
Efektivitas Metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MINU Durungbedug

Rofiqoh Nirwana, Mustika Yuliya Sari, Aminatus Juriyah
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam
Universitas Nadhatul Ulama Sidoarjo

Email: rofiqohnirwana.pgmi@unusida.ac.id mustikayuliyasari04@gmail.com
aminatusjuriyah101195@gmail.com

Abstrak:

Observasi awal di MINU Durungbedug menunjukkan rendahnya minat dan semangat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika, yang berdampak pada hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas V MINU Durungbedug. Penelitian kualitatif ini menggunakan observasi dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data utama, dengan analisis data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT secara signifikan membangkitkan minat belajar dan meningkatkan pemahaman siswa kelas V MINU Durungbedug terhadap materi Matematika. Metode ini terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan kolaboratif.

Kata Kunci: Metode TGT, Minat Belajar, Matematika.

Abstract:

Initial observations at MINU Durungbedug indicated low student interest and enthusiasm for learning, mathematics, which negatively impacted learning outcomes. This study aims to examine the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) learning method in enhancing learning interest among fifth-grade students at MINU Durungbedug. This qualitative research employed observation and documentation as primary data collection methods, with a descriptive data analysis approach. The findings reveal that the implementation of the TGT method significantly stimulated learning interest and improved the comprehension of Math material among fifth-grade students at MINU Durungbedug. This method proved capable of fostering a more dynamic, engaging, and collaborative learning environment

Keywords: *Team Games Tournament (TGT) Method, Learning Interest, Mathematics*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran fundamental dalam kemajuan suatu negara. Kualitas pendidikan yang tinggi secara langsung berkorelasi dengan peningkatan sumber daya manusia dan perubahan pola pikir masyarakat. Pemerintah Indonesia, melalui jalur pendidikan formal, secara konsisten menargetkan pembangunan sistem pendidikan yang unggul. Sejalan dengan amanat Pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dengan tujuan utama mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Pencapaian tujuan luhur ini sangat bergantung pada pengembangan potensi peserta didik, yang salah satunya diwujudkan melalui peningkatan minat belajar.

Setiap peserta didik pada dasarnya memiliki potensi yang unik dan beragam untuk mencapai aktualisasi diri secara optimal. Potensi ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat berkembang apabila didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik menunjukkan semangat dan gairah dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu faktor utama yang memengaruhi kondisi ini adalah minat belajar. Minat belajar memegang peran penting dalam menentukan kualitas interaksi siswa terhadap materi pelajaran maupun terhadap guru sebagai fasilitator pembelajaran. Menurut Hidayat dan Widjajanti, minat belajar merupakan suatu keadaan di mana siswa mampu meningkatkan semangatnya dan menumbuhkan rasa suka dalam melaksanakan suatu kegiatan belajar¹. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi, maka mereka akan lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Indikator dari minat belajar ini dapat dilihat dari perhatian siswa terhadap materi pelajaran, keterlibatan emosional selama proses belajar, serta partisipasi aktif dalam diskusi, tugas, dan kegiatan lain yang menunjang pemahaman. Sebaliknya, rendahnya minat belajar seringkali berujung pada kurangnya motivasi internal siswa untuk terlibat

¹ A. Hidayat dan D. B. Widjajanti, "Minat belajar siswa dan faktor yang mempengaruhinya," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 25, no. 2 (2018): 112–121

Nirwana, Sari, Juriyah , Efektivitas Metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MINU Durungbedug dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak langsung pada kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, rendahnya minat belajar dapat menghambat pencapaian pengetahuan secara sistematis. Dalam konteks pendidikan, sistematis berarti siswa mampu memahami konsep secara runtut, logis, dan berkesinambungan². Apabila motivasi belajar lemah, maka proses internalisasi pengetahuan tidak berjalan optimal. Efektivitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran pun akan terhambat, karena kurangnya respons dan keterlibatan dari siswa yang menjadi subjek utama dalam kegiatan belajar mengajar³.

