

# MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD: *SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW*

Ni Putu Ayu Gita Purwantini<sup>1</sup>, I Putu Pasek Suryawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

Corresponding e-mail: [ayu.gita.purwantini@student.undiksha.ac.id](mailto:ayu.gita.purwantini@student.undiksha.ac.id)

Copyright © 2026 The Author



This is an open access article

Under the Creative Commons Attribution Share Alike 4.0 International License

DOI: [10.53866/jimi.v6i1.1274](https://doi.org/10.53866/jimi.v6i1.1274)

## Abstrak

Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada penguatan motivasi belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji literatur mengenai penerapan model TGT dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *systematic literature review*. Penelusuran artikel dilakukan melalui Google Scholar pada rentang tahun 2021–2025 dengan menggunakan kata kunci yang relevan. Dari proses seleksi, diperoleh 15 artikel yang dianalisis. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar umumnya dikaitkan dengan peningkatan motivasi belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok dan unsur permainan. Kajian ini juga menunjukkan adanya variasi penerapan model TGT dalam berbagai penelitian yang ditelaah. Berdasarkan temuan tersebut, model TGT dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar untuk mendukung motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament*, Motivasi Belajar Matematika, Siswa Sekolah Dasar, *Systematic Literature Review*

## *The Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in Improving Primary School Students' Motivation to Learn Mathematics: A Systematic Literature Review*

### Abstract

*Mathematics learning in elementary schools not only focuses on academic achievement but also on strengthening students' learning motivation. One of the learning models used in mathematics instruction is the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type. This study aims to review the literature on the implementation of the TGT model in elementary school mathematics learning, particularly concerning students' learning motivation. The research method employed is a systematic literature review. Article searches were conducted through Google Scholar for the years 2021–2025 using relevant keywords. From the selection process, 15 articles were analyzed. The findings indicate that the implementation of the TGT model in elementary mathematics learning is generally associated with increased students' learning motivation through learning activities that involve group cooperation and game elements. The review also shows variations in the application of the TGT model across the studies examined. Based on these findings, the TGT model can be utilized as an alternative in elementary mathematics learning to support students' learning motivation.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament, Mathematics Learning Motivation, Elementary School Students, Systematic Literature Review*

## 1. Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan sejak dini karena tidak hanya melatih kemampuan berhitung siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta membekali mereka dengan kemampuan bekerja sama dan keterampilan dalam memecahkan berbagai permasalahan kehidupan sehari-hari (Sianipar et al., 2024). Dengan kata lain, matematika bukan hanya sekadar angka dan rumus, tetapi juga sarana untuk membentuk pola pikir yang terstruktur dan kompetensi hidup yang relevan (Kasim et al., 2024). Namun kenyataannya, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang menarik bagi siswa (Sari et al., 2025). Persepsi negatif ini tidak hanya membuat siswa enggan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, tetapi juga dapat menimbulkan kecemasan terhadap matematika yang pada akhirnya memengaruhi motivasi serta hasil belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor penting agar siswa senantiasa antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Pramesiti et al., 2024). Seseorang akan berhasil dalam belajar apabila muncul keinginan kuat dari dalam dirinya untuk belajar. Motivasi belajar sendiri adalah dorongan atau hasrat internal seseorang untuk melakukan kegiatan belajar demi mencapai tujuan belajar (Widiani et al., 2023). Oleh karena itu, kegiatan belajar pada siswa sebaiknya muncul dari kemauan sendiri, bukan karena paksaan. Paksaan dalam belajar justru dapat menurunkan motivasi siswa. Pembelajaran yang didasari oleh motivasi internal cenderung menghasilkan proses belajar yang lebih bermakna dan berkelanjutan bagi siswa. Kurangnya motivasi sering disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode pengajaran yang monoton sehingga siswa merasa mata pelajaran mudah dan tidak perlu dipelajari lebih dalam (Rosiana Dewi et al., 2024). Kondisi ini membuat siswa kehilangan semangat belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka (Nurhalizah & Dongoran, 2025). Salah satu strategi yang efektif adalah penggunaan pembelajaran kooperatif dan berbasis permainan, yang dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar matematika.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Sari et al., 2025). Model TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam tim yang dipadukan dengan unsur kompetisi melalui permainan akademik dan turnamen. Dalam pelaksanaannya, setiap siswa berpartisipasi aktif dalam permainan bersama anggota tim untuk memperoleh poin yang akan disumbangkan bagi kelompoknya (Marhum & Mulyani, 2025). Unsur permainan yang terdapat dalam model ini sangat cocok dengan karakteristik siswa di sekolah dasar yang memiliki jiwa bermain sangat besar dan mengubah pola pembelajaran yang cenderung monoton menjadi lebih variatif, serta membantu mengubah pola pikir siswa agar tidak mudah merasa bosan selama proses belajar berlangsung (Triana Putri et al., 2024). Dengan demikian, model TGT tidak hanya mengajarkan materi, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi.

