



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 19 SITIUNG

Nisa Ratul Janah¹, Salmi Nur Inayah², Rara Ariana³

¹²³ Universitas Dharmas Indonesia

Email:raraaryana11@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the interest in learning mathematics of fifth grade students in the second semester of the 2025 academic year at SDN 19 SITIUNG. This study can help improve the interest in learning mathematics of fifth grade students at SDN 19 SITIUNG by using the Cooperative Learning method of the Teams Games Tournament (TGT) type. This study found that there were problems that occurred due to the lack of interest in learning mathematics in fifth grade students at SDN 19 SITIUNG. The researcher found a solution to increase students' interest in learning by using the Team Games Tournament (TGT) model because this model is one of the models that is easy to apply in learning, this research method uses Classroom Action Research (CAR) and the researcher's data collection technique uses Descriptive Statistics analysis*

Keyword : *Teams Games Tournament, Interest in Learning, Mathematic*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar matematika siswa kelas V semester II pada tahun ajaran 2025 di SDN 19 SITIUNG. Penelitian ini dapat membantu meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SDN 19 SITIUNG dengan menggunakan metode pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menemukan terdapat permasalahan yang terjadi karena kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN 19 SITIUNG kelas V. Peneliti menemukan solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan model, *Team Games Tournament* (TGT) karena model ini merupakan salah satu model yang mudah di terapkan dalam pembelajaran, metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindak Kelas (PTK) dan teknik pengumpulan data peneliti menggunakan analisis Statistik Deskriptif.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament, Minat Belajar , Matematika*

PENDAHULUAN

Pendidikan artinya sesuatu yang harus dimiliki oleh setiap orang, dan akan mengikuti perkembangan pendidikan pada zaman yang semakin canggih mengenai pengetahuan teknologi dan budaya masyarakat (Adolph, 2016).

Pendidikan dapat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas lingkungan masyarakat. Karakteristik di dunia pendidikan memberikan tempat utama untuk menambah pengetahuan dan memberikan sebuah ilmu membentuk karakter siswa penerus bangsa yang siap menghadapi situasi apapun.

Dalam sebuah pendidikan ada yang namanya kurikulum, kurikulum sendiri memiliki arti pedoman dalam pendidikan yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran yang bertujuan memberikan kebebasan kepada siswa, peran pendidik sangat dibutuhkan dan membimbing siswa dalam meraih tujuan pembelajaran septiani (2023).

Belajar ialah tindakan dari pengalaman untuk setiap individu siswa mereka dapat mengembangkan potensi pada diri mereka, karena kegiatan belajar merupakan suatu langkah penting untuk menghasilkan kecerdasan yang dimiliki siswa sehingga pengembangan yang terjadi ini dapat diikuti (Mawardah et al., 2024)

Belajar yaitu sebuah pengalaman untuk mendapatkan sebuah keterampilan yang baru di dalam proses pembelajaran (Suprijono, 2021). Slameto mengungkapkan bahwa minat merupakan suatu rasa ketertarikan ataupun adanya unsur paksaan.

Minat mempunyai keterlibatan yang penting pada proses kehidupan siswa dapat memiliki pengaruh yang besar terhadap perilaku Siswa saat melakukan proses pembelajaran juga lebih gigih. Pada kegiatan pembelajaran sangat memerlukan pemusatan yang di

pelajari bisa di pahami dalam memberikan sebuah minat belajar kepadasiswa dapat dilakukan dalam kegiatan siswa bekerja sama dengan temanya maupun individu

Minat belajar dapat berpengaruh kemampuan hasil belajar siswa dikarenakan apa yang akan dipelajari tidak sesuai dengan keinginan mereka, maka siswa tidak akan serius dalam mengikuti proses pembelajaran karena kurang menarik bagi siswa maka mereka akan malas mengikuti proses pembelajaran dan tidak akan mendapat kepuasan dalam mengikuti proses pembelajaran itu, bahkan dengan adanya pelajaran yang menarik dan asik dapatlah siswa akan lebih pahami pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. (Aprijal et al., 2020)

Model yaitu merupakan sebuah acuan pelaksanaan. Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai sesuatu yang diinginkan (Evilijanida, 2011)

Penerapan Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT ialah pembelajaran Kooperatif yang memberikan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Pembelajaran *Cooperatif* model TGT merupakan sebuah pembelajaran *Cooperatif* yang dapat diterapkan, dalam melibatkan semua siswa tanpa perbedaan antara satu samalain siswa dapat diartikan bahwasanya dalam proses pendidikan harus mencapai target (Riski Nugroho & Rachman, 2018)

Dari Slavin pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team games tournament*) terdapat ada 5 jenis langkah yaitu termin penyajian kelas (*group presentation*), belajar pada gerombolan (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*),

dan penghargaan gerombolan (*recognition*) berdasarkan apa yang dikemukakan Slavin, dapat disimpulkan model pembelajaran *Cooperatif* tipe TGT mempunyai peserta didik bekerja pada grup kecil, games tournament, penghargaan kelompok

Pembelajaran matematika peserta didik belum dapat aktif dalam mengerjakan tugas kelompok hanya 2-3 siswa yang mengeluarkan pendapat dan begitu juga menjawab pertanyaan pendidik. Siswa membutuhkan model pembelajaran (TTG) Teams Games Tournament ditujukan melibatkan parasiswa belajarkelompok kecil untuk bekerja sama.

