

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBASIS KURIKULUM MERDEKA TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA SMA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri



OLEH :

OVILIA NUR WIDA

NPM: 22.1.50.1.0002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

OVILIA NUR WIDA

NPM: 22.1.50.1.0002

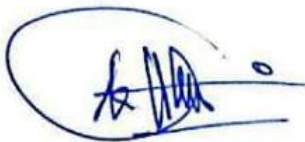
Judul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBASIS KURIKULUM MERDEKA TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA SMA**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi
Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juni 2026

Pembimbing I



Drs. Darsono, M.Kom.

NIDN. 0710016401

Pembimbing II



Dian Devita Yohanie, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0717127601

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

OVILIA NUR WIDA

NPM: 22.1.50.1.0002

Judul:

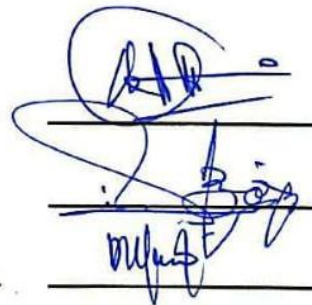
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBASIS KURIKULUM MERDEKA TERHADAP MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA SMA**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 16 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua Penguji : Drs. Darsono, M.Kom.
2. Penguji I : Drs. Samijo, M.Pd.
3. Penguji II : Dian Devita Yohanie, S.Pd., M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FIKS



Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or.
NIDN. 0703098802

LEMBAR MOTTO

Motto:

Meski tumbuh dalam hinaan dan pandangan rendah manusia, tetaplah melangkah tanpa menyerah, karena setiap luka akan menguatkan, setiap kesabaran dan kebaikan tidak akan sia-sia. Jika hatimu lelah, Ingat! Allah SWT selalu hadir sebagai tempat bersandar dan penguat langkahmu.

Kupersembahkan karya ini buat:

Diriku dan semua orang yang kucintai.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ovilia Nur Wida
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 24 Oktober 2003
NPM : 2215010002
Fak/Jur./Prodi : FIKS/ S1 Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarnanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 30 Juni 2026

Yang Menyatakan



OVILIA NUR WIDA

NPM. 2215010002

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS KURIKULUM MERDEKA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SMA” ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains (FIKS), yang telah memberikan fasilitas dan dukungan dalam proses akademik penulis.
3. Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, atas arahan dan perhatian yang tidak pernah lelah dalam mendampingi setiap langkah mahasiswa.
4. Drs. Darsono, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 1, yang dengan sabar mendampingi penulis, memberikan arahan, membuka wawasan, dan membantu penulis menemukan arah dalam setiap kebingungan.
5. Dian Devita Yohanie, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2, yang dengan sabar mendampingi penulis, memberikan arahan, dan membantu penulis menemukan arah dalam setiap kebingungan.
6. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Matematika, yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
7. Bapak Sofyan Agung E., S.Sos, M.A.P. Kepala Sekolah SMA Negeri 6 Kota Kediri, yang telah memberikan izin dan dukungan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

