motivasi belajar dan gaya belajar peserta didik merupakan faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik dengan gaya belajar kinestetik melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pada peserta didik kelas III SDN Sendangharjo 04 Tuban sebanyak 27 orang. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket, kemudian dianalisis dengan menghitung persentase peningkatan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan peserta didik yang merasa senang dan lebih fokus saat pembelajaran berlangsung, dari 59,26% pada siklus pertama menjadi 74,07% pada siklus kedua. Model TGT, yang menggabungkan unsur permainan, kerja sama, dan kompetisi, terbukti mampu mengakomodasi kebutuhan gaya belajar kinestetik. Pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan efektif. Dengan demikian, penerapan model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik secara signifikan, terutama bagi mereka yang memiliki kecenderungan belajar melalui aktivitas fisik.

Kata kunci: Gaya Belajar, Kinestetik, Matematika, Motivasi, *Team Games Tournament*

Abstract

Education plays a crucial role in shaping high-quality human resources. Learning motivation and individual learning styles are key factors in achieving educational success. This study aims to enhance students' motivation in learning mathematics, particularly those with a kinesthetic learning style, through the implementation of the *Team Games Tournament* (TGT) learning model. The research method used was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles involving 27 third-grade students of SDN Sendangharjo 04 Tuban. Data were collected through observation and questionnaires, and analyzed by calculating the percentage of improvement in students' learning motivation. The results showed an increase in students who felt happy and more focused during lessons—from 59.26% in the first cycle to 74.07% in the second cycle. The TGT model, which combines elements of games, teamwork, and competition, effectively accommodated kinesthetic learners' needs. The learning process became more active, enjoyable, and effective. Thus, the implementation of the TGT model significantly improved students' motivation to learn mathematics, especially for those who learn best through physical activity.

Keywords: Kinesthetic, Learning Style, Mathematic, Motivation, *Team Games Tournament*

PENDAHULUAN

Matematika memiliki peran yang sangat penting untuk diajarkan sejak dini, bukan hanya karena mata pelajaran ini melatih kemampuan berhitung, tetapi juga karena berperan besar dalam mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21, karena melalui kemampuan ini peserta didik dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara logis dan sistematis (Sianipar et al., 2025). Di tingkat sekolah dasar, matematika memegang peran strategis karena menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep lanjutan di jenjang pendidikan berikutnya. Namun demikian, masih ada peserta didik yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Kesulitan ini pada dasarnya berakar dari rendahnya motivasi belajar peserta didik terhadap pelajaran matematika. Kurangnya semangat, minat, dan dorongan dari dalam diri untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan tidak optimal dalam memahami materi yang disampaikan (Sianipar et al., 2025). Oleh karena itu, pendidik perlu memahami dan mengembangkan berbagai metode, strategi, serta keterampilan mengajar, sekaligus mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, guna menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Armin & Astuti, 2021).

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah motivasi belajar peserta didik. Motivasi merupakan elemen penting yang seharusnya dimiliki oleh setiap individu dalam kehidupannya. Motivasi berperan sebagai kekuatan pendorong dari dalam diri seseorang yang mampu mengarahkan, menggerakkan, serta mempertahankan perilaku untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Tanpa adanya motivasi, seseorang akan cenderung mengalami kesulitan dalam menjalankan aktivitas, baik yang bersifat sederhana maupun kompleks. Hal ini dikarenakan motivasi memberikan semangat, dorongan, dan keyakinan yang kuat untuk terus berusaha, bahkan ketika menghadapi tantangan atau hambatan. Selain itu, motivasi juga melahirkan rasa optimisme yang penting dalam proses pencapaian tujuan hidup maupun cita-cita seseorang. Dengan adanya motivasi, individu dapat membangun sikap positif, keuletan, serta ketekunan dalam bekerja dan belajar. Sebaliknya, apabila seseorang tidak memiliki motivasi, maka besar kemungkinan ia akan merasa ragu, mudah menyerah, serta kehilangan arah dalam menjalani tugas-tugas dan tanggung jawabnya. Oleh karena itu, motivasi tidak hanya berperan sebagai faktor pendukung, tetapi juga sebagai fondasi utama yang menentukan keberhasilan seseorang dalam mencapai harapan dan impian yang telah ditetapkan (Nurhayati et al., 2018). Motivasi yang tinggi untuk belajar mendorong peserta didik untuk lebih serius dan antusias dalam memahami materi pelajaran, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar mereka (Sesfaot et al., 2020). Namun, untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, diperlukan kolaborasi yang sungguh-sungguh antara peserta didik sebagai subjek pembelajaran dan guru sebagai fasilitator.

