

## Penerapan *Teams Games Tournament* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas VI SDN 1 Tatura Palu

**Moh. Aziz Elfandi<sup>1</sup>, Moh. Jamhari<sup>2</sup>, Ramayana<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Tadulako, Indonesia

email: [azizelfandi@gmail.com](mailto:azizelfandi@gmail.com)

<sup>2</sup> Universitas Tadulako, Indonesia

Email: [jamhari@untad.ac.id](mailto:jamhari@untad.ac.id)

<sup>3</sup> SDN 1 Tatura Palu

Email : [ramayana355@gmail.com](mailto:ramayana355@gmail.com)

(Received: 5-05-2024; Reviewed: 7-06-2024; Revised: 8-06-2024; Accepted: 15-08-2024; Published: 3-11-2024)



©2024 –GSEJ adalah Jurnal yang diterbitkan oleh sains global institut. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/> ).

---

### ABSTRACT

*Based on the results of observations and experiences of researchers during the Field Experience Program in class VI of SD Negeri 1 Tatura, Palu, there are still problems as follows: (1) Learning still focuses on textbooks, where the teacher explains the material and then gives questions to students. (2) Teachers rarely utilize mathematics learning media, which causes students to have difficulty understanding the material being taught. (3) When students conduct group discussions, they lack collaboration in the process. This study applied the Classroom Action Research (PTK) method which consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. In the planning phase, educators and researchers developed a lesson plan by applying the game-based Teams Games Tournament (TGT) Cooperative model. The research showed that the application of the Teams Games Tournament learning model was effective in increasing student learning motivation in class VI of SD Negeri 1 Tatura Palu. This result is supported by the increase in student learning activities seen in each indicator in each cycle. This research shows clear success through the achievement of measurable learning activeness in each cycle. In cycle I, the average level of learning motivation was recorded at 47.5%, which then increased to 90% as a result of improving the learning process in cycle II.*

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

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah metode yang diterapkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam membentuk generasi berkualitas. Pendidikan berkualitas terdiri dari sistem pendidikan yang baik dan sesuai dengan sumber daya yang tersedia. Salah satu aspeknya adalah proses pembelajaran yang interaktif, efektif, dan menyenangkan.

Ula & Jamilah (2023) menyatakan bahwa keberhasilan kegiatan pembelajaran dapat diukur melalui antusiasme dan keterlibatan peserta didik. This aligns with Mulyasa's (2014) assertion in Ula & Jamilah (2023) that teaching and learning activities can succeed if the majority of students are actively engaged and participate in the learning process.

Pendidikan di Indonesia telah mengalami sejumlah perubahan dan perkembangan, termasuk dalam aspek kurikulum. Kurikulum sebagai panduan pelaksanaan pembelajaran senantiasa diperbarui untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman. Modifikasi kurikulum berarti juga mengubah individu, termasuk guru, pendidik, dan semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, perubahan kurikulum dipandang sebagai transformasi sosial, reformasi, atau inovasi kurikulum (Muhammedi, 2016).

Salah satu permasalahan yang sering dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran adalah minimnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Pedurungan Lor 02 Kota Semarang selama pelaksanaan PPL, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu: Sebagian besar peserta didik belum berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam diskusi kelompok. Dalam kegiatan tersebut, hanya 1-2 peserta didik yang menyelesaikan tugas, sementara anggota lainnya terlibat dalam percakapan dan permainan; (2) saat guru menjelaskan, peserta didik menunjukkan responsivitas yang rendah terhadap pertanyaan dan memiliki rasa ingin tahu yang minimal. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan bahwa peserta didik jarang mengajukan pertanyaan mengenai materi yang diajarkan. Namun, ketika diberikan pertanyaan, peserta didik belum mampu memberikan jawaban, dan sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat mereka sendiri.

