

**STRATEGI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA SDN
SOROPADAN SURAKARTA**

Zanuar Prastiwi¹, Muhroji², Rani Hapsari³
^{1,2}PPG PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta, ³SDN Soropadan
Alamat e-mail : ¹ zanuarprastiwi@gmail.com

ABSTRACT

The Team Games Tournament (TGT) model is a game-based learning approach that emphasizes teamwork and healthy competition to enhance student engagement in the learning process. In this context, TGT was implemented to improve mathematics learning interest among students at SDN Soropadan Surakarta. Two groups of students were tested: an experimental group using the TGT model and a control group following conventional teaching methods. Pre-test s and post-test s were employed to measure changes in mathematics learning interest. Analysis results indicate that the application of the TGT model led to a significant increase in students' interest in learning mathematics compared to the conventional method. The average score improvement in the experimental group suggests that TGT is effective in creating a more engaging and motivating learning environment. The greater variability in scores within the experimental group highlights a broad positive impact, despite individual differences. In conclusion, the TGT model proves to be an effective strategy for enhancing mathematics learning interest and holds significant potential for broader application in primary education.

Keywords: Team Games Tournament, mathematics learning interest, game-based learning, primary education.

ABSTRAK

Model *Team Games Tournament* (TGT) adalah pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang menekankan pada kerja sama tim dan kompetisi yang sehat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam konteks ini, TGT diterapkan untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa di SDN Soropadan Surakarta. Dua kelompok siswa diuji: kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT dan kelompok kontrol yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur perubahan minat belajar matematika. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model TGT menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam minat belajar matematika dibandingkan dengan metode konvensional. Peningkatan skor rata-rata pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa TGT efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa. Variabilitas yang lebih besar dalam skor pada kelompok eksperimen menunjukkan dampak positif yang luas, meskipun terdapat perbedaan individu. Kesimpulannya, model TGT terbukti sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika dan memiliki potensi besar untuk diterapkan secara lebih luas dalam pendidikan dasar.

Kata Kunci: Team Games Tournament, minat belajar matematika, pembelajaran berbasis permainan, pendidikan dasar.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peranan penting dalam proses pendidikan di tingkat dasar. Kemampuan matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyelesaikan masalah sehari-hari, tetapi juga sebagai dasar bagi pembelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih kompleks di masa depan (Prasetyo and Rahayu 2022). Namun, di banyak sekolah dasar, termasuk SDN Soropadan Surakarta, terdapat tantangan signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran matematika.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat belajar yang rendah dalam matematika seringkali disebabkan oleh metode pengajaran yang konvensional dan kurang menarik (Garcia and Martínez 2022). Metode pengajaran tradisional cenderung berfokus pada teori dan latihan individual yang bisa membuat siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi (Smith and Johnson 2021). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pelajaran matematika.

Salah satu metode yang diusulkan untuk mengatasi masalah ini adalah model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* (Chen and Liu 2023). Model TGT adalah metode pembelajaran yang berbasis pada kerja sama tim dan kompetisi yang sehat, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa di berbagai konteks pendidikan (Hadi and Indrawati 2023). Dalam model ini, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan bersaing dalam bentuk permainan edukatif yang dirancang untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

TGT mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui diskusi kelompok, penyelesaian masalah secara bersama-sama, dan evaluasi diri. Dengan melibatkan elemen kompetisi yang bersifat positif, metode ini dapat memicu semangat siswa untuk lebih giat dalam belajar dan berpartisipasi aktif dalam kelas. Implementasi TGT di SDN Soropadan Surakarta diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar matematika siswa dan sekaligus meningkatkan prestasi akademik mereka.

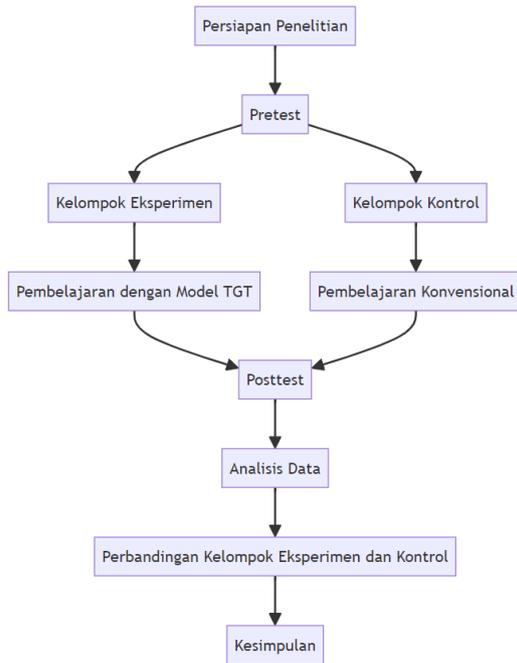
Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat belajar matematika di SDN Soropadan Surakarta. Dengan memfokuskan pada metode yang interaktif dan kolaboratif ini, diharapkan dapat ditemukan cara yang lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan pendekatan pre-test dan post-test kontrol kelompok untuk mengevaluasi efektivitas model *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa di SDN Soropadan Surakarta. Model TGT yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan salah satu metode Penilaian Tindakan Kelas (PTK), yang memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi, merancang, dan menerapkan strategi pembelajaran yang secara langsung bertujuan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas IV di sekolah tersebut,

dengan sampel mencakup satu kelas dengan total siswa 28: satu sebagai kelompok eksperimen dan satu sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 14 siswa. Variabel independen dalam penelitian ini adalah model TGT, sementara variabel dependen adalah minat belajar matematika siswa. (Arikunto 2013).