Faktor lain yang sangat memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar adalah gaya belajar. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, dan memahami perbedaan ini menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Guru yang memahami berbagai gaya belajar peserta didik akan lebih mudah menyesuaikan metode dan pendekatan pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan dapat lebih mudah diterima oleh peserta didik. Hal ini sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif (Adawiyah et al., 2020). Secara umum, terdapat tiga jenis gaya belajar, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Gaya belajar kinestetik, yang menjadi fokus dalam pembahasan ini adalah cara belajar yang melibatkan aktivitas fisik, seperti gerakan tubuh, sentuhan, dan pengalaman langsung. Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik cenderung lebih mudah memahami materi melalui praktik langsung atau manipulasi objek daripada melalui penjelasan teori yang bersifat abstrak (Supit et al., 2023).

Ciri-ciri peserta didik dengan gaya belajar kinestetik meliputi kecenderungan untuk lebih tertarik pada rangsangan fisik, sering menyentuh orang lain untuk menarik perhatian, menggunakan bahasa tubuh, dan lebih mudah menghafal atau memahami materi saat bergerak. Mereka juga cenderung sulit duduk diam terlalu lama karena lebih suka bergerak dan beraktivitas. Salah satu karakteristik utama dari gaya belajar ini adalah keinginan untuk mencoba langsung mereka belajar paling efektif ketika diberikan kesempatan untuk bereksperimen atau

mempraktikkan sesuatu secara nyata (Pradnyawati et al., 2014). Dalam konteks pembelajaran matematika, peserta didik dengan gaya belajar ini lebih mudah terlibat dalam aktivitas yang melibatkan pergerakan, seperti menggunakan alat peraga atau melakukan simulasi melalui permainan peran (Rahmawati & Gumiandari, 2021). Namun, tantangan muncul ketika pembelajaran bersifat abstrak, seperti pada materi-materi matematika tertentu yang membutuhkan pemahaman logika dan teori. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan dengan gaya belajar kinestetik sangat diperlukan agar peserta didik lebih semangat dan nyaman saat belajar.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk mengakomodasi gaya belajar kinestetik adalah model pembelajaran TGT (Team Games Tournament). Model ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa memandang status dan tingkat kemampuan, melibatkan para peserta didik sebagai tutor sebaya, menggabungkan unsur permainan, kerja sama tim, dan kompetisi (Hasanah et al., 2020). Melalui TGT, diharapkan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dinamis agar materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam penerapannya, Model TGT meliputi lima tahapan utama, yakni penyampaian materi di kelas, kerja kelompok, aktivitas permainan, pelaksanaan turnamen, dan pemberian apresiasi. Langkah pertama dimulai dengan guru menyampaikan tujuan dan materi pelajaran secara umum di depan kelas. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil yang bersifat heterogen, baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang. Dalam kelompok ini, peserta didik bekerja sama untuk memahami materi atau menyelesaikan tugas dengan bimbingan guru. Setelah itu, diadakan turnamen untuk menguji sejauh mana peserta didik telah menguasai materi, di mana mereka bersaing dengan anggota kelompok lain. Sebagai langkah terakhir, kelompok yang berhasil memenangkan turnamen akan mendapatkan penghargaan (Amaluddin et al., 2022).

