

## Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas III SDN Begalon 01 Surakarta

Syifa Ul Husna, Ulifa Khoiru Nikmatul Azwani, Matsuri, Siti Nurhasanah

Universitas Sebelas Maret  
syifaulhusna@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

---

### Abstract

*This research is motivated by the lack of learning innovation in mathematics subjects and the low learning motivation of students. This study aims to improve the learning motivation of grade III students through the application of the cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type in mathematics subjects in the chapter on whole numbers. This study uses a classroom action research design with 26 subjects of grade III students at SDN Begalon 1 Surakarta. The results of the study showed an increase in student learning motivation through the application of the cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type in mathematics subjects. This is evidenced by the results of the study which reflect an increase in the average score of student learning motivation from cycle I of 75.90% with a high category to 86.41% in cycle II with a very high category. Therefore, it can be concluded that the application of the cooperative learning model of the Team Game Tournament (TGT) type to improve student learning motivation is considered effective in creating an interactive and enjoyable learning atmosphere.*

**Keywords:** *learning motivation, team games tournament, mathematics*

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya inovasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika dan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas III melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika bab bilangan cacah. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan jumlah subjek 26 peserta didik kelas III di SDN Begalon 1 Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang mencerminkan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar peserta didik dari siklus I sebesar 75,90% dengan kategori tinggi menjadi 86,41% pada siklus II dengan kategori sangat tinggi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dinilai efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

**Kata kunci:** *motivasi belajar, team games tournament, matematika*

---



## PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini, setiap lembaga pendidikan seharusnya sudah melakukan sebuah pembaharuan atau inovasi untuk menyiapkan peserta didik yang mempunyai SDM yang berkualitas. Hal ini bisa dimulai dengan membuat kreasi dan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Saputri, 2020). Salah satunya dengan menggunakan pendekatan yang banyak digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif. Model ini menekankan pada kerja sama antar peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan kerja sama. Selain itu, Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, memfasilitasi peserta didik dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013:53).

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar diantaranya meliputi faktor dari dalam dan dari luar individu (Syarifuddin, 2015). Faktor dari dalam individu antar lain IQ, motivasi belajar dan ketekunan, sedangkan faktor dari luar individu antara lain dukungan guru, metode pembelajaran guru, serta model mengajar guru dalam melaksanakan pembelajaran. Secara teori, ciri-ciri peserta didik yang memiliki motivasi tinggi ditandai dengan banyak hal, yaitu ulet menghadapi tugas dan kesulitan, menunjukkan minat dan perhatian yang tinggi, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, memiliki rasa percaya diri, memiliki semangat dan tanggung jawab yang tinggi, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Sardiman, 2007: 83). Kedua faktor tersebut harus saling seimbang guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan menumbuhkan motivasi tinggi terhadap peserta didik.

Pembelajaran Matematika banyak diperlukan variasi dalam penggunaan model pembelajaran, baik dalam model pembelajaran, media, maupun sumber belajar. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dapat menarik dan menumbuhkan motivasi peserta didik. Keberhasilan pembelajaran Matematika tergantung dari keberhasilan dalam memotivasi peserta didik untuk secara intensif mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan proses belajar mengajar tidak akan berhasil tanpa adanya sarana prasarana, kurikulum, media, dan sumber belajar. Motivasi belajar yang baik yaitu motivasi yang tumbuh dalam diri peserta didik dan disadari oleh peserta didik. Namun motivasi dari dalam diri, tidak terlepas dari cara yang dapat memberikan dorongan dari luar. (Sardiman : 2007).

Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk menciptakan suasana kompetitif dalam kelompok belajar. *Team Games Tournament* (TGT) menggabungkan unsur permainan dengan elemen kompetisi dalam turnamen kecil, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Melalui model ini, peserta didik diajak untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, berbagi pengetahuan, dan saling membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Keunggulan dari model TGT terletak pada kemampuannya untuk memotivasi peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran tidak hanya membuat suasana belajar lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Selain itu, turnamen yang diadakan dalam TGT mendorong peserta didik untuk berkompetisi secara sehat, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan kerja sama dan tanggung jawab individu dalam kelompok.

Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peranan yang sangat penting yaitu menentukan metode pembelajaran yang efektif dan mendukung peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang berharga. Perhatian guru pada proses pembelajaran di kelas dapat mempengaruhi prestasi dan hasil belajar peserta didik, karena metode pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian penerapan model pembelajaran yang tepat dalam kelas akan membangkitkan semangat peserta didik untuk ikut berperan serta secara aktif dalam pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Matematika Kelas III di SDN Begalon 01 Surakarta.

### METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dengan penelitian tindakan kelas ini peneliti memberikan tindakan kepada subjek yang diteliti yaitu peserta didik kelas III. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart yang merupakan model pengembangan dari model Kurt Lewin. Penelitian Tindakan Kelas menurut Suharsimi dalam Ritonga et al., (2021) adalah suatu pencermatan aktivitas pembelajaran berupa sebuah tindakan yang secara sengaja dimunculkan dan terjadi pada saat yang sama di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Begalon 1 Surakarta pada tanggal 8 – 22 Agustus 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III di SDN Begalon 1 Surakarta tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 26 peserta didik, yakni 15 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan berupa hasil observasi lapangan. Analisis data kuantitatif dikerjakan melalui perhitungan persentase hasil penelitian dengan menggunakan rumus presentase menurut Sugiyono (2017) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- f = Frekuensi yang muncul
- N = Jumlah frekuensi
- P = Angka presentase yang dicari

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menemukan bahwa masih terdapat kurangnya motivasi belajar matematika pada peserta didik kelas III di SDN Begalon 1. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya keaktifan peserta didik saat kegiatan pembelajaran dan kurangnya interaksi antara peserta didik dengan guru yang hanya menggunakan metode ceramah. Peserta didik merasa monoton dan cenderung kurang menyenangkan. Model pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif dapat membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar matematika.

Permasalahan tersebut membuktikan bahwa perlu adanya pembelajaran yang fokus pada peserta didik melalui pemanfaatan penerapan model yang kreatif dan inovatif. Dengan pembelajaran yang menyenangkan guru mampu memberi pengarahan, pembinaan dan juga mendorong peserta didik dalam memotivasi peserta didik (Fauziah, dkk. 2023). Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti sebagai guru menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) dalam proses pembelajaran matematika bab bilangan cacah. Hasil penelitian terdahulu

mengenai penggunaan TGT (*Team Games Tournament*) yang dilakukan oleh Hakim, dkk. (2023) menyatakan bahwa penggunaan TGT (*Team Games Tournament*) sangat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan TGT mampu menciptakan keaktifan peserta didik dalam berpendapat, kerja sama dan senang belajar.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dilaksanakan pada kelas III di SDN Begalon 1 tahun pelajaran 2024/2025. Pelaksanaan penelitian ini terbagi dalam dua siklus, siklus I dan siklus II dilaksanakan masing-masing dalam dua kali pertemuan. Di setiap siklusnya terdiri dari 3 tahapan yakni merencanakan pembelajaran (*plan*), melaksanakan pembelajaran (*do*), dan evaluasi pembelajaran (*see*). Adapun variabel yang diukur adalah motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika bab bilangan cacah.

#### **Pelaksanaan Pra-Siklus**

Sebagai langkah awal sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, peneliti melaksanakan observasi terhadap tingkat motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. Hasil motivasi belajar peserta didik pada pra-siklus menyatakan bahwa masih banyak peserta didik yang motivasi belajar matematikanya masih rendah. Oleh sebab itu, perlu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika melalui penerapan *Team Games Tournament*.

#### **Pelaksanaan Siklus 1**

Pembelajaran dilakukan dengan mengikuti sintaks yang ada pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Pada awal pembelajaran, peserta didik dijelaskan mengenai materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah menggunakan alat peraga edukatif. Beberapa peserta didik diminta untuk mensimulasikan alat peraga tersebut untuk menentukan hasil operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Kemudian memasuki tahap permainan turnamen, peserta didik secara bergantian bermain ular tangga yang didalamnya terdapat soal-soal yang harus dikerjakan peserta didik. Perolehan skor didasarkan pada tingkat kesulitan soal yang terjawab benar.

#### **Pelaksanaan Siklus 2**

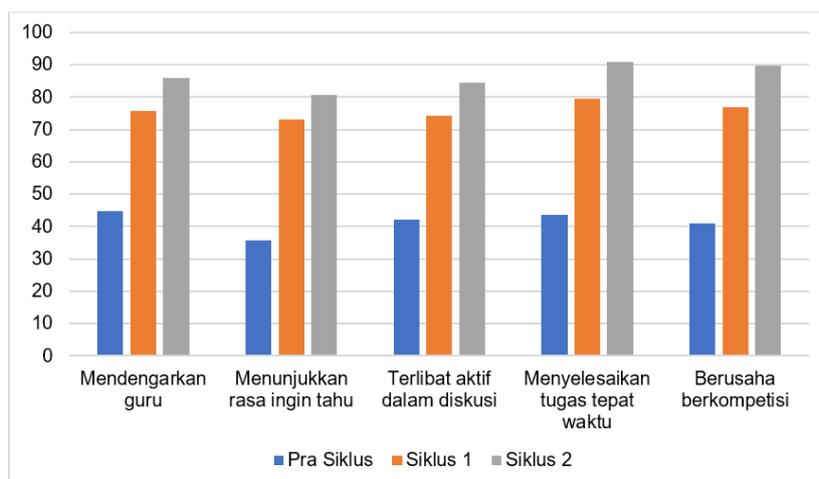
Pembelajaran dilakukan dengan mengikuti sintaks yang ada pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Pada awal pembelajaran, peserta didik dijelaskan mengenai materi perkalian dan pembagian bilangan cacah menggunakan alat peraga edukatif. Beberapa peserta didik diminta untuk mensimulasikan alat peraga tersebut untuk menentukan hasil operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah. Kemudian memasuki tahap permainan turnamen, peserta didik secara bergantian bermain puzzle yang didalamnya terdapat soal-soal yang harus dikerjakan peserta didik. Perolehan skor didasarkan pada kecepatan dan ketepatan mengerjakan soal serta menyusun *puzzle*.

