



## Systematic Literature Review: Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Digital dalam Pembelajaran Matematika

Almira Aulia Said\*

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,

Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah

e-mail korespondensi: \*[almiraauliasaid@gmail.com](mailto:almiraauliasaid@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian mengenai implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital dalam pembelajaran matematika terus berkembang, namun hasil penelitian masih tersebar pada berbagai publikasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tren penelitian, media digital yang digunakan, dan aspek pembelajaran yang diteliti pada implementasi TGT berbantuan media digital. Penelitian menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengacu pada tahapan PRISMA. Sebanyak 19 artikel yang diperoleh dari Google Scholar dan memenuhi kriteria inklusi dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tren penelitian meningkat pada tahun 2025. Wordwall dan Kahoot merupakan media digital yang paling banyak digunakan, sedangkan hasil belajar dan aspek afektif menjadi fokus penelitian yang paling dominan. Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi TGT berbantuan media digital berpotensi mendukung pembelajaran matematika serta membuka peluang penelitian lebih lanjut pada media digital dan aspek pembelajaran yang lebih beragam.

**Kata kunci:** Teams Games Tournament, Media digital, Pembelajaran matematika, Systematic literature review

**Abstract.** Research on the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model assisted by digital media in mathematics education has continued to grow, but the findings remain scattered across various publications. This study aims to analyze research trends, identify the digital media used, and examine the learning aspects investigated in digital media-assisted TGT implementation. The study employed a *Systematic Literature Review* (SLR) method following the PRISMA framework. A total of 19 articles retrieved from Google Scholar and meeting the inclusion criteria were analyzed. The results indicate that research increased in 2025. Wordwall and Kahoot were the most frequently used digital media, while learning outcomes and affective aspects were the most commonly investigated variables. These findings suggest that digital media-assisted TGT has the potential to support mathematics learning and provides opportunities for further research involving more diverse digital media and learning aspects.

**Keywords:** Teams Games Tournament, Digital media, Mathematics learning, Systematic literature review

### Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan sistematis peserta didik. Namun, proses pembelajaran matematika masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Haliza dan Masamah (2025) mengungkapkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran masih

#### How to cite:

Said, A. A. (2026). Systematic Literature Review: Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Digital dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman*, Vol. 6, Hal. 1-12





tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh kurangnya keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Selain itu, Siregar (2020) menyatakan bahwa rendahnya minat belajar matematika dipengaruhi oleh pembelajaran yang kurang menarik, minimnya penggunaan media pembelajaran, serta terbatasnya interaksi antara guru dan siswa. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran matematika.

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja sama kelompok dengan permainan akademik. Menurut Slavin (1995), model TGT terdiri atas lima komponen utama, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), belajar kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Melalui tahapan tersebut, siswa didorong untuk bekerja sama, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan permainan akademik sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran semakin banyak diterapkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Media digital memungkinkan penyajian materi dan aktivitas pembelajaran secara lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa selama pembelajaran.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran TGT berbantuan media digital memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika. Siahaan et al. (2024) menemukan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan Kahoot efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Selain itu, M. Riyadul Hamdi et al. (2025) melaporkan bahwa penerapan TGT berbantuan Quizizz mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi aritmetika sosial. Penelitian lain yang dilakukan oleh Amelia Putri Indrawan & Noriza Munahefi (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran TGT berbantuan Baamboozle efektif terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran TGT dan media digital berpotensi mendukung peningkatan berbagai kemampuan matematis serta hasil belajar siswa.

Meskipun berbagai penelitian mengenai implementasi model pembelajaran TGT berbantuan media digital dalam pembelajaran matematika telah banyak dilakukan, hasil penelitian tersebut masih tersebar pada berbagai publikasi. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menganalisis implementasi model pembelajaran TGT berbantuan media digital dalam pembelajaran matematika pada rentang tahun 2021–2025. Penelitian ini difokuskan untuk menjawab rumusan masalah berikut:

1. Bagaimana tren penelitian implementasi model pembelajaran TGT berbantuan media digital dalam pembelajaran matematika?
2. Media digital apa saja yang digunakan dalam implementasi model pembelajaran TGT dalam pembelajaran matematika?
3. Aspek pembelajaran apa saja yang diteliti pada implementasi model pembelajaran TGT berbantuan media digital dalam pembelajaran matematika?