8. Bapak Khamim Thohari, S.Pd. selaku Guru Pamong sekaligus Guru Matematika SMA Negeri 6 Kota Kediri, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta bantuan selama proses penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Kedua orang tua tercinta, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan pengorbanan tanpa batas. Kalian adalah sumber kekuatan dan alasan terbesar bagi penulis untuk terus melangkah tanpa batas. Setiap pencapaian ini tidak terlepas dari cinta, ketulusan, dan perjuangan yang telah kalian berikan, yang nilainya tidak akan pernah mampu terbalaskan.
10. Adikku tersayang, yang selalu menghadirkan tawa, menguatkan di setiap lelah, dan membersamai penulis di tengah proses yang tidak mudah ini. Kehadiranmu menjadi tempat penulis berbagi cerita, memperoleh semangat dan menemukan kekuatan, sehingga penulis mampu terus berjuang hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Kiky, Tiara, Ifa, Nisa, Anita, dan Axcel, selaku rekan seperjuangan sekaligus sahabat yang telah menjadi rumah di tengah penat, tempat penulis berbagi tawa, cerita, keluh kesah serta semangat dalam proses ini. Terima kasih atas kebersamaan, kepedulian, serta dukungan tulus yang diberikan. Persahabatan kalian akan selalu menjadi bagian berharga dalam perjalanan hidup penulis.
12. Yoojun, Maxioyu, Yang Peng Cheng, Wang Yiran, dan Shao Wei yang telah menjadi mood booster penulis di tengah lelahnya proses penyusunan skripsi ini, sehingga penulis mampu terus bertahan dan menyelesaikannya hingga akhir.
13. Seseorang yang tertulis di Lauhul Mahfudz, meskipun belum diketahui keberadaannya saat ini tanpa disadari telah menjadi salah satu alasan penulis untuk tetap kuat, bertahan, dan kembali menemukan semangat di tengah proses penyusunan skripsi hingga akhirnya dapat terselesaikan.
14. Terakhir, untuk diri sendiri, seorang anak perempuan pertama yang tumbuh dengan begitu banyak harapan dan kepercayaan dari keluarga. Terima kasih karena telah bertahan dalam setiap proses, tetap melangkah di tengah lelah, dan memilih bangkit setiap kali keraguan datang. Perjalanan ini

mengajarkan bahwa menjadi kuat bukan berarti tidak pernah rapuh, melainkan mampu terus berjalan meski memikul banyak harapan. Semoga pencapaian ini menjadi langkah awal untuk membalas doa, pengorbanan, dan kepercayaan keluarga, serta menjadi pengingat bahwa setiap perjuangan yang dijalani dengan tulus tidak akan pernah sia-sia.

15. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 30 Juni 2026



OVILIA NUR WIDA

NPM: 22.1150.1.0002

ABSTRAK

Ovilia Nur Wida Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Kurikulum Merdeka terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA, Skripsi, Pendidikan Metamatika, FIKS UN PGRI Kediri, 2026

Kata Kunci: model pembelajaran, kurikulum merdeka, motivasi, hasil belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika yang menunjukkan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga motivasi dan hasil belajar siswa belum optimal. Sebagai alternatif solusi, diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Kurikulum Merdeka yang menekankan kerja sama, permainan edukatif, kompetisi sehat dan pembelajaran berpusat pada siswa.

Permasalahan penelitian ini adalah: (1) Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Kurikulum Merdeka berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, dan (2) Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Kurikulum Merdeka berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental* melalui desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-4 SMA Negeri 6 Kota Kediri. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, tes hasil belajar, angket respon siswa, dan lembar observasi aktivitas guru, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis dengan regresi linear sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Kurikulum Merdeka terlaksana dengan sangat baik; (2) motivasi belajar siswa mengalami penguatan setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Kurikulum Merdeka, dan hasil analisis regresi menunjukkan bahwa model tersebut berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa; (3) hasil belajar siswa juga membaik setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Kurikulum Merdeka, dan hasil analisis regresi menunjukkan bahwa model tersebut berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Kurikulum Merdeka terbukti memberikan pengaruh yang nyata terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Kurikulum Merdeka dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
1. Bagi Siswa	5
2. Bagi Guru	5
3. Bagi Sekolah	6
4. Bagi Penelitian Selanjutnya	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. LANDASAN TEORI	7

1. Model Pembelajaran Kooperatif.....	7
2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	10
3. Prinsip-Prinsip Kurikulum Merdeka.....	12
4. Motivasi Belajar.....	13
5. Hasil Belajar.....	17
6. Penerapan Model TGT berbasis Kurikulum Merdeka.....	20
B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	24
D. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Desain Penelitian	26
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
2. Teknik Penelitian	26
3. Variabel Penelitian.....	27
B. Teknik Pengumpulan Data	27
1. Observasi.....	27
2. Angket.....	28
3. Tes Hasil Belajar.....	29
C. Instrumen Penelitian	30
1. Angket Motivasi Belajar	30
2. Lembar Tes Hasil Belajar	31
3. Angket Keterlaksanaan Model Pembelajaran TGT	33
D. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	34
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	43
F. Prosedur Penelitian	44

