

**PENERAPAN MODEL TGT DALAM PENGEMBANGAN GAME
CERDASIONAIRE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA SD**

Ardy Meitadi Dwikarindrinata¹, Deselfiana Yustina Taniu², Nafiah³, Wahyudi⁴

¹S2 Pendidikan Dasar FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

²S2 Pendidikan Dasar FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

³S2 Pendidikan Dasar FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

³S2 Pendidikan Dasar FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

Alamat e-mail : (1ardydwikarindrinata55@guru.sd.belajar.id),

2deselfianataniu@gmail.com, 3nafiah71@guru.sd.belajar.id, 4yudhi@uksw.edu

ABSTRACT

In this study, problems were found related to the low motivation to learn mathematics of sixth grade students of SD Negeri 010 Sepaku which was seen from the results of observations and the average initial motivation questionnaire score which showed that most students still considered mathematics as a difficult, scary, and boring subject. This study aims to develop innovative learning media in the form of a Cerdasionaire game combined with the TGT model as a solution to increase students' motivation to learn mathematics. The method used in this study is the 4D Research and Development (R&D) model which includes Define, Design, Develop, and Disseminate. Data collection techniques were carried out through observation and learning motivation questionnaires, then analyzed descriptively quantitatively. Based on the results of the study, it shows that the application of the TGT model assisted by the Cerdasionaire game has a positive impact on increasing motivation to learn mathematics as seen in the increase in the average motivation score from 17.80 in the pretest to 26.47 in the posttest or an increase of 48.69%. In addition, students' responses to the use of the Cerdasionaire game were in the very high category, with a percentage of 84.17%. This shows that the TGT model combined with the Cerdasionaire game is effective in creating a fun, competitive, and interactive learning atmosphere so that it can increase elementary school students' motivation to learn mathematics.

Keywords: *TGT Model, Cerdasionaire Game, Mathematics Learning Motivation*

ABSTRAK

Dalam penelitian ini, ditemukan permasalahan terkait dengan rendahnya motivasi belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 010 Sepaku yang terlihat dari hasil observasi dan rata-rata nilai angket motivasi awal yang menunjukkan sebagian besar siswa masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa game Cerdasionaire yang dipadukan dengan

model TGT sebagai solusi dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) model 4D yang meliputi *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket motivasi belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan *game Cerdasionaire* memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar matematika yang terlihat pada kenaikan rata-rata skor motivasi dari 17,80 pada *pretest* menjadi 26,47 pada *posttest* atau mengalami peningkatan sebesar 48,69%. Selain itu, tanggapan siswa terhadap penggunaan *game Cerdasionaire* berada pada kategori sangat tinggi, dengan persentase 84,17%. Hal tersebut menunjukkan bahwa model TGT yang dikombinasikan dengan *game Cerdasionaire* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SD.

Kata Kunci: *Model TGT, Game Cerdasionaire, Motivasi Belajar Matematika*

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta melatih kerja sama yang dibutuhkan dalam memecahkan berbagai masalah sehari-hari. Namun, menurut (Diah & Siregar, 2023:1034), masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga mereka cenderung tidak menyukainya. Kurangnya minat terhadap matematika dapat menyebabkan

kesulitan belajar dan menurunnya motivasi siswa. (Handayani Wuri, 2020:204) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah segala hal yang mendorong atau memberi semangat kepada seseorang untuk belajar lebih giat demi mencapai prestasi yang lebih baik. Motivasi ini dapat muncul dari faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik dan psikis siswa, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan, guru dan metode mengajarnya, media pembelajaran, serta kesempatan untuk belajar. Dengan demikian, metode dan media pembelajaran yang digunakan guru sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dorongan

yang muncul dari diri siswa dapat membangun semangat belajar sehingga mereka tidak mudah menyerah dalam mengembangkan potensi yang dimiliki.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 010 Sepaku, masih terdapat sejumlah siswa yang memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan, sehingga motivasi mereka untuk belajar matematika menjadi rendah. Selain itu, selama proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan model atau metode yang masih bersifat tradisional atau satu arah, di mana guru lebih mendominasi kegiatan belajar. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini dilakukan untuk memberikan solusi agar permasalahan tersebut dapat diselesaikan. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pengembangan game *Cerdasionaire*. Model TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan

model pembelajaran yang dikembangkan untuk mendorong siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil (Diah & Siregar, 2023:1035). Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dilakukan melalui kegiatan diskusi, observasi, atau percobaan, kemudian menafsirkan hasil temuan secara bersama. Selanjutnya, hasil tersebut dikemas dalam bentuk permainan turnamen sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Tama, dkk. 2023:2495). Selain itu, kegiatan belajar melalui permainan dalam model TGT membuat siswa dapat belajar dengan lebih santai, antusias, dan menyenangkan.