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Menurut Triandini et al. (2019), *Systematic Literature Review* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menginterpretasikan seluruh penelitian yang relevan terhadap suatu topik penelitian tertentu. Metode ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan penelitian, temuan yang telah dihasilkan dan kesenjangan penelitian yang masih dapat dikembangkan. Dalam penelitian ini, metode SLR digunakan untuk menganalisis implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital dalam pembelajaran matematika.

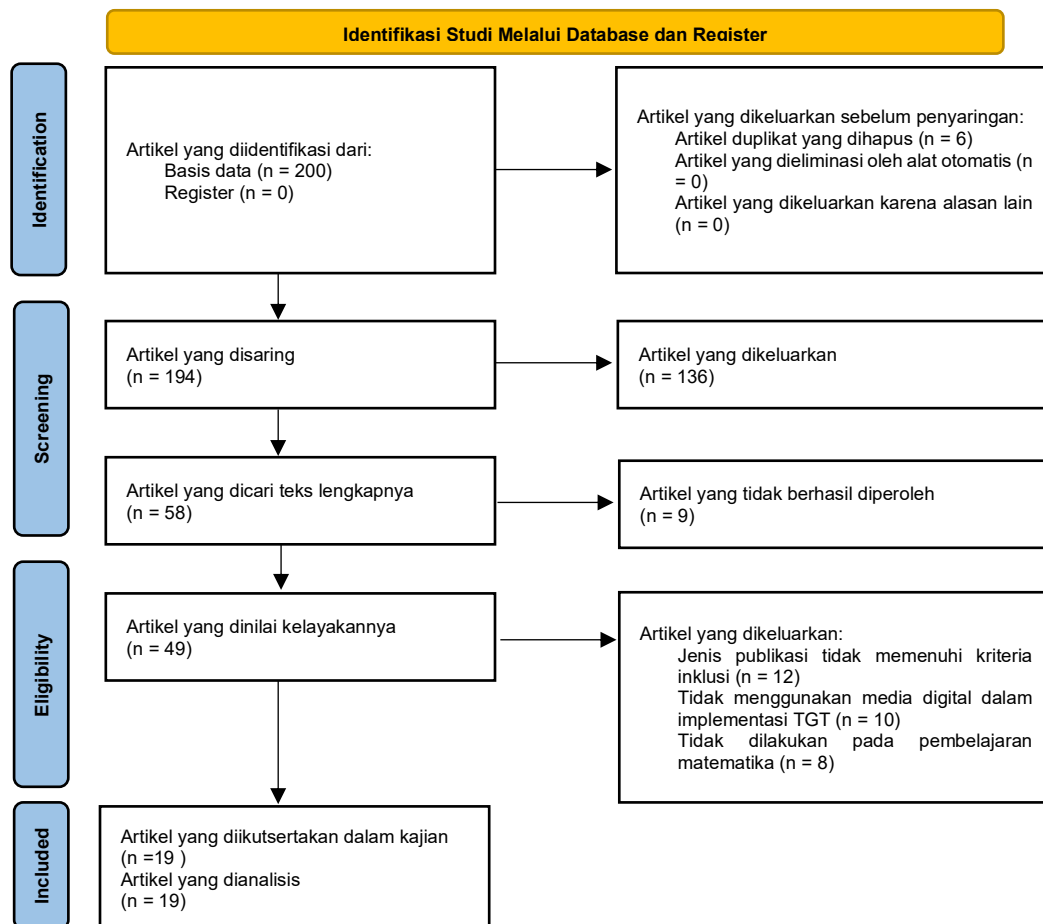
Proses penelitian dilakukan dengan mengacu pada pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA). Menurut Page et al. (2021), PRISMA merupakan pedoman yang digunakan untuk meningkatkan transparansi dan sistematika dalam pelaporan penelitian tinjauan pustaka. Tahapan PRISMA meliputi identifikasi (*identification*), penyaringan (*screening*), penilaian kelayakan (*eligibility*), dan inklusi (*inclusion*).

