

**IMPLEMENTASI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT TERINTEGRASI
KEARIFAN LOKAL MADURA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV**

Moch. Rifa'i¹, Silvia Ratna Dewi Diputri², Mohammad Edy Nurtamam³

^{1,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Trunojoyo Madura

²UPTD SD Negeri Banyuajuh 3 Kamal

Alamat e-mail : ¹[rifaimoch93@gmail.com](mailto:rifaimech93@gmail.com), ²silviaratnadewi14@gmail.com,
³edynurtamam@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This research aims to improve students' learning motivation in mathematics through the application of the Teams Games Tournament (TGT) model integrated with Madura's local wisdom. The problem identified is the low motivation and active participation of students in learning mathematics in the fourth grade of elementary school. Based on the results of interviews with teachers and initial observations, students show a lack of enthusiasm in participating in math lessons and tend to be passive in class activities. To address this issue, the researcher used the TGT model based on teamwork and games that are engaging for the students. Additionally, the integration of local Madurese culture, particularly cow racing, is used to provide a context that is closer to the students' lives and make learning more relevant. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with two cycles consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observations of student activities, interviews with teachers, and analysis of student learning documentation. The research results show that the implementation of the TGT model combined with the local Madura culture successfully significantly increased students' learning motivation, transforming the learning atmosphere into a more active and enjoyable one. This is evident from the increased participation of students in group activities and individual tasks, as well as the heightened enthusiasm of students in following mathematics lessons. This study concludes that the integration of local wisdom and a team-based learning approach can be an effective solution to enhance students' learning motivation.

Keywords: motivation in learning, teams games tournaments, local wisdom,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang terintegrasi dengan kearifan lokal Madura. Masalah yang ditemukan adalah rendahnya motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi awal, siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran matematika dan cenderung pasif dalam kegiatan kelas. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menggunakan model TGT yang berbasis pada kerja sama tim dan permainan yang menarik bagi siswa. Selain itu, integrasi budaya lokal Madura, khususnya karapan sapi, digunakan untuk memberikan konteks yang lebih dekat dengan kehidupan siswa dan membuat pembelajaran lebih relevan. Penelitian ini

menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa, wawancara dengan guru, dan analisis dokumentasi hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan budaya lokal Madura berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan kelompok dan tugas individu, serta peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengintegrasian kearifan lokal dan pendekatan pembelajaran berbasis tim dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: motivasi belajar, teams games tournaments, kearifan lokal

A. Pendahuluan

Pembelajaran Matematika adalah mata pelajaran yang memiliki peran krusial dalam perkembangan kognitif siswa, membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis (Lestari et al., 2020). Akan tetapi, tidak jarang siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga menurunkan motivasi belajar mereka (Anggraini et al., 2021). Rendahnya motivasi belajar ini dapat menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal (Asmara et al., 2019).

Sejalan dengan permasalahan yang terjadi di lapangan, siswa kelas IV mengalami kesulitan dan kurang tertarik dengan pembelajaran matematika, hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa

cenderung lebih pasif. Selain itu siswa memiliki caranya sendiri untuk mengalihkan perhatian selama proses pembelajaran, seperti menggambar dan mencoret-coret dibuku catatan, mengobrol dengan teman sebangku, dan terdapat beberapa siswa memilih duduk di belakang agar dapat tidur ketika pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang membosankan dan menjadikan siswa pasif, karena guru hanya menjelaskan materi kemudian memberikan latihan soal untuk dikerjakan oleh siswa (Rahmatunisa, 2020).

Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat menjadi salah satu penyebab dari kurangnya motivasi belajar siswa dalam matematika adalah (Munawar, 2019). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang diintegrasikan dengan muatan budaya lokal. Model *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik melalui permainan (Hidayah & Sari, 2020). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif, berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengembangkan keterampilan sosial.

Selain itu, integrasi muatan budaya lokal dalam pembelajaran matematika bisa menjadikan materi pelajaran lebih relevan dan bermakna bagi siswa. Budaya lokal dapat menjadi sumber inspirasi untuk mengembangkan soal-soal matematika yang kontekstual dan menarik, sehingga motivasi siswa untuk belajar dan memahami konsep matematika bisa lebih meningkat. Kearifan lokal yang diintegrasikan adalah *Karapan Sapi Madura* yang merupakan tradisi pacuan sapi yang berasal dari Madura, Jawa Timur. *Karapan sapi* bukan hanya sekadar perlombaan adu cepat, tetapi juga

menjadi bagian dari identitas dan kebanggaan masyarakat Madura.

