

Trend dan efektivitas model teams games tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika: kajian literatur

Azril Saputra Biga¹, Evi Hulukati², Putri Ekawaty Kobandaha^{2*}

¹ Mahasiswa Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo

² Dosen Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo

putrikobandaha@ung.ac.id

Diterima: 14-07-2025; Direvisi: 21-07-2025; Dipublikasi: 23-07-2025

Abstract

This study is a systematic review of 25 scholarly articles discussing the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model in mathematics education. The aim of this research is to identify publication trends, targeted educational levels, and the effectiveness of the TGT model in improving the quality of mathematics learning. The method used is a Systematic Literature Review (SLR), consisting of stages of identification, screening, and analysis of articles published between 2016 and 2025. The analysis shows that publication trends increased significantly starting in 2018, reaching their peak in 2024. The most frequently targeted educational level is junior high school (SMP/MTs). The TGT model has been proven effective in improving learning outcomes, student engagement, interest and motivation in learning, as well as other aspects such as mathematical communication, collaboration, conceptual understanding, and problem-solving skills. However, only one article discusses obstacles in implementing the TGT model. This finding indicates that challenges in implementation are still rarely addressed and could serve as a direction for future research. Overall, the TGT model can be recommended as an enjoyable and effective cooperative learning strategy for mathematics education, particularly at the lower secondary school level.

Keywords: TGT, Systematic Literature Review

Abstrak

Penelitian ini merupakan kajian sistematis terhadap 25 artikel ilmiah yang membahas penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi tren publikasi, jenjang pendidikan yang menjadi sasaran, serta efektivitas model TGT dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan tahapan identifikasi, penyaringan, dan analisis artikel yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2016-2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa trend publikasi meningkat sejak 2018, dengan puncak pada tahun 2024. Jenjang pendidikan yang paling dominan adalah SMP/MTs. Model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keaktifan, minat dan motivasi belajar, serta aspek lainnya seperti komunikasi matematika, kolaborasi, pemahaman konsep dan pemecahan masalah. Meskipun demikian, terdapat satu artikel yang mengulas hambatan implementasi model TGT. Temuan ini mengindikasikan bahwa aspek tantangan masih belum banyak dibahas, sehingga menjadi peluang untuk penelitian selanjutnya. Secara keseluruhan, model TGT dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran kooperatif yang menyenangkan dan efektif dalam pembelajaran matematika, terutama di jenjang pendidikan menengah pertama.

Kata Kunci: TGT, Kajian Literatur Sistematis

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika hingga saat ini masih menjadi tantangan tersendiri di berbagai jenjang pendidikan. Banyak peserta didik menemukan hambatan dalam upaya memahami beragam konsep matematika yang bersifat abstrak dan kompleks. Menurut (Aprilia dan Fitriana, 2022: 29) pembelajaran matematika merupakan satu dari berbagai disiplin ilmu yang diajarkan di sekolah dengan konsep abstrak yang menekankan siswa untuk memecahkan masalah yang dijumpai dalam butir soal matematika. Hal ini diperburuk oleh masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional yang didominasi oleh aktivitas guru dan minim memberikan ruang bagi keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Rendahnya partisipasi siswa dan minimnya interaksi dalam kelas menyebabkan motivasi belajar menurun dan pencapaian hasil belajar belum optimal. Dengan demikian, diperlukan inovasi sistem pembelajaran yang berpotensi menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, kolaboratif, dan menyenangkan bagi siswa (Aprilia & Fitriana, 2022).

Salah satu pendekatan yang telah banyak dikembangkan dan diteliti untuk memberikan jalan keluar terhadap persoalan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Menurut (Putri dkk., 2023) model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang cocok diadopsi dalam pembelajaran di kelas guna mendukung kelancaran aktivitas pembelajaran yang berlangsung secara optimal dan menitikberatkan pada keterlibatan siswa. Model TGT merangkai berbagai aspek kolaborasi kelompok, aktivitas bermain yang mendidik, dan persaingan yang positif melalui format turnamen akademik. Model pembelajaran Teams Games Tournament adalah model yang berupaya memposisikan pendekatan yang mengarahkan fokus pada siswa ke dalam tim diskusi yang memiliki tingkat kemampuan berbeda dan diterapkan sistem pertandingan demi memastikan siswa secara keseluruhan menguasai materi pembelajaran (Armadani dkk., 2022). Model ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa, menumbuhkan semangat belajar dalam suasana yang menyenangkan, dan memperkuat pemahaman konsep melalui diskusi kelompok. Dalam konteks pembelajaran matematika, model TGT dinilai efektif karena mendorong siswa untuk saling membantu memahami materi dan memperkuat konsep melalui interaksi sosial yang konstruktif. Hal ini selaras dengan penelitian (Suardin & Andriani, 2021) menegaskan bahwa penggunaan TGT berdampak positif terhadap hasil belajar, keterampilan sosial, dan motivasi siswa.

