



PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V DI SD NEGERI 78 PALEMBANG

Ulfa Leony Aziza^{1*}, Nur Syafarudin², Melinda Puspita Sari Jaya³

^{1*,2,3} Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang

*Email: ulfaleoniaziza@gmail.com, nursyafarudin@univpgri-palembang.ac.id, melindapsj@univpgri-palembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4981>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh positif penerapan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar Matematika siswa kelas V di SD Negeri 78 Palembang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Posttest-Only Control Design*. Sampel penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas VB sebagai kelas kontrol dan Kelas VC sebagai kelas eksperimen yang dipilih dengan menggunakan teknik *Probability sampling* dengan jenis sampel *Simple Random Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner/ angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini berupa kuesioner/ angket berdasarkan indikator motivasi menurut Hamzah B. Uno. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t menggunakan *independent sampel t-test*. Pada hasil *posttest* yang diberikan diperoleh rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 72,00 lebih baik dibandingkan nilai rata-rata pada kelas kontrol 57,04. Hal ini juga dibuktikan melalui uji hipotesis dimana nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 78 Palembang.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Matematika, Sekolah Dasar, *Teams Games Tournament*.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar adalah suatu pondasi utama dalam membangun kemampuan akademik dan juga karakteristik siswa dengan tujuan untuk membentuk pribadi yang berkualitas. (Andayani & Madani, 2023) menyatakan bahwa tahap penting dalam pembentukan karakter dan juga perkembangan siswa ini dimulai dari sebuah pendidikan dasar. Menurut (Ayunda et al., 2024) Proses pendidikan dasar penting bagi perkembangan individu dimana keterampilan dasar seperti membaca, menulis dan berhitung. Pendidikan dasar juga berperan penting dalam menentukan keberhasilan individu menuju kenjengjang pendidikan selanjutnya.

Dalam konteks pendidikan guru berperan penting dalam menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mampu membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Ramadhani dan Muhroji, (Ramadhani & Muhroji, 2022) berpendapat, Guru sebagai pendidik merupakan penentu keberhasilan dalam pendidikan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru perlu mengembangkan metode belajar yang inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut (Hidayana, 2022) Dalam proses belajar motivasi sebagai pendorong peserta didik. Sebab itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menarik agar siswa termotivasi dan memiliki semangat belajar yang tinggi.

Namun kenyataannya, pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi dengan metode ceramah dan penugasan. Menurut (Kristianty & Sulastri, 2021) Metode ini cenderung guru aktif sedangkan siswa pasif. Pola belajar ini dapat menyebabkan siswa cepat merasa jenuh dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar, disebabkan oleh fokus pembelajaran yang lebih berpusat



pada guru yang pada akhirnya mempengaruhi motivasi belajar siswa. Menurut (Jainiyah et al., 2023) guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara optimal. Dengan mengoptimalkan proses pembelajaran yang bervariasi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas, motivasi untuk belajar sangat penting.. Hal ini sejalan dengan pendapat (Listiwani et al., 2024) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tergerak untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung serta terlibat aktif dalam kegiatan belajar. (Rismayantia et al., 2023) juga berpendapat siswa memiliki motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Siswa memiliki motivasi intrinsik, seperti rasa ingin tahu, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari sumber eksternal, seperti dorongan guru dan pengakuan. Alat seperti kuesioner atau angket dengan skala Likert dapat digunakan untuk mengukur motivasi siswa untuk belajar.

Supaya motivasi belajar siswa dapat meningkat guru perlu menciptakan metode pembelajaran yang inovatif. Model yang dapat digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran yaitu model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Menurut (Kurniasih, 2022) model TGT adalah suatu model pembelajaran yang mampu mendukung interaksi belajar dan kerjasama antar siswa secara aktif selama proses belajar mengajar. (Yanti & Yhasmin, 2023) menyatakan keterampilan kolaborasi harus ditingkatkan. Model ini dapat meningkatkan kolaborasi seperti, memfasilitasi diskusi, pemecahan masalah, dan juga bertukar pendapat atau ide terhadap siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dimana siswa berkompetisi antar kelompok dalam menjawab soal yang diberikan. Dalam penerapan model ini siswa diberi kesempatan untuk belajar secara berkelompok dalam formasi heterogen (Nurhikmawati et al., 2024). Proses pembelajaran yang digabung dalam bentuk permainan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. (Astuti et al., 2022) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) juga mampu menimbulkan rasa bertanggung jawab, kolaborasi siswa dalam kelompok, persaingan secara sehat, dan partisipasi aktif siswa dalam belajar. Dalam kegiatan belajar matematika model ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu memahami konsep matematika, menemukan strategi penyelesaian masalah serta mendiskusikan soal bersama.