Berbagai penelitian telah mengkaji pengaruh penerapan model TGT terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas belajar yang melibatkan interaksi sosial, permainan edukatif, dan penghargaan terhadap prestasi kelompok. Meskipun demikian, hasil dan temuan penelitian tersebut masih tersebar di berbagai jurnal dan memiliki karakteristik serta konteks penelitian yang beragam.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan kajian literatur yang komprehensif untuk menganalisis dan mensintesis hasil-hasil penelitian terkait pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Kajian literatur ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang sistematis mengenai efektivitas model TGT, sekaligus menjadi rujukan bagi pendidik dan peneliti dalam mengembangkan strategi pembelajaran matematika yang lebih efektif dan berorientasi pada peningkatan motivasi belajar siswa.

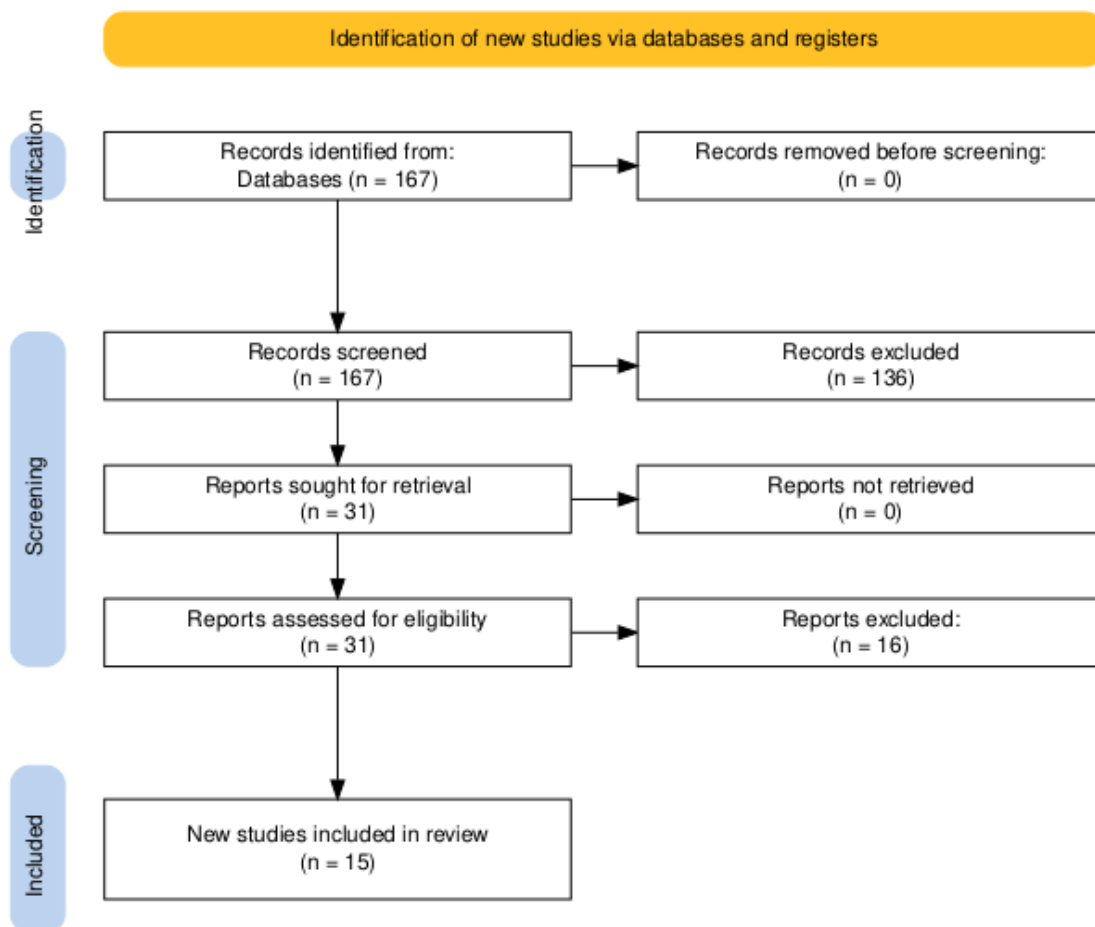
## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) atau tinjauan pustaka sistematis. SLR merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menganalisis hasil penelitian terdahulu secara sistematis dan terstruktur melalui penyeleksian artikel ilmiah berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan (Setiawan et al., 2021). Tujuan dari metode SLR adalah untuk memberikan daftar selengkap mungkin dari semua penelitian yang diterbitkan atau studi yang terkait dengan

bidang tertentu (Yani & Suryawan, 2025).