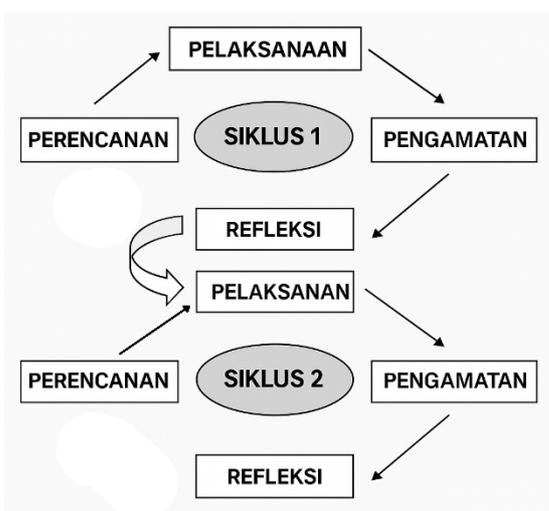
Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Tria, 2024). Selain itu penelitian mengatakan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap budaya sendiri (Pramudya et al., 2020). Namun belum banyak penelitian yang mengkaji penerapan model *Teams Games Tournament* bermuatan budaya dalam pembelajaran matematika. Sehingga penelitian ini memiliki tujuan untuk mengkaji penerapan model *Teams Games Tournament* bermuatan budaya dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas IV. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran secara

langsung di kelas, merancang tindakan perbaikan, melaksanakan tindakan tersebut, serta mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa (Khauzanah & Wardani, 2023). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Prasetya et al., 2021).

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 29 anak dengan rincian 10 perempuan dan 19 laki laki. Variabel dalam penelitian ini adalah motivasi belajar pada materi perkalian kelas IV. Model desain penelitian yang digunakan sebagai berikut;



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut ;

1. Perencanaan

Setiap siklus disusun dengan perencanaan yang memiliki tujuan memperbaiki proses pembelajaran. Dalam perencanaan tersebut, tercantum tujuan serta perlakuan khusus yang diberikan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung. Perencanaan ini digunakan sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran di setiap tahapnya. Secara umum, perencanaan terbagi menjadi dua, yaitu perencanaan awal dan perencanaan lanjutan.

2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah wujud nyata dari rencana yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dan mengikuti skenario atau modul pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

3. Observasi

Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta melalui wawancara yang dilakukan dengan guru kelas.

4. Refleksi

Tahap ini difokuskan pada evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT yang terintegrasi dengan budaya Madura. Setelah evaluasi, dilakukan diskusi bersama guru kelas dan dosen pembimbing guna menilai sejauh mana model pembelajaran tersebut berhasil dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil analisis ini menjadi acuan untuk merancang perbaikan pada siklus pembelajaran berikutnya.

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data, antara lain wawancara, observasi, angket, catatan lapangan, serta dokumentasi. Wawancara dilaksanakan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mendalam mengenai permasalahan yang terjadi di kelas V. Kegiatan observasi dilaksanakan selama berlangsungnya proses pembelajaran dengan memanfaatkan instrumen penelitian, yang dirancang untuk mengungkap faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika..

Observasi dilaksanakan pada tahap pra-siklus dengan tujuan mengidentifikasi permasalahan yang

muncul di kelas, serta dilengkapi dengan indikator yang digunakan untuk menilai tingkat motivasi siswa. Selama pelaksanaan siklus, observasi juga dilakukan untuk menilai aktivitas guru dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT), guna mengetahui sejauh mana keberhasilan model tersebut dalam meningkatkan motivasi siswa, serta untuk mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki pada pertemuan berikutnya. Angket disebarakan setelah pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2 guna mengumpulkan data terkait peningkatan motivasi belajar siswa, yang diukur berdasarkan indikator yang selaras dengan hasil observasi.. Dokumentasi dimanfaatkan untuk menghimpun informasi terkait hasil belajar siswa, nilai-nilai tugas harian, serta data pendukung lainnya yang diperoleh dari guru kelas dan relevan dengan fokus penelitian.