Menurut Robert E. Slavin dalam (Yunita Alfi, dkk., 2020:26-27) *Teams Games Tournament* terdiri dari lima tahap aktivitas pengajaran, yaitu: 1) Persiapan; pada tahap persiapan, guru menyiapkan media pembelajaran, materi yang akan disampaikan, serta Lembar Kerja Kelompok (LKK). Guru juga melakukan tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terkait materi. Setelah itu, guru menyiapkan perlengkapan permainan, seperti kartu yang berisi

nomor, skor, dan pertanyaan sesuai materi; 2) Presentasi kelas; Guru menyampaikan materi kepada siswa melalui penyajian kelas, yang biasanya dilakukan dengan metode pengajaran langsung, ceramah, atau diskusi yang dipandu oleh guru. Selain itu, guru juga menjelaskan tujuan, tugas, serta kegiatan yang perlu dilakukan siswa, sekaligus memberikan motivasi. Pada tahap ini, siswa perlu memperhatikan dan memahami materi dengan baik karena pemahaman tersebut akan membantu mereka dalam kerja kelompok maupun saat mengikuti permainan (turnamen), di mana skor permainan turut menentukan skor kelompok; 3) Belajar kelompok; guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok beranggotakan lima orang dengan latar belakang heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun ras atau etnis. Keberagaman ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk saling membantu, terutama antara siswa yang lebih mampu dengan siswa yang masih kesulitan memahami materi. Kondisi tersebut juga menumbuhkan kesadaran bahwa belajar secara kooperatif dapat menjadi pengalaman yang

menyenangkan; 4) Permainan/pertandingan; Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta mempunyai kemampuan yang homogen; 5) Rekognisi tim (penghargaan tim); langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut.

Adapun Kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran TGT. Menurut Uno (Fakhriyah & Baalwi, 2025:1292) kelebihan TGT antara lain: 1) Model TGT tidak semata-mata menjadikan siswa yang berprestasi lebih unggul dalam pembelajaran, nama siswa yang

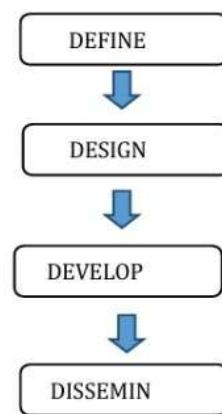
kurang mampu juga berpartisipasi aktif dan mendapatkan peluang untuk berkembang; 2) Dapat membangun rasa solidaritas dan saling mendukung. Kekurangan dari model pembelajaran TGT ini menurut Uno (Fakhriyah & Baalwi, 2025:1292) yaitu 1) Memakan waktu yang relatif lama; 2) Kesulitan dalam mengelompokkan siswa dengan kemampuan tinggi yang kurang terbiasa, serta kesulitan dalam memberikan penjelasan; 3) Terdapat siswa berkemampuan unggul namun belum terbiasa dan sulit memberikan penjelasan. Selain model pembelajaran, adapun pengembangan media pembelajaran inovatif berupa *game Cerdasionaire* yang diusulkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan di atas. *Game Cerdasionaire* merupakan inovasi *game* edukatif berbasis kuis yang memadukan format “Who Wants to be a Millionaire” dan Lomba Cerdas Cermat (LCC) dalam kerangka TGT, sehingga menciptakan suasana kompetisi antar tim yang terstruktur, menantang, sekaligus menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan Penerapan Model TGT dalam Pengembangan

Game Cerdasionaire untuk meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa SD.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) model 4D. Menurut Thiagarajan Sivasailam, dkk. (Slamet, 2022:18) model 4D terdiri atas empat tahap pengembangan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Alur kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1 Tahapan Pengembangan Model 4D

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: 1) Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk

mengetahui masalah yang timbul pada pembelajaran. 2) Angket dilakukan untuk mengetahui motivasi awal siswa sebelum dan sesudah perangkat diterapkan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dengan data dianalisis berdasarkan hasil pengukuran dari angket motivasi belajar siswa.

