



Analisis Minat Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 39 Lubuk Linggau

Angelia Dwi Astuti¹, Yunita Appriyana², Episiasi³

Universitas PGRI Silampari, Indonesia¹⁻³

Email Korespondensi: angelia240903@gmail.com¹, yunitaappriyana2018@gmail.com², episiasiazka@gmail.com³

Article received: 25 Desember 2024, Review process: 08 Januari 2025,
Article Accepted: 24 Januari 2025, Article published: 01 Februari 2025

ABSTRACT

This research aims to analyze the mathematics interest of class IV students at SD Negeri 39 Lubuklinggau using the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The type of research used is the descriptive percentage method. All class IV students became the population, with class IV A selected as the sample. The instrument used is a non-test questionnaire, which has 10 statements designed to measure increasing student interest through the application of the TGT learning model. Data collection techniques are observation and questionnaires. Based on the results of the questionnaire, three of the four indicators tested obtained high results. Such as feelings of enjoyment which received a percentage of 100%, interest in learning amounted to 87%, showing attention when studying and involvement in learning which received the same amount as 64%. Based on research that has been carried out, it is known that learning using the Teams Games Tournament (TGT) model for class IV students can increase interest in learning.

Keywords: Interest, Mathematics, Model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis minat matematika siswa kelas IV SD Negeri 39 Lubuklinggau menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif persentase. Seluruh siswa kelas IV menjadi populasi, dengan kelas IV A yang dipilih sebagai sampel. Instrumen yang digunakan adalah angket non-tes, yang memiliki 10 pernyataan yang dirancang guna melakukan pengukuran terhadap peningkatan minat siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan angket. Berdasarkan hasil kuesioner bahwa tiga dari empat indikator yang diuji memperoleh hasil yang tinggi. Seperti rasa senang yang mendapat presentase sebesar 100%, ketertarikan untuk belajar sebesar 87%, menunjukkan perhatian saat belajar dan keterlibatan dalam belajar yang memperoleh sama besar 64%. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas IV dapat meningkatkan minat belajar.

Kata kunci : Minat, Matematika, Model

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya individu untuk mendapatkan pengetahuan baru atau meningkatkan pengetahuan yang diperoleh dari institusi formal atau non formal. Di sisi lain, pendidikan juga merupakan usaha manusia dalam membentuk karakter yang selaras dengan nilai serta tradisi yang junjung oleh masyarakat, serta melalui proses belajar dan mengajar, berbagai aspek kehidupan dapat dikembangkan.

Matematika adalah sebuah mata pelajaran yang sangat krusial karena perannya yang mendasar dalam mendukung pelajaran-pelajaran lainnya. Sebagai cabang ilmu, matematika tidak hanya mengasah kemampuan berpikir logis dan berdiskusi, tetapi juga membantu dalam pemecahan masalah yang dihadapi sehari-hari, serta memberikan kontribusi signifikan di dunia profesional. Lebih dari itu, dalam perkembangan IPTEK, matematika mengambil peran krusial di dalamnya (Susanto, 2013).

Dalam proses pembelajaran matematika, disarankan agar kemampuan berpikir tingkat tinggi bisa dikembangkan oleh siswa, seperti berpikir kritis. Crismasanti & Yuniarta (2017) juga mengungkapkan bahwasanya sangat penting dalam hal pengembangan kemampuan berpikir kritis pada siswa sejak usia dini. Saat ini, keterampilan berpikir kritis menjadi sangat vital dalam mengatasi persoalan yang dihadapi. Kemampuan ini menjadi kunci dalam menyelesaikan persoalan atau mencari solusi.

Penelitian dari Fonna et al. (2021) menunjukkan bahwasanya metode pengajaran yang dilaplikasikan guru di kelas memiliki pengaruh yang besar atas hasil belajar siswa. Guna terjadinya peningkatan kemampuan berpikir kritis, pememilihan dan penerapan strategi pembelajaran matematika yang sesuai sangat penting agar terjadinya keefektivitasan dalam proses pembelajaran serta mendukung pengembangan kemampuan siswa dalam hal berpikir kritis. Banyak siswa yang merasa takut dan memiliki anggapan tentang sulit, kaku, dan abstraknya matematika karena selalu melibatkan angka dan perhitungan, yang membuat guru kesulitan dalam pengembangan kemampuan berpikiran kritis siswa pada pelajaran ini.