#### **Pembahasan**

Dari hasil penelitian, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran matematika bab operasi hitung bilangan cacah materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah pada siklus I dan materi perkalian dan pembagian bilangan cacah pada siklus II. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang membuat tertarik, menyenangkan dan inovatif. Peserta didik dapat berkompetisi dalam menentukan hasil operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan hasil pada setiap siklusnya. Adapun hasil rekapitulasi rata-rata skor observasi motivasi belajar peserta didik yang telah dilaksanakan yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Rata-rata Skor Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik

Aspek	Skor Rata-rata (%)		
	Pra-Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Mendengarkan guru	44,87	75,64	85,90
Menunjukkan rasa ingin tahu	35,90	73,08	80,77
Terlibat aktif dalam diskusi	42,31	74,36	84,62
Menyelesaikan tugas tepat waktu	43,59	79,49	91,03
Berusaha berkompetisi	41,03	76,92	89,74
	<b>41,54</b>	<b>75,90</b>	<b>86,41</b>



Gambar 1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, ditemukan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 75,90% dengan kategori tinggi. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sudah berjalan dengan baik dan lancar. Namun, ada beberapa peserta didik yang masih kurang aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut karena beberapa peserta didik mungkin terlalu fokus pada aspek kompetisi, sehingga melupakan kerja sama dalam tim yang menyebabkan adanya peserta didik yang terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, kendala yang dihadapi pada siklus I yaitu kurangnya pemahaman peserta didik tentang aturan permainan turnamen. Peserta didik kelas III memerlukan waktu untuk benar-benar memahami aturan permainan sehingga perlu bimbingan yang intensif dari guru. Uraian di atas mengindikasikan bahwa pada siklus I, kriteria ketuntasan minimal penelitian belum terpenuhi, sehingga harus diadakan perbaikan-perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II hampir sama dengan kegiatan pada siklus I, hanya saja pada siklus II guru memberikan perlakuan untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siklus II, didapatkan data rata-rata motivasi belajar peserta didik pada siklus II sebesar 86,41% dengan kategori sangat tinggi. Pada pembelajaran siklus II, kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas sudah menunjukkan motivasi belajar peserta didik lebih baik daripada siklus I. Hal tersebut dikarenakan guru dalam pembelajaran selalu memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi, tidak takut untuk bertanya dan saling membantu dalam menyelesaikan soal pada puzzle maupun saling membantu dalam memahami materi. Untuk meningkatkan kerja sama antar peserta didik, guru membagi menjadi kelompok yang lebih kecil daripada siklus I sehingga kerja sama antar peserta didik dapat dilakukan secara optimal. Selain itu, guru juga mendorong peserta didik

untuk merasa percaya diri dalam memecahkan soal-soal matematika dan memberikan penghargaan untuk usaha peserta didik.

Peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran matematika pada kedua siklus tercermin peningkatan rata-rata skor motivasi belajar peserta didik dari siklus I sebesar 75,90% dengan kategori tinggi menjadi 86,41% pada siklus II dengan kategori sangat tinggi. Hasil ini mengindikasikan bahwa kriteria ketuntasan minimal sudah tercapai. Sehingga penelitian ini dinyatakan berhasil dan siklus tidak dilanjutkan lagi.

### SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil simpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah kelas III di SDN Begalon 1 Surakarta tahun pelajaran 2024/2025. Hal tersebut ditunjukkan dari adanya peningkatan rerata sebesar 75,90% dengan kategori tinggi pada siklus I menjadi 86,41% dengan kategori sangat tinggi pada siklus II.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dinilai efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Implikasi dari penelitian ini yaitu pentingnya penerapan model pembelajaran yang menggabungkan unsur kompetisi dan kerja sama tim untuk merangsang minat dan motivasi peserta didik, terutama dalam mata pelajaran yang sering dianggap sulit seperti matematika. Namun, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengeksplorasi bagaimana TGT dapat diadaptasi dengan lebih spesifik sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Pres
- Arikunto, Suharsimi, 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. RinekaCipta.
- Fauziah, B. F., Liana, D. D., Haryono, H., & Saproni, S. (2023). *Penggunaan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 12 mata pelajaran sosiologi di SMAN 1 Pamarayan*. Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi, 6(1), 492-500.
- Hasan, M. S., & Dian Eka Saputri. (2020). *Pembelajaran PAI berbasis Moving Class di SMP Negeri 1 Gudo Jombang*. Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, 16(2), 113-125.
- Noprianti, I. D., & Syarifuddin, A. (2015). *Pengaruh Penerapan Media Slide Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Ahliyah 2 Palembang*. JIP Jurnal Ilmiah PGMI, 1(1), 1-29.
- Ritonga, R., Iskandar, R., Ridwan, Y., & Aji, R. H. S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Strategi Pengembangan Profesi Guru* (W. Amelia, Ed.). PT Rajawali Buana Pusaka.
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.