Metode ini ditulis secara deskriptif dan menguraikan secara singkat tentang subjek yang diteliti atau populasi beserta cara pengambilan sampelnya, teknik beserta alat pengumpulan data yang digunakan, dan teknik analisis yang digunakan. Jika penelitian berupa penelitian tindakan maupun eksperimen, maka perlu disertakan rancangan penelitiannya secara singkat.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini menghasilkan media *game Cerdasionalire* yang digunakan pada pembelajaran matematika sekolah dasar namun dapat juga digunakan pada mata pelajaran lain, karena *game Cerdasionalire* bersifat fleksibel. Berdasarkan desain penelitian dan pengembangan yang sudah dikemukakan, maka pengembangan *game Cerdasionalire* dilakukan sesuai

tahap pengembangan model 4D, yaitu:

1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini, dilakukan observasi untuk mengetahui masalah yang timbul pada pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi rata-rata anak sudah mengenal tentang bangun datar, tetapi sebagian besar belum mengenal cirinya. Siswa belum mampu dalam menganalisis informasi dan mencari solusi pemecahan masalah, namun kemampuan berhitung cukup baik, serta cepat bosan karena kurangnya penerapan model dan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran matematika. Selain itu, murid kelas VI rata-rata menganggap bahwa matematika itu sulit dan tidak menyenangkan. Dari hasil pengisian angket terkait motivasi belajar matematika diperoleh data bahwa dari 15 murid di kelas VI terdapat 8 anak yang memiliki motivasi belajar matematika rendah, 5 anak memiliki motivasi cukup, serta 2 anak memiliki motivasi yang tinggi dalam pembelajaran matematika.

2. Design (Perencanaan)

Game Cerdasionalire dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dirancang

menggunakan *PowerPoint* dengan tujuan menghadirkan pembelajaran matematika yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini berisi kumpulan soal yang dapat dikerjakan siswa secara berkelompok, menyerupai format cerdas cermat. Soal-soal yang disajikan berupa pilihan ganda, meskipun pada tahap awal belum dilengkapi variasi tingkat kognitif. Selain itu, pada tahap perencanaan, dapat ditentukan nama yang paling sesuai dan menarik untuk media tersebut agar memiliki identitas yang jelas serta meningkatkan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pada tahap ini dibuat rancangan tentang bagaimana bentuk game dan bagaimana game akan dijalankan. Pertama dirancang alur permainan yang dimulai dari layar pembuka yang menampilkan tombol "*Start*". Setelah tombol tersebut di klik, pemain akan melihat tabel nominal poin lalu masuk ke rangkaian pertanyaan yang disusun dari paling mudah hingga yang paling sulit. Setiap pertanyaan memiliki empat pilihan jawaban yaitu A, B, C, dan D. Game ini juga dilengkapi fitur bantuan 50:50 untuk menghilangkan dua

pilihan yang salah, serta slide "Selamat!" yang muncul ketika pemain berhasil menyelesaikan semua soal.

Perancangan tampilan dilakukan dengan memilih desain visual yang mirip dengan acara kuis yang ada di televisi "*Who Wants to Be a Millionaire*", dimana acara kuis tersebut pertama kali ditayangkan di RCTI pada tahun 2001 hingga tahun 2006. Warna yang digunakan didominasi warna gelap dengan teks berwarna terang agar tulisan mudah dibaca. Beberapa tombol interaktif seperti *Start*, *Next*, 50:50, dan tombol pilihan jawaban disediakan agar pemain dapat mengoperasikan game dengan mudah. Selanjutnya, perancangan navigasi dilakukan dengan menambahkan *hyperlink* pada setiap tombol agar perpindahan antar slide berjalan sesuai alur game. Jika pemain memilih jawaban yang benar, slide akan berpindah ke soal berikutnya. Jika jawaban salah, game akan langsung menuju slide "Game Over". Tombol 50:50 diatur agar mengarah ke slide yang hanya menampilkan dua pilihan jawaban tersisa. Selain itu, disediakan juga tombol untuk kembali ke menu utama bila diperlukan. Dengan navigasi ini,

game dapat digunakan dengan lancar dan mudah digunakan.