Pada proses pembelajaran matematika, interaksi antar siswa sangat ditekankan, contohnya dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini mengizinkan siswa agar belajar secara kolektif dengan bantuan permainan dan kompetisi yang dibuat khusus untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahan pelajaran. Dengan TGT, siswa dalam kelompok bekerjasama, dalam memahami suatu konsep, dan mengikuti kompetisi yang menyenangkan. Metode ini bukan hanya meningkatkan pemahaman matematika, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama di antara siswa.

Pendekatan pembelajaran yang melibatkan permainan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, menciptakan suasana belajar yang lebih rileks, mengurangi stres dalam mempelajari pelajaran, dan memperkuat kemampuan berpikir kritis mereka, khususnya dalam matematika, melalui metode TGT. Berdasarkan penelitian Widyaningsih & Sanusi (2014),

ditemukan bahwasanya model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) mengintegrasikan elemen permainan antar kelompok dengan keberagaman anggota di setiap kelompok.

Menurut Hikmah, Anwar, & Riyanto (2018), langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT melibatkan pembagian 5 sampai 6 kelompok belajar dengan latar belakang yang beragam, seperti kemampuan, jenis kelamin, ras, dan etnis. Keberagaman dalam kelompok ini memungkinkan siswa untuk berdiskusi serta saling tolong-menolong dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Jika terdapat anggota kelompok yang tidak memahami tugas yang diberikan, anggota lainnya dapat memberikan penjelasan. Solihah (2016) juga menjelaskan bahwa dalam model pembelajaran TGT, kelompok siswa beranggotakan 4-5 orang dengan kemampuan yang bervariasi. Guru akan mengawali sesi dengan menyampaikan tujuan dan materi, diikuti dengan kerja kelompok di mana siswa saling membantu. Pada akhir sesi, diadakan turnamen untuk memastikan bahwa seluruh siswa memahami materi yang telah diajarkan.

Kekuatan dari sistem pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah mempercepat waktu penyelesaian tugas dan memberikan nilai tinggi pada keberagaman individu. Dengan keterbatasan waktu, siswa bisa memahami materi secara lebih dalam. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mempunyai ketertarikan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV melalui Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT)”. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi sejauh mana tingkat antusiasme siswa kelas IV terhadap pelajaran matematika setelah menggunakan model pembelajaran TGT. Penelitian ini mempunyai tujuan guna mengevaluasi perubahan minat belajar siswa setelah model *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan oleh pengajar.

METODE

Metode deskriptif persentase dipakai pada penelitian ini, yang berfokus pada pengumpulan data melalui analisis persentase jawaban peserta didik pada empat indikator minat belajar yang diukur dengan kuesioner. Seluruh siswa kelas IV menjadi populasi, dengan kelas IV A yang dipilih sebagai sampel. Instrumen yang digunakan adalah angket non-tes, yang memiliki 10 pernyataan yang dirancang guna melakukan pengukuran terhadap peningkatan minat siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti terdiri dari dua yaitu observasi dan angket. Menurut Sugiyono, angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. (Sugiyono, 2018)