Meskipun banyak kajian ilmiah yang menyoroti pengaplikasian model TGT dalam aktivitas belajar matematika, hasil-hasil tersebut masih tersebar dalam berbagai sumber dan belum dihimpun secara sistematis. Tidak semua studi memberikan gambaran menyeluruh mengenai tren pemanfaatan model ini dari waktu ke waktu, maupun efektivitasnya jika ditinjau dari berbagai indikator hasil belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah kajian literatur sistematis yang dapat menganalisis perkembangan penggunaan model TGT sekaligus menyintesis temuan-temuan ilmiah terkait efektivitasnya. Dengan demikian, kajian ini dapat memberikan gambaran utuh tentang potensi dan tantangan implementasi TGT dalam pembelajaran matematika.

Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tren penggunaan model TGT dalam pembelajaran matematika berdasarkan publikasi ilmiah dalam sepuluh tahun terakhir, serta mengevaluasi efektivitas model tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Temuan dalam kajian ini diproyeksikan guna memberikan kontribusi bagi guru, peneliti, dan pemangku kepentingan sektor pendidikan dalam mengembangkan rancangan pola pengajaran yang lebih efektif dan kontekstual. Selain itu, hasil kajian ini juga dapat menjadi acuan bagi penelitian lanjutan terkait pengembangan model pembelajaran berbasis kooperatif.

2. METODE PELAKSANAAN

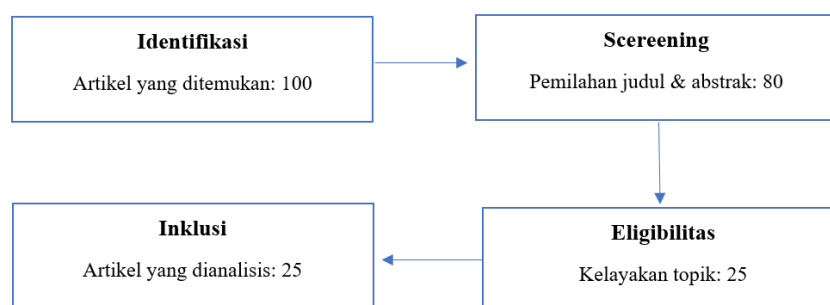
Penelitian ini merupakan kajian literatur sistematis (Systematic Literature Review) yang bertujuan untuk mengidentifikasi tren dan efektivitas pembelajaran kooperatif melalui skema TGT dalam aktivitas belajar matematika. Pemilihan metode kajian literatur sistematis didasarkan pada kebutuhan untuk menghimpun dan menganalisis berbagai hasil penelitian terdahulu mengenai model Teams Games Tournament (TGT) secara menyeluruh. Kajian diterapkan dengan pendekatan mengikuti tahapan sistematis mulai dari penelusuran literatur, seleksi artikel, analisis isi hingga penyimpulan hasil. Artikel yang dikaji diperoleh dari beberapa basis data ilmiah nasional di antaranya Google Scholar, Sinta Ristek serta GARUDA (Garba Rujukan Digital). Kata kunci yang digunakan dalam pencarian adalah “Teams Games Tournament”, “Model Pembelajaran Kooperatif”, “Matematika”, dan “Pembelajaran Matematika”. Penelusuran dilakukan dengan menggunakan bahasa Indonesia dan Inggris.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan pendekatan tematik. Batasan subjek penelitian ditentukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang digunakan dalam pemilihan artikel yaitu 1). Artikel yang dipublikasikan dalam kurun waktu 10 tahun terakhir; 2). Artikel yang mengulas penggunaan model TGT dalam aktivitas belajar matematika; 3). Artikel tersedia secara full text dan terbit di jurnal terakreditasi nasional atau internasional bereputasi; dan 4). Jenis artikel berupa hasil penelitian.

Selanjutnya prosedur atau tahap pemilihan artikel dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut.