Didalam tujuan per kembangannya dapat diperlihatkan bahwa matematika ialah ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Dikarenakan sebagian ilmu menggunakan konsep pembelajaran matematika pada saat mempelajari materinya. Oleh karena itu, menguasai pembelajaran matematika itu diperlukan. (Khaesarani & Khairani Hasibuan, 2021)

Sesuai definisi diatas satu aspek penting dalam pembelajaran matematika yaitu kemampuan pemahaman matematik karena pada ketercapaian kurikulum sekolah satu aspek yang perlu dipenuhi yakni kemampuan pemahaman matematik seseorang yang sudah memiliki pemahaman matematik adalah seseorang yang sudah mengetahui serta tahu apa yang dipelajarinya. (Robany Arham, 2022)

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan ibu L sebagai wali kelas V DI SDN 19 Sitiung terdapat permasalahan yang terdapat yaitu

rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika siswa belum dapat selesai dalam mengerjakan tugas kelompok dan kurangnya minat siswa belajar siswa pada matapelajaran matematika dan hanya beberapa siswa saja yang biasa.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 mei 2025 pada kelas V di SDN 19 Sitiung kabupaten dharmastraya Provinsi Sumatra Barat, yang berjumlah 18 orang siswa pada tahun ajaranan 2025. Pada kegiatan ini peneliti menggunakan metode penelitian (PTK) dimana untuk menghasilkan minat pembelajaran di dalam kelas yang sedang berlangsung. (Sukasih, 2018)

PTK berdasarkan konsep teoretis-operasioanl penelitian tidakan (*action research*). Konsep PTK memerlukan penelitian yang dilakukan oleh pendidik pada siswa bertujuan untuk mengembangkan profesional belajar melalui tindakan yang dituju untuk menaikkan serta benbagi acara pembelajaran dan layanan dalam rangka mendukung pengembangan siswa secara lansung,PTK juga berfungsi mendadi upaya buat mencari solusi terhadap macam masalah bersemangat dan aktif yang dihadapi siswa pada kelas. (Utomo et al.,2024)

Penelitian menerapkan model pembelajaran *cooperative learning tipe games tournament* pada pembelajaran matematika siswa kelas V SDN 19 Sitiung. Agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran secara kelompok maupun individu



Gambar 1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi untuk mengumpulkan beberapa data yang dilakukan di SDN 09 sitiung, observasi yaitu sebuah pengamatan yang dilakukan untuk melihat suatu permasalahan yang terjadi di tempat tersebut.

Setelah data yang dikumpulkan peneliti kemudian melakukan analisis data yaitu statistik deskriptif pada menggunakan metode statistik deskriptif yaitu, sebuah data yang didapatkan terdapat dari hasil penelitian ini dapat dianalisis serta tersaji kedalam: 1) menghitung nomor rata-rata (Mean) 2) Menghitung (median) dan 3) Menghitung (Modus Mean, Median Modus dihitung menggunakan donasi *Microsoft excel* yang keberhasilan pelaksanaan ini, pedoman keberhasilan pada penelitian ini merupakan homogen rata minat belajar siswa minimal pada kategori tinggi

HASIL PEMBAHASAN

Peneliti ini melakukan pengamatan observasi dan wawancara kepada pendidik kelas V di SDN 19 Sitiung yang menjadikan subjek penelitian yaitu 18 siswa di kelas V di SDN 19 Sitiung. Kelas V menjadi target karena sebagian besar mereka memiliki minat belajar yang begitu rendah. Pada saat terjun kelapangan guru menyatakan banyak

siswa yang memiliki minat belajar yang rendah pada pelajaran matematika.

Pada siklus I rata-rata minat belajar 18 siswa, berada pada tingkat minat 33% yang berarti bahwasanya minat belajar siswa pada siklus I dikategorikan rendah atau belum memenuhi KKM., terdapat 6 siswa yang terdapat minat yang rendah.