Salah satu permasalahan dominan dalam praktik pendidikan di Indonesia adalah metode pembelajaran yang cenderung pasif dan berpusat pada guru. Pendekatan ini membuat siswa menjadi penerima informasi pasif, hanya mendengarkan dan menghafal, tanpa keterlibatan aktif yang memadai. Fenomena ini juga teridentifikasi secara konkret di kelas V MINU Durungbedug. Berdasarkan hasil observasi pada Oktober 2024 terhadap 40 siswa, hanya sekitar 10 siswa (33,3%) yang menunjukkan minat dan antusiasme dalam pembelajaran Matematika. Pembelajaran yang monoton, seperti membaca bersama atau mengisi lembar kerja tanpa variasi, disinyalir menjadi penyebab utama rendahnya minat dan semangat belajar ini.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi metode pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah *Team Games Tournament* (TGT), sebuah metode pembelajaran kooperatif yang secara efektif mengintegrasikan unsur permainan dan penghargaan. Metode ini mendorong partisipasi inklusif dari semua siswa tanpa diskriminasi, sekaligus memfasilitasi peran siswa sebagai tutor sebaya³. Model TGT, yang dikembangkan oleh Slavin, terdiri dari lima fase utama: penyampaian materi, pembelajaran tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok⁴. Ciri khas dari

² H. Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2017).

³ N. Pitriani, "Penerapan model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran tematik," *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia* 10, no. 1 (2022): 44–53.

Nirwana, Sari, Juriyah, Efektivitas Metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MINU Durungbedug

metode ini adalah kolaborasi dalam kelompok kecil dan alokasi waktu yang cukup untuk diskusi antarsiswa, sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Berbagai studi empiris telah mengonfirmasi efektivitas TGT dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Nurhayati melaporkan peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui TGT⁵. Saputra dan Harjono menemukan peningkatan keaktifan belajar Matematika⁶, sementara Novriyanti mencatat peningkatan minat belajar siswa SD di Medan⁷. Integrasi TGT dengan media digital seperti Quizizz oleh Riadi juga menunjukkan hasil positif dalam keterlibatan siswa⁸. Bahkan pada jenjang SMP, Zailani dan Tawarni melaporkan keberhasilan TGT dalam meningkatkan minat belajar⁹.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian yang disebutkan di atas cenderung berfokus pada mata pelajaran Matematika dan IPA umum. Keunikan dan kontribusi akademik penelitian ini terletak pada penerapannya dalam konteks pembelajaran Matematika di madrasah ibtidaiyah, sebuah area yang masih jarang dikaji. Hal ini memperluas cakupan implementasi TGT pada konteks pendidikan dasar berbasis keagamaan, memberikan wawasan baru mengenai adaptasi dan efektivitasnya.

Berdasarkan latar belakang dan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dan menganalisis dampaknya terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas V MINU Durungbedug.

⁴ H. Nurhayati, B. Robandi, dan E. Mulyasari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2018): 1–12

⁵ Ibid

⁶ R. Y. Saputra dan N. Harjono, "Model Kooperatif Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa SD," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 10, no. 1 (2024): 88–97

⁷ T. Novriyanti, F. U. Ritonga, H. Siregar, dan K. Sipahutar, "Penerapan Metode Team Games Tournament Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5," *Jurnal Abdishum* 2, no. 4 (2023): 386–391

⁸ Z. Riadi, M. Faisal, dan D. Darmi, "Penerapan TGT Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Global Journal Teaching Professional* 3, no. 1 (2024): 79–85

⁹ Z. Zailani dan T. Tawarni, "Pengaruh Metode TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII," *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 1 (2023): 38–48

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai proses dan dampak penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dalam konteks alami. Desain studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengkaji fenomena secara holistik dan mendalam di lingkungan aslinya, serta memahami makna dari perspektif partisipan ¹⁰

Subjek penelitian adalah siswa kelas V MINU Durungbedug, yang terdiri dari kelas V-A 21 siswa dan kelas V-B 19 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, dengan kriteria utama adalah kelas yang telah atau akan menerapkan metode TGT dalam pembelajaran Matematika, serta kesediaan guru dan pihak sekolah untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Setting penelitian adalah Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MINU) Durungbedug. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2024, mencakup beberapa sesi pembelajaran Matematika yang mengimplementasikan metode TGT.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1. **Observasi Partisipatif** : Peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk mengamati secara cermat aktivitas, interaksi, keterlibatan, dan respons siswa terhadap penerapan metode TGT. Observasi dilakukan selama 2 jam pelajaran sesi pembelajaran Matematika, dengan durasi masing-masing sesi 35 menit. Data observasi dicatat dalam lembar observasi terstruktur dan catatan lapangan untuk menangkap dinamika kelas secara detail.
2. **Dokumentasi**: Pengumpulan data juga dilakukan melalui dokumentasi, yang mencakup foto kegiatan pembelajaran, lembar kerja siswa (LKS) yang dihasilkan selama sesi TGT, dan catatan harian guru terkait perkembangan minat belajar siswa. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti empiris dan pelengkap data observasi.

