

Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Kelas III SD

Nurhalizah¹, Jhonas Dongoran²

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Katolik Santo Thomas Medan
Email: nurhaliza2018@gmail.com

Abstrak

Motivasi diartikan sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan (*feeling*) dan didahului dengan adanya tanggapan terhadap adanya tujuan. TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan peserta didik dalam bentuk tim untuk mengumpulkan poin untuk tim mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik kelas III SDN 060879 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan tahapan *planning* (perencanaan), *acting* (pelaksanaan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi). Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 060879 Medan Timur, dengan sampel sebanyak 25 peserta. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu Instrumen angket motivasi belajar matematika peserta didik. Prosedur analisis yang digunakan berupa data kuantitatif. Hasil penelitian siklus I didapat rata-rata hasil angket motivasi belajar matematika peserta didik sebesar 71,6% termasuk kedalam kategori tinggi, kemudian setelah dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II hasil angket mengalami peningkatan menjadi 83,6% yang mana masuk dalam kategori tinggi. Dari hasil angket tersebut motivasi belajar matematika peserta didik telah meningkat dengan pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe *Times Game Tournament* (TGT).

Kata kunci: Motivasi Belajar, Matematika, Teams Game Tournament (TGT), PTK

Abstract

Motivation is a change in energy within a person characterized by the emergence of feelings and preceded by a response to a goal. TGT is a cooperative learning model that combines learners in teams to collect points for their teams. This study aims to determine the increase in mathematics learning motivation of third-grade students of SDN 060879 through the Teams Game Tournament (TGT) type cooperative learning model. This type of research is classroom action research (PTK), which consists of the stages of planning, acting, observing, and reflecting. This research was conducted in class III of SD Negeri 060879 East Medan, with a sample of 25 participants. The research instrument used was a questionnaire for students' math learning motivation. The analysis procedure used is quantitative data. The results of the first cycle research obtained the average results of the questionnaire of students' mathematics learning motivation of 71.6% included in the high category. Then, after several improvements in cycle II, the questionnaire results increased to 83.6%, which is in the high category. From the results of the questionnaire, the students' motivation to learn mathematics has increased by implementing the Times Game Tournament (TGT) type cooperative learning model.

Keywords: Learning Motivation, Mathematics, Teams Game Tournament (TGT), PTK

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran krusial dalam membentuk karakter manusia. Melalui sistem pendidikan yang terstruktur, diharapkan lahir generasi unggul yang mampu beradaptasi dalam kehidupan sosial, berbangsa, dan bernegara (Nurhayati et al., 2018). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai upaya terencana untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kompetensi yang diperlukan bagi diri dan masyarakat (Larasati & Widiarto, 2024).

Proses pembelajaran merupakan inti dari pendidikan. Belajar merupakan transformasi internal yang memengaruhi perilaku melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman. (Setiani et al., 2019). Konsep ini menekankan hubungan simbiosis antara pengajar dan pelajar (Susanto, 2016). Meskipun belajar merupakan aktivitas universal, menjaga konsistensi dalam pembelajaran seringkali menjadi tantangan. Pembentukan kebiasaan belajar yang teratur dapat meningkatkan motivasi akademik (Kossahdasabitah & Haerudin, 2022). Dalam hal ini yang menjadi peran utamanya adalah pendidik dan peserta didik.

Guru berperan sebagai fasilitator yang perlu menciptakan strategi pengajaran inspiratif. Guru harus mampu merangsang minat belajar melalui pendampingan dan stimulasi kreatif (Apridani et al., 2022). Suhudi et al. (2024) mengidentifikasikan lima parameter motivasi belajar: (1) ketekunan belajar, (2) ketekunan dalam menghadapi tantangan, (3) minat dan ketajaman belajar, (4) keberhasilan dalam belajar dan (5) kemandirian dalam belajar. Menurut Yuliawati (2020), mendefinisikan motivasi sebagai dorongan psikologis yang bersumber dari internal maupun eksternal. Motivasi berfungsi sebagai penggerak utama dalam aktivitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sardiman, 2014). Menurut Slavin (2015), motivasi diartikan sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan (feeling) dan didahului dengan adanya tanggapan terhadap adanya tujuan. Didukung oleh pendapat Lomu & Widodo (2018) yang mengatakan bahwa motivasi dan disiplin belajar yang tinggi dengan sendirinya membuat peserta didik dengan kesadaran penuh belajar dengan sendirinya tanpa adanya dorongan atau perintah dari pihak tertentu karena ia merasa bahwa belajar sudah menjadi hal yang biasa sehingga perilaku belajar lebih eksploratif, percaya diri, kreatif, dan mampu mengambil keputusan sendiri.