Dalam penelitian ini, data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk mengevaluasi tingkat motivasi belajar siswa dan melihat peningkatan yang terjadi pada siswa berdasarkan hasil observasi dan angket.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tindakan kelas dilaksanakan pada tanggal 13-15 April 2025. Penelitian ini dilaksanakan melalui 2 tahapan siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banyuajuh 3. dalam pelaksanaan guru mengalokasikan 1 kali pembelajaran matematika dalam 35 menit.

Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, peneliti melakukan wawancara bersama guru untuk menggali masalah yang ada di kelas. Berdasarkan wawancara, terungkap bahwa siswa kurang antusias dalam pembelajaran matematika. Banyak di antara mereka yang sudah merasa kesulitan terlebih dahulu sebelum memulai pelajaran, sehingga mereka cenderung pasif dan tidak aktif berpartisipasi. Masalah ini menjadi tantangan besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif dan produktif.

Setelah melakukan wawancara, peneliti melanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pra siklus. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui observasi untuk memantau aktivitas belajar siswa. Peneliti berusaha melihat langsung proses pembelajaran di kelas untuk

mengidentifikasi penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi, tampak bahwa siswa kurang menunjukkan antusiasme ketika menerima tugas dari guru. Sebagian besar siswa terlihat lebih tertarik bermain dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan.

Pada pra siklus, peneliti menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Namun, model ini dirasa kurang menarik perhatian dan membangkitkan minat siswa, mengingat kondisi kelas yang kurang aktif dan motivasi siswa yang rendah. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk beralih menggunakan model pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat membuat pembelajaran lebih berpusat pada siswa, yaitu dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*.

Siklus 1

Berdasarkan hasil analisis perencanaan pembelajaran, peneliti telah menyelesaikan penyusunan instrumen penelitian, modul ajar, media pembelajaran untuk pelaksanaan *tournament* serta angket motivasi belajar. Selanjutnya, peneliti melaksanakan kegiatan observasi

selama proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model *team games tournamnet*, dan membagikan angket motivasi belajar kepada siswa.

Pada siklus 1, pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau aktivitas guru dan siswa, dengan peran pengamat yang dijalankan oleh teman sejawat. Tujuan pengamatan ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan dalam proses pembelajaran yang dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa meskipun siswa dibagi dalam kelompok, interaksi antar siswa dalam kelompok tersebut belum optimal. Beberapa siswa mungkin tidak cukup aktif berdiskusi atau berbagi ide, sehingga kerjasama kelompok belum maksimal.

Sebagai perbaikan pada siklus 1, peneliti memutuskan untuk memperkenalkan budaya lokal Madura, khususnya karapan sapi, sebagai bagian dari permainan dalam model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Dalam konteks permainan ini, siswa akan dibagi ke dalam kelompok yang beragam kemampuannya, dengan analogi dari

tradisi karapan sapi. Setiap kelompok berperan seperti tim dalam pertandingan karapan sapi, di mana setiap anggota kelompok memiliki peran penting untuk memastikan keberhasilan tim secara keseluruhan. Dengan cara ini, kelompok yang beragam kemampuan diharapkan dapat saling membantu dan mendukung, seperti dalam tradisi karapan sapi yang melibatkan kerjasama tim dalam mencapai tujuan bersama.

Selain itu, konsep karapan sapi ini juga akan dimanfaatkan untuk memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam bekerja sama, karena mereka akan merasa seperti bagian dari sebuah tim yang saling mendukung untuk mencapai kemenangan. Pendekatan yang mengintegrasikan budaya lokal tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa, tetapi juga mengenalkan nilai-nilai seperti gotong royong dan kerja sama, yang berpotensi mendorong mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Melalui upaya ini, diharapkan siswa dapat lebih terlibat, merasa dihargai, dan memiliki motivasi yang lebih tinggi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Siklus 2

Pada pelaksanaan siklus 2, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus 1. Salah satu kekurangan utama pada siklus 1 adalah pembentukan kelompok belajar yang belum mempertimbangkan tingkat kemampuan siswa secara heterogen, sehingga kerja sama dalam kelompok belum optimal. Oleh karena itu, dalam siklus 2, peneliti membentuk beberapa kelompok secara heterogen berdasarkan hasil observasi dan data pra siklus agar setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Hal ini bertujuan untuk menciptakan interaksi belajar yang saling membantu dan mendorong keterlibatan aktif semua anggota kelompok.