Data penelitian diperoleh dari database Google Scholar. Pencarian artikel dilakukan menggunakan kombinasi kata kunci yang berkaitan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), media digital, dan pembelajaran matematika. Artikel yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Kriteria tersebut digunakan untuk memastikan bahwa artikel yang dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria inklusi dan eksklusi yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

| NO | ASPEK PENILAIAN   | KRITERIA INKLUSI                                                                           | KRITERIA EKSKLUSI                                                                                         |
|----|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Topik Penelitian  | Implementasi model pembelajaran TGT berbantuan media digital dalam pembelajaran matematika | Tidak membahas implementasi model pembelajaran TGT berbantuan media digital dalam pembelajaran matematika |
| 2  | Tahun Publikasi   | Artikel yang diterbitkan pada tahun 2021–2025                                              | Diluar rentang tahun 2021-2025                                                                            |
| 3  | Jenis Publikasi   | Artikel yang dipublikasikan dalam jurnal ilmiah                                            | Skripsi, tesis, disertasi, buku, dan sumber non-ilmiah                                                    |
| 4  | Subjek Penelitian | Siswa SD, SMP, SMA, atau sederajat                                                         | Bukan siswa (misalnya guru, mahasiswa, dosen)                                                             |
| 5  | Akses Artikel     | Artikel tersedia dalam teks lengkap (full-text)                                            | Artikel yang hanya tersedia abstrak atau tidak dapat diakses secara penuh                                 |
| 6  | Jenis Penelitian  | Artikel penelitian empiris                                                                 | Artikel yang tidak menggunakan metode penelitian atau bukan penelitian (misal: opini, esai)               |

Berdasarkan kriteria tersebut, proses seleksi artikel dilakukan secara bertahap sesuai dengan alur PRISMA. Artikel yang tidak memenuhi kriteria inklusi dikeluarkan dari proses analisis. Diagram alur seleksi artikel ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram PRISMA

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan proses seleksi tersebut, diperoleh 19 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini. Artikel-artikel yang lolos seleksi kemudian dianalisis untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

Tabel 2. Hasil Sintesis Artikel Terpilih

| NO | PENULIS<br>(TAHUN)     | METODE               | JENJANG | HASIL PENELITIAN                                                                                                                                                               |
|----|------------------------|----------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Falni et al.<br>(2025) | Pre-<br>Experimental | SMP     | Model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall efektif meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa, ditunjukkan oleh perbedaan signifikan antara pretest dan posttest |



| NO | PENULIS<br>(TAHUN)       | METODE                    | JENJANG | HASIL PENELITIAN                                                                                                                                                                                                                              |
|----|--------------------------|---------------------------|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2  | Mustofiyah et al. (2025) | <i>Mixed Methods</i>      | SD      | ( $p < 0,05$ ) serta nilai N-Gain sebesar 0,63.<br>Model pembelajaran TGT berbantuan Kahoot meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 86% dan hasil belajar siswa sebesar 80,29%.                                                           |
| 3  | Darmawati et al. (2025)  | Kuasi Eksperimen          | SMA     | Model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall meningkatkan motivasi belajar siswa dari 62,74 menjadi 74,22 dan hasil belajar dari 45,04 menjadi 72,30. Hasil uji hipotesis menunjukkan pengaruh yang signifikan ( $\text{sig. } 0,000 < 0,05$ ). |
| 4  | Wulandari et al. (2024)  | Kuasi Eksperimen          | SMP     | Kemampuan komunikasi matematis siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan Kahoot lebih baik dibandingkan pembelajaran langsung ( $t_{\text{hitung}} = 2,230 > t_{\text{tabel}} = 1,671$ ).                              |
| 5  | Susanti et al. (2024)    | Kuantitatif               | SMA     | Model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa ( $t_{\text{hitung}} = 1,935 > t_{\text{tabel}} = 1,674$ ).                                                                         |
| 6  | Sri Rahayu (2024)        | Kuasi Eksperimen          | SMP     | Model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap kemampuan koneksi matematis siswa. Nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol ( $71,55 > 35,07$ ).                                         |
| 7  | Nurjanah et al. (2025)   | Pre-Experimental          | SMP     | Model pembelajaran TGT melalui Game Gimkit efektif meningkatkan kemampuan numerasi siswa secara signifikan ( $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$ ) dengan N-Gain sebesar 0,70 (kategori sedang).                                                     |
| 8  | Ni'mah et al. (2024)     | Penelitian Tindakan Kelas | SMA     | Model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 71,4%                                                                                                                                                   |