Namun pada kenyataannya dari hasil observasi yang dilakukan di kelas III di SDN 060879 Medan Timur, ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik masih rendah terutama pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang terlihat kurang

memperhatikan guru ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik masih kurang serius saat guru menjelaskan materi, saat proses pembelajaran ada beberapa peserta didik yang tidak antusias saat diberikan tugas oleh guru, peserta didik masih kurang berani dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, peserta didik kurang berani dalam mengeluarkan pendapat, peserta didik kurang menunjukkan minat dalam belajar, dan dikelas banyak peserta didik yang masih suka main-main saat proses pembelajaran. Terutama pada mata pelajaran Matematika banyak peserta didik yang merasa bosan karena peserta didik merasa bahwa materi Matematika begitu sulit dan kurang menarik perhatian peserta didik. Kurangnya motivasi belajar matematika peserta didik didasarkan oleh metode pembelajaran yang dilakukan guru kurang dapat menarik perhatian peserta didik dan tidak dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Saat proses pembelajaran seorang guru juga dituntut untuk menjadi imajinatif yang dapat merancang metode pembelajaran yang menarik.

Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar peserta didik dapat lebih aktif, kreatif dan menyenangkan saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Suprijono (2016), model pembelajaran merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan sistem pembelajaran berkelompok dan memiliki beberapa teknik. Salah satu model pembelajaran berkelompok yang dapat diterapkan guru yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Slavin (2015) menyatakan bahwa Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh murid tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran murid sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Terdapat kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Model pembelajaran ini juga membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik. Dalam pembelajarannya membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Seorang pendidik dalam menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Game*

Tournament) harus dapat memperhatikan keadaan peserta didik dalam kelas. Selain itu, pendidik harus mampu membuat suasana kelas menjadi tidak tegang dan peserta didik mampu menjawab dengan benar (Soimin, 2018).

Implementasi TGT meliputi empat tahap utama: (1) presentasi materi, (2) pembentukan kelompok belajar, (3) penyelenggaraan kompetisi permainan edukatif, dan (4) pemberian apresiasi kepada kelompok berprestasi (Musdalipa et al., 2022). Panuntun (2020) mengemukakan model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah dilakukan aktivitas belajar dengan permainan yang di rancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK digunakan sebagai instrumen evaluasi diri pendidik untuk menganalisis praktik pembelajaran, mengidentifikasi masalah, dan merancang solusi perbaikan (Sanjaya, 2019). Pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dilakukan melalui beberapa langkah yang diambil dalam tiap siklus yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Adapun dari setiap siklus terdiri dari beberapa langkah perbaikan yang disusun secara sistematis dan mengarah pada pemecahan masalah atau peningkatan kegiatan pengembangan. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 060879 Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III sebanyak 25 peserta didik yang terdiri dari 10 laki-laki dan 15 perempuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket motivasi belajar matematika peserta didik yang berfungsi untuk mengukur peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adapun prosedur analisis yang digunakan adalah analisis data kuantitatif, yang bertujuan untuk menghitung persentase peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik pada materi luas permukaan bidang dan volume benda dalam satuan tidak baku. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai keefektivan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran matematika di kelas III UPT SDN 060879 Medan Timur, yang mencakup materi luas permukaan bidang dan volume benda dalam satuan tidak baku. Berdasarkan hasil evaluasi dan pengamatan selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam motivasi belajar dari pra siklus sampai dengan siklus II. Sebelumnya, motivasi belajar peserta didik sangatlah rendah, setelah diterapkan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT), motivasi belajar peserta didik meningkat secara signifikan. Berikut deskripsi tiap siklus dan hasil dari penelitian yang didapatkan:

Pra Siklus

Pada pra siklus dilaksanakan kegiatan observasi pembelajaran kelas III SDN 060879. Dari hasil observasi ditemukan bahwa masih terdapat peserta didik yang tidak antusias saat diberikan tugas oleh guru, serta di kelas banyak peserta didik yang masih suka bermain-main saat proses pembelajaran. Hal tersebut yang menjadi salah satu alasan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*), dan guru hanya memberikan tugas-tugas yang ada pada buku paket, tanpa menggunakan model, metode, dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), dan refleksi (*reflecting*). Pada siklus I menunjukkan bahwa motivasi peserta didik terlihat sudah meningkat, hal ini diketahui dari semangat mereka mengerjakan LKPD, serta peserta didik juga antusias dalam melakukan tournament dengan berlomba-lomba menyelesaikan soal yang telah tersedia di kartu permainan. Selama tindakan pada siklus pertama berlangsung, peneliti melakukan pengamatan serta menganalisa hasil angket motivasi belajar peserta didik. Selain itu, peneliti juga merefleksikan apa saja yang harus diperbaiki baik dari kegiatan pembelajaran, LKPD, ataupun soal yang ada di dalam kartu permainan. Berbagai kekurangan dalam proses pembelajaran pada siklus I akan diperbaiki pada

siklus ke II, agar pembelajaran berlangsung secara maksimal. Hasil analisis angket motivasi belajar matematika peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Analisis Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Siklus I