Permasalahan yang terdapat pada siklus I yaitu belum bisa meningkatkan minat belajar siswa yang bervariasi serta menyenangkan, belum seluruh siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan serta masih minat siswa yang lain-lain waktu guru menjelaskan peserta didik kurang memperhatikan. Hambatan tersebut diatasi dengan memaksimalkan pelaksanaan contoh pembelajaran *Cooperatif Learning Team Games Tournamnet (TGT)* sebagai akibatnya pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, minat belajar siswa pada titik terendah serta ketuntasan siswa belum mencapai 77% sehingga belum mencapai yang diinginkan, yaitu kategori minat belajar peserta didik berada di kategori minimal tinggi ketuntasan 90%, berarti dapat dikatakan siklus I tidak memberikan hasil dan akan melakukan siklus II dengan mempertimbangkan kendala yang terjadi dihadapi siklus I

Pada siklus II rata-rata minat belajar siswa 18 berada pada tingkat minat 99% yang menyatakan tingkat minat siswa siklus II tergolong tinggi. Ketuntasannya. Hal ini membagikan bahwa hambatan yang telah terjadi pada siklus I dapat diatasi pada siklus II. Maka berasal kriteria ketuntasan minimal baik dan ketuntasan klasikal 88% sudah tercapai sebagai akibatnya penelitian pada siklus II dinyatakan berhasil dan siklus di selesaikan.

Terlihat kenaikan yang pesat minat siswa pada siklus I ke siklus II bisa dikatakan dengan diterapkan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe*

Teams Games Tournament (TGT) dapat mempertinggi minat belajar siswa kelas V tahun ajaran 2025 di Sekolah Dasar Negeri 19 Sitiug.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa

No	Jumlah siswa	Minat Belajar	Keterangan
1.	6	33%	Tidak Tuntas
2.	12	77%	Tuntas
3.	18	100%	Tuntas

Penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat mempertinggi minat belajar matematika siswa kelas V SDN 19 Sitiung karena model ini memberikan siswa kompak dalam kelompok, bersaing secara sehat, dan memiliki kesempatan untuk memperoleh penghargaan. Model TGT juga memberikan keterlibatan siswa dalam belajar, karena siswa dituntut untuk berpartisipasi dalam mengikuti permainan dan turnamen.

Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa model Cooperative Learning dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu (TGT) menjadikan pedoman menghasilkan minat belajar matematika siswa.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* dapat menaikkan minat belajar matematika siswa kelas V SDN 19 Sitiung. Model TGT dapat menjadi satu model pembelajaran signifikan yang dapat meningkatkan minat siswa padamatematika ,guru dapat mempertimbangkan untuk menggunakan model TGT dalam pembelajaran matematika dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

Adolph, R. (2016). 済無No Title No Title No Title. 09, 1–23.

Aprijal, Alfian, & Syarifudin. (2020). 319235-Pengaruh-Minat-Belajar-Siswa-Terhadap-Ha-F39D0B71. *Mitra PGMI*, 6(1), 76–91. <https://media.neliti.com/media/publications/319235-pengaruh-minat-belajar-siswa-terhadap-ha-f39d0b71.pdf>

Khaesarani, I. R., & Khairani Hasibuan, E. (2021). Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(3), 42. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/38716>

Mawardah, Q., Rambe, R. N., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA DASAR ELSE (Elementary School Education*. 8(2).

Robbany Arham, H. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Dasar. *Didactical Mathematics*, 4(2), 314–322. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i2.2148>

Sukasih, N. nyoman. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 224. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16136>

Suprijono, A. (2021). pengaruh penggunaan media pembelajaran Flipped book terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 160 Sukalaksana Bandung. *DIALEKTIKA Pendidikan IPS*, 1, 16–25.

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.

- <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
 Eviliyanida. (2011). MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF. *Visipena*, 2(1), 21-27.
<https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Riski Nugroho, D., & Rachman, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan* 1(1), 161–165.
- Adolph, R. (2016). ~~濟無~~*No Title No Title No Title*. 09, 1–23.
- Aprijal, Alfian, & Syarifudin. (2020). 319235-Pengaruh-Minat-Belajar-Siswa-Terhadap-Ha-F39D0B71. *Mitra PGMI*, 6(1), 76–91.
<https://media.neliti.com/media/publications/319235-pengaruh-minat-belajar-siswa-terhadap-ha-f39d0b71.pdf>
- Khaesarani, I. R., & Khairani Hasibuan, E. (2021). Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(3), 42.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/38716>
- Mawardah, Q., Rambe, R. N., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA DASAR ELSE (Elementary School Education*. 8(2).
- Robbany Arham, H. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Dasar. *Didactical Mathematics*, 4(2), 314–322.
<https://doi.org/10.31949/dm.v4i2.2148>
- Sukasih, N. nyoman. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 224.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16136>
- Suprijono, A. (2021). pengaruh penggunaan media pembelajaran Flipped book terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 160 Sukalaksana Bandung. *DIALEKTIKA Pendidikan IPS*, 1, 16–25.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>