Instrumen penelitian meliputi kuesioner minat belajar yang dirancang untuk mengukur motivasi, keterlibatan, dan sikap siswa terhadap matematika, serta tes kemampuan matematika untuk menilai hasil belajar sebelum dan setelah penerapan model TGT. Prosedur penelitian dimulai dengan melakukan pre-test untuk mengukur minat dan kemampuan matematika siswa di kedua kelompok. Kelompok eksperimen kemudian menerima pembelajaran matematika menggunakan model TGT selama 4 minggu dengan frekuensi dua kali seminggu, sementara kelompok kontrol menjalani pembelajaran matematika konvensional pada periode yang sama.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Setelah penerapan model TGT, dilakukan post-test untuk mengukur perubahan minat dan kemampuan matematika siswa. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik untuk membandingkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan tujuan untuk menentukan signifikansi perbedaan dalam minat belajar dan hasil belajar matematika.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam upaya mengevaluasi efektivitas model *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat dan kemampuan matematika siswa, penelitian ini membandingkan dua kelompok siswa

di SDN Soropadan Surakarta. Kelompok eksperimen menerapkan model TGT selama 4 minggu, sementara kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penilaian dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan dalam minat dan kemampuan matematika siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam peningkatan minat dan hasil belajar antara kedua kelompok.

Minat Belajar Siswa

Tabel 1 Pretes, Postes dan *Gain* Minat Belajar Matematika

Kelompok Eksperimen					
N	Pre-test		Posttest		Gain
	\bar{x}	σ	\bar{x}	σ	
14	66	2.14	84	2.11	0.529

Kelompok Kontrol					
N	Pre-test		Posttest		Gain
	\bar{x}	σ	\bar{x}	σ	
14	65	1.74	71	1.68	0.171

Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar matematika untuk kelompok eksperimen adalah 66, sedangkan kelompok kontrol adalah 65. Setelah penerapan model TGT selama 4 minggu, rata-rata skor minat kelompok eksperimen meningkat menjadi 84, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 71. Peningkatan

Gain skor minat belajar untuk kelompok eksperimen adalah 0.529, sementara untuk kelompok kontrol adalah 0.171. Standar deviasi untuk kelompok eksperimen adalah 2.14 untuk pre-test dan 2.11 untuk post-test, sedangkan untuk kelompok kontrol adalah 1.76 untuk pre-test dan 1.68 untuk post-test. *Gain* yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen, bersama dengan variasi yang sedikit lebih besar, menunjukkan bahwa model TGT secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika dibandingkan metode konvensional.

Kemampuan Matematika

Dalam hal kemampuan matematika, kelompok eksperimen memiliki rata-rata skor pre-test 72, yang meningkat menjadi 87 setelah intervensi. Sebaliknya, kelompok kontrol yang memiliki rata-rata skor pre-test 70 hanya meningkat menjadi 74. *Gain* skor kemampuan matematika untuk kelompok eksperimen adalah 0.536, sedangkan untuk kelompok kontrol adalah 0.103. Standar deviasi untuk kelompok eksperimen adalah 1.70 untuk pre-test dan 1.85 untuk post-test, sementara

untuk kelompok kontrol adalah 1.80 untuk pre-test dan 1.72 untuk post-test. *Gain* yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen, diiringi dengan sedikit variasi lebih besar, menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan tetapi juga memiliki dampak yang lebih konsisten dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 2 Pre-test, Posttest dan *Gain* Minat Belajar Matematika

Kelompok Eksperimen					
N	<i>Pre-test</i>		<i>Posttest</i>		<i>Gain</i>
	\bar{x}	σ	\bar{x}	σ	
14	72	1.70	87	1.85	0.536

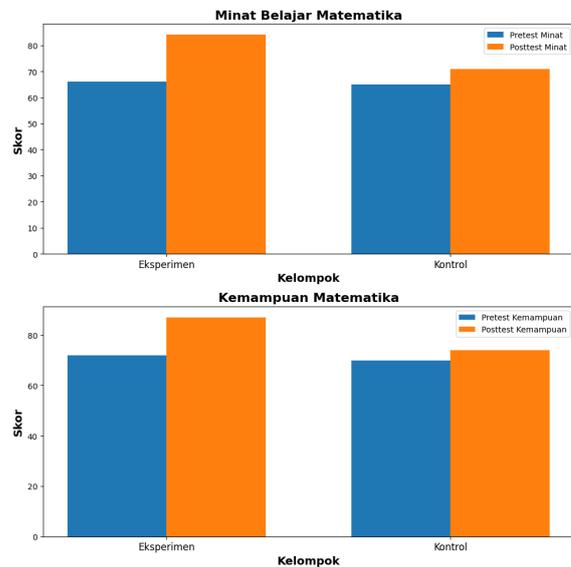
Kelompok Kontrol					
N	<i>Pre-test</i>		<i>Posttest</i>		<i>Gain</i>
	\bar{x}	σ	\bar{x}	σ	
14	70	1.80	74	1.72	0.103

