



Team Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V

Dhea Rahma Safitri¹, Betharia Mei Ardanti², Veryliana Purnamasari³, Diana Apriliya⁴□

PGSD, Universitas PGRI Semarang, Indonesia^{1,2,3}

Sekolah Dasar Negeri Srandol Kulon 02, Indonesia⁴

E-mail: dheearahmas@gmail.com¹, bethariaardanti@gmail.com², verylianapurnamasari@gmail.com³,
dianaapriliya14@guru.sd.belajar.id⁴

Abstrak

Rendahnya minat belajar siswa terhadap Matematika merupakan permasalahan yang umum dijumpai di sekolah dasar, ditandai dengan sikap pasif siswa, kurangnya perhatian saat pembelajaran, dan rendahnya keterlibatan dalam menyelesaikan tugas. Kondisi serupa ditemukan di kelas V SDN Srandol Kulon 02 Semarang, di mana sebagian besar siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran Matematika akibat metode konvensional yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas V pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan dari 72,41% pada siklus I menjadi 86,21% pada siklus II, mencakup seluruh indikator: perhatian terhadap pembelajaran, keaktifan dalam kelompok, antusiasme mengikuti permainan dan turnamen, serta keterlibatan dalam menyelesaikan tugas. Simpulan penelitian menegaskan bahwa model TGT terbukti efektif meningkatkan minat belajar Matematika di sekolah dasar. Temuan ini berimplikasi bahwa guru dapat menjadikan TGT sebagai alternatif model pembelajaran aktif yang menyenangkan untuk mengatasi rendahnya minat belajar Matematika di kelas tinggi sekolah dasar.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, minat belajar, matematika, penelitian tindakan kelas, sekolah dasar

Abstract

Low student interest in Mathematics is a widespread issue in elementary schools, marked by passive attitudes, inattentiveness, and minimal task engagement. This condition was observed in fifth-grade students at SDN Srandol Kulon 02 Semarang, where most students showed low enthusiasm due to monotonous conventional teaching. This study aims to improve students' learning interest through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) model. Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model was employed, consisting of two cycles of planning, acting, observing, and reflecting. The subjects were 29 fifth-grade students in the even semester of 2025/2026. Data were collected through observation, tests, and documentation. Results show a significant improvement in learning interest from 72.41% in cycle I to 86.21% in cycle II, across all indicators: attention to learning, active group participation, enthusiasm in games and tournaments, and task engagement. It is concluded that TGT effectively improves students' Mathematics learning interest at the elementary level. These findings imply that teachers can adopt TGT as an active and engaging alternative to address low Mathematics interest in upper-grade elementary classrooms.

Keywords: *Team Games Tournament, learning interest, mathematics, classroom action research, elementary school*

Copyright (c) 2026 Dhea Rahma Safitri, Betharia Mei Ardanti, Veryliana Purnamasari, Diana Apriliya

□ Corresponding author :

Email : dianaapriliya14@guru.sd.belajar.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12305>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam jenjang pendidikan dasar yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis siswa. Meskipun demikian, rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika masih menjadi permasalahan yang meluas dan konsisten ditemukan di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia. Gejala rendahnya minat belajar matematika bukan hanya terjadi pada satu atau dua sekolah, melainkan menjadi permasalahan yang umum dijumpai di berbagai daerah perkotaan maupun pedesaan, di mana sebagian besar siswa merasa tidak tertarik dengan pelajaran matematika karena merasa kesulitan memahami materi serta metode pembelajaran yang monoton dan kurang menyenangkan (Baringbing et al., 2022). Kondisi ini sejalan dengan temuan Saputro (2022) yang menyatakan bahwa rendahnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap matematika tampak dari sikap siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, masih ada siswa yang bermain sendiri, serta tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi di kelas (Saputro et al., 2022). Lebih jauh, Nurjanah (2022) dalam penelitiannya tentang minat dan hasil belajar matematika di sekolah dasar menegaskan bahwa minat belajar yang rendah berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar siswa (Nurjanah, 2022).

Secara teoritis, pembelajaran matematika yang efektif seharusnya mampu membangkitkan minat dan keterlibatan aktif siswa. Minat belajar yang tinggi menjadi fondasi penting bagi munculnya motivasi belajar, karena rasa ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran akan mendorong siswa untuk menetapkan tujuan, mempertahankan usaha, dan mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran (Sirait et al., 2025). Sebaliknya, siswa dengan minat belajar rendah cenderung pasif, kurang fokus, dan mudah merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran (Nawahdani et al., 2022). Dengan demikian, minat belajar bukan sekadar aspek afektif, melainkan merupakan komponen kunci yang menentukan keberhasilan proses dan hasil pembelajaran matematika.

