

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA KELAS III SD NEGERI PLANDI I

## *The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on the Interest in Learning Mathematics in Third Grade Students at SD Negeri Plandi I*

Submit Tgl.: 24-Mei-2025

Diterima Tgl.: 24-Mei-2025

Diterbitkan Tgl.: 25-Mei-2025

Putri Dwi Aprilya<sup>1\*</sup>Claudia Zahrani Susilo<sup>2</sup>

<sup>\*1,2</sup> Universitas Hasyim Asy'ari,  
Jombang, Jawa Timur, Indonesia

email: [pdwi5026@gmail.com](mailto:pdwi5026@gmail.com),  
[claudyasusilo@unhasy.ac.id](mailto:claudyasusilo@unhasy.ac.id)

### Abstrak

Tujuan dari penelitian berikut ialah guna menguji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kepada minat belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Plandi I. Desain penelitian yang dipakai ialah *One-Shot Case Study* serta metodologi penelitian kuantitatif. Sepuluh pernyataan yang mewakili minat belajar siswa dimasukkan ke dalam lembar observasi yang dipakai guna mengumpulkan data. Setelah model pembelajaran TGT diterapkan, data diperiksa memakai uji t satu sampel serta uji normalitas (Shapiro-Wilk) guna mengidentifikasi terdapatnya variasi yang signifikan dalam preferensi belajar. Dengan taraf signifikansi  $0,014 < 0,05$ , temuan penelitian memperlihatkan bahwasannya model pembelajaran TGT dengan cara signifikan mengoptimalkan antusiasme siswa dalam belajar matematika. Menurut temuan penelitian, penggunaan paradigma pembelajaran TGT bisa mengoptimalkan keterlibatan siswa, menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, serta memicu minat mereka kepada matematika. Oleh sebab itu, disarankan agar anak-anak sekolah dasar memanfaatkan paradigma pembelajaran berikut selaku metode yang efisien guna mengoptimalkan antusiasme mereka dalam belajar.

### Kata Kunci:

*Teams Games Tournament* (TGT)  
Minat Belajar  
Matematika

### Keywords:

*Teams Games Tournament* (TGT)  
Learning Interest  
Mathematics

### Abstract

The purpose of this study is to examine how the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model affects third-grade students at SD Negeri Plandi I's interest in learning mathematics. The study used a *One-Shot Case Study* design and a quantitative methodology. An observation sheet with ten statements about students' learning interests was used to gather data. To ascertain if the TGT learning model significantly influenced students' learning interest, the gathered data was examined using the Shapiro-Wilk normality test and a one sample t test. With a significance value of  $0.014 < 0.05$ , the results demonstrated that the TGT model significantly increased students' enthusiasm in learning mathematics. According to the study's findings, using the TGT model can improve student involvement, make the classroom more interesting, and ignite students' interest in mathematics. As a result, this learning model is suggested as a successful teaching method to raise primary school pupils' enthusiasm in learning.

**Cara mengutip** Aprilya, P. D., & Susilo, C. Z. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat Belajar Matematika Kelas III SD Negeri Plandi I. *EduCurio: Education Curiosity*, 3(3), 445–448. <https://doi.org/10.71456/ecu.v3i3.1254>

## PENDAHULUAN

Satu diantara mata pelajaran yang amat penting guna pengembangan kemampuan berpikir logis siswa sekolah dasar ialah matematika. Meskipun demikian, banyak anak masih kesulitan dengan matematika serta kurang berminat terhadapnya. Minat belajar ialah satu diantara faktor utama yang memberikan pengaruh

keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran di sekolah. Minat belajar ialah kecenderungan individu guna melaksanakan aktivitas belajar tertentu yang diberikan pengaruh oleh pengalaman sebelumnya serta konteks pembelajaran (Schunk et al. 2021). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ialah satu diantara model

pembelajaran tipe kooperatif yang mengintegrasikan unsur kompetisi serta permainan dalam kelompok kecil. Model pembelajaran berikut bertujuan guna mengoptimalkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan serta interaktif (Slavin, 2020).

## METODE PENELITIAN

Penelitian berikut memakai metode penelitian kuantitatif serta eksperimen dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kepada Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri Plandi I”. Penelitian berikut memakai pendekatan *One-Shot Case Study*. Populasi dalam penelitian berikut ialah siswa kelas III SD Negeri Plandi I yang ialah kelas eksperimen sebanyak 27 orang.

Lembar observasi yang berisi sepuluh pernyataan dipakai selaku alat penelitian dalam penelitian berikut. Setiap pernyataan mempunyai kemungkinan skor antara 1 serta 5, dengan 1 selaku skor terendah serta 5 selaku skor tertinggi jika semuanya benar. Dalam penelitian berikut, pengamat mengisi lembar observasi, serta peneliti berbicara. Penelitian berikut dilaksanakan di kelas matematika III di SD Negeri Plandi I dengan topik perkalian bilangan bulat sampai dengan 100.

Uji normalitas (Shapiro-Wilk) dilaksanakan dalam analisis data penelitian berikut guna menentukan apakah data terdistribusi normal ataupun tidak. guna memastikan ada ataupun tidaknya pengaruh dalam penelitian berikut, uji t satu sampel dilaksanakan memakai SPSS 26 setelah uji normalitas (Shapiro-Wilk).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan yang dilalui dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika materi perkalian bilangan bulat sampai dengan 100 di kelas III SD Negeri Plandi I ialah persiapan pembelajaran, pembentukan tim,

pelaksanaan pembelajaran, penggunaan lembar observasi, evaluasi, serta umpan balik.