¹⁰ J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. (Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2014).

Nirwana, Sari, Juriyah , Efektivitas Metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MINU Durungbedug

Prosedur pelaksanaan metode TGT yang diamati dan dianalisis dalam penelitian ini mengikuti lima tahapan utama berdasarkan model yang dikembangkan oleh Slavin yaitu: (1) penyampaian materi oleh guru, (2) kerja tim dalam kelompok kecil, (3) permainan akademik, (4) turnamen antar kelompok, dan (5) pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik¹¹. Detail implementasi tahapan ini akan diuraikan lebih lanjut pada bagian Pembahasan.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan mengikuti model interaktif Miles dan Huberman , yang meliputi tiga alur kegiatan utama:

1. Reduksi Data (Data Reduction): Proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstraksian, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari observasi dan dokumentasi. Data yang tidak relevan dengan fokus penelitian (minat belajar IPAS dan penerapan TGT) akan disaring.
2. Penyajian Data (Data Display): Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis, dilengkapi dengan kutipan dari catatan lapangan dan deskripsi aktivitas siswa. Penyajian data ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman dan penarikan kesimpulan.
3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi (Conclusion Drawing/Verification): Peneliti menarik kesimpulan awal berdasarkan pola-pola dan tema-tema yang muncul dari penyajian data. Kesimpulan ini kemudian diverifikasi melalui pengecekan ulang data dan diskusi internal untuk memastikan validitasnya¹².

Validitas data diperkuat melalui triangulasi. Dalam penelitian ini, digunakan triangulasi sumber (membandingkan data dari observasi siswa dengan data dari dokumentasi seperti LKS dan catatan guru) dan triangulasi teknik (membandingkan hasil observasi dengan informasi yang diperoleh dari dokumentasi).

¹¹ H. Nurhayati, B. Robandi, dan E. Mulyasari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT,"

¹² M. B. Miles dan A. M. Huberman, *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*, 2nd ed. (Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 1994).

PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan penelitian mengenai penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar Matematika pada siswa kelas V MINU Durungbedug. Pembahasan diawali dengan penegasan kembali permasalahan yang melatarbelakangi penelitian, diikuti dengan deskripsi implementasi TGT, analisis observasi terhadap minat belajar siswa, serta identifikasi faktor-faktor pendukung dan tantangan selama proses pembelajaran.

Sebagaimana diuraikan dalam pendahuluan, permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya minat dan keterikatan siswa kelas V MINU Durungbedug terhadap mata pelajaran Matematika. Kondisi ini, yang ditandai dengan kurangnya antusiasme dan partisipasi aktif siswa, disinyalir disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif dan berpusat pada guru. Proses pembelajaran yang monoton, seperti hanya membaca materi atau mengisi lembar kerja tanpa variasi, terbukti kurang efektif dalam membangkitkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi metode pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan guna memfasilitasi perolehan pengetahuan secara sistematis dan meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 di MINU Durungbedug, melibatkan siswa kelas V-A dan V-B. Penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) dirancang sebagai strategi pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi permasalahan minat belajar siswa. Implementasi TGT dalam pembelajaran Matematika mengenai struktur lapisan bumi dan ketampakan alam di perairan dan daratan mengikuti tahapan yang sistematis:

- a. Fase Persiapan dan Orientasi: Pembelajaran diawali dengan rutinitas kelas seperti pembacaan doa dan presensi. Untuk menarik perhatian dan mempersiapkan siswa, peneliti menggunakan teknik ice breaking yang interaktif dan meninjau materi sebelumnya sebelum masuk ke topik utama. Materi Matematika yang akan dipelajari dijelaskan secara singkat, diikuti dengan penjelasan aturan permainan TGT yang akan diterapkan.