Namun, kondisi aktual yang ditemukan di lapangan menunjukkan kesenjangan yang signifikan dari kondisi ideal tersebut. Observasi awal yang dilakukan di kelas V SDN Sronдол Kulon 02 Semarang mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran matematika, kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi, dan minim keterlibatan dalam menyelesaikan soal latihan. Siswa terlihat pasif, enggan bertanya, dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya minat belajar yang berpotensi menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Penelitian Junita & Safrizal (2023) menemukan bahwa faktor internal berupa rendahnya minat belajar siswa serta faktor eksternal seperti fasilitas pembelajaran yang kurang memadai dan lingkungan belajar yang kurang kondusif menjadi penyebab utama kesulitan belajar matematika di sekolah dasar (Junita & Safrizal, 2023).

Berbagai upaya perbaikan telah dilakukan, namun pembelajaran konvensional yang didominasi ceramah dan pemberian soal terbukti belum mampu secara efektif membangun minat belajar siswa (Nursafitri et al., 2023). Siswa seringkali menghadapi kesulitan atau kurang berminat dalam mempelajari matematika secara konvensional, sehingga diperlukan pendekatan baru yang mampu menarik perhatian dan mendorong keterlibatan aktif siswa (Sya'adah et al., 2023). Penelitian-penelitian terdahulu umumnya masih berfokus pada strategi pengajaran, kurikulum, atau pengaruh teknologi dalam meningkatkan pemahaman konsep, sehingga masih terdapat tantangan besar dalam menemukan cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran matematika di kelas tinggi SD.

Salah satu model pembelajaran yang dipandang mampu menjawab tantangan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model ini menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, kemudian melibatkan mereka dalam kegiatan permainan akademik dan turnamen antar kelompok. Penelitian yang dilakukan pada siswa SMP membuktikan bahwa model TGT berbantuan kartu soal terbukti efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa, dengan peningkatan minat

belajar matematika sebesar 61,11% dibandingkan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional (Aksioma, 2023). Temuan serupa juga diperoleh pada jenjang sekolah dasar, di mana penerapan metode TGT berhasil meningkatkan minat belajar siswa kelas V secara signifikan (Putri et al., 2023). Selain itu, implementasi model TGT pada pembelajaran matematika mampu meningkatkan minat belajar siswa dari 55% pada pra-siklus menjadi 87% pada akhir siklus, dengan indikator peningkatan meliputi rasa senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (berdasarkan indikator Slameto, 2010) (Slameto, 2015). Berdasarkan uraian kesenjangan dan dukungan teoretis di atas, penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Srandol Kulon 02 Semarang pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam penerapan kurikulum mendalam terutama pada materi bilangan cacah hingga 1.000.000.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). PTK dipilih karena memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara sistematis berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus sehingga kualitas proses dan hasil pembelajaran dapat meningkat secara berkelanjutan (Kemmis et al., 2014). PTK dipilih karena memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus tindakan sehingga permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran dapat diatasi secara lebih efektif (Fauzi et al., 2024).

Penelitian dilaksanakan di SDN Srandol Kulon 02 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 29 siswa, terdiri atas laki-laki dan perempuan dengan kemampuan akademik yang beragam. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil identifikasi awal yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh rendahnya perhatian siswa selama pembelajaran, kurangnya partisipasi dalam kegiatan diskusi, serta rendahnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Sarah et al., 2021) yang menyatakan bahwa rendahnya minat belajar matematika sering ditunjukkan melalui kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, disusun modul ajar, perangkat pembelajaran, media pembelajaran, lembar observasi, pedoman wawancara, serta instrumen dokumentasi. Pada tahap pelaksanaan tindakan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model TGT dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan seluruh siswa melalui kegiatan kerja sama kelompok dan kompetisi akademik yang sehat (Fauzi et al., 2024).

Model Team Games Tournament (TGT) dilaksanakan melalui tahap penyajian materi, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dalam kegiatan belajar (Fauzi et al., 2024). Keunggulan model ini terletak pada integrasi unsur permainan dan kompetisi yang dapat meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung (Nurhikmawati et al., 2024). Pada tahap penyajian kelas, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi pokok yang akan dipelajari. Tahap ini bertujuan memberikan pemahaman awal kepada siswa sebelum memasuki kegiatan kelompok. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri atas 4–5 orang berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakteristik belajar yang berbeda.