- a. Identifikasi, tahap dalam mencari artikel berdasarkan kata kunci.
- b. Screeening, tahap pemilihan artikel berdasarkan judul dan abstrak.
- c. Eligibilitas, tahap membaca isi penuh untuk mengecek kesesuaian dengan topik.
- d. Inklusi, menyimpan artikel yang relevan dan memenuhi kriteria.

Prosedur atau tahap seleksi artikel dapat digambarkan dengan diagram berikut.



Gambar 1. Prosedur Tahap Pemilahan Artikel**3. HASIL DAN PEMBAHASAN****3.1 Hasil**

Kajian literatur ini menganalisis sebanyak 25 artikel terpilih yang mengulas penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam konteks aktivitas belajar matematika. Artikel-artikel diperoleh melalui proses seleksi sistematis sesuai syarat dalam kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan sebelumnya. Ringkasan artikel yang memuat informasi mengenai judul, penulis, tahun terbit, jenjang pendidikan dan hasil temuan utama dari masing-masing penelitian sebagai berikut.

Tabel 1. Ringkasan Artikel Terpilih dalam Kajian Literatur

No	Judul	Penulis	Tahun	Jenjang	Hasil Temuan Utama
1	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika	Solihah A.	2016	SMA/SMK	Meningkatkan hasil belajar matematika siswa
2	Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Aulia N.I., Handayani H.	2018	SD/MI	Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa meningkat
3	Efektvitas Penggunaan Model TGT Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa di SMP Negeri 4 Sibolga	Sihombing M. D	2018	SMP/MTs	Kemampuan komunikasi matematika siswa meningkat
4	Peningkatan Keterampilan Kolaborasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SDN Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Hamilah, Dkk	2019	SD/MI	Meningkatkan kemampuan kolaborasi matematika siswa
5	Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Siswa Kelas 5	Wiranti, A. A	2019	SD/MI	Proses dan hasil belajar siswa meningkat
6	Implementasi Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik kelas 4 SD	Mawardi, O. T dan Huliana, I	2019	SD/MI	Meningkatkan kemampuan kolaboratif matematika siswa
7	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	Yunita A., Dkk	2020	SMP/MTs	Hasil belajar matematika siswa meningkat
8	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Matematika	Malorinn B. D.C., Dkk	2020	SMA/SMK	Meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa
9	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Bilangan Bulat	Nabila N., dan Ade J.	2022	SMP/MTs	Hasil belajar matematika siswa meningkat
10	Penerapan <i>Teams Game Tournament</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama PTMT	Sausan S., dan Ananda R.	2022	SMP/MTs	Hasil belajar matematika siswa meningkat

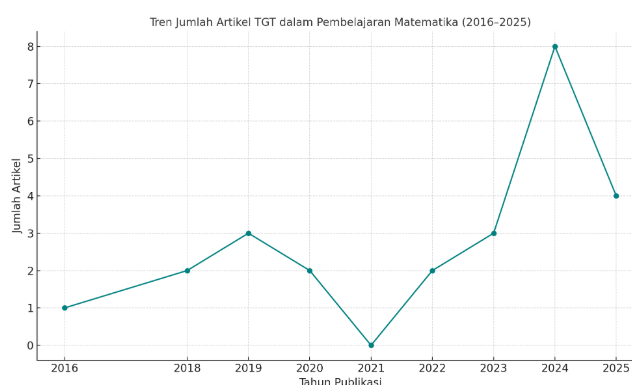
11	Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)	Hartanto dan Mediatati N.	2023	SD/MI	Keaktifan dan hasil belajar matematika siswa meningkat
12	Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament	Mahayasa I. D. M	2023	SD/MI	Keaktifan dan hasil belajar matematika siswa meningkat
13	The Application of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in Increasing Student Interest in Learning	Adiyono, et al	2023	SMP/MTs	Minat belajar matematika siswa meningkat
14	Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)	Harahap S. S., Dkk	2024	SMP/MTs	Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa meningkat
15	Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament pada Materi Logartima SMK	Andinasari, Dkk	2024	SMA/SMK	Minat belajar matematika siswa meningkat
16	Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika melalui Teams Games Tournament Berbantuan LKPD Berbasis Budaya Sasak	Pratama R. Y., Dkk	2024	SMP/MTs	Meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa
17	Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament	Kasim R. R., Dkk	2024	SMP/MTs	Meningkatkan motivasi belajar matematika siswa
18	Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII	Aisyah, Dkk	2024	SMP/MTs	Meningkatkan hasil belajar, motivasi, keaktifan dan keterampilan sosial siswa
19	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII E di SMPN 14 Denpasar	Juwana I. D. P., Dkk	2024	SMP/MTs	Meningkatkan hasil belajar matematika siswa
20	Peningkatan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar	Aguvia R. D., dan Sayekti I. C	2024	SD/MI	Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa
21	Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika yang Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)	Dalimunthe S. I., Dkk	2024	SMP/MTs	Meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa
22	Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di SMPN 13 Banda Aceh	Syahputra A., Dkk	2025	SMP/MTs	Meningkatkan hasil belajar matematika siswa
23	Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Aritmatika Sosial di SMP Negeri 3 Bolaang	Iskandar M. A., Dkk	2025	SMP/MTs	Meningkatkan hasil belajar matematika siswa
24	Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika	Sari S. N., Dkk	2025	SMP/MTs	Meningkatkan hasil belajar matematika siswa