Model TGT memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung keberhasilan pembelajaran, terutama bagi peserta didik dengan gaya belajar kinestetik. Beberapa kelebihan tersebut antara lain meningkatkan waktu yang digunakan untuk mengerjakan tugas, memupuk rasa saling menghargai perbedaan, membantu peserta didik menguasai materi secara lebih mendalam meskipun dalam waktu terbatas, dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif. Selain itu, model ini juga mendorong peserta didik untuk belajar bersosialisasi dengan orang lain, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu meningkatkan hasil belajar. Pendekatan ini sangat relevan bagi peserta didik dengan gaya belajar kinestetik, karena mereka dapat belajar sambil bergerak, menggunakan alat peraga, atau terlibat langsung dalam aktivitas fisik. Dengan model TGT, kebutuhan gaya belajar kinestetik dapat terpenuhi, yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga berdampak positif pada hasil belajar mereka (Hasanah et al., 2020). Kelebihan-kelebihan inilah yang menjadikan model TGT sangat potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam menjawab tantangan pembelajaran yang seringkali dianggap sulit dan kurang menarik oleh peserta didik. Matematika, sebagai salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh banyak peserta didik, membutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dengan mengintegrasikan aktivitas fisik dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya lebih mudah memahami konsep-konsep matematika, tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk belajar. Dalam penerapannya, pendekatan ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kolaborasi, kompetisi sehat, dan partisipasi aktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dirancang secara sistematis untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas serta meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Matematika. PTK merupakan metode yang sangat relevan digunakan oleh guru di kelas, karena memberikan peluang untuk merefleksikan praktik pembelajaran secara langsung dan melakukan perbaikan berdasarkan temuan nyata di lapangan. Fokus utama dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan tujuan utama untuk meningkatkan

motivasi belajar peserta didik. Model TGT dipilih karena diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kooperatif, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas III di SDN Sendangharjo 04 Tuban yang berjumlah 27 orang. Pemilihan kelas ini dilakukan berdasarkan pertimbangan bahwa peserta didik di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas III, masih berada pada tahap perkembangan konkret operasional, di mana pembelajaran yang bersifat langsung, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas fisik cenderung lebih efektif. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan awal, diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik di kelas tersebut tergolong rendah, terutama dalam pembelajaran Matematika yang seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar angket untuk mengukur motivasi belajar peserta didik serta lembar observasi untuk mencatat keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dokumen-dokumen pembelajaran yang digunakan selama pelaksanaan tindakan juga dijadikan sebagai sumber data pendukung. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi langsung di kelas serta melalui pengisian angket oleh peserta didik yang dilakukan sebelum dan sesudah tindakan. Dengan menggunakan dua teknik ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perubahan yang terjadi dalam motivasi belajar peserta didik.

Metode PTK yang digunakan dalam penelitian ini mencakup empat tahap utama yang dilakukan secara siklikal, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*) (Susanti & Emil El Faisal, 2023). Keempat tahapan ini membentuk satu siklus, dan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap siklus dirancang untuk menguji efektivitas tindakan yang telah direncanakan dan untuk memberikan dasar bagi penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya.

Tahap pertama, yaitu tahap perencanaan, merupakan tahap yang sangat penting karena pada tahap ini peneliti menyusun segala kebutuhan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan. Dalam konteks penelitian ini, peneliti merancang perangkat pembelajaran yang mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, media pembelajaran, serta instrumen evaluasi. Semua komponen tersebut dirancang dengan mengacu pada karakteristik peserta didik kelas III, khususnya yang memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik, yaitu lebih mudah memahami materi melalui kegiatan yang melibatkan gerakan atau aktivitas fisik. Oleh karena itu, model TGT dipilih karena dalam implementasinya menggabungkan unsur kerja kelompok, permainan edukatif, serta turnamen yang merangsang semangat kompetisi sehat di antara peserta didik.

Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Proses pembelajaran menggunakan model TGT dimulai dengan pembentukan kelompok belajar yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik peserta didik. Setiap kelompok kemudian mengikuti permainan edukatif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman terhadap konsep matematika yang sedang dipelajari. Setelah sesi permainan, peserta didik mengikuti turnamen antar kelompok yang bertujuan untuk menguji pemahaman mereka secara individual, namun tetap memberikan kontribusi terhadap skor kelompok. Dengan demikian, setiap peserta didik memiliki tanggung jawab tidak hanya untuk belajar secara individual, tetapi juga untuk mendukung keberhasilan kelompoknya.

Tahap ketiga adalah observasi. Selama proses pelaksanaan tindakan, peneliti bekerja sama dengan rekan sejawat sebagai observer yang mengamati jalannya pembelajaran. Hal-hal yang diamati antara lain tingkat partisipasi aktif peserta didik, antusiasme selama mengikuti permainan dan turnamen, interaksi antar anggota kelompok, serta respon peserta didik terhadap pembelajaran secara umum. Data dari hasil observasi ini sangat penting untuk memberikan gambaran nyata mengenai keberhasilan atau kendala yang muncul selama pelaksanaan tindakan. Dengan dokumentasi yang sistematis melalui lembar observasi, peneliti dapat mengetahui apakah

motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dan sejauh mana model TGT efektif dalam menciptakan suasana belajar yang positif.

Tahap terakhir dalam setiap siklus adalah refleksi. Refleksi merupakan tahapan evaluatif di mana peneliti melakukan analisis terhadap seluruh data yang telah diperoleh dari tahap observasi maupun angket motivasi belajar peserta didik. Analisis ini digunakan untuk mengukur efektivitas tindakan yang telah dilakukan dan menjadi dasar dalam merancang tindakan perbaikan pada siklus berikutnya. Apabila pada siklus pertama masih ditemukan kendala atau hasil belum sesuai dengan target yang diharapkan, maka pada siklus kedua dilakukan perbaikan yang lebih terarah dan strategis. Misalnya, jika pada siklus pertama diketahui bahwa sebagian peserta didik masih kurang aktif dalam diskusi kelompok, maka pada siklus kedua dilakukan modifikasi strategi pembentukan kelompok atau pemberian peran tertentu dalam kelompok agar semua anggota terlibat aktif.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung persentase peningkatan motivasi belajar peserta didik dari siklus pertama ke siklus kedua. Data dari angket motivasi belajar dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi belajar sebelum dan sesudah tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi Sebelum Penerapan Model TGT

Sebelum diterapkannya model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), hasil observasi awal di kelas menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik, terutama yang memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik, mengalami berbagai kendala dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik pada dasarnya lebih mudah memahami materi apabila terlibat langsung secara fisik, seperti melalui gerakan, permainan, atau aktivitas yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara aktif dengan lingkungan belajar. Namun, dalam praktiknya, metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih bersifat konvensional, yaitu cenderung berpusat pada guru (teacher-centered) dengan dominasi metode ceramah dan penugasan yang minim melibatkan aktivitas fisik atau gerak tubuh.

Akibat dari pendekatan yang kurang sesuai ini, banyak peserta didik terlihat kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Mereka tampak tidak bersemangat, menunjukkan tingkat motivasi belajar yang rendah, serta sering mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa di antara mereka juga terlihat gelisah, mudah bosan, dan tidak mampu duduk tenang dalam waktu yang lama, yang pada akhirnya mengganggu proses pencapaian tujuan pembelajaran. Rendahnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran ini turut berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka, karena peserta didik tidak mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan agar lebih mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik dengan gaya belajar kinestetik. Diperlukan suatu model pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga melibatkan siswa dalam kegiatan yang menuntut mereka bergerak, berpikir secara aktif, bekerja sama, dan terlibat dalam suasana belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan pendekatan yang lebih dinamis dan interaktif, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi, merasa lebih tertarik untuk belajar, serta memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan. Maka dari itu, penerapan model TGT menjadi pilihan yang tepat karena model ini menggabungkan unsur kerja tim, permainan edukatif, dan kompetisi yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan mendukung keterlibatan semua peserta didik, khususnya mereka yang memiliki gaya belajar kinestetik.