Pada tahap permainan (*games*), siswa mengerjakan kartu soal atau permainan akademik yang berkaitan dengan materi Matematika yang sedang dipelajari. Kegiatan permainan dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Hal

ini sejalan dengan penelitian (Nurhikmawati et al., 2024) yang menunjukkan bahwa unsur permainan dalam model TGT mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Tahap berikutnya adalah turnamen (*tournament*), yaitu kegiatan kompetisi akademik antarsiswa yang mewakili kelompoknya. Pada tahap ini siswa yang memiliki kemampuan relatif setara ditempatkan pada meja turnamen yang sama untuk menjawab soal dan memperoleh skor bagi kelompok masing-masing. Setelah turnamen selesai, dilakukan tahap penghargaan kelompok (*team recognition*). Kelompok yang memperoleh skor tertinggi diberikan penghargaan dalam bentuk sertifikat, pujian, maupun bentuk apresiasi lainnya. Pemberian penghargaan bertujuan meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya (Fauzi et al., 2024).

Pelaksanaan tindakan pada siklus I difokuskan pada pengenalan mekanisme pembelajaran TGT dan pembiasaan siswa bekerja sama dalam kelompok. Hasil observasi dan refleksi pada siklus I digunakan untuk mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul selama pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dilakukan perbaikan pada siklus II berupa penguatan aturan permainan, peningkatan bimbingan guru selama diskusi kelompok, serta optimalisasi pelaksanaan turnamen agar seluruh siswa memperoleh kesempatan berpartisipasi secara aktif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sugiyono (2008), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap aktivitas subjek penelitian sehingga peneliti dapat memperoleh data yang lebih objektif (Sugiyono, 2008). Aspek yang diamati meliputi perhatian siswa terhadap pembelajaran, keaktifan dalam kelompok, antusiasme mengikuti permainan dan turnamen, serta keterlibatan dalam menyelesaikan tugas.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan model TGT, kendala yang dihadapi selama pembelajaran, serta perubahan minat belajar yang dirasakan setelah tindakan diberikan. Penggunaan wawancara dalam penelitian pendidikan dinilai mampu menggali pengalaman dan persepsi subjek secara lebih komprehensif dibandingkan observasi semata (Creswell & Creswell, 2022).

Selain itu, studi dokumentasi dilakukan terhadap hasil pekerjaan siswa, foto kegiatan pembelajaran, catatan refleksi guru, serta berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan model TGT dan minat belajar. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara melalui teknik triangulasi sumber (Miles et al., 2018).

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi minat belajar siswa, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Indikator minat belajar yang diamati meliputi perhatian terhadap pembelajaran, ketertarikan mengikuti kegiatan belajar, keterlibatan dalam aktivitas kelompok, serta antusiasme dalam menyelesaikan tugas. Indikator tersebut mengacu pada teori minat belajar yang dikemukakan oleh Slameto (2015), yaitu perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan perasaan senang terhadap aktivitas belajar (Slameto, 2015).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi direduksi, disajikan, kemudian ditarik kesimpulan sesuai dengan model analisis data Miles, Huberman, dan Saldaña (2020). Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber sehingga hasil penelitian memiliki tingkat kredibilitas yang lebih baik (Miles et al., 2018).

Persentase minat belajar siswa dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- F = Frekuensi skor yang diperoleh
- N = Skor maksimum

100% = Konstanta Persentase

Rumus tersebut digunakan untuk mengubah skor hasil observasi menjadi bentuk persentase sehingga memudahkan interpretasi tingkat minat belajar siswa (Arikunto et al., 2010) Selanjutnya, hasil persentase minat belajar dikategorikan berdasarkan kriteria yang diadaptasi dari penelitian Arikunto (2010) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Persentase Minat Belajar

<u>Persentase</u>	<u>Kategori</u>
81–100%	Sangat Baik
61–80%	Baik
41–60%	Cukup
21–40%	Kurang
0–20%	Sangat Kurang

Kriteria tersebut digunakan untuk memberikan interpretasi terhadap tingkat minat belajar siswa setelah penerapan tindakan pembelajaran. Selain dianalisis secara kuantitatif, data hasil wawancara dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2020). Hasil analisis dari berbagai sumber data kemudian dibandingkan melalui triangulasi sumber untuk meningkatkan kredibilitas temuan penelitian.