Selain merancang pengembangan game, langkah penting berikutnya adalah memilih model pembelajaran yang paling sesuai untuk mendukung penggunaan *game Cerdasionalaire* di dalam kelas. Pemilihan model pembelajaran ini diperlukan agar *game* yang telah dikembangkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar. Setelah dilakukan analisis terhadap berbagai model pembelajaran yang relevan, model TGT (*Teams Games Tournament*) dipilih sebagai model yang paling tepat. Model ini dinilai mampu mengakomodasi karakteristik *game Cerdasionalaire* karena mengutamakan kerja sama kelompok, kompetisi yang sehat, serta suasana belajar yang menyenangkan.

3. *Develop* (Pengembangan)

Setelah proses perencanaan *game Cerdasionalaire* berhasil dirancang, perlibatan ahli menjadi poin penting dalam proses pengembangan. Ahli materi matematika yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah Dr. Wahyudi,

M.Pd., MCE sebagai dosen Studi & Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar dan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran pada program studi pasca sarjana Pendidikan Dasar Universitas Kristen satya Wacana Salatiga. Ahli materi matematika dan teknologi informasi banyak memberikan masukan terkait *game Cerdasionalaire* yang dikembangkan. Adapun saran atau masukkan yang diberikan ditunjukkan dalam tabel 1.

Tabel 1. Saran atau Masukan

No	Saran atau Masukan	Tindak Lanjut
1.	Desain tampilan harus dibuat lebih menarik	Sudah dilakukan
2.	Level soal dibuat bervariasi (intervensi khusus, dasar, cakap, mahir)	Sudah dilakukan
3.	Penyajian soal ada dalam bentuk gambar dan video	Sudah dilakukan

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli, maka *game Cerdasionalaire* dilakukan perbaikan. Berikut adalah proses bagaimana membangun *game Cerdasionalaire* dari awal, bagian per bagian setelah dilakukan perbaikan. Ini adalah proyek yang menggabungkan beberapa teknologi web standar. Langkah

utama dalam proses pengembangan *game Cerdasionaire*:

a. Perencanaan Awal & Teknologi

Menentukan fitur inti (babak wajib, rebutan, kustomisasi) dan memilih tumpukan teknologi (HTML, Tailwind CSS, dan JavaScript) untuk implementasi satu file.

b. Desain Struktur & Antarmuka (UI)

Membangun kerangka HTML untuk semua layar (Mulai, Soal, Selesai) dan menerapkan desain visual yang menarik menggunakan Tailwind CSS, termasuk *styling* kustom dan aset visual SVG.

c. Manajemen Data & Status (*State*)

Merancang "otak" game dengan membuat objek gameState untuk melacak skor/timer, serta merancang struktur JSON yang fleksibel untuk data soal, poin, dan link video/gambar.

d. Implementasi Logika Pembuatan Soal

Membuat fungsi initGame() untuk membaca data JSON, mengacak bank soal wajib, dan membagikannya secara unik ke setiap tim untuk mencegah soal berulang.

e. Pengembangan Fitur Inti Permainan

Memprogram alur babak wajib (per tim) dan babak rebutan (admin memilih tim), serta logika sistem poin kustom (termasuk pengurangan poin jika salah).

f. Implementasi Fitur Bantuan

Mengembangkan fungsi untuk fitur "50:50" (menghilangkan dua jawaban yang salah) dan Tanya Teman" (menampilkan *timer* hitung mundur)

g. Pembuatan Menu Kustomisasi (Pengaturan)

Membangun modal pengaturan dimana admin bisa mengubah parameter inti game seperti Nama Tim, *Timer Custom*, dan mengubah Logo (menggunakan FileReader dan localStorage).

h. Integrasi Audio & Pengujian Akhir

Menambahkan efek suara dinamis (klik, benar, "toeng-toeng" salah) menggunakan *library* Tone.js dan melakukan *debugging* menyeluruh untuk memastikan semua alur permainan berfungsi dengan benar.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Setelah tahap pengembangan selesai di revisi, langkah berikutnya adalah melakukan penyebarluasan terhadap *game Cerdasionaire* yang telah dikembangkan. Game