Partisipasi aktif siswa adalah indikator krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran. Semakin aktif siswa dalam proses pembelajaran, semakin tinggi tingkat keberhasilan dan pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang aktif ditandai oleh partisipasi kolaboratif antara guru dan siswa (Prasetyo & Abduh, 2021). Apabila peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, hal ini akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh (Vitasari et al., 2013) serta mengoptimalkan potensi yang terdapat dalam diri masing-masing peserta didik. Salah satu metode untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah dengan menyediakan pengalaman belajar yang signifikan dan berguna, serta memberikan rangsangan melalui tugas, tantangan, dan pemecahan masalah.

Salah satu permasalahan yang sering dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran adalah minimnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Tatura, Palu selama pelaksanaan PPL, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu: Sebagian besar peserta didik belum berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam diskusi kelompok. Dalam kegiatan tersebut, hanya 1-2 peserta didik yang menyelesaikan tugas, sementara anggota lainnya asyik mengobrol dan bermain dengan teman-teman mereka. (2) Saat guru menjelaskan, siswa kurang responsif terhadap pertanyaan dan memiliki tingkat rasa ingin tahu yang rendah. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan, di mana peserta didik jarang mengajukan pertanyaan mengenai materi yang diajarkan. Namun, ketika diberikan pertanyaan, peserta didik belum mampu memberikan jawaban, dan sebagian besar dari mereka masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat pribadi.

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas 1 di sekolah dasar. Najmi et al. (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan, terutama dalam konteks pembelajaran yang bersifat kooperatif. Partisipasi siswa dalam interaksi dan kolaborasi selama permainan menghasilkan atmosfer belajar yang menarik dan

mendorong keterlibatan aktif. Ilma et al. (2024) juga menemukan bahwa pengintegrasian e-LKPD crossword puzzle dalam model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan kerja sama dan komunikasi di antara mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kartika (2024), yang menyoroti signifikansi pendekatan pembelajaran berdiferensiasi melalui model TGT, yang memungkinkan siswa dengan beragam kemampuan akademis untuk memberikan kontribusi secara maksimal.

Haryanti & Sulistio, 2022) menjelaskan model Teams Games Tournament (TGT) sebagai suatu pendekatan pembelajaran kooperatif yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Model pembelajaran kolaboratif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini menawarkan kesempatan bagi individu untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapat mereka. Selain itu, pemahaman mereka terhadap materi dapat menjadi lebih mendalam dengan penggunaan waktu yang lebih efisien (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Umar (2021) mendukung bahwa model pembelajaran ini sesuai untuk diterapkan di abad ke-21, di mana siswa dapat berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah dan belajar secara bersama untuk mencapai keberhasilan kolektif. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) ini melibatkan beberapa langkah kerja yang esensial, termasuk penjelasan materi oleh guru, pembentukan tim yang terdiri dari 5 orang, pengerjaan kuis atau latihan, dan diakhiri dengan pemberian hadiah atau reward (Romianto et al., 2021). Penggunaan model pembelajaran yang tidak didukung oleh media pembelajaran dapat menyebabkan siswa mengalami kejemuhan dengan cepat. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk mendorong kolaborasi antara mereka dan teman-temannya. Riset yang dilakukan oleh Nurbiati et al. (2021) menunjukkan bahwa efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran. Platform pembelajaran digital yang dapat mendorong kolaborasi dan semangat kompetitif siswa dalam mata pelajaran informatika adalah Bamboozle. Penggunaan media Bamboozle melibatkan permainan tim yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa serta kerja kolaboratif dalam tim (Khatoon & Qureshi, 2023).