Model pembelajaran yang digunakan tetap *Teams Games Tournament* (TGT), namun pada siklus 2 diintegrasikan secara lebih eksplisit dengan kearifan lokal Madura, khususnya tradisi karapan sapi. Peneliti menggunakan analogi karapan sapi dalam pelaksanaan permainan edukatif. Setiap kelompok diibaratkan sebagai satu tim karapan sapi, yang terdiri dari joki dan pemilik sapi yang harus saling mendukung

untuk mencapai garis finish. Dalam permainan, siswa menyelesaikan soal-soal matematika secara bergiliran, dan setiap jawaban benar akan “menggerakkan” gambar sapi milik kelompok menuju garis finish. Strategi ini tidak hanya membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kerja sama, tanggung jawab, dan semangat berkompetisi yang sehat sebagaimana tercermin dalam budaya karapan sapi.

Selama proses pembelajaran, pengamatan dilakukan oleh guru sejawat untuk mengevaluasi aktivitas guru dan siswa. Pengamatan ini fokus pada keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, partisipasi dalam permainan, serta bagaimana siswa bekerja sama menyelesaikan tugas. Penerapan budaya lokal dalam bentuk permainan berbasis karapan sapi terbukti lebih menarik bagi siswa karena memberikan konteks yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka. "Bukti dari hal tersebut terlihat pada hasil angket motivasi belajar siswa yang menunjukkan rata-rata persentase sebesar 82,98%, yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Selain itu, baik hasil observasi

maupun angket motivasi belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan.:

Tabel 1. Hasil Observasi Motivasi Siswa

No	Indikator motivasi belajar MTK	Presentase		
		Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
1	Siswa menunjukkan keinginan untuk belajar	45,3%	73,8%	85,2%
2	Siswa menyelesaikan tugas yang diberikan	43,9%	74,2%	83,8%
3	Siswa merasa tertantang untuk mempelajari materi lebih lanjut.	40,2%	73,4%	81,5%
4	Siswa menunjukkan perhatian dan ketertarikan pada tugas yang diberikan oleh guru, serta aktif dalam diskusi kelompok.	44,3%	75,6%	88,4%
5	Siswa tetap fokus dan tekun dalam mengerjakan tugas meskipun mengalami kesulitan, dan tidak mudah menyerah.	40,5%	73,4%	84,4%
6	Siswa berusaha mencari solusi saat menghadapi kesulitan	47,4%	70,1%	82,5%
7	Siswa tidak mudah menyerah, menunjukkan ketahanan mental untuk menyelesaikan masalah.	50,3%	73,4%	85,7%
8	Siswa menunjukkan semangat dan keinginan untuk berhasil dalam tugas,	43,5%	75,2%	82,7%
9	Siswa merasa bangga dengan hasil kerja mereka.	45,6%	77,5%	84,8%



Gambar 1. Grafik Hasil Observasi Motivasi Belajar

Gambar diatas menunjukkan grafik hasil observasi motivasi dari prasiklus, siklus 1 dan siklus 2. Hasilnya menunjukkan bahwa Pra Siklus motivasi belajar siswa yaitu 44,50%. Nilai tersebut belum termasuk berhasil karena <70.

Proses pembelajaran pada tahap pra-siklus menunjukkan perlunya perbaikan melalui pelaksanaan tindakan, yakni dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada siklus 1 dan II. Pembelajaran yang dilakukan pada tahap pra-siklus masih belum optimal untuk meningkatkan proses pembelajaran secara menyeluruh. Pada tahap ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, namun pelaksanaannya belum berjalan efektif karena siswa cenderung pasif dan menunjukkan

antusiasme belajar yang rendah. Oleh karena itu, tindakan yang diambil adalah mengganti pendekatan tersebut dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.

Setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2 dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, siswa diminta untuk mengisi angket motivasi belajar pada mata pelajaran matematika, sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dalam lembar observasi.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan indikator angket yaitu: a) dorongan dan kebutuhan belajar, b) menunjukkan perhatian dan minat terhadap tugas, c) tekun menghadapi tugas, d) ulet menghadapi kesulitan, e) adanya hasrat dan keinginan berhasil (Sesfaot, Bien, & Abi, 2020).