Cerdasjonaire yang telah dihasilkan perlu disosialisasikan dan didiseminasikan kepada audiens yang lebih luas di luar tim pengembang. Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan di diseminasikan kepada rekan sejawat untuk memperluas pemanfaatan dan memperoleh masukan. Kegiatan penyebaran tersebut dilaksanakan di dua sekolah, yaitu SD Negeri 008 Sepaku dan SD Negeri 010 Sepaku, pada hari Selasa, 2 Desember 2025. Dalam pelaksanaannya, beberapa hal perlu diperhatikan, seperti karakteristik pengguna, strategi dan tema penyebaran, waktu yang tepat, serta media yang digunakan agar proses diseminasi berjalan efektif.

Berdasarkan hasil implementasi pengembangan *game Cerdasjonaire* yang dilakukan di SD Negeri 010 Sepaku, menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar matematika pada siswa, yang ditunjukkan dalam tabel 2.

Keterangan	Rata-rata	Persentase
	Skor	
Pretest	17,80	44,50 %
Posttest	26,47	66,17 %
Peningkatan Persentase		
$((66,17 - 44,50) / 44,50) \times 48,69 \%$		
$100\% = (21,67 / 44,50) \times 100$		
% =		

Dari hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar matematika siswa kelas VI SDN 010 Sepaku adalah 17,80 dari skor maksimal 40. Nilai ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, tingkat motivasi belajar matematika siswa masih berada pada kategori rendah. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model TGT (*Teams Game Tournament*) berbantuan *game Cerdasjonaire* menunjukkan peningkatan motivasi belajar matematika siswa sebesar 48,69 %. Dimana pada hasil *posttest* rata-rata skor motivasi belajar siswa adalah 26,47.

Tanggapan siswa terhadap *game Cerdasjonaire*

Rata-rata	Persentase	Keterangan
Skor		
33,67	84,17 %	Sangat Tinggi

Berdasarkan tanggapan siswa terkait *game Cerdasjonaire* yang digunakan dalam pembelajaran matematika menunjukkan minat yang sangat positif. Dimana rata-rata skor 33,67 dari skor maksimal 40 dan persentase ada pada 84,17 kategori tanggapan berada pada tingkat sangat tinggi. Siswa menunjukkan

rasa renang, menjadi lebih aktif dan merasa tertantang, merasa lebih semangat untuk belajar matematika serta menunjukkan ketertarikan dan termotivasi untuk menggunakan kembali *game Cerdasianaire* dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) yang dikemas dalam bentuk *game Cerdasianaire* mampu menciptakan pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Melalui model 4D yang terdiri atas empat tahap pengembangan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran), *game Cerdasianaire* berhasil dirancang dan dikembangkan dari sisi alur permainan, desain tampilan, variasi tingkat kesulitan soal, dan perpaduan audio dan visual, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Hasil observasi awal menunjukkan rendahnya motivasi, anggapan bahwa mata pelajaran matematika itu sulit,

membosankan, dan menakutkan, serta kurangnya variasi model dan media pembelajaran. Dalam implementasi *game Cerdasianaire* pada model TGT (*Teams Games Tournament*) menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif berdiskusi, dan termotivasi untuk memperoleh skor tertinggi bagi tim, sehingga membantu menumbuhkan kepercayaan diri, kerjasama, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan soal. Dengan demikian, model TGT (*Teams Games Tournament*) dan *game Cerdasianaire* dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Diah, R., & Siregar, N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 4, 2, 1033–1042.
- Fakhriyah Ika L., & Baalwi M. A. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa*

pada Materi Analisis Data. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Volume 10, Nomor 2.

Nurhuda, F., Tama, S., Maharani, S., & Andayani, T. S. (2023). *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas II SDN Kasreman 01 Geneng melalui Model Teams Games Tournament (TGT).* Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 4, 2, 2493–2500.

Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D).* Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Yunita, Alfi., Juwita, R., & Kartika, E. (2020). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.* Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika. Volume 9, Nomor 1, 23–34.