Studi mengenai penerapan model pembelajaran TGT telah dilakukan oleh Astuti & Kristin (2017), yang menyatakan bahwa model ini dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Model pembelajaran ini mengintegrasikan kegiatan belajar dalam kelompok dengan elemen permainan, menciptakan pengalaman yang interaktif dan kolaboratif. Pendapat tersebut sejalan dengan pemikiran Khusnudin & Anjarini, (2022) bahwa Teams Games Tournament adalah salah satu model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari 5 hingga 6 peserta didik dengan latar belakang yang beragam. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terdiri dari 5 langkah pembelajaran, yaitu penyajian kelas, belajar dalam tim, permainan, turnamen, dan pengakuan tim (Slavin, 2015: 170 dalam Ula & Jamilah, 2023).

Matematika merupakan disiplin ilmu yang meliputi angka, rumus, bentuk, dan besaran beserta perubahan yang terjadi. Ini adalah disiplin ilmu krusial yang telah menyaksikan banyak inovasi sepanjang sejarah, termasuk perkembangan aljabar. Matematika memiliki hubungan yang erat dengan sains, serta terdapat interaksi yang saling menguntungkan antara kedua disiplin tersebut (Rahman, 2016).

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman peneliti selama Program Pengalaman Lapangan di kelas VI SD Negeri 1 Tatura, Palu masih terdapat permasalahan sebagai berikut: (1) Pembelajaran masih berfokus pada buku teks, di mana guru menjelaskan materi dan kemudian memberikan soal kepada

siswa. (2) Guru jarang memanfaatkan media pembelajaran matematika, yang menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan. (3) Saat siswa melakukan diskusi kelompok, mereka kurang berkolaborasi dalam proses tersebut. Hal ini menunjukkan minimnya interaksi siswa dalam kelompok tersebut, karena hanya siswa yang berprestasi yang berkontribusi. Hasil belajar matematika siswa tergolong rendah, terlihat dari nilai akhir raport mata pelajaran matematika. Rata-rata nilai matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Tatura, Palu adalah 66, dengan 13 siswa, di mana 4 siswa memiliki nilai di atas KKM, berpersentase 38,46%. Sebaliknya, 8 siswa memiliki nilai di bawah KKM, dengan persentase 61,53%. Selanjutnya, persentase rata-rata nilai siswa secara keseluruhan adalah 65,15%. Pembelajaran matematika menyebabkan kesulitan bagi siswa.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran. Hasil diskusi disepakati bahwa pembelajaran matematika akan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan alat peraga sebagai strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya mengenai materi volume bangun ruang. Budiyanto (2016) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna melalui permainan dan turnamen yang menumbuhkan semangat kompetisi siswa.

Selain menggunakan model, pembelajaran juga memerlukan media dan alat peraga yang sesuai. Alat peraga adalah objek atau media yang digunakan oleh pengajar untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian oleh Rani (2022) menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran matematika mengenai operasi hitung pecahan dengan menggunakan model koperatif tipe TGT, yang ditandai oleh hasil pretest/prasiklus sebesar 16,6%, pada siklus I sebesar 50%, dan pada siklus II sebesar 82,5%. Model kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika mengenai operasi hitung pecahan.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan. Model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh alat peraga serta analisis peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VI SD Negeri 1 Tatura, Palu.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam fase perencanaan, pendidik dan peneliti menyusun rencana pembelajaran dengan menerapkan model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang berbasis permainan. Rencana tersebut mencakup pembagian kelompok, pengaturan turnamen, dan materi yang akan diajarkan. Proses pelaksanaan mencakup implementasi rencana di kelas, di mana siswa dikelompokkan dan bersaing dalam permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dalam tahap observasi, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas dan motivasi siswa untuk menilai tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran menggunakan model TGT. Observasi meliputi interaksi antar siswa, partisipasi dalam kegiatan kelompok, dan respons siswa terhadap permainan. Langkah terakhir adalah refleksi, di mana hasil pengamatan dan pelaksanaan dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas metode ini dalam meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi hasil pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif using statistik deskriptif untuk mengukur peningkatan motivasi dan partisipasi siswa, serta analisis kualitatif untuk mengeksplorasi tanggapan siswa terhadap model pembelajaran ini. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri 1 Tatura, Palu yang terdiri dari 26 siswa, dan penelitian dilaksanakan selama satu semester pada tahun ajaran 2023/2024.