1. Sumber Data.....	44
2. Tahap Persiapan Penelitian	44
3. Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	45
G. Tempat dan Jadwal Penelitian	45
1. Tempat Penelitian	45
2. Jadwal Penelitian	45
H. Teknik Analisis Data	46
1. Analisis Keterlaksanaan Model Pembelajaran TGT.....	46
2. Analisis Pengaruh Model terhadap Motivasi dan Hasil Belajar	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Penelitian.....	53
1. Deskripsi Data Penelitian.....	53
a. Keterlaksanaan Model TGT berbasis Kurikulum Merdeka.....	53
b. Penyajian Data Motivasi Belajar Siswa.....	55
c. Penyajian Data Hasil Belajar Siswa.....	56
2. Uji Prasyarat Analisis Data.....	58
3. Pengujian Hipotesis	60
B. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP.....	67
A. Simpulan.....	67
B. Implikasi	67
C. Keterbatasan Penelitian	68
D. Saran	69

DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel	
2. 1.	: Sintaks Model Pembelajaran..... 20
3. 1.	: Tabel desain penelitian..... 26
3. 2.	: Tahapan teknik pengumpulan data observasi guru 28
3. 3.	: Tahapan pengumpulan data angket..... 29
3. 4.	: Tahapan pengumpulan data tes 30
3. 5.	: Tabel Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa..... 31
3. 6.	: Kisi-Kisi soal Pretest dan Posttest 32
3. 7.	: Rubrik Penilaian Pretest dan Posttest 33
3. 8.	: Tabel Kisi-Kisi Angket Respon Siswa..... 34
3. 9.	: Kategori Penilaian Validitas Isi 36
3. 10.	: Kriteria Kelayakan Instrumen Penelitian 36
3. 11.	: Hasil Validasi Modul Ajar 37
3. 12.	: Hasil Validasi Lembar Angket Respon Siswa 37
3. 13.	: Hasil Validasi Lembar Observasi Aktivitas Guru..... 37
3. 14.	: Hasil Validasi Lembar Soal Hasil Belajar 38
3. 15.	: Hasil Validasi Lembar Angket Motivasi Belajar..... 38
3. 16.	: Kriteria Interpretasi Koefisien Korelasi..... 39
3. 17	: Jadwal Penelitian..... 46
3. 18.	: Tabel Skala Likert..... 46
3. 19.	: Kategori Penilaian Angket Respon Siswa 47
3. 20.	: Tabel Skala Likert..... 47
3. 21.	: Kategori Penilaian Hasil Observasi Guru 48
4. 1	: Hasil Observasi Keterlaksanaan Model TGT 54
4. 2	: Hasil Angket Respon Siswa..... 54
4. 3	: Skor Motivasi Belajar Siswa..... 55
4. 4	: Kategori Motivasi Belajar Siswa 55
4. 5	: Skor Hasil Belajar Siswa 56
4. 6.	: Tabel Ketuntasan Hasil Belajar..... 58