Beberapa dari penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Armanda et al., 2024) bahwa penggunaan Model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika secara signifikan. Penelitian yang dilakukan oleh (Kifithi & Senen, 2025) juga menunjukan bahwa penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Akan tetapi, sebagian besar dari penelitian tersebut masih fokus pada lingkungan sekolah tertentu dan hasil belajar serta belum mengkaji model TGT di SD Negeri 78 Palembang.

Berdasarkan kegiatan observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti di sekolah SD Negeri 78 Palembang pada guru kelas dan siswa kelas V, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan motivasi belajar khususnya pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut terlihat dari minimnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika serta siswa tampak pasif dan tidak termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung yang dilaksanakan oleh guru kelas. Serta siswa cenderung tidak antusias dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Akibatnya, siswa tidak dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan hasil uraian dari latar belakang diatas, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam konteks pembelajaran matematika di SD Negeri 78 Palembang yang berfokus pada motivasi belajar siswa kelas V. Oleh karena itu, peneliti tertarik dan berusaha untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 78 Palembang”**.



2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen adapun desain dari penelitian yang akan digunakan adalah *Posttest-Only Control Design*. Menurut Sugiyono (2023, h. 115) *Posttest-Only Control Design* merupakan desain yang dibagi menjadi dua kelompok yang dipilih secara random. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar Matematika siswa kelas V di SD Negeri 78 Palembang. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 78 Palembang pada semester ganjil tahun ajaran 2026. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas V dengan sampel penelitian yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih secara random dengan teknik pengambilan sampel *Probability sampling* dengan jenis sampel yaitu *Simple Random Sampling*. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan variabel terikatnya yaitu motivasi belajar matematika siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Kuesioner atau angket dan dokumentasi dengan instrumen penelitian berupa kuesioner atau angket yang dirancang berdasarkan indikator motivasi menurut Uno. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh positif model model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar Matematika siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi siswa dalam belajar matematika dikelas yang menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*), serta dikelas yang tidak tidak menggunakan model tersebut. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada proses pembelajaran di SD Negeri 78 Palembang. Motivasi adalah dorongan yang timbul dari dalam diri maupun luar diri siswa untuk melakukan sesuatu (Sazidah, 2023). Selain itu, motivasi juga merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar (Miladiyah et al., 2023). Hal ini juga sejalan dengan teori motivasi yang disampaikan oleh (Uno, 2024) bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa. Maka, motivasi dapat disimpulkan sesuatu yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, keaktifan siswa, siswa tidak pasif serta siswa merasa antusias dalam belajar khususnya pada pelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh sebagian siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan selama 6 kali pertemuan pada kelas eksperimen diketahui bahwa setiap pertemuan beberapa indikator semakin tercapai dan siswa yang berpartisipasi pada setiap indikator juga bertambah setelah diberikan perlakuan model TGT (*Teams Games Tournament*) hal ini lebih baik dibandingkan pada kelas kontrol yang mencapai hanya 5 indikator sedangkan indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar masih belum optimal. Pada penelitian ini, peneliti menghasilkan data yang berupa data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data *posttest* pada penelitian ini berupa 18 butir-butir pernyataan kuesioner/angket yang telah dilakukan uji validitas dan juga uji reliabilitas terlebih dahulu. *Posttest* diberikan diakhir pertemuan setelah diberikan perlakuan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada kelas eksperimen dan metode ceramah dan penugasan pada kelas kontrol.

a. Hasil *Posttest*

Tabel 1. Hasil Rata-Rata Skor Total *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Skor Total	Rata-Rata
Kelas Eksperimen	25	1800	72,00
Kelas Kontrol	26	1483	57,04

Berdasarkan hasil analisis data skor total jawaban siswa yang dapat dilihat pada tabel diatas pada kelas kontrol skor total memperoleh nilai sebesar 1483 dengan rata-rata perhitungan sebesar 57,04.

Sedangkan pada kelas eksperimen memperoleh skor total sebesar 1800 dengan rata-rata perhitungan sebesar 72,00. Maka dengan perbandingan ini menunjukkan bahwa rata-rata pada kelas



eksperimen jauh lebih besar dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas yang diberikan perlakuan dan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil data diatas, maka penggunaan model TGT (*Teams Games Tournamen*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V.C sebagai kelas eksperimen.