Penelitian ini menggunakan alur PRISMA yang meliputi tahap *identification*, *screening*, dan *included*. Kajian diawali dengan perumusan pertanyaan penelitian, yaitu: “*Bagaimana penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar?*” Selanjutnya, penelusuran artikel dilakukan secara sistematis melalui *google scholar* dengan menggunakan kombinasi kata kunci “*Teams Games Tournament*”, “*motivasi belajar matematika*”, dan “*siswa sekolah dasar*”. Artikel yang dianalisis dibatasi pada publikasi ilmiah dalam rentang tahun 2021–2025 untuk memastikan keterkinian dan relevansi temuan penelitian.

Hasil pencarian awal mengidentifikasi 167 artikel. Pada tahap penyaringan berdasarkan judul dan abstrak, sebanyak 136 artikel dieliminasi karena tidak berfokus pada jenjang sekolah dasar atau tidak berkaitan dengan motivasi belajar matematika. Dengan demikian, sebanyak 31 artikel lolos ke tahap penilaian kelayakan (*full-text review*). Selanjutnya, artikel dievaluasi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 15 artikel memenuhi kriteria dan digunakan dalam proses ekstraksi data serta sintesis temuan. Proses seleksi studi disajikan dalam gambar berikut.



**Gambar 1 Diagram Alur PRISMA**

Pada proses penyaringan artikel dilakukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan sebelumnya untuk memastikan kesesuaian artikel dengan fokus penelitian. Rincian kriteria inklusi dan eksklusi yang digunakan dalam proses seleksi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria inklusi dan eksklusi

Kriteria inklusi	Kriteria eksklusi
Studi mengenai pembelajaran matematika	Studi mengenai pembelajaran selain matematika
Studi menerapkan model <i>Teams Games Tournament</i>	Studi tidak menerapkan model <i>Teams Games Tournament</i>
Mengkaji motivasi belajar matematika.	Tidak mengkaji motivasi belajar matematika.
Artikel yang dipublikasikan pada rentang tahun 2021–2025 dan terindeks di <i>google scholar</i> .	Artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2021 di <i>google scholar</i> .
Subjek penelitian berasal dari jenjang SD/MI	Subjek penelitian berasal dari jenjang SMP/MTs, SMA/SMK/MA, mahasiswa, atau pendidik.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil Penelitian

Data penelitian dalam kajian literatur ini merupakan hasil analisis dan rangkuman terhadap 15 artikel jurnal yang memenuhi kriteria penelitian terkait penerapan model pembelajaran TGT dan motivasi belajar matematika. Hasil analisis tersebut disajikan secara sistematis dalam Tabel, yang memuat informasi mengenai nama penulis, tahun terbit, rumusan penelitian, metode penelitian, serta hasil penelitian.

Tabel 2. Identitas Artikel yang direview

No	Penulis	Tahun	Rumusan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Fazila et al.	2025	Apakah penerapan model <i>Cooperative Learning</i> tipe TGT berbantuan IFB berpengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN 04 Sungai Aro?	Penelitian Kuantitatif	Penerapan model <i>Cooperative Learning</i> tipe TGT berbantuan IFB berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN 04 Sungai Aro
2	Nurhalizah & Dongoran	2025	Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 060879?	Penelitian Tindakan Kelas	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN 060879
3	Armin & Astuti	2021	Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 12 GU?	Penelitian Kuantitatif	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 12 GU
4	Setiana et al.	2025	Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar	Penelitian Kuantitatif	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar

			matematika siswa sekolah dasar?		
5	Anisa & Damaiyanti	2023	Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN Srijaya 02?	Penelitian Tindakan Kelas	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SDN Srijaya 02
6	Sudarma et al.	2025	Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan <i>question card</i> berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa?	Penelitian Kuantitatif	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan <i>question card</i> berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa
7	Aziz Elfandi et al.	2024	Apakah penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VI SDN 1 Tatura Palu?	Penelitian Tindakan Kelas	Penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VI SDN 1 Tatura Palu
8	Putri Sagasya et al.	2024	Apakah penerapan model pembelajaran TGT dengan media Hole In One dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa?	Penelitian Tindakan Kelas	Penerapan model pembelajaran TGT dengan media Hole In One mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa
9	Limbong Allo et al.	2025	Apakah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Ular Tangga Numerasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Kristen Anugrah Malango?	Penelitian Tindakan Kelas	Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Ular Tangga Numerasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Kristen Anugrah Malango
10	Husna et al.	2024	Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN Begalon 01 Surakarta?	Penelitian Tindakan Kelas	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas III SDN Begalon 01 Surakarta
11	Rahmah Yulianti & Witanto	2025	Apakah model pembelajaran TGT	Penelitian Kuantitatif	Model pembelajaran TGT berbantuan media

			berbantuan media permainan Ular Tangga berbasis misi efektif berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar?		permainan Ular Tangga berbasis misi efektif berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar.
12	Mustofiyah et al.	2025	Bagaimana implementasi dan efektivitas integrasi Kahoot dengan model TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VI?	Penelitian <i>Mixed Method</i>	Penerapan model TGT berbantuan Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas IV
13	Dwikarindrinata et al.	2025	Bagaimana pengembangan game cerdasiasa untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SD?	Penelitian Pengembangan	Media game cerdasiasa dinyatakan valid, praktis dan efektif serta mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SD
14	Pramesti et al.	2024	Apakah penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika?	Penelitian Tindakan Kelas	Penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika
15	Marhum & Mulyani	2025	Apakah penerapan model pembelajaran TGT dengan media Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa?	Penelitian Tindakan Kelas	Penerapan model pembelajaran TGT dengan media Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa

### 3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa tema penelitian secara keseluruhan berkaitan dengan model pembelajaran TGT, motivasi belajar matematika dan siswa sekolah dasar. Dari beberapa hasil kajian menunjukkan bahwa implementasi model TGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, yang selanjutnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Artikel-artikel tersebut diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2025. Sebagian besar merupakan 8 artikel penelitian tindakan kelas, 5 artikel penelitian kuantitatif, 1 artikel penelitian pengembangan, dan 1 artikel penelitian *mixed method*.

Artikel yang ditulis oleh Fazila et al. (2025) menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan motivasi belajar matematika yang lebih signifikan setelah penerapan pembelajaran TGT berbantuan IFB, dengan kenaikan rata-rata skor sebesar 17,8 poin, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Pemanfaatan IFB menjadikan pembelajaran lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Artikel dari Nurhalizah & Dongoran (2025) menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang terlihat dari hasil angket, yaitu terjadi kenaikan

persentase dari 71,6% pada siklus I menjadi 83,6% pada siklus II. Kemudian artikel Armin & Astuti (2021) membuktikan bahwa penerapan model TGT berpengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika, yang ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata skor motivasi pada kelas eksperimen sebesar 25,00, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 16,85. Selain itu, artikel oleh Setiana et al. (2025) juga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor motivasi dari 33,36 menjadi 37,52 serta hasil belajar dari 56,00 menjadi 67,60. Peningkatan tersebut ditandai dengan bertambahnya minat, keterlibatan dan prestasi, sekaligus memperkuat aspek afektif dan kognitif siswa. Selanjutnya artikel Anisa & Damaiyanti (2023) menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 75,4 pada siklus I menjadi 79,7 pada siklus II. Peningkatan ini terjadi karena siswa belajar lebih aktif melalui permainan turnamen atau kuis yang menarik dan interaktif.

Artikel oleh Sudarma et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *question card* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media *question card* membantu siswa memahami materi matematika yang lebih menarik dan menantang, sehingga minat belajar meningkat. Hal ini tampak dari antusiasme siswa saat pembelajaran, keaktifan dalam diskusi, serta semangat menyelesaikan soal. Artikel Aziz Elfandi et al. (2024) menunjukkan model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata motivasi dari 47,5% pada siklus awal menjadi 90% pada siklus berikutnya. Kemudian artikel dari Sagasya et al. (2024) menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada kategori tinggi dari 55,56% menjadi 77,78%, serta peningkatan sebesar 11,11% pada kategori sangat tinggi. Hasil ini menegaskan bahwa integrasi model TGT dengan media *Hole in One* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar matematika, yang tercermin dari partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Untuk artikel dari Limbong Allo et al. (2025), dengan berbantuan media ular tangga numerasi, persentase motivasi meningkat dari 60,9% pada siklus I menjadi 85,2% pada siklus II. Media ular tangga numerasi dimodifikasi dengan memasukkan soal-soal berhitung dan pemecahan masalah pada setiap petaknya sehingga siswa belajar sambil bermain dan berkompetisi secara sehat. Selanjutnya, artikel Husna et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor motivasi dari 75,90% pada siklus I menjadi 86,41% pada siklus II.