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2. 1.	: Kerangka Berpikir.....	25
3. 1.	: Data Korelasi Tiap Butir Instrumen Angket Motivasi Belajar	40
3. 2.	: Data Korelasi Tiap Butir Soal (Hasil Belajar)	41
3. 3.	: Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar	42
3. 4.	: Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar	43
4. 1.	: Grafik skor motivasi belajar siswa.....	56
4. 2.	: Grafik Hasil Belajar Siswa.....	57
4. 3.	: Gambar Deskripsi Statistik	57
4. 4.	: Hasil Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar.....	58
4. 5.	: Hasil Uji Linearitas Angket Motivasi Belajar	59
4. 6.	: Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar	59
4. 7.	: Hasil Uji Linearitas Hasil Belajar	60
4. 8.	: Hasil Uji Regresi Linear Sederhana (Motivasi Belajar)	61
4. 9.	: Hasil Uji Regresi Linear Sederhana (Hasil Belajar)	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1	: Modul Ajar.....	75
2	: Lembar Angket Motivasi Belajar.....	115
3	: Rubrik Penilaian Angket Motivasi Belajar	117
4	: Soal Test.....	118
5	: Alternatif Penyelesaian Soal Test	123
6	: Lembar Validasi Modul Ajar	128
7	: Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar	137
8	: Lembar Validasi Soal Pre-Test	143
9	: Lembar Validasi Soal Post-Test.....	149
10	: Lembar Validasi Angket Keterlaksanaan TGT.....	155
11	: Lembar Validasi Observasi Guru.....	161
12	: Lembar Angket Keterlaksanaan TGT	166
13	: Lembar Observasi Guru	169
14	: Hasil Observasi Guru	172
15	: Hasil Kerja Kolompok Siswa (LKPD)	175
16	: Hasil Game Kahoot!.....	178
17	: Lembar Hasil Tournament	179
18	: Hasil Pre-Test Motivasi Belajar.....	182
19	: Hasil Post-Test Motivasi Belajar Siswa.....	188
20	: Hasil Pre-Test Kemampuan Hasil Belajar Siswa.....	194
21	: Hasil Post-Test Kemampuan Hasil Belajar Siswa	206
22	: LoA	218
23	: Surat Izin Penelitian	219
24	: Surat Penelitian di SMA Negeri 6 Kota Kediri.....	220
25	: Berita Acara	221
26	: Surat Keterangan Bebas Similarity	223
27	: Dokumentasi Pembelajaran.....	224

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, matematika memiliki peran yang mendasar dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analisis dan sistematis (Septiarani et al., 2025). Penguasaan matematika menjadi bekal bagi generasi muda untuk mampu bersaing di era globalisasi dan perkembangan teknologi, sekaligus melatih kemampuan memecahkan masalah secara terstruktur serta menerapkannya dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), Pemerintah Indonesia mengembangkan Kurikulum Merdeka guna menciptakan generasi muda yang berkualitas di seluruh jenjang pendidikan, termasuk Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam pengembangan studi yang optimal dengan mengikuti perkembangan zaman (Kemendikbudristek, 2024). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, siswa diharapkan tidak menguasai konsep abstrak saja, namun dapat diterapkan pada kondisi nyata siswa melalui pendekatan yang kontekstual, diferensiasi dan bermakna. Sehingga, siswa memiliki keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar (*student-centered*).

Kenyataannya banyak siswa tingkat SMA yang merasa matematika itu sulit dan menakutkan, terutama saat menghadapi materi yang cukup rumit dan abstrak. Hal tersebut disebabkan oleh kegiatan belajar matematika yang sebagian besar masih melibatkan guru secara aktif (*teacher centered*), dimana guru aktif menjelaskan sementara siswa hanya mendengarkan dan mengerjakan soal tanpa interaksi (Dhani & Rahayu, 2023). Kondisi ini membuat banyak siswa malas mengikuti pembelajaran karena matematika dianggap sebagai pelajaran yang terlalu banyak rumus yang harus dihafalkan dan dipahami (Ayu Larasati et al., 2022). Sehingga, berpengaruh pada capaian hasil belajar dan rendahnya semangat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAN 6 Kediri pada kelas X, terlihat bahwa sebagian

siswa kurang fokus dan aktif selama proses pembelajaran. Beberapa siswa terlihat sibuk mengobrol dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini selaras dengan hasil wawancara terhadap guru matematika di sekolah tersebut yang menyatakan bahwa nilai rata-rata ulangan siswa masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih bersifat konvensional (satu arah) sehingga belum mampu dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara optimal.

Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar memegang peranan penting sebagai pendorong utama dalam proses belajar mengajar terutama dalam konteks Kurikulum Merdeka (Oktayani et al., 2025). Ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, mereka cenderung lebih bersemangat, tekun, dan konsisten dalam belajar, sehingga berakibat akan meningkatnya hasil belajar siswa (Kaimarehe & Marsofiyati, 2024). Hal ini sejalan oleh penelitian yang mengemukakan adanya motivasi siswa dalam pembelajaran merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa (Rahman, 2021; Zainudin, 2022). Dengan demikian, penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi siswa agar mereka lebih aktif dan tertarik dalam belajar matematika.

Dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, Kurikulum Merdeka merekomendasikan proses belajar mengajar berbasis proyek dan masalah yang memiliki landasan filosofis yang kuat (Kemendikbutristek, 2024). Namun, implementasinya di banyak sekolah masih terkendala diantaranya faktor kesiapan guru, sarana prasarana bahkan terutama kebiasaan belajar siswa (Purwulan, 2024). Tidak semua siswa mampu langsung beradaptasi dengan pembelajaran yang menuntut kemandirian tinggi. Sebagian siswa masih terbiasa dengan pembelajaran yang terstruktur. Hal ini berpotensi mengurangi motivasi belajar siswa jika tidak disertai dengan mendampingan yang memadai. Disisi lain, kurikulum merdeka juga masih belum sepenuhnya menyediakan mekanisme penghargaan (*reward system*) yang dapat memacu motivasi siswa secara optimal. Padahal, pemberian reward secara konsisten dan bervariasi terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar, sehingga integrasi

reward system yang lebih eksplisit sangat diperlukan dalam Kurikulum Merdeka (Hima & Palayukan, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep matematika secara bersamaan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi pilihan dalam menyelesaikan masalah motivasi dan hasil belajar yang masih rendah. Pemilihan model ini bertujuan menumbuhkan interaksi dan keterlibatan siswa karena memadukan aktivitas belajar secara berkelompok, permainan edukatif dan kompetisi dalam peningkatan semangat siswa dengan kondisi pembelajaran yang menarik, nyaman dan menyenangkan (Simamora et al., 2024).

Sejumlah penelitian menyimpulkan model TGT mampu memberikan peningkatan yang efektif pada hasil belajar matematika dan motivasi siswa. Salah satu penelitian oleh (Wahida et al., 2025) yang dilakukan pada siswa MAN dengan materi Barisan dan Deret menemukan peningkatan hasil belajar signifikan setelah penerapan TGT, yang juga meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian di SMA Negeri 1 Pariaman menggunakan model TGT berbantu media crossword puzzle menunjukkan pengaruh positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa yang berdampak pada peningkatan motivasi belajar (Wulandari & Febriani, 2025). Temuan ini memperkuat bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara signifikan, tetapi dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran matematika.

Pada dasarnya model pembelajaran TGT tidak sepenuhnya sesuai dengan preferensi Kurikulum Merdeka. Meskipun demikian, TGT sangat relevan dan efektif untuk diterapkan dalam konteks Kurikulum Merdeka karena keduanya memiliki kesamaan yaitu pembelajaran yang menekankan pada kolaborasi, komunikasi dan kerja sama siswa (Ningsih & Syamwil, 2024). TGT dapat menjadi solusi praktis untuk mengatasi kendala pembelajaran dengan meningkatkan motivasi, interaksi dan hasil belajar siswa (Nurjanah et al., 2024). Untuk menyelaraskan TGT dengan Kurikulum Merdeka, perlu

dilakukan adaptasi model TGT agar tidak sekedar fokus pada aspek kooperatif dan kompetitif, namun juga memfasilitasi kebebasan siswa dalam belajar dan memberikan pilihan pembelajaran yang sesuai dengan perbedaan minat siswa. Dengan begitu, peneliti mengembangkan model TGT yang selaras dengan Kurikulum Merdeka yaitu Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Kurikulum Merdeka.

Sejalan dengan hal tersebut, pendekatan deep learning dalam Kurikulum Merdeka menekankan pada pemahaman konsep yang mendalam, keterlibatan aktif siswa, serta keterkaitan materi dengan kehidupan nyata, yang selaras dengan prinsip pembelajaran berpusat pada siswa (Rosiyati et al., 2025). Kesesuaian ini dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang mengedepankan kerja sama, interaksi sosial, dan kompetisi sehat melalui aktivitas yang menyenangkan (Simamora et al., 2024). Sebagaimana didukung oleh penelitian (Rizqi et al., 2025) bahwasanya pembelajaran Deep Learning melalui model TGT lebih optimal dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas VIII SMP Negeri 29 Sijunjung.