Tabel 1
Angket Minat Belajar

No.	Pernyataan	Respon			
		SS	S	TS	STS
	Indikator : Rasa Bahagia				
1.	Saya bahagia mengikuti pelajaran matematika di kelas.				
2.	Saya kurang suka belajar matematika karena cara mengajar guru tidak menarik.				
	Indikator:Ketertarikan Belajar				
3.	Saya tidak tertarik dengan tugas matematika yang diberikan oleh guru.				
4.	Saat guru menjelaskan materi, saya dapat memahami dengan baik.				
5.	Meskipun soal matematika yang diberikan sulit dan memakan waktu lama, saya akhirnya berhasil menyelesaikannya. Indikator: Menunjukkan Perhatian Saat Belajar				
	Indikator: Menunjukkan Perhatian Saat Belajar				
6.	Ketika guru menjelaskan materi matematika, saya selalu memperhatikan dengan penuh perhatian.				
7.	Saat pelajaran matematika, saya tidak terlalu aktif dalam berpartisipasi dalam diskusi kelompok.				
8.	saat guru menjelaskan, saya tidak mencatat materi yang disampaikan				
	Indikator: Keterlibatan Dalam Belajar				
9.	Saya merasa sungkan saat harus menyelesaikan tugas di hadapan teman sekelas dan menjelaskan kepada yang lain				
10.	Saya merasa malu untuk bertanya tentang materi pelajaran yang belum saya pahami.				

Untuk masing-masing pernyataan, berikut penilaiannya:

Tabel 2
Penilaian Untuk Masing-Masing Pertanyaan

Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS) = 4	Sangat Setuju (SS) = 4
Setuju (S) = 3	Setuju (S) = 3
Tidak Setuju (TS) = 2	Tidak Setuju (TS) = 2
Sangat Tidak Setuju (STS) = 1	Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Pengolahan yang diperoleh menurut rumus persentase Sudijono yaitu:

$$P = fn \times 100\%$$

Keterangan:

P: Presentase Jawaban

f: Frekuensi Jawaban

n: banyaknya responden

Berikut kriteria persentase :

Tabel 3
Kriteria Penafsiran Presentase Jawaban Angket

Kriteria	Penafsiran
76-100%	Tinggi
51-75%	Cukup
26-50%	Kurang
0-25%	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini yang berkaitan dengan analisis minat belajar matematika dengan model pembelajaran *teams games tournament* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 39 Lubuk Linggau, peneliti paparkan sebagai berikut:

1. Hasil

Sesudah melakukan pembelajaran dengan model TGT, peneliti memberikan angket kepada peserta didik untuk diisi. Angket yang dibagikan merupakan angket minat belajar yang di dalamnya terdapat 4 indikator. Setelah, angket diisi oleh peserta didik dengan jumlah responden 22 peserta didik, peneliti menganalisis data hasil angket tersebut yang hasilnya terdapat pada tabel 4.

Tabel 4
Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik

No.	Indikator	Banyak Pernyataan	Skor	Persentase	Keterangan
1.	Rasa senang	2	176	100	Tinggi
2.	Ketertarikan Belajar	3	230	87	Tinggi
3.	Menunjukkan Perhatian Saat Belajar	3	169	64	Cukup
4.	Keterlibatan Dalam Belajar	2	113	64	Cukup
	Total	10	688	78,75	Tinggi

Berdasarkan hasil kuesioner yang ditampilkan pada tabel 4. Dapat dilihat bahwa tiga dari empat indikator yang diuji memperoleh hasil yang tinggi. Seperti rasa senang yang mendapat presentase sebesar 100%, ketertarikan untuk belajar sebesar 87%, menunjukkan perhatian saat belajar dan keterlibatan dalam belajar yang memperoleh sama besar 64%.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis angket, terdapat dua indikator dengan persentase tertinggi. Indikator tersebut adalah rasa senang dan ketertarikan untuk belajar. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa ketika siswa mengikuti pembelajaran. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa ketika siswa mengikuti pembelajaran matematika yang didalamnya terdapat permainan akan memicu ketertarikan siswa untuk ikut belajar. Sebagaimana pendapat Koriaty & Agustani (2016) yang menyatakan bahwa permainan edukasi dalam pembelajaran dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan.

Selain ketertarikan siswa untuk belajar, Indikator yang memperoleh persentase tertinggi hasil dari analisis angket adalah menunjukkan perhatian saat belajar. Dengan diperolehnya hasil persentase yang tinggi oleh indikator ini menunjukkan bahwa permainan yang digunakan dalam pembelajaran, dalam hal ini papan otello, berhasil menarik minat siswa sehingga siswa memberi perhatian terhadap pembelajaran. Sebagaimana menurut Syah (Sholehah et al., 2018) ketika peserta didik menaruh minat yang besar terhadap pembelajaran matematika akan menunjukkan perhatian lebih banyak terhadap pembelajaran tersebut daripada peserta didik lainnya dan memungkinkan peserta didik tersebut untuk belajar lebih rajin.