No	Indikator Motivasi Belajar Matematika	Persentase	Kategori
1	Ketekunan dalam belajar	73,5%	Tinggi
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	78,5%	Tinggi
3	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	68,3%	Cukup
4	Berprestasi dalam belajar	67,8%	Cukup
5	Mandiri dalam belajar	69,5%	Cukup
Rata-Rata Persentase Skor		71,6%	Tinggi

Berdasarkan analisis hasil angket motivasi belajar matematika peserta didik pada siklus I yang dapat dilihat pada tabel 4.1, tampak bahwa kelima indikator motivasi belajar matematika peserta didik memperoleh hasil persentase yang berbeda-beda. Pada indikator ketekunan dalam belajar diperoleh persentase 73,5% yang mana masuk dalam kategori tinggi, lalu untuk indikator ulet dalam menghadapi kesulitan diperoleh persentase sebesar 78,5% dengan kategori tinggi, kemudian pada indikator keempat yaitu minat dan ketajaman perhatian dalam belajar didapat hasil persentase sebesar 68,3% yang mana masuk dalam kategori cukup, selanjutnya pada indikator keempat yaitu berprestasi dalam belajar diperoleh hasil sebesar 67,8% dengan kategori cukup, dan untuk indikator terakhir dari motivasi belajar matematika yaitu mandiri dalam belajar diperoleh persentase sebesar 69,5% masuk dalam kategori cukup. Sehingga diperoleh hasil rata-rata persentase skor dari kelima indikator motivasi belajar matematika peserta didik sebesar 71,6% yang masuk dalam kategori tinggi. Jadi, dari hasil tersebut didapat bahwa motivasi belajar matematika peserta didik pada siklus I telah masuk dalam kategori tinggi. Namun, masih terdapat hal-hal yang perlu perbaikan seperti kurangnya pemahaman peserta didik tentang aturan permainan turnamen, serta LKPD yang digunakan kurang menarik dan tidak berbasis proyek, sehingga pembelajaran kurang bermakna.

Siklus II

Pada siklus II dilakukan perbaikan mengenai kesalahan apa saja yang terjadi pada siklus I. Tahapan pelaksanaan siklus II sama seperti siklus I yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), dan refleksi (*reflecting*). Kegiatan pada Siklus II menunjukkan keberhasilan yang cukup positif, efektif, dan maksimal dalam pembelajaran. Motivasi belajar matematika peserta didik telah sesuai dengan yang diharapkan karena pada siklus kedua proses pembelajaran dilakukan lebih efektif karena guru telah memberikan LKPD yang berbasis proyek sehingga, peserta didik semangat dalam mengerjakannya, kemudia dengan adanya pembelajaran berbasis

game atau TGT peserta didik lebih kompetitif dan bersaing dengan cerdas, dengan begitu motivasi belajar matematika mereka juga meningkat signifikan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika berlangsung secara efektif dan hasil motivasi belajar matematika peserta didik dapat meningkat secara maksimal.

Dengan penerapan model pembelajaran TGT tidak hanya membuat peserta didik yang berkemampuan akademis tinggi aktif dalam pembelajaran tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik rendah juga ikut aktif dan memiliki peran penting dalam kelompok. Model pembelajaran TGT juga dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik. Selain itu, peserta didik juga menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Hasil analisis data angket motivasi belajar matematika peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Analisis Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Siklus II

No	Indikator Motivasi Belajar Matematika	Persentase	Kategori
1	Ketekunan dalam belajar	88%	Sangat Tinggi
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	81,8%	Tinggi
3	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	81,2%	Tinggi
4	Berprestasi dalam belajar	82,2%	Tinggi
5	Mandiri dalam belajar	83,2%	Tinggi
Rata-Rata Persentase Skor		83,6%	Tinggi

Berdasarkan analisis hasil angket motivasi belajar matematika peserta didik yang telah dilakukan dengan bukti data yang dapat dilihat pada tabel 4.2, tampak bahwa dari 5 indikator motivasi belajar matematika peserta didik seluruhnya berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi. Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa pada indikator motivasi belajar matematika peserta didik yang pertama yaitu ketekunan dalam belajar didapat hasil sebesar 88% dimana masuk dalam kategori sangat tinggi. Kemudian, pada indikator kedua yaitu ulet dalam menghadapi kesulitan diperoleh hasil persentase sebesar 81,8% yang masuk dalam kategori tinggi. Lalu, pada indikator ketiga yang merupakan minat dan ketajaman perhatian dalam belajar didapat hasil persentase sebesar 81,2% termasuk kategori tinggi. Selanjutnya, indikator keempat ialah berprestasi dalam belajar didapat hasil sebesar 82,2% masuk dalam kategori tinggi. Dan untuk indikator kelima yaitu mandiri dalam belajar diperoleh persentase sebanyak 83,2% yang mana masuk dalam kategori tinggi. Dari keseluruhan indikator tersebut didapat

hasil rata-rata persentase skor yaitu 83,6% yang mana motivasi belajar matematika peserta didik dapat dikategorikan tinggi.