Rianto (2023) menyebutkan bahwa analisis statistik deskriptif dapat digunakan untuk menghitung persentase perubahan motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah penerapan intervensi model pembelajaran. Dalam konteks penerapan model Kooperatif Teams Games Tournament (TGT), analisis statistik deskriptif ini dapat mengevaluasi sejauh mana peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Melalui pengukuran perubahan partisipasi aktif siswa dalam kelompok, tingkat keterlibatan mereka dalam permainan, serta pencapaian hasil belajar, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai efektivitas penggunaan model TGT berbasis games dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Analisis ini akan mengungkapkan tingkat signifikansi dampak metode TGT terhadap pencapaian akademik siswa di kelas VI SD Negeri 1 Tatura, Palu.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Siklus 1**

Siklus 1 dimulai dengan tahap perencanaan yang melibatkan penyusunan modul ajar berdasarkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Modul ini dikembangkan untuk mendorong peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan permainan sebagai alat pembelajaran. Dalam fase perencanaan ini, pendidik mempersiapkan konten, alat bantu, serta desain aktivitas yang akan diimplementasikan selama proses pengajaran. Setelah tahap perencanaan, kegiatan pembelajaran di kelas VI SD Negeri 1 Tatura, Palu dilaksanakan. Pembelajaran ini dilakukan dalam dua sesi, di mana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan materi pelajaran melalui kompetisi berbasis permainan yang disusun dalam format TGT. Di tahap ini, setiap kelompok berkompetisi dengan cara yang konstruktif, memanfaatkan permainan sebagai alat untuk memperdalam pemahaman terhadap materi. Selama pelaksanaan, tim peneliti melakukan observasi untuk mengukur aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta kreativitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Observasi ini mencakup dua aspek utama: keterlibatan siswa dalam permainan dan peran aktif guru dalam membimbing serta memberikan umpan balik kepada siswa. Setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran, tahap akhir yang perlu dilakukan adalah refleksi. Dalam tahap ini, hasil dari pelaksanaan siklus 1 akan dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran TGT yang berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Refleksi dimanfaatkan untuk merancang perbaikan dalam siklus berikutnya jika dianggap perlu.

**Tabel 1. Hasil Observasi Siswa Kelas VI Siklus I**

Aspek	Siklus 1 (Pertemuan 1 & 2)	Kategori
Kegiatan Guru	72,5	Cukup Baik
Kegiatan Siswa	55	Kurang
Motivasi Belajar Siswa	47,5	Kurang

### **Siklus 2**

Pada Siklus 2, terdapat peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan Siklus 1. Peningkatan ini dapat diamati melalui aktivitas guru, aktivitas siswa, serta kreativitas yang ditunjukkan dalam proses pembelajaran. Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) pada Siklus 2

dilakukan dengan lebih sistematis, yang berkontribusi pada peningkatan efektivitas proses belajar mengajar. Guru secara konsisten memantau kegiatan pembelajaran, memberikan arahan yang terperinci, serta menyampaikan umpan balik yang relevan. Situasi ini meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa, serta berkontribusi dalam mengatasi berbagai masalah yang mungkin timbul selama proses pembelajaran.