25	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP	Ramadhana R., Dkk	2025	SMP/MTs	Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa
----	--	-------------------	------	---------	--

3.2 Pembahasan

3.2.1 Trend Penelitian Teams Games Tournament (TGT)

Mengacu pada informasi yang tersaji dalam tabel 1, dapat diamati bahwa artikel yang membahas model TGT dalam pembelajaran matematika mengalami trend peningkatan dalam satu dekade terakhir. Artikel pertama ditemukan pada tahun 2016 namun jumlah publikasi mulai meningkat signifikan sejak tahun 2019 dan mencapai puncaknya pada tahun 2024. Distribusi jumlah artikel Teams Games Tournament (TGT) berdasarkan tahun publikasi disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 2. Grafik Jumlah Artikel TGT Berdasarkan Tahun Publikasi

Peningkatan jumlah publikasi ini mengindikasikan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) Semakin menarik perhatian peneliti, terutama dalam konteks pencarian strategi pembelajaran matematika yang inovatif.

Selain dilihat dari sisi waktu, artikel yang dianalisis dalam kajian ini juga diklasifikasikan berdasarkan jenjang pendidikan tempat model Teams Games Tournament diterapkan. Hasil distribusi artikel menurut jenjang pendidikan disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 3. Grafik Jumlah Artikel TGT Berdasarkan Jenjang Pendidikan

Berdasarkan grafik tersebut, terlihat bahwa SMP/MTs merupakan jenjang pendidikan yang paling banyak diteliti yaitu sebanyak 15 artikel dari total 25. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT paling sering diterapkan pada jenjang pendidikan menengah pertama, sesuai dengan karakter siswa pada usia tersebut yang cenderung aktif, kompetitif dan mudah diarahkan dalam pembelajaran berbasis kelompok dan permainan. Sementara itu, jenjang SD/MI menempati posisi kedua dengan 7 artikel, ini mengindikasikan bahwa pendekatan TGT juga mulai digunakan untuk memperkenalkan konsep matematika secara menyenangkan sejak usia dini. Adapun jenjang SMA/SMK/MA hanya mencakup 3 artikel, kemungkinan ini disebabkan oleh kompleksitas materi di jenjang tersebut yang menuntut pendekatan berbeda.

3.2.2 Efektivitas Model TGT dalam Pembelajaran Matematika

Berdasarkan hasil analisis terhadap 25 artikel terpilih, model Teams Games Tournament (TGT) terbukti memiliki berbagai efektivitas dalam pembelajaran matematika, baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Variasi temuan dari artikel ilmiah yang menjadi objek kajian menegaskan bahwa TGT bukan hanya sekedar berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, melainkan juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kerja sama, komunikasi dan pemecahan masalah. Sebanyak 14 artikel (56%) secara eksplisit menyebutkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT mampu memberikan hasil belajar siswa yang meningkat. Peningkatan ini dilaporkan melalui nilai post-test yang tinggi, peningkatan jumlah siswa tuntas belajar serta peningkatan skor rata-rata kelas setelah penerapan model TGT. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis turnamen mampu membantu siswa lebih memahami materi secara menyeluruh dan menyenangkan.