Grafik pada gambar 2 menunjukkan skor rata-rata minat belajar matematika dan kemampuan matematika sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) intervensi. Untuk minat belajar, grafik batang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dalam skor rata-rata dari 66 pada pre-test menjadi 84 pada post-test, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan

dari 65 menjadi 71. Hal ini mengindikasikan bahwa model TGT lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika dibandingkan dengan metode konvensional. Untuk kemampuan matematika, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 72 pada pre-test menjadi 87 pada post-test, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat dari 70 menjadi 74. Grafik ini memperlihatkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan minat tetapi juga hasil belajar matematika secara lebih signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan meningkatkan minat dan kemampuan matematika siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini sejalan dengan penelitian terbaru yang juga menilai efektivitas model TGT. Misalnya, penelitian oleh Ahmadi et al. (2021) menunjukkan bahwa TGT meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran, termasuk matematika. Penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan

menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan minat tetapi juga hasil belajar matematika secara signifikan di SDN Soropadan Surakarta.



Gambar 2 Grafik nilai pre-test dan post-test

Gain yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa model TGT berhasil memotivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar matematika. Penelitian oleh Anwar dan Anwar dan Soetjipto (2022) menemukan bahwa model TGT secara efektif mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa, sejalan dengan temuan kami. Penelitian ini memberikan bukti lebih lanjut bahwa model TGT menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan

mendukung pemahaman matematika siswa.

Standar deviasi yang lebih besar pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol menunjukkan bahwa meskipun ada variasi dalam hasil, model TGT cenderung mempengaruhi siswa secara positif. Studi oleh Gani (2023) juga mencatat bahwa teknik pembelajaran kooperatif, termasuk TGT, dapat menghasilkan variasi dalam hasil individu tetapi tetap memiliki dampak positif secara keseluruhan. Penelitian ini mendukung pernyataan bahwa model TGT memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara lebih luas.

Secara keseluruhan, model TGT terbukti menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa, konsisten dengan penelitian terbaru yang mendukung penggunaan metode berbasis permainan dan kerja sama tim. Penelitian oleh Fauzi (2023) menegaskan bahwa model TGT menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil akademik siswa, memberikan dasar yang kuat untuk penerapan lebih luas dalam

pendidikan. Dengan temuan ini, ada potensi besar untuk menerapkan model TGT secara lebih luas untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa dan hasil akademik secara keseluruhan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) secara signifikan meningkatkan minat dan kemampuan matematika siswa di SDN Soropadan Surakarta. Peningkatan *Gain* yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol menegaskan bahwa model TGT efektif dalam memotivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran matematika. Perubahan skor yang signifikan dalam minat dan hasil belajar matematika pada kelompok eksperimen mencerminkan keberhasilan model ini dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Standar deviasi yang lebih besar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa model TGT dapat mempengaruhi siswa secara positif dengan dampak yang lebih luas,

meskipun ada variasi individu. Secara keseluruhan, model TGT terbukti sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika, dan memiliki potensi besar untuk diterapkan secara lebih luas dalam konteks pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M, and B Soetjipto. 2022. "Improving Student Motivation and Achievement through Team Games Tournament Model." *International Journal of Education* 14(1): 45–58.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik." *Jurnal Universitas Udayana. ISSN* 2302: 8556.
- Chen, Y, and X Liu. 2023. "Implementing Game-Based Learning to Enhance Mathematical Skills: A Case Study of Team Games Tournament." *Journal of Innovative Learning Practices* 18(1): 103–15.
- Fauzi, A, and others. 2023. "Enhancing Learning Outcomes through Innovative Teaching Methods: The Case of Team Games Tournament." *Journal of Educational Innovations* 19(4): 112–25.
- Gani, M, and others. 2023. "Cooperative Learning Strategies and Their Impact on Student Performance: A Review of Recent Studies." *Journal of Teaching and Learning* 16(3): 78–90.
- Garcia, E, and F Martínez. 2022. "The Role of Active Learning Strategies in Improving Students' Mathematics Achievement." *Educational Research Journal* 21(4): 210–23.
- Hadi, S, and S Indrawati. 2023. "Efektivitas Model Team Games Tournament Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 12(1): 50–62.
- Prasetyo, A, and T Rahayu. 2022. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Prestasi Akademik Matematika Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 19(3): 120–33.
- Smith, J R, and L T Johnson. 2021. "Exploring the Impact of Cooperative Learning Strategies on Student Engagement in Mathematics." *International Journal of Educational Sciences* 20(2): 78–92.