Indikator terakhir pada angket minat belajar yang dibagikan adalah indikator keterlibatan peserta didik dalam belajar. Indikator ini memperoleh persentase yang sedikit lebih rendah apabila dibandingkan dengan persentase yang diperoleh indikator lain. Meskipun lebih rendah indikator keterlibatan peserta didik masih di dalam kategori cukup. Yang artinya pengetahuan peserta didik akan pembelajaran matematika itu masih dalam kategori cukup.

Berdasarkan pernyataan untuk indikator keterlibatan siswa yang digunakan dalam angket. Disebutkan bahwa peserta didik merasa malu bila harus mengerjakan soal di depan kelas dan menjelaskan kepada teman temannya. Hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa masih berada dalam kategori cukup. Karena malu mengerjakan soal di depan kelas merupakan salah satu tanda peserta didik kurang percaya diri. Sebagaimana pendapat Delina, Afrilianto, & Rohaeti (2018) yang menyatakan bahwa sikap malu menjawab soal di depan kelas merupakan gambaran bahwa mereka kurang merasa percaya pada kemampuan diri mereka sendiri.

SIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) pada peserta didik kelas IV dapat meningkatkan minat belajar. Peserta didik tertarik dan perhatian pada pembelajaran. serta merasa senang terhadap pembelajaran. Peserta didik juga bisa berinteraksi dengan baik dan lebih aktif pada proses pembelajaran, serta mampu bertoleransi dalam berdiskusi antar teman kelompoknya.

DAFTAR RUJUKAN

- Crismasanti, Y. D. (2017). Deskripsi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika melalui Tipe Soal Open Ended pada Materi Pecahan (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Matematika FKIP-UKSW).
- Delina, Afrilianto, M., & Rohaeti, E. E. (2018). Confidence Siswa Smp Melalui Pendekatan. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inofatif*, 1(3), 281–288. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.281-288>
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi tujuan pembelajaran matematika di tingkat SD/MI*. Jakarta:Depdiknas.
- Dwi Utami, W. Y. (2013). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan TekaTeki. *Jiv*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.21009/jiv.0801.1>
- Flora Siagian, R. E. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 122-131. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>
- Fonna, M., & Mulyadi, R. (2021). Analisis Self-Esteem Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dewantara dalam Pembelajaran Matematikadi Masa Pandemi Covid-19. *Ar-Riyadhiyyat: Journal of Mathematics Education*, 2 (1), 11-18.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2018). Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 5(1), 46-55.
- Koriaty, S., & Agustini, M. D. (2016) Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKL SMK 7 Pontianak. *Jurnal Edukasi*, 14(2), 277-288.
- Nirmalasari, J. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Bahasa Sma Negeri 1 Driyorejo Gresik. *Mahasiswa Mandarin Unesa*, 1-6. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mandarin/article/view/15862>
- Nurhayati, N., Ekok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126.
- Purnamasari, Y. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) The Influence Of Teams Games-Tournament (Tgt) Cooperative Learning On Self Regulated Learning As Well As Mathematical Reasoning And Connection Abilities Of SMPN 1 Tasikmalaya Student. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1).
- Puspita, T., & Fauziah, I. R. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa Smp Kelas Viii Di Kota Bandung Terhadap Pembelajaran Matematika. *Journal on Education*, 01(02), 174–178.
- Rohmasari, D. N. (2017). Minat Siswa Terhadap Pelajaran Matematika dan Hubungannya Dengan Metode Pembelajaran dan Efikasi Diri.

-
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237-244.
<https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Sugiyono, F. X. (2017). Neraca Pembayaran: Konsep, Metodologi dan Penerapan (Vol. 4). Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (PPSK) Bank Indonesia.
- Sugiyono, (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:CV Alfabeta.
- Widyaningsih, F., & Sanusi, N. M. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Pokok Bahasan Pecahan. *Jkpm*, 1(2), 17-23.