Berdasarkan uraian diatas, dilakukan penelitian oleh peneliti dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Kurikulum Merdeka terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X” guna menganalisis pengaruh penerapan model TGT berbasis Kurikulum Merdeka terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sekaligus memberikan rekomendasi pengembangan model TGT agar selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menyenangkan khususnya dalam materi yang bersifat abstrak dan kompleks serta dapat mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa di SMAN 6 Kediri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Kurikulum Merdeka berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa?
2. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Kurikulum Merdeka berpengaruh terhadap hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Kurikulum Merdeka terhadap motivasi siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Kurikulum Merdeka terhadap hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat apabila penelitian ini berhasil adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan permainan yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga mengurangi kejenuhan dalam belajar matematika
- b Memperbaiki hasil belajar siswa karena model TGT mendorong pemahaman konsep melalui diskusi tim dan latihan soal
- c Mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi dan sportivitas melalui interaksi dalam kelompok belajar

2. Bagi Guru

- a Memberikan alternatif studi yang optimal untuk mengajak partisipasi siswa, terutama jika pendekatan Kurikulum Merdeka seperti PBL/PJBL masih terkendala dalam penerapannya
- b Membantu guru dalam mendesai pembelajaran yang lebih interaktif tanpa mengorbankan tujuan akademik
- c Memperkaya strategi pengelolaan kelas dengan model yang memadukan unsur permainan dan pembelajaran kooperatif

3. Bagi Sekolah

- a Mendorong inovasi pembelajaran di lingkungan sekolah melalui penerapan model-model alternatif yang terbukti efektif
- b Membantu sekolah dalam mengatasi masalah motivasi dan hasil belajar siswa dengan solusi yang mudah diadaptasi
- c Menyediakan data empiris tentang keefektifan model TGT dalam mendukung Kurikulum Merdeka, khususnya untuk mata pelajaran matematika

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

- a Menjadi referensi akademik bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi model TGT dalam konteks berbeda atau mata pelajaran lain
- b Memberikan dasar pengembangan untuk penelitian selanjutnya, seperti modifikasi model TGT yang selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Larasati, D., Noor Aini, I., Singaperbangsa Karawang, U., Ronggo Waluyo, J. H., Telukjambe Timur, K., & Barat, J. (2022). ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT). *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(4). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.1015-1022>
- Damayanti, R., Nurhaedah, & Nurfaizah A P. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros Application of Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament to Improve Learning Outcomes of Elementary School Students in Science Learning in Maros Regency.*
- Dhani, M. I., & Rahayu, W. (2023). *Literatur Review: Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Matematika.* <https://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jiim>
- Dianti, T., Listiana, L., & Sulistyorini, D. (2024). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PBL (PROBLEM BASED LEARNING) DENGAN METODE DEMONSTRASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MATERI PENJUMLAHAN 1 SAMPAI 20 KELAS 1B DI SD MUHAMMADIYAH 3 SURABAYA.*
- Firdaus, A. M., & Murtafiah, W. (2024). PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *PRISMA: Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 3(1), 11–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.62388/prisma.v3i1.421>
- Hamzah, Y. K. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa SMA Negeri 2 Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1171. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1171-1178.2021>
- Hariato, F. (2023). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN*

BOLA SODOK TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII DI SMP NEGERI 2 AJUNG JEMBER
SKRIPSI Oleh.