Tabel 2. Hasil Persentase *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nama Siswa Kelas Kontrol	Persentase	Kategori	Nama Siswa Kelas Eksperimen	Persentase	Kategori
1	ABA	50%	Rendah	AZD	78.9%	Tinggi
2	AS	73.3%	Tinggi	AHA	84.4%	Sangat Tinggi
3	AM	47.8%	Rendah	AFN	86.7%	Sangat Tinggi
4	ANM	80%	Tinggi	APS	68.9%	Tinggi
5	KFR	47.8%	Rendah	CPQ	66.7%	Tinggi
6	MIR	77.8%	Tinggi	EF	86.7%	Sangat Tinggi
7	MR	45.6%	Sangat Rendah	KKA	86.7%	Sangat Tinggi
8	MMB	73.3%	Tinggi	MI	82.2%	Sangat Tinggi
9	MAF	70%	Tinggi	MAT	68.9%	Tinggi
10	MCN	74.4%	Tinggi	ML	76.7%	Tinggi
11	MF	77.8%	Tinggi	MQS	84.4%	Sangat Tinggi
12	NLP	78.9%	Tinggi	MR	91.1%	Sangat Tinggi
13	NAD	62.2%	Sedang	MRA	67.8%	Tinggi
14	NPY	58.9%	Sedang	MWA	75.6%	Tinggi
15	NA	65.6%	Sedang	MRS	65.6%	Sedang
16	NHA	72.2%	Tinggi	SIP	76.7%	Tinggi
17	NAM	61.1%	Sedang	MAS	83.3%	Sangat Tinggi
18	RP	57.8%	Sedang	MRA	77.8%	Tinggi
19	RJS	62.2%	Sedang	MZA	71.1%	Tinggi
20	SA	61.1%	Sedang	NZ	84.4%	Sangat Tinggi
21	TS	56.7%	Rendah	PO	78.9%	Tinggi
22	MVU	65.6%	Sedang	RFH	93.3%	Sangat Tinggi
23	MH	47.8%	Rendah	RUZ	83.3%	Sangat Tinggi
24	AT	51.1%	Rendah	RS	87.8%	Sangat Tinggi
25	KN	55.6%	Rendah	SPS	92.2%	Sangat Tinggi
26	WAP	73.3%	Tinggi			

Dari analisis data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dihitung menggunakan persentase, diketahui pada kelas kontrol terdapat 1 orang berada pada kategori sangat rendah, 7 orang siswa berada pada kategori rendah, 8 orang siswa berada pada kategori sedang, dan 10 orang siswa berada pada kategori tinggi. Sedangkan pada kelas eksperimen 13 orang siswa berada pada kategori sangat tinggi, 11 orang siswa berada pada kategori tinggi dan hanya 1 orang siswa berada pada kategori sedang. Pada kelas eksperimen hampir semua siswa mencapai kategori sangat tinggi dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah maupun sangat rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan model TGT (*Teams Games Tournamen*) berpengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 78 Palembang.



b. Hasil Uji Asumsi

1) Uji Normalitas Data

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality		Kelas		<i>Shapiro-Wilk</i>		
				Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Post-Test Kelas Eksperimen			.946	25	.208
	Post-Test Kelas Kontrol			.935	26	.102

Sumber Data: spss versi 26

Berdasarkan hasil dari uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* menggunakan spss versi 26 maka memperoleh nilai signifikan dari kelas eksperimen sebesar $0,203 > 0,05$ sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai signifikan sebesar $0,102 > 0,05$. Berdasarkan hasil dari olah data diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan kelas eksperimen dan nilai signifikan kelas kontrol lebih besar dari 0,05 sehingga data diatas dinyatakan berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas Data

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	3.091	1	49	.085
	Based on Median	2.588	1	49	.114
	Based on Median and with adjusted df	2.588	1	47.993	.114
	Based on trimmed mean	3.110	1	49	.084

Sumber Data: spss versi 26

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan uji levene pada tabel diatas, dapat dilihat nilai signifikan sebesar $0,085 > 0,05$ karena nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan data varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, data diatas dinyatakan berdistribusi normal dan bersifat homogenitas sehingga bisa melanjutkan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji-t (*independent sampel t-test*).

3) Uji Hipotesis

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed).	
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	3.091	.085	6.077	49	.000	
	Equal variances not assumed			6.111	46.332	.000	

Sumber Data: spss versi 26

Hasil dari pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan uji levene dengan *independent samples test* yang dapat dilihat pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Karena nilai signifikan yang diperoleh setelah pengujian hipotesis lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 78 Palembang.



Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 78 Palembang dengan populasi berjumlah 103 orang yaitu keseluruhan kelas V yang mencakup empat kelas. Sedangkan sampel penelitian berjumlah 51 orang dimana peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas V.B sebagai kelas kontrol dan V.C. sebagai kelas eksperimen. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan melihat adakah pengaruh dari penggunaan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 78 Palembang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian *Posttest-Only Control Design*. Pada jenis penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana peneliti hanya memberikan *posttest* pada akhir pertemuan dan membandingkan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Matematika, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan yaitu hanya metode ceramah dan penugasan.

Hasil dari penelitian dan pengelolaan data yang dilakukan oleh peneliti, menyatakan bahwa adanya pengaruh positif terhadap motivasi belajar Matematika siswa kelas V yang diberikan perlakuan model TGT (*Teams Games Tournament*). Berdasarkan hasil data *posttest* motivasi belajar siswa ini meningkat pada kelas eksperimen dengan memperoleh nilai rata-rata 72,00 dimana nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata pada kelas kontrol yang hanya menyentuh nilai rata-rata sebesar 57,04. Maka, berdasarkan hasil diatas terbukti bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Selain itu peneliti juga melakukan pengujian hipotesis untuk melihat perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan *spss* versi 26 dengan pengujian Uji-t (*independent sampel t-test*) dan menghasilkan data dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 78 Palembang.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 78 Palembang. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Uno bahwa motivasi belajar siswa timbul karena adanya faktor internal dan eksternal hal ini dapat dilihat dari tingginya skor pada indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar pada hasil *posttest* siswa.

Hasil dari penelitian ini juga sejalan dengan hasil dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Rismayani Armin dan Astuti (2021) dengan judul penelitian Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. Dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri GU.

Kemudian penelitian dari Fauziah Azzuardini Ginting (2021) dengan judul Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Berdasarkan Gender Siswa Sekolah Dasar. Dimana pada hasil penelitiannya menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian dari Muh. Nurhidayat, Nurhaedah, dan Hamzah Pagarra (2021) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar kelas IV. Dengan hasil penelitian terdapat pengaruh positif setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa kelas IV. Berdasarkan pembahasan diatas maka hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 78 Palembang.



4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) efektif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika hal ini dapat dilihat dari hasil *posttest* kelas eksperimen yang menyentuh angka 72,00 dimana lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol yang hanya sebesar 57,04 . Selain itu, hasil uji hipotesis dengan pengujian Uji-t (*independent sampel t-test*) diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ nilai signifikan ini lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga mengindikasikan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 78 Palembang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, T., & Madani, F. (2023). Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa di Pendidikan Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 924–930. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402>
- Armanda, R. (2024). *Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)*. 4(3), 8358–8369.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Ayunda, V., Jannah, A. M., & Gusmaneli, G. (2024). Metode Pembelajaran yang Efektif dalam Pendidikan Dasar. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(3), 259–273. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.139>
- Hidayana, A. F. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV MI Nurul Ulum Madiun. *Jurnal Paradigma*, 14(1), 195–210.
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Kifthi, M., & Senen, A. (2025). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament dan Team Assisted Individualization terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 14(4), 7009–7024.
- Kristianty, D., & Sulastri, S. (2021). Pengaruh Metode Ceramah Dan Dialog Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal MADINASIKA Manajemen dan Keguruan*, 3(1), 21–30. <http://ejurnalunma.ac.id/index.php/madinasika>
- Kurniasih, W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Koordinasi Pada Siswa Kelas Xi-a1 Sma Negeri 1 Manyaran. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(4), 503–512. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i4.1681>
- Listiawani, Z., Berlian, M., Anwar, A., & Vebrianto, R. (2024). Pengembangan Instrumen untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8836–8844. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5151>
- Miladiyah, F., Ikrom, I., & Raharjo, R. (2023). Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Masa Reopening. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 7811–7816. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2487>
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35–41. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310>
- Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855–4861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960>



- Rena Rismayantia, Muhammad Aththar Rayhanb , Qois Khairullah El Adzimc, L. A. F. (2023). Pengaruh motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik terhadap. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 251–261.
- Sazidah, dkk. (2023). Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 829–838.
- Uno, B. H. (2024). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. PT Bumi Aksara.
- Yanti, Yulia Eka; Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62–68.