Artikel oleh Rahmah Yulianti & Witanto (2025) membuktikan bahwa model TGT berbantuan ular tangga berbasis misi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media ini berupa permainan berbasis misi yang harus diselesaikan siswa, sehingga mendorong partisipasi aktif, keterlibatan dalam pemecahan masalah, dan kompetisi yang sehat, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Kemudian artikel dari Mustofiyah et al. (2025) menunjukkan bahwa implementasi Kahoot yang dipadukan dengan model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar hingga 86% dan hasil belajar matematika sebesar 80,29%, serta berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selanjutnya artikel Dwikarindrinata et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang dikemas dalam game Cerdasionaire membuat pembelajaran matematika lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, artikel dari Pramesti dkk. (2024) menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang tercermin dari keterlibatan aktif dan antusiasme siswa. Motivasi klasikal meningkat dari 74% pada siklus I menjadi 90,3% pada siklus II. Untuk artikel dari Marhum & Mulyani (2025) menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat dari 72% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II setelah penerapan model TGT berbantuan Wordwall.

Berdasarkan uraian pembahasan diatas, dapat dibuat rangkuman topik pembahasan dari masing masing artikel meliputi: (1) Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SD. (2) Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media (IFB, ular tangga numerasi, *kahoot*, *hole in one*, *wordwall* dan *question card*) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika. (3) Pengembangan media/game berbasis TGT untuk meningkatkan motivasi belajar matematika

Tabel 3 Rangkuman Topik Artikel

No	Topik Bahasan	Artikel yang Terkait
1	Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SD	Fazila dkk. 2025; Nurhalizah & Dongoran 2025; Armin & Astuti 2021; Setiana dkk. 2025; Anisa & Damaiyanti 2023; Aziz Elfandi, Jamhari, dkk. 2024; Pramesti dkk. 2024; Husna dkk. 2024; Marhum & Mulyani 2025
2	Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media (IFB, ular tangga numerasi, <i>kahoot</i> , <i>hole in one</i> , <i>wordwall</i> dan <i>question card</i> ) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika	Fazila dkk. 2025; Limbong Allo dkk. 2025; Rahmah Yulianti & Witanto 2025; Mustofiyah dkk. 2025; Putri Sagasya dkk. 2024; Marhum & Mulyani 2025; Sudarma dkk. 2025
3	Pengembangan media/game (Cerdasionaire) berbasis TGT untuk meningkatkan motivasi belajar matematika	Dwika Indrinata dkk. 2025

### 3.3. Kaitan dengan Tujuan Penelitian

Hasil systematic literature review ini menunjukkan konsistensi temuan bahwa model pembelajaran TGT berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Sintesis terhadap artikel yang memenuhi kriteria inklusi mengindikasikan bahwa penerapan TGT berdampak pada peningkatan partisipasi aktif, keterlibatan dalam diskusi kelompok, tanggung jawab terhadap tugas tim, serta antusiasme dalam mengikuti kegiatan turnamen akademik.

Temuan tersebut secara langsung menjawab tujuan penelitian yang telah dirumuskan pada bagian pendahuluan, yaitu untuk menganalisis bagaimana penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Lebih lanjut, kajian ini mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya yang cenderung bersifat parsial dan kontekstual, dengan menghadirkan pemetaan yang lebih sistematis mengenai pola hasil, karakteristik metodologis, serta indikator motivasi yang digunakan dalam berbagai studi.

Dengan demikian, pembahasan tidak hanya merangkum hasil penelitian terdahulu, tetapi juga mengintegrasikan temuan-temuan tersebut untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai posisi model TGT dalam literatur pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan analisis penelitian terdahulu terhadap 15 artikel, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT banyak diterapkan dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar. Penerapan model TGT terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar, yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model tersebut. Hal ini semakin diperkuat ketika TGT diintegrasikan dengan media interaktif, seperti *Kahoot*, *Wordwall*, Ular Tangga Numerasi, dan *Hole in One*, karena kombinasi ini mendorong keterlibatan aktif siswa, partisipasi dalam pemecahan masalah, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Peningkatan motivasi tersebut terjadi karena TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan melibatkan siswa secara langsung melalui kerja kelompok dan permainan akademik. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT sangat efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