Penerapan Model Pembelajaran TGT (Siklus 1 dan Siklus 2)

Siklus 1

Pada pelaksanaan siklus pertama dalam penelitian ini, data yang diperoleh melalui angket motivasi belajar menunjukkan bahwa sebanyak 59,26% dari total peserta didik, atau sekitar 16

orang dari 27 peserta didik yang menjadi subjek penelitian, mengungkapkan bahwa mereka merasa senang dan lebih mampu memusatkan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT). Mereka merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang cenderung monoton. Model TGT yang mengombinasikan kerja kelompok dalam bentuk permainan edukatif serta turnamen kompetitif memberikan suasana baru yang mendorong keterlibatan aktif dan semangat untuk berpartisipasi.

Hasil ini sesuai dengan temuan dalam jurnal "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd" oleh Hesti Nurhayati dkk., yang menyatakan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus pertama mencapai 80%. Artinya, pembelajaran dengan model TGT sudah mampu membuat banyak peserta didik lebih termotivasi dan aktif. Meskipun begitu, masih ada 40,74% peserta didik yang belum menyukai model pembelajaran ini. Beberapa dari mereka tampak bingung dan belum paham aturan permainan yang diberikan, bahkan ada yang belum nyaman belajar secara kelompok. Dalam jurnal tersebut juga dijelaskan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, kesulitan mengerjakan soal, dan belum bekerja sama dengan baik saat bermain atau menyusun puzzle.

Meskipun hasil pada siklus pertama ini menunjukkan adanya peningkatan positif dalam hal perhatian dan partisipasi aktif dari mayoritas peserta didik, namun kenyataan bahwa hampir separuh dari jumlah siswa belum menunjukkan respon yang optimal mengindikasikan bahwa adaptasi terhadap model pembelajaran TGT memerlukan waktu dan proses yang tidak instan. Beberapa peserta didik mungkin membutuhkan lebih banyak pendampingan, pembiasaan, dan penyesuaian agar mereka dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih percaya diri dan nyaman. Selain itu, perbedaan karakter, kemampuan sosial, dan pengalaman belajar sebelumnya juga turut memengaruhi seberapa cepat peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran berbasis kelompok dan kompetisi ini.

Siklus 2

Pada pelaksanaan siklus kedua, hasil angket menunjukkan adanya peningkatan yang cukup besar dalam respon positif peserta didik terhadap model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Jika pada siklus pertama hanya 16 dari 27 peserta didik (59,26%) yang merasa senang dan bisa lebih fokus saat belajar dengan model ini, maka pada siklus kedua jumlah tersebut naik menjadi 20 orang (74,07%). Artinya, terjadi peningkatan hampir 15% peserta didik yang menikmati pembelajaran dan merasa lebih konsentrasi. Ini menunjukkan bahwa semakin banyak peserta didik yang mulai menyukai cara belajar dengan model TGT karena mereka merasa pembelajarannya lebih seru, tidak membosankan, dan membuat mereka lebih terlibat.

Sebaliknya, peserta didik yang pada awalnya belum menyukai atau belum nyaman dengan model TGT juga menunjukkan perubahan. Pada siklus pertama, ada 11 peserta didik (40,74%) yang merasa kurang tertarik atau kebingungan mengikuti pembelajaran dengan TGT. Namun, jumlah ini menurun pada siklus kedua menjadi hanya 7 orang (25,93%). Penurunan ini memperlihatkan bahwa sebagian peserta didik yang awalnya belum terbiasa dengan model pembelajaran ini mulai bisa menyesuaikan diri. Hal ini mungkin karena mereka sudah lebih paham cara kerja TGT dan mulai terbiasa belajar secara kelompok dengan permainan dan turnamen yang menyenangkan.