| NO | PENULIS<br>(TAHUN)                                         | METODE                          | JENJANG | HASIL PENELITIAN                                                                                                                                                                                                                                  |
|----|------------------------------------------------------------|---------------------------------|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 9  | Metta Wimala<br>Suni et al.<br>(2025)                      | Kuasi<br>Eksperimen             | SD      | menjadi 80% serta meningkatkan motivasi belajar dari 89,3% menjadi 98,2%.<br>Model pembelajaran TGT berbantuan Educandy berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa ( $t_{hitung} = 2,587 > t_{tabel} = 2,021$ ; Sig. = $0,013 < 0,05$ ). |
| 10 | Audina et al.<br>(2024)                                    | Kuasi<br>Eksperimen             | SD      | Model pembelajaran TGT meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa secara signifikan dengan perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sig. = $0,000 < 0,05$ ).                                                             |
| 11 | Mustofiyah et<br>al. (2024)                                | Kuasi<br>Eksperimen             | SD      | Model pembelajaran TGT berbantuan Kahoot efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dengan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol ( $p = 0,011$ ).                                                       |
| 12 | Siahaan et al.<br>(2024)                                   | Kuasi<br>Eksperimen             | SMA     | Model pembelajaran TGT berbantuan Kahoot meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional dengan besar pengaruh tinggi ( $\delta = 0,591$ ).                                       |
| 13 | Aulia Pratiwi<br>et al. (2025)                             | Penelitian<br>Tindakan<br>Kelas | SD      | Model pembelajaran TGT berbantuan Baamboozle meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa, ditunjukkan oleh peningkatan keaktifan belajar dari 47% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II.                                                    |
| 14 | Amelia Putri<br>Indrawan &<br>Noriza<br>Munahefi<br>(2025) | <i>Mixed<br/>Methods</i>        | SMP     | Model pembelajaran TGT berbantuan Bamboozle efektif meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa.                                                                                                                                            |
| 15 | Apriescha et<br>al. (2025)                                 | Pre-<br>Experimental            | SD      | Model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall meningkatkan                                                                                                                                                                                           |