Hasil dari penggunaan lembar observasi guna mendeskripsikan minat belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Plandi I diperoleh rata-rata skor minat siswa sebesar 40,6 dengan standar deviasi 4,08. Distribusi minat belajar siswa dibagi menjadi 3 kategori yakni kelompok atas (22,22%), kelompok tengah (70,37%), serta kelompok bawah (7,41%). Uji normalitas memakai uji Shapiro Wilk memperlihatkan taraf signifikansi  $0,585 > 0,05$  yang artinya data berdistribusi normal.

Berbeda dengan nilai baku ataupun nilai harapan (nilai tes) sebesar 40, uji hipotesis uji-t satu sampel yang dipakai dalam penelitian berikut bertujuan guna mendapatkan apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memegang pengaruh kepada minat belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Plandi I. Hasil uji-t satu sampel memperlihatkan bahwasannya  $H_a$  diterima serta  $H_0$  ditolak dengan taraf signifikansi  $0,014 < 0,05$ . Hal berikut memperlihatkan bahwasannya siswa kelas III SD Negeri Plandi I lebih berminat dalam belajar matematika akibat pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Hasil penelitian berikut selaras dengan penelitian sebelumnya oleh Hartati (2024) yang menguraikan bagaimana model pembelajaran kooperatif TGT memberikan pengaruh minat serta semangat belajar siswa kepada mata kuliah sains. Berlandaskan penelitiannya, rerata antusiasme siswa dalam belajar meningkat dari 41,12 menjadi 69,37.

Hal berikut sesuai dengan penelitian yang menemukan bahwasannya penerapan paradigma pembelajaran TGT bisa mengoptimalkan motivasi serta aktivitas siswa yang sebelumnya kurang berminat dalam mempelajari matematika. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwasannya model pembelajaran TGT bisa membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan,

melibatkan siswa, serta memicu antusiasme mereka dalam belajar, khususnya dalam pelajaran matematika.



**Gambar 1.** Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

## KESIMPULAN

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil dilaksanakan lewat serangkaian langkah metodis, mulai dari persiapan serta pembentukan tim sampai dengan pelaksanaan pembelajaran, sesuai dengan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran TGT kepada minat belajar matematika di kelas III SD Negeri Plandi I. Minat belajar matematika siswa meningkat dengan cara signifikan dengan penerapan pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal berikut bila dibandingkan dengan teknik ceramah ditunjukkan dengan meningkatnya minat belajar, sikap positif kepada pembelajaran, serta keterlibatan aktif. Selain itu, pada saat permainan serta perlombaan, siswa lebih yakin serta penuh perhatian dalam menjawab pertanyaan. Dengan taraf signifikansi  $0,014 < 0,05$ , hasil uji statistik memperlihatkan bahwasannya model pembelajaran TGT memegang pengaruh kepada minat belajar siswa dalam mempelajari matematika. Maka dari hal tersebut, guru disarankan guna memakai model pembelajaran berikut selaku metode pengajaran yang bisa mengoptimalkan keterlibatan serta minat belajar siswa.

## REFERENSI

- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Eka Chofifah, Aprilia., Raharja, H. F., & Susilo, C. Z. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa di SDN Keras 2. *Indonesian Journal of Primary Science Education (IJPSE)*, 5(1): 125-130.
- Eva, O. (2022). Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Pembelajaran Ludo pada Pembelajaran Tematik terhadap Minat Belajar Kelas III SD/MI (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Hartati. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS. Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.
- Krisdiyanti, D., & Susilo, C. Z. (2024). Pengaruh media flashcard terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris. *Indonesian Journal of Primary Science Education (IJPSE)*, 5(1): 55-61.
- Kurnia Sari, A., & Pratiwi, E. Y. R. (2024). Pengaruh Model Permainan Untuk Melihat Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Dikelas 5 SDN Japanan 2 Gudo Jombang. *Indonesian Journal of Primary Science Education (IJPSE)*, 5(1): 103-111.
- Manik, J., & Naibaho, F. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa Kelas IV Di SD Negeri 3 Pasar Pangurusan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 1(4), 238-251.
- Pramudika, F., & Susilo, C. Z. (2024). Analisis Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Dalam Model Discovery Learning. *Indonesian Journal of Primary Science Education (IJPSE)*, 5(1): 83-88.
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750-1763.
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 2 Terbanggi Subing. Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Ramadhaning Tyas, Chusnul., & Pratiwi, E. Y. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Indonesian*



- Journal of Primary Science Education (JJPSE)*, 5(1): 156-163.
- Ratnasari, N. Y., & Ansori, Y. Z. (2020, November). Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Gandu I Tahun Ajaran 2020/2021. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, pp. 229-235).
- Rifqi, M., & Putra, H. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Edudikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 26-32.
- Rofika, U. (2021). *Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di MA Al-Islam Joresan Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021*. (Skripsi, Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Walidah, I. H., & Hariyani, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif (TGT) Terhadap Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SD Muhammadiyah I Bangkalan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6904-6916.
- .