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan minat belajar siswa. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa memperoleh kategori baik atau sangat baik pada lembar observasi minat belajar. Penetapan indikator keberhasilan sebesar 80% mengacu pada kriteria ketuntasan tindakan dalam penelitian tindakan kelas yang menyatakan bahwa tindakan dianggap berhasil apabila sebagian besar siswa telah mencapai kategori yang ditetapkan, yaitu sekurang-kurangnya 75–80% dari jumlah peserta didik (Arikunto et al., 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil yang diperoleh pada setiap siklus penelitian. Berdasarkan pelaksanaan penelitian selama dua siklus, model TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian yang diperoleh disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 2. Hasil Minat Belajar Siswa Berdasarkan Indikator

<u>No.</u>	<u>Indikator Minat Belajar</u>	<u>Siklus I</u>	<u>Siklus II</u>
1	Perhatian terhadap pembelajaran	74,2%	84,5%
2	Keaktifan dalam kelompok	71,8%	85,3%
3	Antusiasme mengikuti permainan	70,5%	88,6%
4	Keterlibatan dalam menyelesaikan tugas	73,1%	86,4%

Berdasarkan Tabel 1, seluruh indikator mengalami peningkatan pada siklus II. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator antusiasme mengikuti permainan dan turnamen. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model Team Games Tournament (TGT) mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V SDN Sronдол Kulon 02 Semarang. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase indikator perhatian terhadap pembelajaran, terjadi peningkatan dari 74,2% pada siklus I menjadi 84,5% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin mampu memusatkan perhatian selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama karena adanya unsur permainan yang membuat pembelajaran lebih menarik. Pada awal penelitian masih ditemukan siswa

yang berbicara sendiri dan kurang fokus terhadap penjelasan guru. Namun setelah penerapan TGT, sebagian besar siswa mulai menunjukkan perhatian yang lebih baik karena tertarik mengikuti permainan dan turnamen yang disediakan guru. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyimpulkan bahwa model TGT mampu meningkatkan minat belajar siswa karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. (Nurhikmawati et al., 2024).

Pada indikator keaktifan dalam kelompok, para siswa menunjukkan peningkatan partisipasi selama kegiatan diskusi. Sebelum tindakan diterapkan, hanya beberapa siswa yang aktif menyampaikan pendapat, sedangkan siswa yang lainnya sebagian besar hanya mendengarkan. Setelah penerapan TGT, hampir seluruh anggota kelompok ikut terlibat dalam proses diskusi dan penyelesaian tugas. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk saling berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok. Temuan ini sesuai dengan pendapat bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan partisipasi siswa, karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk mencapai keberhasilan kelompok (Fauzi et al., 2024).

Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator antusiasme mengikuti permainan dan turnamen. Hal ini menunjukkan bahwa unsur permainan menjadi daya tarik utama dalam model TGT. Dari sudut pandang motivasi belajar, minat seseorang cenderung muncul lebih kuat ketika kegiatan yang dilakukan menghadirkan tantangan, memberikan kesempatan untuk meraih penghargaan, serta menghadirkan pengalaman yang menyenangkan. Dalam penelitian ini, siswa merasa tertantang untuk memperoleh skor terbaik sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini mendukung hasil penelitian yang menyatakan bahwa TGT dapat meningkatkan minat belajar melalui semangat kompetisi yang sehat antarkelompok (Setyawati et al., 2026).

Sementara itu, pada indikator keterlibatan dalam menyelesaikan tugas, terjadi peningkatan dari 73,1% menjadi 86,4%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok maupun individu setelah diterapkannya model pembelajaran TGT.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa pada setiap indikator yang diamati selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model TGT memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar di kelas. Sejalan dengan hasil tersebut, pembahasan dalam penelitian ini selanjutnya difokuskan pada capaian minat belajar siswa pada setiap siklus. Data hasil minat belajar tersebut disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Belajar

Siklus	Kriteria Ketuntasan Minimal	Persentase	
		Tuntas	Tidak Tuntas
I	70	21 siswa	8 siswa
		72,41 %	27,59%
II	70	25 siswa	4 siswa
		86,21%	13,79%

Berdasarkan data ketuntasan minat belajar siswa pada tabel 2, terlihat adanya peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran matematika kelas V. Pada Siklus I, dari total 29 siswa terdapat 21 siswa (72,41%) yang telah mencapai kriteria ketuntasan minat belajar, sedangkan 8 siswa (27,59%) masih berada di bawah kriteria yang ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan yang baik dalam pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif berpartisipasi secara optimal.