Temuan menarik lainnya adalah bahwa 7 artikel mengaitkan pengaplikasian model kooperatif tipe TGT dengan peningkatan keaktifan belajar dan keterampilan sosial siswa. Suasana kompetitif yang sehat dalam TGT mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mendorong siswa lebih aktif, percaya diri, dan saling mendukung. Sementara itu, 4 artikel menyatakan bahwa TGT berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika. Permainan dan penghargaan dalam turnamen memicu semangat belajar yang lebih tinggi sehingga siswa merasa tertantang, bersemangat dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Terdapat juga 2 artikel yang mencatat bahwa TGT berdampak positif terhadap kemampuan kolaborasi matematika, karena siswa terbiasa bekerja sama, mendengarkan ide orang lain dan menyelesaikan soal secara kolektif demi mencapai kemenangan kelompok. Selain itu, 1 artikel juga menunjukkan bahwa optimal dalam peningkatan kemampuan komunikasi matematika, di mana siswa terbiasa menyampaikan ide dan solusi secara lisan selama diskusi kelompok dan sesi turnamen. Terakhir, terdapat 1 artikel yang secara spesifik meneliti pengaruh TGT terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Dalam penelitian tersebut, siswa dilatih untuk berpikir kritis melalui diskusi kelompok dan penyelesaian soal menantang sebelum kompetisi, yang berdampak pada peningkatan strategi pemecahan masalah mereka.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa model TGT memiliki kontribusi luas dalam pembelajaran matematika. Dominasi temuan pada aspek hasil belajar dan keaktifan menunjukkan bahwa model ini tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga mampu membentuk lingkungan belajar yang aktif, interaktif dan menyenangkan. Meskipun model TGT menunjukkan efektivitas tinggi dalam berbagai aspek pembelajaran matematika, beberapa artikel mencatat hambatan seperti aspek pembelajaran

3.2.3 Hambatan Implementasi Model TGT

Meskipun model Teams Games Tournament (TGT) terbukti menjadi solutif dalam membentuk lingkungan belajar yang aktif dan interaktif. Dari 25 artikel yang dianalisis, hanya satu artikel yang membahas secara eksplisit mengenai hambatan dalam penerapan model TGT. Dalam studi yang dilakukan oleh (Solihah A., 2016) disebutkan bahwa tidak semua guru memiliki pengalaman dalam membagi kelompok secara heterogen serta adanya ketimpangan kemampuan antar siswa dalam satu kelompok sehingga siswa yang berkemampuan tinggi belum terbiasa menjadi tutor sebaya.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan pada sisi kelebihan dan efektivitas model, sementara aspek tantangan implementasi masih jarang dijadikan fokus kajian. Temuan ini dapat menjadi masukan bagi peneliti selanjutnya agar mengeksplorasi hambatan-hambatan yang mungkin terjadi dilapangan secara mendalam.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap 25 artikel yang membahas pengaplikasian model Teams Games Tournament (TGT) dalam rangkaian aktivitas belajar matematika, kesimpulan yang dapat ditarik yaitu bahwa model TGT menunjukkan efektivitas yang cukup signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran. Temuan paling dominan adalah peningkatan hasil belajar siswa, kemudian peningkatan keaktifan belajar, keterampilan sosial, minat dan motivasi, serta kemampuan kolaborasi dan komunikasi matematika. Analisis trend menunjukkan bahwa publikasi mengenai TGT meningkat dalam beberapa tahun terakhir dengan dominasi pada jenjang SMP/MTs dan materi-materi matematika yang bersifat konseptual. Meskipun sebagian besar artikel memfokuskan pada kelebihan model, terdapat satu artikel mencatat adanya hambatan terkait keterbatasan waktu pelaksanaan dan kesiapan guru dalam mengeloa kegiatan pembelajaran berbasis

turnamen. Secara keseluruhan, Model TGT layak untuk dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif pendekatan aktivitas belajar kooperatif yang menyenangkan dan efektif dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika. Namun demikian, dibutuhkan perencanaan yang matang serta dukungan pelatihan bagi guru agar penerapannya dapat berjalan dengan optimal di berbagai konteks pembelajaran.

5. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil kajian, direkomendasikan agar guru dan pratisi pendidikan mempertimbangkan penerapan model TGT, Khususnya di jenjang SMP/MTs yang paling relevan dengan karakteristik model ini. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan berupa waktu, media dan pelatihan untuk mendukung keberhasilan implementasi TGT. Selain itu, direkomendasikan juga untuk mengkaji lebih dalam terkait hambatan-hambatan teknis maupun nonteknis dalam penerapan model TGT, agar diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh dan aplikatif.