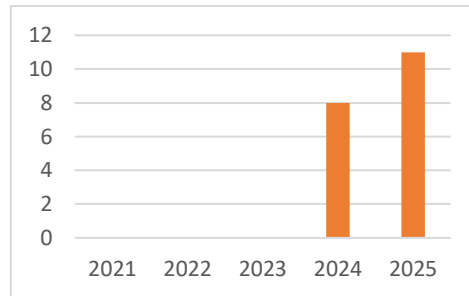
| NO | PENULIS<br>(TAHUN)                     | METODE                          | JENJANG | HASIL PENELITIAN                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|----------------------------------------|---------------------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 16 | Lailatul Fitria<br>et al. (2025)       | Penelitian<br>Tindakan<br>Kelas | SD      | pemahaman konsep matematis siswa secara signifikan dan menghasilkan motivasi belajar yang sangat tinggi. Model pembelajaran TGT berbantuan Wordwall meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 57,1 menjadi 81,6 dan peningkatan ketuntasan belajar dari 0% menjadi 90%. |
| 17 | M. Riyadul<br>Hamdi et al.<br>(2025)   | Kuantitatif                     | MTs     | Model pembelajaran TGT berbantuan Quizizz menunjukkan peningkatan skor rata-rata siswa dari 47,92 menjadi 82,71 dengan pengaruh yang signifikan ( $p < 0,001$ ).                                                                                                                                                   |
| 18 | Umami &<br>Saraswati<br>(2025)         | Deskriptif<br>Kuantitatif       | SMP     | Model pembelajaran TGT berbantuan Kahoot dinyatakan efektif dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 78,94%, aktivitas siswa kategori sangat aktif (85,52%), respons siswa positif (100%), serta kemampuan guru mengelola pembelajaran pada kategori sangat baik (3,52).                                         |
| 19 | Intan Puspita<br>Devi et al.<br>(2025) | Kuasi<br>Eksperimen             | SMA     | Model pembelajaran TGT berbantuan Kahoot berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Rata-rata posttest kelas eksperimen (84,056) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (77,706).                                                                                                            |

#### *Tren Penelitian Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Digital dalam Pembelajaran Matematika*

Berdasarkan hasil analisis terhadap 19 artikel yang memenuhi kriteria inklusi, penelitian mengenai implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital dalam pembelajaran matematika ditemukan pada rentang tahun 2021-2025. Distribusi publikasi berdasarkan tahun ditunjukkan pada Gambar 2.

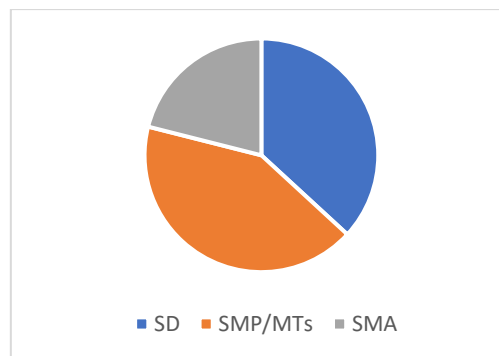
Berdasarkan Gambar 2, tidak ditemukan artikel yang memenuhi kriteria inklusi pada tahun 2021–2023. Sementara itu, sebanyak 8 artikel dipublikasikan pada tahun 2024 dan meningkat menjadi 11 artikel pada tahun 2025. Temuan ini menunjukkan bahwa penelitian

mengenai implementasi TGT berbantuan media digital dalam pembelajaran matematika mulai berkembang dalam dua tahun terakhir.



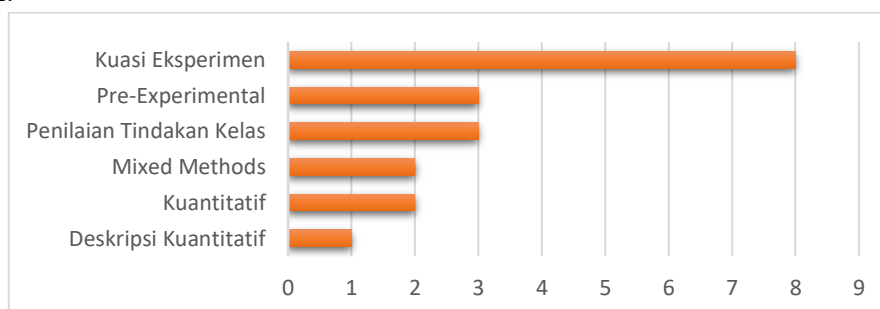
Gambar 2. Distribusi publikasi berdasarkan tahun publikasi

Selain berdasarkan tahun publikasi, tren penelitian juga ditinjau berdasarkan jenjang pendidikan. Distribusi penelitian berdasarkan jenjang pendidikan disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Distribusi penelitian berdasarkan jenjang pendidikan