Selain meningkatkan minat belajar, penerapan model TGT juga berdampak terhadap peningkatan ketuntasan belajar siswa. Jika KKM yang ditetapkan sekolah adalah 70, maka jumlah siswa yang mencapai ketuntasan mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan ketuntasan tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih tertarik mengikuti pembelajaran, tetapi juga lebih memahami materi yang dipelajari.

Hal ini sejalan dengan penelitian Pakerengo (2026) yang menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Perubahan sikap siswa juga terlihat secara nyata selama penelitian berlangsung. Sebelum tindakan dilakukan, siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan enggan menyampaikan pendapat. Setelah penerapan TGT, siswa menjadi lebih aktif, berani bertanya, berani menjawab pertanyaan, serta menunjukkan rasa tanggung jawab yang lebih tinggi terhadap tugas kelompok. Hasil ini sejalan dengan yang menyatakan bahwa model TGT memberikan kesempatan lebih besar kepada siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan rasa percaya diri siswa (Agung et al., 2021). Meskipun demikian, pelaksanaan model TGT masih menghadapi beberapa kendala. Pada siklus I, beberapa siswa belum memahami mekanisme permainan dan turnamen sehingga membutuhkan waktu adaptasi yang cukup lama. Selain itu, terdapat siswa yang masih malu untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok. Kendala lainnya adalah pengelolaan waktu pembelajaran karena setiap tahapan dalam model TGT memerlukan alokasi waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan pembelajaran konvensional (Nitiasih & Denpasar, 2021).

Menurut Setiyadi (2025) Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan berbagai perbaikan pada siklus II, antara lain memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai aturan permainan, meningkatkan pendampingan kelompok, serta memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif. Perbaikan tersebut terbukti mampu meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran sehingga seluruh indikator minat belajar mengalami peningkatan. Temuan ini mendukung pendapat (Nugroho et al., 2020) yang menyatakan bahwa keberhasilan penerapan TGT sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelompok dan mengarahkan siswa selama proses pembelajaran. Selain faktor internal seperti karakteristik siswa, keberhasilan penerapan TGT juga dipengaruhi oleh peran guru dalam merancang tahapan permainan, membagi kelompok secara strategis, serta memberikan penguatan dan refleksi secara konsisten.

Sebagaimana dijelaskan Paratiwi & Ramadhan (2023), peran guru sangat krusial dalam membimbing jalannya permainan agar tetap terarah dan bermakna, serta mencegah potensi konflik antar anggota kelompok. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan model TGT telah terbukti tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga memperkuat keterampilan kerja sama. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan TGT akan berjalan lebih optimal apabila guru memberikan penjelasan yang jelas mengenai aturan permainan, membentuk kelompok yang heterogen, serta menciptakan suasana belajar yang mendorong seluruh siswa untuk berpartisipasi. Selain itu, pengelolaan waktu yang baik dan pendampingan yang konsisten selama kegiatan berlangsung menjadi faktor penting agar setiap tahapan TGT dapat terlaksana dengan efektif. Berdasarkan temuan penelitian, model TGT memiliki beberapa kelebihan, antara lain mampu meningkatkan minat belajar siswa, mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran, mengembangkan kemampuan bekerja sama, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan (Nurhayati et al., 2022) yang menyatakan bahwa TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa, kemampuan bersosialisasi, dan sikap toleransi dalam pembelajaran. Namun demikian, model ini juga memiliki keterbatasan, seperti membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih panjang, persiapan yang matang, serta kemampuan guru dalam mengelola kelas agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Keberhasilan model ini tidak hanya disebabkan oleh adanya unsur permainan, tetapi juga karena adanya kerja sama kelompok, interaksi sosial, kompetisi yang sehat, penghargaan kelompok, serta keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran. Kondisi tersebut membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan penerapan TGT tidak hanya bergantung pada model pembelajarannya, tetapi juga pada kesiapan guru dalam mengelola kelas dan memfasilitasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini sekaligus memperkuat berbagai hasil

penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa TGT mampu meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, aktivitas belajar, hasil belajar, keterampilan sosial, dan kepercayaan diri siswa (Slavin, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada siklus II karena lebih dari 80% siswa telah menunjukkan minat belajar pada kategori baik dan sangat baik. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada siklus II karena tujuan telah tercapai secara optimal (Rahayu et al., 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar Matematika siswa kelas V SDN Srandol Kulon 02 Semarang. Penerapan TGT membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran karena mereka belajar melalui kerja kelompok, permainan, dan turnamen, sehingga minat belajar siswa mengalami peningkatan dari 72,41% menjadi 86,21%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang terbatas dan dalam rentang waktu yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas metode TGT pada populasi yang lebih luas, jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengkaji pengaruhnya terhadap variabel lain, seperti motivasi belajar, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaboratif siswa guna memperkuat temuan dan memperluas kontribusi metode TGT dalam praktik pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A., Yuliawati, N., & Belajar, M. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi*. 2, 356–364. <https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.5256868>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas* (Suryani (Ed.); Revisi). PT Bumi Aksara.
- Baringbing, A., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2022). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Analysis of Students' Low Interest in Marhematic. *Jurnal Pajar: Peniddikan Dan Pengajaran*, 6, 1065–1072.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (6th Edition)*. Sage Publisher.
- Fauzi, A., Masrupah, S., Kh, U., & Chalim, A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa*. 2, 11–20.
- Junita, S., & Safrizal, S. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD (Studi Kasus di SD X Tanjung Alam). *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 83–95. <https://Doi.Org/10.47498/Ihtirafiah.V3i02.1588>
- Kemmis, S., Mctaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner*. Springer.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (4th Ed.)* (4th Ed.). Sage Publication.
- Nawahdani, A. M., Triani, E., Azzahra, M. Z., Maison, M., Kurniawan, D. A., & Melisa, D. (2022). Hubungan Minat dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 12–18. <https://Doi.Org/10.23887/Jppp.V6i1.41986>
- Nitiasih, N. L., & Denpasar, K. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk*. 2, 365–372. <https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.5256960>
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). *Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika*. 03, 42–46.

- 1130 *Team Games Tournament untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V – Dhea Rahma Safitri, Betharia Mei Ardanti, Veryliana Purnamasari, Diana Apriliya*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.12305>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 6(5), 9118–9126.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). *Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) untuk Meningkatkan*. 1, 1–7.
- Nurjanah, E. (2022). Analisis Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 5(6), 1231–1240. <https://Doi.Org/10.22460/Collase.V5i6.14532>
- Nursafitri, F., Sarifah, I., & Imaningtyas. (2023). Efektivitas Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 3(2), 524–532.
- Pakerengo, D. D. D., Nenohai, J. M. H., & Halim, F. A. (2026). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP pada Materi Peluang*. 7(1), 80–94.
- Paratiwi, T., & Ramadhan, Z. H. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Of Education Action Research*, 7(4), 603–610. <https://Doi.Org/10.23887/Jear.V7i4.69971>
- Putri, S., Dwi, F., Fani, R., Anggraini, H., & Saprida, N. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Team. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 04(O2), 88–93.
- Rahayu, F., Anggun, D., Wahyuni, A., & Mulyani, D. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 04 Palembang*. 8, 33078–33084.
- Saputro, W. A., Setiawan, D., & Riswari, L. A. (2022). Rendahnya Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VI SDN Karanganyar Wahyu. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 5128–5135. <https://Doi.Org/https://Doi.Org/10.31004/Jpdk.V4i5.7454>
- Sarah, C., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Gugus III Cakranegara. *Progres Pendidikan (PROSPEK)*, 2(1), 13–19. <https://Doi.Org/10.29303/Prospek.V2i1.60>
- Setiyadi, D. (2025). *Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Jejak Kata dalam Meningkatkan Pemahaman Teks Bacaan The Effectiveness of The Imprint Assisted Team Games Tournament Learning Model in Improving Reading Text Comprehension*. 76.
- Setyawati, V., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2026). *Jurnal Basicedu*. 10(1), 228–241.
- Sirait, E. D., Apriyani, D. D., & Erlangga, F. (2025). Analisis Minat Belajar dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *M A T H L I N E : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113–122. <https://Doi.Org/10.31943/Mathline.V1i2.23>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning: Theory, Research, And Practice (3rd Ed.)*. <https://Doi.Org/https://Doi.Org/10.12928/Pearson.2020.9780134895292>
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan : (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)* (Cetakan 6). Alfabeta.
- Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158. <https://Doi.Org/10.26877/Aks.V14i2.15073>