Hasil tersebut sangat sesuai dengan isi jurnal "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD" karya Hesti Nurhayati dkk., yang juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik dari siklus pertama ke siklus kedua. Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa pada siklus pertama, motivasi belajar peserta didik rata-rata mencapai 80%, lalu meningkat menjadi 93% pada siklus kedua. Selain itu, indikator seperti kecepatan menjawab, ketekunan, minat belajar, serta semangat belajar karena hadiah atau takut hukuman juga menunjukkan peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua. Jurnal tersebut juga mencatat bahwa pada siklus pertama, masih banyak peserta didik yang belum fokus, belum memahami arahan guru, atau merasa kesulitan bekerja sama dalam kelompok. Namun pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan seperti memberikan arahan yang lebih

jas, membimbing peserta didik secara langsung, dan menggunakan media pembelajaran yang menarik, banyak peserta didik mulai menunjukkan perubahan positif. (Nurhayati et al., 2018)

Dampak Terhadap Motivasi Belajar Matematika

Pada pelaksanaan pembelajaran di siklus kedua, jumlah peserta didik yang merasa senang dan lebih fokus selama mengikuti proses pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup besar. Mereka tampak lebih aktif, semangat, dan tidak cepat bosan seperti sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, terutama pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh peserta didik. Model TGT yang menggabungkan kerja kelompok dan permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, apalagi bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik yakni mereka yang lebih suka belajar melalui aktivitas fisik, gerakan, dan kerja sama dengan teman. Dengan terlibat langsung dalam permainan, diskusi kelompok, dan turnamen, peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi karena mereka aktif berinteraksi, bergerak, dan bertanggung jawab terhadap peran masing-masing dalam kelompok.

Peserta didik yang sebelumnya terlihat kurang semangat dan sulit berkonsentrasi mulai menunjukkan perubahan perilaku yang positif. Mereka menjadi lebih percaya diri, lebih antusias mengikuti pelajaran, dan merasa memiliki peran penting dalam kelompok. Suasana kelas juga menjadi lebih hidup karena peserta didik saling mendukung dan berusaha mencapai hasil terbaik bersama-sama. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model TGT tidak hanya cocok untuk peserta didik tertentu saja, tapi juga membantu meningkatkan keterlibatan seluruh peserta didik di kelas. Model ini memberi kesempatan kepada semua untuk belajar aktif, tidak hanya duduk mendengarkan guru, sehingga mereka merasa belajar itu menyenangkan.

Temuan tersebut sangat selaras dengan hasil penelitian dalam jurnal Indonesian Journal of Educational Development oleh Anak Agung Ngurah Yuliatwati. Dalam jurnal itu dijelaskan bahwa penerapan model TGT pada pembelajaran sejarah mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Pada siklus pertama, rata-rata motivasi belajar berada pada kategori tinggi dengan ketuntasan 78,57%. Setelah perbaikan dan penyesuaian dalam pembelajaran, pada siklus kedua terjadi peningkatan menjadi kategori sangat tinggi dengan ketuntasan 100%. Peserta didik yang sebelumnya pasif dan kurang percaya diri mulai aktif berdiskusi, saling membantu, dan merasa lebih nyaman belajar dalam kelompok. Guru juga memberikan bimbingan secara sabar dan membagi tugas secara seimbang dalam kelompok, sehingga semua peserta didik merasa dilibatkan. (Yuliatwati, 2021)

Pengolahan Data:

1. Menghitung persentase peserta didik yang senang saat pembelajaran menggunakan TGT:
 - Siklus 1:
 Persentase peserta didik yang senang = $\left(\frac{16}{16+11}\right) \times 100 = \left(\frac{16}{27}\right) \times 100 = 59.26\%$
 - Siklus 2:
 Persentase peserta didik yang senang = $\left(\frac{20}{20+7}\right) \times 100 = \left(\frac{20}{27}\right) \times 100 = 74.07\%$
2. Menghitung persentase peserta didik yang tidak senang saat pembelajaran menggunakan TGT:
 - Siklus 1:
 Persentase peserta didik yang senang = $\left(\frac{16}{16+11}\right) \times 100 = \left(\frac{16}{27}\right) \times 100 = 59.26\%$
 - Siklus 2:
 Persentase peserta didik yang tidak senang = $\left(\frac{7}{20+7}\right) \times 100 = \left(\frac{7}{27}\right) \times 100 = 25.93\%$

Tabel

Tabel 1. Judul tabel

Siklus	Senang (%)	Tidak Senang (%)
Siklus 1	59.26%	40.74%
Siklus 2	74.07%	25.93%

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan selama pelaksanaan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Dampak positif ini terlihat secara nyata terutama pada peserta didik yang memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik, yaitu mereka yang lebih mudah memahami materi melalui aktivitas fisik, gerakan, dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi ini tercermin dari bertambahnya jumlah peserta didik yang merasa senang, tertarik, dan mampu berkonsentrasi lebih baik setelah model TGT diterapkan secara konsisten, khususnya pada siklus kedua. Respon positif ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang diciptakan melalui model TGT lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, karena pembelajaran tidak lagi bersifat pasif dan monoton, melainkan lebih dinamis, menyenangkan, serta melibatkan interaksi sosial yang aktif.

Dengan adanya unsur permainan kelompok dan kompetisi yang sehat dalam model TGT, peserta didik merasa lebih tertantang untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan terbaik mereka dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga belajar bekerja sama dengan teman satu tim, berbagi ide, dan menyelesaikan soal-soal matematika dalam suasana yang menyenangkan. Peserta didik yang sebelumnya kurang aktif dan mudah kehilangan fokus kini menunjukkan peningkatan dalam hal keterlibatan dan semangat belajar. Mereka tampak lebih percaya diri, lebih berani mengemukakan pendapat, dan lebih fokus saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, meningkatkan motivasi internal mereka, serta membantu mereka mempertahankan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, model TGT sangat layak untuk digunakan sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya bagi peserta didik di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, T. A., Harso, A., & Nassar, A. (2020). Hasil Belajar IPA Berdasarkan Gaya Belajar Siswa. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(1), 1–8.
<https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1636>
- Amaluddin, Asrianto Setiadi, M., & Andi Sufiana. (2022). Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Meningkatkan Antusias Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris. *Guru Pencerah Semesta*, 1(1), 14–20.
<https://doi.org/10.56983/gps.v1i1.444>
- Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7, 178–183.
<https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.455>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani³, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111.
<https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, III No. 1(I), 1–12.
- Pradnyawati, L. I., Suparta I Nengah, & Sariyasa. (2014). Pengaruh Strategi Blended Learning Dalam Pembelajaran Kooperatif Terhadap Motivasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Di Smpk 2 Harapan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 103289.

- Rahmawati, L., & Gumiandari, S. (2021). Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial Dan Kinestetik) Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Kelas 3F IAIN Syekh Nurjati Cirebon. In *Pedagogik: Jurnal Pendidikan* (Vol. 16, Issue 1).
<https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.1876>
- Sesfaot, L., Bien, Y. I., & Abi, A. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(02), 454–460. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.124>
- Sianipar, S. L., Tj, H. W., & Andriono, T. (2025). *Prosedur Polya dalam Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SD*. 10(1), 366–372.
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>
- Susanti, E., & Emil El Faisal, dan M. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Peserta Didik Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament (TGT). *Journal of Social Science and Education*, 04(02), 182–190.
- Yuliawati, N. A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>