Hasil analisis menunjukkan bahwa penelitian paling banyak dilakukan pada jenjang SMP/MTs dengan jumlah 8 artikel. Sementara itu, penelitian pada jenjang SD ditemukan sebanyak 7 artikel dan pada jenjang SMA ditemukan sebanyak 4 artikel. Dominasi penelitian pada jenjang SD dan SMP diduga berkaitan dengan karakteristik model TGT yang menekankan aktivitas permainan, kerja sama kelompok, dan kompetisi akademik. Karakteristik tersebut relatif lebih mudah diterapkan pada peserta didik usia sekolah dasar dan menengah pertama yang cenderung memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan. Terbatasnya penelitian pada jenjang SMA menunjukkan bahwa implementasi TGT berbantuan media digital pada jenjang tersebut masih belum banyak dieksplorasi.

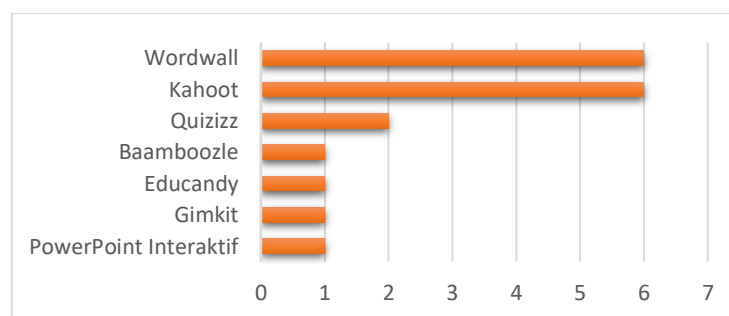


Gambar 4. Distribusi penelitian berdasarkan metode penelitian

Analisis tren penelitian juga dilakukan berdasarkan metode penelitian yang digunakan dalam setiap artikel. Distribusi metode penelitian dapat dilihat pada Gambar 4. Berdasarkan Gambar 4, metode penelitian yang paling banyak digunakan adalah kuasi eksperimen dengan jumlah 8 artikel. Selanjutnya, penelitian tindakan kelas dan pre-experimental masing-masing ditemukan pada 3 artikel, *mixed methods* dan kuantitatif masing-masing sebanyak 2 artikel, dan deskriptif kuantitatif sebanyak 1 artikel. Dominasi metode kuasi eksperimen menunjukkan bahwa penelitian mengenai implementasi TGT berbantuan media digital lebih banyak difokuskan pada pengujian efektivitas model pembelajaran terhadap berbagai aspek pembelajaran matematika. Metode ini memungkinkan peneliti membandingkan hasil pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga pengaruh implementasi TGT berbantuan media digital dapat diukur secara lebih objektif.

#### *Media Digital yang Digunakan dalam Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament*

Berdasarkan hasil analisis terhadap 19 artikel yang memenuhi kriteria inklusi, ditemukan bahwa implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika memanfaatkan tujuh jenis media digital. Distribusi penggunaan media digital disajikan pada Gambar 5.



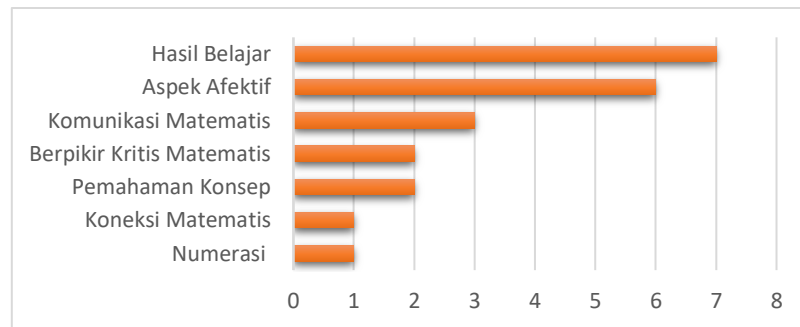
Gambar 5. Distribusi penggunaan media digital dalam implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Berdasarkan Gambar 5, media digital yang paling banyak digunakan adalah Wordwall dan Kahoot dengan jumlah masing-masing 6 artikel. Selanjutnya, Quizizz dan Baamboozle digunakan pada 2 artikel. Sementara itu, Educandy, Gimkit, dan PowerPoint Interaktif masing-masing digunakan pada 1 artikel. Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi TGT dalam pembelajaran matematika cenderung memanfaatkan media digital berbasis permainan. Hal tersebut terlihat dari dominasi penggunaan Wordwall, Kahoot, Quizizz, Baamboozle, Educandy, dan Gimkit yang secara umum menyediakan aktivitas kuis, permainan, edukatif, serta kompetisi antar peserta didik. Sebaliknya, media non-permainan seperti PowerPoint Interaktif hanya ditemukan pada satu artikel.