Dalam konteks aktivitas peserta didik, siswa menunjukkan tingkat semangat yang lebih tinggi dalam berpartisipasi dalam pembelajaran yang berbasis permainan. Model TGT mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam kompetisi dan diskusi kelompok. Dalam Siklus 2, terdapat peningkatan antusiasme siswa dalam berkolaborasi dengan rekan kelompok mereka untuk meraih kemenangan dalam turnamen serta menyelesaikan tugas dengan pendekatan yang lebih inovatif. Peningkatan aktivitas ini dapat diamati melalui sikap siswa yang menunjukkan keberanian lebih dalam mengemukakan pendapat dan keterlibatan aktif dalam bertanya selama proses belajar. Peningkatan motivasi belajar siswa juga dapat diamati. Pada Siklus 1, terdapat siswa yang menunjukkan kurangnya kepercayaan diri. Namun, pada Siklus 2, mereka menunjukkan peningkatan fokus dan usaha yang lebih besar untuk mencapai hasil yang lebih baik. Model TGT menghasilkan lingkungan belajar yang bersifat kompetitif sekaligus menyenangkan, yang mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar dan menjalankan tugas dengan penuh tanggung jawab. Dari perspektif kreativitas belajar, penerapan model TGT mendorong siswa untuk melakukan analisis mendalam dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Siswa diminta untuk menganalisis dan mengembangkan strategi yang paling efektif serta menyampaikan ide-ide inovatif guna mencapai kemenangan kelompok. Hal ini tidak hanya meningkatkan kreativitas mereka, tetapi juga kemampuan kolaboratif mereka.

Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbasis games pada Siklus 2 di kelas VI SD Negeri 1 Tatura Palu, menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan aktivitas, motivasi, dan kreativitas belajar siswa. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan lingkungan yang interaktif, kolaboratif, dan kompetitif, yang berkontribusi secara signifikan terhadap keterlibatan dan prestasi belajar siswa.

**Tabel 2. Hasil Observasi Siswa Kelas VI Siklus II**

Aspek	Siklus 2 (Pertemuan 1 & 2)	Kategori
Kegiatan Guru	90	Sangat Baik
Kegiatan Siswa	87	Baik
Motivasi Belajar Siswa	88,5	Baik

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 2 Hasil analisis mengenai keberhasilan dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar Siswa menunjukkan kemajuan yang signifikan. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan saat terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan permainan. Model Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan efektivitasnya dengan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kompetisi dan diskusi kelompok.

Interaksi antara siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana mereka saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam mencapai tujuan bersama. Dalam Siklus 2, terdapat peningkatan antusiasme siswa dalam berkolaborasi dengan rekan kelompok mereka untuk meraih kemenangan dalam turnamen serta menyelesaikan tugas dengan pendekatan yang lebih inovatif. Peningkatan aktivitas ini dapat diamati tidak hanya dari jumlah siswa yang berpartisipasi, tetapi juga dari perubahan sikap mereka. Siswa yang sebelumnya menunjukkan kecenderungan pasif kini menunjukkan peningkatan keberanian dalam mengemukakan pendapat dan aktif bertanya selama proses pembelajaran. Dalam diskusi kelompok, siswa menunjukkan keberanian untuk berbagi ide dan memberikan kontribusi, yang mencerminkan peningkatan kepercayaan diri mereka. Ketika ide-ide mereka diterima dan dihargai oleh teman sekelas, hal ini berkontribusi pada peningkatan motivasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournaments) berkontribusi pada peningkatan hasil belajar Matematika peserta didik. Model ini menunjukkan potensi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Di awal pembelajaran siklus I, peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi saat mendengarkan penjelasan mengenai materi yang berkaitan dengan model TGT yang akan diterapkan. Namun, saat pembagian kelompok, waktu yang dihabiskan cukup banyak karena peserta didik cenderung ingin berkelompok dengan teman-teman mereka. Akibatnya, ketika turnamen dimulai, waktu yang tersedia untuk menyelesaikan LKPD menjadi lebih singkat. Setelah menganalisis hasil yang diperoleh pada siklus I, diperlukan perbaikan untuk memastikan bahwa pembelajaran dapat berjalan secara optimal, sehingga dilanjutkan ke siklus II. Guru menyusun perencanaan pembelajaran dengan mempertimbangkan hasil refleksi dari siklus I, sehingga aspek-aspek yang belum terlaksana pada siklus I dapat diimplementasikan pada siklus II. Guru selanjutnya menyampaikan penjelasan yang lebih rinci mengenai TGT yang akan dilaksanakan oleh peserta didik, dengan tujuan untuk mengurangi pertanyaan yang dapat mengganggu waktu pelaksanaan. Selanjutnya, perlu dilakukan upaya untuk memastikan bahwa indikator yang belum tercapai pada siklus I dapat ditangani pada siklus II dengan harapan hasilnya akan meningkat.