6. REFERENSI

- Adriansyah, A., Wicaksa, A., Hesfie, F. F., & Dwitama, A. R. (2019). (Online Journal System). 1(2), 120–127.
- Agustin, S., Intan Sistyawati Universitas Sjakhyakirti, R., & Sultan Mansyur Kb Gede, J. M. (2024). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Materi Logaritma Smk. SUPERMAT Jurnal Pendidikan Matematika, 8(1), 15–27. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/SM/article/view/1773>
- Aguvia, R. D., & Sayekti, I. C. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. Fondatia, 8(2), 339–353. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4744>
- Aisyah, Danial, M., & Amin, F. (2024). ©JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran ©Aisyah Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Aisyah; Muhammad Danial; Faridata Amin. 6(2), 1404–1410.
- Andrijanto, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Tenis Meja. Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science, 3(2), 243–250. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.465>

- Aprilia, A., & Fitriana, D. N. (2022). MINDSET AWAL SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG SULIT DAN MENAKUTKAN. *Journal Elementary Education*, 1(2), 28–40. <https://doi.org/10.4324/9780203457306-42>
- Armadani, N., Wijayanti, R. . R., & Aini, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Model TGT (Teams Games Tournament) dan Media E-Komika ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4533–4539. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2747>
- Aulia, N. I., & Handayani, H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt). *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(3), 116. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v3i3.1475>
- Dalimunthe, S. I., Syafitri, E., & Syahlan, S. (2024). Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Yang Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT). *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 10(1), 43–49. <https://doi.org/10.36987/jpms.v10i1.5510>
- Harahap, S. S., Simangunsong, I. P., Zhafira, D., & Simangunsong, I. T. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa smp dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). *Prosiding MAHASENDIKA III Tahun*, 2829–7679, 192–202.
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Herwandi. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp. *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 1(2), 91–98. <https://doi.org/10.62388/prisma.v1i2.390>
- I Dewa Putu Juwana, Muhammad, R. A. R., & I Made, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII E di SMPN 14 Denpasar. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 13(1), 13–22. <https://doi.org/10.59672/emasains.v13i1.3432>
- 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>
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85–92. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60888>
- Maloring, B. D. C., Sandu, A., Soesanto, R. H., & Seleky, J. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika [Implementation of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament To Improve Students' Learning Activities in Mathematics]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 16(2), 282. <https://doi.org/10.19166/pji.v16i2.2441>
- Nabila, N., & Ade, J. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bilangan Bulat. *JIMAT: Jurnal Ilmiah Matematika*, Vol 3(2774–1729), Hal 19.
- Pesik, A., Kumesan, S., & Manado, U. N. (2025). MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL DI SMP NEGERI 3. 8(1), 104–110.
- Pratama, R. Y., Supiyati, S., Hirzi, R. H., & Nazri, M. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Teams Games Tournament Berbantuan LKPD Berbasis Budaya Sasak. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(2), 143–156. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i2.445>
- Putri, T. N., Arini, N. W., & Mahadewi, L. P. P. (2023). Model Pembelajaran Team Games Tournament Bermediakan Question Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(1), 140–147. <https://doi.org/10.23887/mpi.v3i1.44977>
- Ramadhana, R., Hadi, A., & Scolastika, M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP. *JURNAL E-DuMath*, 11(1), 33–39.
- Sausan, S., & Ananda, R. (2022). Penerapan Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama PTMT. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2), 211. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.13029>

- Sihombing, M. D. (2018). Efektivitas Penggunaan Model TGT Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Di SMP Negeri 4 Sibolga. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 1(2), 60–64. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/394/296>
- Suardin, S., & Andriani, W. O. L. (2021). Studi Komparatif Model Problem Solving Dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–234. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.289>
- Syahputra, A., Usman, Hasbi, M., & Maidiyah, E. (2025). HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF. 8(1), 122–131.
- Teladaningsih, O., Mawardi, M., & Huliana, I. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1530>
- Umami, F., Putri Rahayu, A., Ibnu Rusyd Tanah Grogot, S., Timur-Indonesia, K., Ma, S., & Magetan, A. (2023). the Application of the Team Game Tournament (Tgt) Learning Model in Increasing Student Interest in Learning. *International Conference on Education Society and Humanity*, 01(01), 2023.
- Widi Wardani, K., Studi PGSD, P., & Kristen Satya Wacana, U. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 Sd N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt). *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 46–52.
- Wiranti, A. A. (2019). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Siswa Kelas 5. *Maju*, 6(1), 72–79. <https://www.neliti.com/publications/504401/peningkatan-proses-dan-hasil-belajar-matematika-melalui-model-pembelajaran-teams>