Grafik 1 Hasil angket setiap indicator

Berdasarkan gambar 2 hasil dari angket motivasi belajar siswa berdasarkan indikator diuraikan menjadi 15 pernyataan bahwa:

1. Indikator 1. Pada pra siklus, dorongan belajar siswa masih tergolong rendah (65,51%). Mereka cenderung belajar hanya karena instruksi guru, bukan karena kebutuhan atau kesadaran pribadi. Setelah penerapan model TGT dengan sentuhan budaya Madura, seperti materi kontekstual tentang *karapan sapi* atau *rokat tase'*, dorongan belajar meningkat signifikan. Siswa merasa pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan mereka, dan pada siklus 1 meningkat menjadi 72,12%. Di siklus 2, skor

mencapai 85,91%. Hal ini menunjukkan bahwa ketika pembelajaran disajikan secara bermakna dan relevan dengan budaya mereka, siswa lebih terdorong secara intrinsik untuk belajar.

2. Indikator 2 Sebelum tindakan, perhatian dan minat siswa tergolong rendah (60,34%), ditandai dengan kurangnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas. Namun, permainan dalam model TGT seperti kuis kelompok berbasis budaya Madura memicu ketertarikan siswa. Mereka menjadi lebih fokus dan bersemangat saat materi dikaitkan dengan hal-hal yang familiar di sekitar mereka. Peningkatan ini terlihat jelas pada siklus 1 (72,70%) dan siklus 2 (82,47%). Elemen kompetisi yang sehat dalam TGT turut meningkatkan fokus siswa terhadap tugas yang diberikan.
3. Indikator 3 Ketika menghadapi soal sulit, siswa pada awalnya mudah menyerah (60,34%). Melalui pembelajaran TGT, siswa belajar secara kooperatif dalam tim, yang memfasilitasi saling membantu antaranggota. Ketika

tugas atau permainan berkaitan dengan budaya mereka sendiri, mereka menjadi lebih termotivasi untuk menyelesaikan setiap tantangan. Siklus 1 menunjukkan peningkatan ketekunan (72,41%), dan meningkat lebih lanjut pada siklus 2 (80,45%), menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih gigih menyelesaikan tugas hingga tuntas.

4. Indikator 4 Pada awalnya, siswa menunjukkan keuletan yang masih terbatas (64,50%). Namun, format turnamen dalam TGT mendorong siswa untuk terus mencoba dan memperbaiki kesalahan demi meraih poin untuk timnya. Ketika soal atau tantangan disisipkan konteks budaya lokal, siswa tampak lebih antusias dan tidak mudah putus asa. Siklus 1 menunjukkan peningkatan (71,83%), dan meningkat lagi menjadi 81,60% di siklus 2. Pembelajaran kolaboratif dan familiaritas terhadap materi berbasis kearifan lokal memperkuat daya juang siswa dalam belajar.
5. Indikator 5 Skor indikator ini di pra siklus adalah 62,35%, menandakan bahwa keinginan

siswa untuk meraih prestasi masih rendah. Dengan adanya unsur turnamen dalam model TGT, siswa termotivasi untuk tampil terbaik demi timnya. Mereka merasa bangga ketika timnya menang, dan ini memicu hasrat untuk berprestasi. Apalagi, saat materi disampaikan dalam bentuk cerita rakyat atau praktik budaya lokal, siswa merasa lebih percaya diri. Hasilnya, skor meningkat di siklus 1 menjadi 74,13% dan naik ke 84,48% pada siklus 2.

Penelitian ini selaras dengan beberapa penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Larasati & Widiarto, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS dan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena adanya unsur permainan yang menyenangkan. Selain itu, penelitian (Tria, 2024) mengungkapkan bahwa model TGT yang dikombinasikan dengan media pembelajaran mampu

meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPAS siswa sekolah dasar secara signifikan. Penelitian (Gapur, 2013) juga mengatakan model TGT dapat membantu guru dalam proses pembelajaran mapel MTK, hasilnya motivasi belajar anak-anak meningkat karena pembelajaran di nilai menyenangkan. Relevansi juga ditemukan dalam penelitian oleh (Sutrisno et al., 2020) yang menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membangun kedekatan siswa dengan materi ajar, sehingga membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan membentuk sikap positif terhadap budaya sendiri, hasilnya juga motivasi dan hasil belajar meningkat. Dalam konteks ini, penggunaan budaya karapan sapi sebagai media permainan dalam pembelajaran matematika memberikan pengalaman kontekstual yang menghubungkan antara budaya lokal dan materi pelajaran. Oleh karena itu, penggabungan antara model TGT dan unsur kearifan lokal Madura dalam penelitian ini didasarkan pada temuan-temuan sebelumnya yang mendukung pendekatan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan

menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Adapun rata-rata nilai dari angket motivasi belajar siswa berdasarkan masing-masing siklus adalah sebagai berikut:



Grafik 2 Hasil angket motivasi belajar siswa.

Mengacu pada Grafik 2, hasil angket motivasi belajar siswa pada tahap pra-siklus berada dalam kategori cukup dengan rata-rata skor 62,60, yang menunjukkan bahwa keberhasilan belum tercapai. Pada siklus 1, terjadi peningkatan sebesar 10,03 poin menjadi 72,63, sehingga termasuk kategori baik, meskipun masih belum mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan. Pada siklus 2, terjadi peningkatan lanjutan sebesar 10,35 poin menjadi 82,98, yang mengantarkan pada kategori sangat baik dan dinyatakan berhasil.

Penelitian dihentikan pada siklus 2 karena telah memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan.

E. Kesimpulan

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang diterapkan di SDN Banyuajuh 3 Kamal melalui penelitian tindakan kelas menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Berdasarkan data observasi, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang awalnya 44,50% pada pra-siklus (kategori rendah), menjadi 74% pada siklus 1 (kategori tinggi), dan meningkat lagi menjadi 84% pada siklus 2 (kategori sangat tinggi). Sementara itu, hasil angket motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika juga menunjukkan peningkatan, dengan rata-rata sebesar 72,63% pada siklus 1 (kategori tinggi) dan meningkat menjadi 82,98% pada siklus 2 (kategori sangat tinggi). Dengan

demikian, penerapan model *Teams Games Tournament* yang terintegrasi dengan kearifan lokal Madura terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika di SDN Banyuajuh 3 Kamal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R. D., Hutapea, N. M., & Amalina, A. (2021). Perangkat Pembelajaran Matematika berbasis Problem Based Learning untuk Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (Sebuah Studi Pengembangan). *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(4), 339–350.
- Asmara, A. S., Hardi, H., & Ardiyanti, Y. (2019). Contextual learning on Mathematical subjects to enhance student motivation for learning in vocational high school. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 228–234.
- Gapur, A. (2013). *Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) Mata Pelajaran Matematika Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Azzahiddin Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Hidayah, I. N., & Sari, S. M. (2020). Application of cooperative learning type teams games tournament (TGT) to increase the student's activity. *AIP Conference Proceedings*, 2215(1).
- Khauzanah, A. N., & Wardani, K. W. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Berbasis Literasi Digital Dengan Model Project Based Learning pada Siswa Kelas V SD Negeri Secang 1. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(3).
- Larasati, T. S., & Widiarto, T. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *Janacitta*, 7(1), 11–19.

- Lestari, H. P., Hartono, H., Binatari, N., Emut, E., Saptaningtyas, F. Y., & Krisnawan, K. P. (2020). Peningkatan Profesionalisme Guru Matematika SMK Se-Gunungkidul Melalui Workshop Pemodelan Matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 4(1), 66–70.
- Munawar, H. (2019). The application of STAD-Cooperative Learning Model: Efforts to increase motivation and Learning Outcomes of students in Class 5 SD N 07 Ledok Salatiga in Mathematics subjecth in Folding Symmetry and Rotating Symmetry topics. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 11(2), 114–135.
- Pramudya, I., Mardiyana, M., Sutrima, S., Sujatmiko, P., & Aryuna, D. R. (2020). Mathematics Learning Practice Training with the" MiKIR" Approach to Improve Analysis and Algebra Reasoning Abilities in Mathematics MGMP SMP Sragen. *Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 10(2), 50–60.
- Rahmatunisa, F. D. A. (2020). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Melalui Perangkat Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 3(2), 55–59.
- Sutrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 718–729.
- Tria, F. (2024). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 003/IX SENAUNG*. UNIVERSITAS JAMBI.