#### *Dampak Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Digital terhadap Pembelajaran Matematika*

Dampak implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital terhadap pembelajaran matematika dianalisis berdasarkan aspek

pembelajaran yang menjadi fokus penelitian. Distribusi aspek pembelajaran yang diteliti disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Distribusi Aspek Pembelajaran Matematika yang Diteliti

Berdasarkan Gambar 6, hasil belajar merupakan aspek yang paling banyak diteliti dengan jumlah 7 artikel. Selanjutnya, aspek afektif ditemukan pada 6 artikel. Aspek ini meliputi motivasi belajar, minat belajar, dan keaktifan belajar siswa. Kemampuan komunikasi matematis ditemukan pada 3 artikel, sedangkan kemampuan berpikir kritis matematis dan pemahaman konsep matematis masing-masing ditemukan pada 2 artikel. Adapun kemampuan koneksi matematis dan kemampuan numerasi menjadi aspek yang paling sedikit diteliti, yaitu masing-masing hanya ditemukan pada 1 artikel.

Dominasi penelitian yang berfokus pada hasil belajar menunjukkan bahwa variabel tersebut masih menjadi indikator utama dalam mengevaluasi keberhasilan implementasi TGT berbantuan media digital dalam pembelajaran matematika. Hasil belajar sering digunakan sebagai tolok ukur karena mampu memberikan gambaran langsung mengenai pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, tingginya jumlah penelitian yang meninjau aspek afektif seperti motivasi, minat, dan keaktifan belajar mengindikasikan bahwa implementasi TGT berbantuan media digital tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kemampuan matematis seperti kemampuan komunikasi matematis, kemampuan berpikir kritis matematis, pemahaman konsep matematis, kemampuan koneksi matematis, dan kemampuan numerasi masih relatif sedikit diteliti. Meskipun demikian, temuan dari artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa implementasi TGT berbantuan media digital memberikan pengaruh positif terhadap berbagai kemampuan matematis tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT yang dipadukan dengan media digital berpotensi mendukung tidak hanya peningkatan hasil belajar, tetapi juga pengembangan berbagai kompetensi matematika siswa.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap 19 artikel yang terbit pada periode 2021–2025, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media digital dalam pembelajaran matematika menunjukkan tren penelitian yang meningkat. Media digital yang paling banyak digunakan adalah Wordwall dan Kahoot, sedangkan Quizizz, Baamboozle, Educandy, dan Gimkit masih relatif sedikit digunakan. Hasil belajar siswa dan aspek afektif menjadi fokus penelitian yang

paling banyak dikaji, sementara itu fokus penelitian mengenai kemampuan matematis masih terbatas. Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi TGT berbantuan media digital memiliki potensi positif dalam mendukung pembelajaran matematika, namun masih terdapat peluang untuk mengembangkan penelitian pada media digital dan aspek pembelajaran yang lebih beragam.