## Bibliografi

- Anisa, R. N., & Damaiyanti, I. I. (2023). Upaya meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V melalui model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di SDN Srijaya 02. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Armin, R., & Astuti. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 7(2). <https://www.ejournal.lppmunidayan.ac.id/index.php/matematika>
- Aziz Elfandi, M., Jamhari, M., & Ramayana. (2024). Penerapan *Teams Games Tournament* dalam

- meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VI SDN 1 Tatura Palu. *Global Science Education Journal*, 6.
- Dwikarindrinata, A. M., Yustina Taniu, D., Nafiah, & Wahyudi. (2025). Penerapan model TGT dalam pengembangan game Cerdasiasore untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SD.
- Fazila, Y., Yoli, O., Yuni Saputri, R., & Sangra, G. (2025). Peningkatan motivasi belajar matematika melalui model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan IFB pada siswa kelas V SDN 04 Sungai Aro. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJETE)*, 1(2), 222–226. <https://doi.org/10.62567/ijete.v1i2.1829>
- Husna, S. U., Azwani, U. K. N., Matsuri, & Nurhasanah, S. (2024). Peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika melalui model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas III SDN Begalon 01 Surakarta. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Kasim, R. R., Badu, S. Q., & Yahya, L. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. *Research in the Mathematical and Natural Sciences*, 3(1), 19–26. <https://doi.org/10.55657/rmns.v3i1.155>
- Limbong Allo, M., Salu Situru, R., & Hendrika Ramopoly, I. (2025). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga numerasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Kristen Anugrah Malango. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(3).
- Marhum, A. F., & Mulyani, W. (2025). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media Wordwall pada pelajaran matematika. *JMA*, 3(5). <https://doi.org/10.62281>
- Mustofiyah, L., Markhamah, Fathoni, A., Sutama, & Hidayati, Y. M. (2025). Implementasi Kahoot dan *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap matematika. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 972–981. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1330>
- Nurhalizah, & Dongoran, J. (2025). Peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) kelas III SD. *Jurnal Wahana Didaktika*, 23.
- Pramesti, T., Januar Saputra, H., & Setyo Rini, A. (2024). Penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 14(1). <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v14i1.18863>
- Putri Sagasya, D., Suprayitno, & Nuraini, A. I. (2024). Penerapan *Team Games Tournament* dengan media *Hole in One* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(2), 173–179. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Rahmah Yulianti, D., & Witanto, Y. (2025). Keefektifan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga berbasis misi terhadap motivasi dan hasil belajar matematika kelas III sekolah dasar. *JPDI*, 10(2). <https://doi.org/10.26737/jpdi.v10i2.6786>
- Rosiana Dewi, K., Redan Werang, B., & Firstia Wirabrata, D. G. (2024). Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan permainan gobak sodor terhadap motivasi belajar siswa. *Journal of Innovation and Learning*, 3(1), 33–44. <https://doi.org/10.23887/jil.v3i1.74504>
- Sari, M., Agusdianita, N., & Yusnia. (2025). Pengaruh model TGT berbantuan Wordwall terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Setiana, Condro Murti, R., Edi Wibowo, S., & Muning Sayekti, O. (2025). The impact of the *Team Games Tournament* cooperative learning model on students' motivation and mathematics achievement in elementary schools. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 18(1). <https://doi.org/10.21831/jpip.v18i1.86814>
- Sianipar, S., Tj, H. W., & Andriano, T. (2024). Prosedur Polya dalam pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas II SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 366–372. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1305>
- Sudarma, I. M., Sedana, I. M., & Handayani, N. N. L. (2025). The effect of the TGT-type cooperative model assisted by question card media on the motivation and learning outcomes of mathematics of grade IV elementary school group IV Bebandem district. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/sosioedukasi/index>
- Widiani, N. K., Esaputra, I. N. T., & Widiastuti, N. P. K. (2023). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar agama Hindu siswa sekolah dasar.

CITIZEN: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia

Vol 6, No. 1, 2026

ISSN: 2807-5994

<https://journal.das-institute.com/index.php/citizen-journal>



*Journal of Education Action Research*, 7(4), 553–558. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.67446>  
Yani, S., & Suryawan, I. P. P. (2025). Hubungan kewirausahaan dan pembelajaran matematika: *Systematic literature review*. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 14(2), 168–181. <https://doi.org/10.59672/emasains.v14i2.5097>