- Haryanto, Joko Rahardjo, T., & Suratinah. (2022). *Keefektifan Model Pembelajaran Team Assisted Individualy dengan Berbantu Permainan Talking Stick dan Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD*. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Hima, L., & Palayukan, H. (2022). ANALISIS PEMBERIAN REWARD OLEHGURU UNTUK MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA DALAM KURIKULUM MERDEKA. *Histogram : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2)(2), 61–74. <https://doi.org/10.31100/histogram.v6i2.2380>
- Kaimarehe, J., & Marsofiyati. (2024). *PENGARUH FAKTOR MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA*. 2(6), 221–227.
- Kemendikbutristek. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*.
- Lestari, E. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*.
- Maftuhin, M. (2021). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode dalam Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Educatio*, 16(1), 24–36. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i1.2831>
- Maharani, E., Sumanti, Sp., & Hariki Fitrah, Mp. (2024). *MOTIVASI BELAJAR DALAM PENDIDIKAN*. www.penerbitlitnus.co.id
- Marta, M., Purnomo, D., & Gusmameli. (2024). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Ningsih, A., & Syamwil. (2024). *Perbandingan Pembelajaran Kolaboratif dengan Model Teams Games Tournament dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Kecamatan Guguak*.
- Nurjanah, Taufiqullah, & Mulyani, S. (2024). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Prestasi dan Motivasi. In *Journal of Education Research* (Vol. 5, Number 1).

- Oktayani, E., Andriani, P., Firman Al Ikhsan, M., & Islam Negeri Raden Fatah Palembang, U. (2025). *ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA DI ERA KURIKULUM MERDEKA*. 5(1), 2025. <https://jurnalp4i.com/index.php/manajerial>
- Purwulan, H. (2024). Kajian Permasalahan Bidang Kurikulum Merdeka Belajar Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.683>
- Puti, S., Latief, M., Rohandi, M., & Suwandi, ad. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI PERAKITAN KOMPUTER KELAS X TKJ DI SMK NEGERI 1 GORONTALO. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 3(1). <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Rahman, S. (2021). *PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*.
- Rizqi, M. F. Al, Melisa, & Haryano, Y. (2025). PENERAPAN PENDEKATAN DEEP LEARNING MENGGUNAKAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PESERTA DIDIK. *Pedagogy : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10 (3), 1223–1233.
- Rosiyati, D., Erviana, R., Fadilla, ul, & Sholihah, U. (2025). PENDEKATAN DEEP LEARNING DALAM KURIKULUM MERDEKA. In *Journal of Mathematics Education* (Vol. 4).
- Sanaky, M., Saleh, L. M., & Titaley, H. (2021). *ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KETERLAMBATAN PADA PROYEK PEMBANGUNAN GEDUNG ASRAMA MAN 1 TULEHU MALUKU TENGAH*.
- Sayfulloh, I., Desyandri, Irdamurni, & Latifah, N. (2023). *RELEVANSI TEORI KONSTRUKTIVISTIK VYGOTSKY DENGAN KURIKULUM MERDEKA: STUDI KEPUSTAKAAN*. <http://journal.unirow.ac.id/index.php/jrpm/article/view/220>.
- Septiarani, D., Darsono, D., & Yohanie, D. D. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Materi Trigonometri Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Kediri. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2), 891–900. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6144>

- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF* (L. N. Sihombing, Ed.; 1st ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sugiono, Nourdjannah, & Wahyu, A. (2020). *Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation* (Number 2).
- Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. www.cvalfabeta.com
- Suryadi, T., Alfiya, F., Yusuf, M., Indah, R., Hidayat, T., & Kulsum, K. (2023). CONTENT VALIDITY FOR THE RESEARCH INSTRUMENT REGARDING TEACHING METHODS OF THE BASIC PRINCIPLES OF BIOETHICS. *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia: The Indonesian Journal of Medical Education*, 12(2), 186. <https://doi.org/10.22146/jpki.77062>
- Tarumingkeng, R. C. (2025). *TEORI KEBUTUHAN McCLELLAND (McClelland's Theory of Needs)*.
- umaternate, H., Ermin, & hidayat, M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 11 Sulabesi Tengah*. <https://jurnal.stkipkieraha.ac.id/index.php/jbes>
- Wahida, Nasruddin, & Musnidah. (2025). Implementasi Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Barisan dan Deret. *JOURNAL OF MATHEMATICS LEARNING INNOVATION (JMLI)*, 4(1), 43–50. <https://doi.org/10.35905/jmlipare.v4i1.11881>
- Wulandari, O., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI F 5 di SMA Negeri 1 Pariaman. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 25–32. <https://doi.org/10.24036/nara.v4i1.257>
- Zainudin, A. (2022). *PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEBERHASILAN BELAJAR SISWA*. 2(2).