Berdasarkan paparan diatas, upaya peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik pada siklus II memperoleh hasil yang baik. Oleh karena itu, pada Siklus II peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik lebih baik dari Siklus I. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik. Tercapainya indikator keberhasilan penelitian menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas ini dapat diakhiri dengan dua Siklus.

Dilihat dari hasil angket motivasi belajar matematika peserta didik pada siklus I, setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) didapat hasil persentase sebesar 71,6% yang telah masuk dalam kategori tinggi. Kemudian, dari refleksi siklus I ditemukan hal-hal yang perlu diperbaiki pada siklus II yaitu kurangnya pemahaman peserta didik tentang aturan permainan turnamen, serta juga LKPD yang digunakan kurang menarik dan tidak berbasis projek, sehingga pembelajaran kurang bermakna. Lalu, pada siklus II hasil persentase angket motivasi belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan yaitu sebesar 83,6% termasuk kedalam ketegori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan, berdasarkan hasil observasi dan angket motivasi belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan motivasi belajar di kelas III SDN 060879. Peningkatan motivasi belajar ini terjadi karena penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT).

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Larasati & Widiarto (2024) yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Mata Pelajaran IPAS Kelas V” dari penelitian ini ditemukan bahwa hasil persentase rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 78,3% termasuk dalam kategori tinggi, dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 82,3% masuk dalam kategori sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini diakibatkan karena penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament*.

Konsistensi temuan ini selaras dengan teori Sultan & Ruslan (2021) yang menyatakan bahwa motivasi belajar yang kuat menciptakan kondisi belajar optimal. Indikatornya terlihat dari antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelajaran, peningkatan rasa ingin tahu, serta keseriusan dalam memahami materi. Motivasi ini juga mendorong inisiatif belajar mandiri dan usaha maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut, Larasati & Widiarto (2024) menegaskan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* sangat menarik

dan menyenangkan untuk siswa karena saat proses pembelajaran berlangsung siswa akan terlibat aktif dan memudahkan siswa memahami materi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik, hal ini dapat dilihat dari hasil angket pada siklus I dan II. Pada siklus I rata-rata hasil angket motivasi belajar matematika peserta didik sebesar 71,6% termasuk kedalam kategori tinggi, kemudian setelah dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II hasil angket mengalami peningkatan menjadi 83,6% yang mana masuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut indikator ketuntasan motivasi belajar peserta didik telah berhasil terpenuhi, karena hasil angket telah melebihi 70,00% dengan kategori tinggi. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas III di UPT SD Negeri 060879 Medan Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Apridani, W. ., Nerita, S., & Sari, L. . (2022). The Relationship of Students Learning Motivation with Biology Learning Outcomes for Class XI. *Journal of Biology Education Research (JBER)*, 3(1), 39–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.55215/jber.v3i1.4649>
- Kossahdasabitah, A., & Haerudin. (2022). Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 73–81.
- Larasati, T. S., & Widiarto, T. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 7(1), 11–19. <https://doi.org/10.35473/jnctt.v7i1.2600>
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siwa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 745–751. <https://doi.org/10.24114/niaga.v8i3.15573>
- Musdalipa, Razak, F., & Alam, A. J. (2022). *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Mitra Cendekia Media.
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Vol. III No. I*.
- Panuntun, F. (2020). *Journal of Sport Coaching and Physical Education Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada Siswa Kelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara Abstrak*. 5(1), 19–23.

- Sanjaya, W. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Sardiman, A. . (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo.
- Setiani, F., Jayadi, J., & Setyaningsih, S. (2019). Pengaruh Perhatian Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Sma Negeri 2 Sampit. *Jurnal Paedagogie Media Kependidikan, Keilmuan Dan Keagamaan*, 7(1), 48–55.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Soimin, A. (2018). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Suhudi, S., Radeswandri, R., Herlinda, H., & Vebrianti, R. (2024). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Siswa: Kuesioner. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 9(I), 83–95. <http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala>
- Sultan, M. A., & Ruslan, R. (2021). *Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19 di SDN 273 Anabanua Kabupaten Wajo Pendahuluan*. 11(2), 93–99.
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Belajar.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Yuliawati, A. A. N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (teams games tournament) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 322–334. [https://doi.org/Educational Developmenthttps://doi.org/10.5281/zenodo.5256868](https://doi.org/EducationalDevelopmenthttps://doi.org/10.5281/zenodo.5256868)