### Daftar Pustaka

- Amelia Putri Indrawan, T., & Noriza Munahefi, D. (2025). Kemampuan Komunikasi Matematis ditinjau dari Self-Confidence melalui Model Teams Games Tournament berbantuan Baamboozle. 5(2). <http://e-journal.uingusdur.ac.id/index.php/circle>
- Apriescha, Y., Mariyam, M., & Anitra, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(1). <https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i1.2768>
- Audina, F. S., Guru, P., Dasar, S., Primagraha, U., Fadliansyah, F., & Artikel, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora (AJSH)*, 4(3). <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh><http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>
- Aulia Pratiwi, D., Efriyani, S., Putri Rajagukguk, R., Herliyana Putri, A., Rosmalinda, D., & FKIP Universitas Jambi, P. (2025). Upaya Peningkatan Minat Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media “Baamboozle” Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Darmawati, D., Arifin, S., & Hakim, F. (2025). The Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Wordwall on Motivation and Mathematics Learning Outcomes in the Society 5.0 Era. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 7(3), 1379–1390. <https://doi.org/10.29303/jm.v7i3.10050>
- Falni, F., Musa’ad, F., Rusani, I., Fathurrahman, M., Trisnawati, N. F., Fernayanan, R., & Djoroho, T. G. (2025). Effectiveness of The Team Games Tournament (TGT) Learning Model Using Wordwall on Mathematics Learning Outcomes on Plane Shapes at Smp Negeri 9 Kota Sorong. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, 4(3), 501–509. <https://doi.org/10.53696/venn.v4i3.378>
- Intan Puspita Devi, Novi Mayasari, & Ari Indriani. (2025). Effect of the Kahoot-Assisted Team Games Tournament Model on Mathematics Learning Outcomes of Grade XI Students. *Journal of Mathematics Education and Science*, 8(2), 191–201. <https://doi.org/10.32665/james.v8i2.5114>
- Lailatul Fitria, W., Hasna Saputri, F., Kurnia Syafitri, N., Budiarti, M., & PGRI Madiun, U. (2025). *Optimalisasi Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V Sdn 01 Kanigoro* (Vol. 10).
- M. Riyadul Hamdi, Tri Novita Irawati, & Tri Susillaningtyas. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(5), 145–154. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i5.2296>
- Metta Wimala Suni, I., Agusdianita, N., Yuliantini, N., Supriatna, I., & Heryanto, D. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Educandy Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 8. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Mustofiyah, L., Markhamah, M., Fathoni, A., Utama, S., & Hidayati, Y. M. (2025). Implementasi Kahoot dan Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa



- terhadap Matematika. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 972–981. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1330>
- Mustofiyah, L., Sutama, S., Hidayati, Y. M., & Wulandari, M. D. (2024). Kahoot-Based Teams Games Tournament in Developing Students' Mathematical Critical Thinking. *Profesi Pendidikan Dasar*, 183–196. <https://doi.org/10.23917/ppd.v11i2.7583>
- Ni'mah, W. R., Susanti, V. D., & Samsudin. (2024). Peningkatan Hasil Dan Motivasi Belajar Materi Eksponen Kelas X Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Berbantuan Wordwall. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Nurjanah, I., Yusritawati, I., & Puadi, E. F. W. (2025). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Game Gimkit Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Pada Materi Aljabar Di Kelas Vii Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 14(2).
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. In *BMJ* (Vol. 372). BMJ Publishing Group. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Siahaan, Y. W., Murdiyanto, T., & Meidianingsih, Q. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot! Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMA Negeri 27 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8.
- Sri Rahayu, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa (Vol. 5, Number 2).
- Susanti, P. R., Susilowati, D., Prima Exacta, A., Veteran, U., & Sukoharjo, B. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Matriks. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.4307>
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. In *Indonesian Journal of Information Systems (IJIS)* (Vol. 1, Number 2). <https://www.google.com>
- Umami, N. R., & Saraswati, S. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Kahoot pada Materi Operasi Aljabar. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17.
- Wulandari, A., Hendrastuti, Z. R., & Krisma, D. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kahoot terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Journal of Mathematics Education and Science*, 7(2), 155–165. <https://doi.org/10.32665/james.v7i2.3026>