Penelitian ini mengidentifikasi sejumlah masalah dalam pembelajaran, termasuk rendahnya keterlibatan dan minat peserta didik dalam proses belajar serta penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi. Masalah ini mengharuskan guru untuk mengambil peran yang signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengajar harus menganalisis komponen pembelajaran yang meliputi tujuan, sarana prasarana, waktu, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik. Guru harus menyusun rencana pembelajaran yang tepat berdasarkan model dan metode yang diperlukan oleh peserta didik. Di samping itu, pendidik harus mengidentifikasi berbagai media yang inovatif dan beragam untuk mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournaments) dalam pembelajaran Matematika di SD Negeri 1 Tatura Palu berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Model TGT menunjukkan keunggulan dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik, memperkuat kerja sama dan solidaritas dalam kelompok, serta mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Penelitian ini konsisten dengan temuan dari penelitian lain yang dilakukan oleh Munda (2023), yang mengindikasikan bahwa Model Pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki keunggulan yang dapat berfungsi sebagai solusi efektif dalam meningkatkan motivasi peserta didik. Guru harus menerapkan model pembelajaran ini secara tepat dan kreatif untuk mencapai hasil yang maksimal.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VI SD Negeri 1 Tatura Palu. Hasil ini didukung oleh peningkatan aktivitas belajar peserta didik yang terlihat pada setiap indikator di setiap siklusnya. Penelitian ini menunjukkan keberhasilan yang jelas melalui pencapaian keaktifan belajar yang terukur pada setiap siklusnya. Pada siklus I, rata-rata tingkat motivasi belajar tercatat sebesar 47.5%, yang kemudian mengalami peningkatan menjadi 90% sebagai hasil dari perbaikan proses pembelajaran pada siklus II. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat berfungsi sebagai solusi bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

## **Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih kepada pihak sekolah dari SD Negeri 1 Tatura Palu, khususnya dari Guru Pamong, yang telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam pembuatan artikel ini, kepada siswa kelas VI A yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini dan dari Dosen Pembimbing Lapangan yang telah membimbing dalam proses pembuatan penelitian ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Haryanti, N., & Sulistio, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif. In Visipena Journal (Vol. 2, Issue 1). <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Khatoon, S., & Qureshi, H. (2023). *The Impact of Gamification Tools on Reading Comprehension Skills: A Comparative Study of Kahoot! Quizz and Baamboozle of English Language Learners*. *Pakistan Languages and Humanities Review*, 7(IV). [https://doi.org/10.47205/plhr.2023\(7-iv\)16](https://doi.org/10.47205/plhr.2023(7-iv)16)
- Najmi, N., Rofiq, M. H., & Maarif, M. A. (2021). The effect of cooperative learning model type of Teams Games Tournament (TGT) on student's learning achievement. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).
- Nurbiati, Meriyati, & Putra, F. G. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. Nabla Dewantara: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–13.
- Prasetyo, A. D., & Abdur, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>
- Romianto, Rahmaniati, R., & Khunaifi, A. R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Audio Visual Di SDN-4 Pahandut. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, 8(1), 64–72. <https://doi.org/10.33084/jhm.v8i1.2440>
- Setyawan, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 187–193
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Siswa. Edutrainied: *Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 4(2), 8–16. <https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496>
- Vitasari, R., Joharman, & Suryandari, K. C. (2013). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui model problem based learning peserta didik kelas V SD Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendikia PGSD Kebumen*, 4(3), 1–8