Gambar 1. Siswa melakukan aktivitas ice breaking sebelum pembelajaran menggunakan metode TGT

- b. Fase Pembentukan Kelompok dan Distribusi Materi: Siswa dibagi menjadi sebelas kelompok kecil, masing-masing terdiri dari dua siswa. Setiap kelompok menerima lembar kerja peserta didik yang dimodifikasi dalam bentuk Teka Teki Silang (TTS) yang relevan dengan materi Matematika.



Gambar 2. Media Pembelajaran untuk Metode Pembelajaran TGT

- c. Fase Permainan dan Turnamen: Kartu soal yang berkaitan dengan materi struktur lapisan bumi dan ketampakan alam disebar di seluruh area madrasah. Siswa dalam kelompoknya diminta untuk mencari seluruh kartu soal tersebut dan mengisi jawaban pada TTS sesuai dengan kode yang tertera pada kartu soal. Aturan permainan menekankan bahwa setiap kelompok tidak boleh bergerombol atau berada di satu pos kartu soal secara bersamaan untuk mendorong kemandirian dan mencegah kecurangan. Kompetisi berlangsung dengan intens, di mana lima kelompok pertama yang berhasil menyelesaikan TTS dengan benar dan cepat, serta kembali ke kelas terlebih dahulu, dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 3. Siswa kelas V MINU Durungbedug mencari kartu soal dalam kegiatan pembelajaran TGT

- d. Fase Penghargaan dan Diskusi: Setelah turnamen selesai, kelompok pemenang diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi. Selanjutnya, peneliti memfasilitasi diskusi untuk mengorganisir informasi yang telah diperoleh siswa selama permainan, menarik kesimpulan mengenai struktur lapisan bumi, dan memastikan pemahaman konsep yang komprehensif.



Gambar 4. Siswa menerima penghargaan setelah berhasil menyelesaikan permainan TGT, diikuti dengan diskusi kelompok untuk menarik kesimpulan dari materi yang dipelajari.

Observasi selama implementasi TGT menunjukkan peningkatan minat dan antusiasme yang signifikan pada seluruh peserta didik. Pada fase awal, ketika peneliti menjelaskan materi dan aturan permainan, hampir seluruh siswa menunjukkan perhatian yang seksama. Antusiasme ini semakin meningkat saat media pembelajaran berupa kartu soal dan TTS diperkenalkan, memicu rasa penasaran dan keinginan mereka untuk terlibat aktif.

Nirwana, Sari, Juriyah , Efektivitas Metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MINU Durungbedug

Selama fase permainan dan turnamen, minat belajar siswa terwujud dalam beberapa indikator kunci:

1. Partisipasi Aktif: Siswa secara proaktif mencari kartu soal dan berdiskusi dalam kelompok untuk menemukan jawaban. Tidak ada siswa yang terlihat pasif atau tidak terlibat, bahkan siswa yang sebelumnya cenderung kurang aktif menunjukkan semangat yang tinggi.
2. Antusiasme dan Semangat Kompetitif: Suasana kelas menjadi sangat dinamis dan penuh semangat. Siswa terlihat bersemangat dan bergegas dalam mengumpulkan kartu pertanyaan, menunjukkan adanya dorongan kompetitif yang sehat antar kelompok.
3. Kolaborasi dan Tutor Sebaya: Dalam setiap kelompok, siswa saling membantu dan berdiskusi. Siswa yang lebih memahami materi secara alami berperan sebagai tutor sebaya bagi teman kelompoknya, menjelaskan konsep dan strategi untuk menyelesaikan TTS. Hal ini sejalan dengan prinsip TGT yang mendorong kerja sama dan saling belajar (Pitriani, 2022).
4. Peningkatan Fokus dan Pemahaman: Meskipun dalam format permainan, siswa tetap fokus pada materi IPAS. Proses mencari jawaban dan mengisi TTS secara tidak langsung memaksa mereka untuk mengingat, memahami, dan menerapkan konsep-konsep yang telah dijelaskan. Hal ini berkontribusi pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi, yang berbeda dengan metode ceramah konvensional yang seringkali kurang efektif dalam mempertahankan perhatian siswa.

Temuan ini konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas TGT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Nurhayati et al melaporkan bahwa TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SD¹³, sementara Saputra dan Harjono menemukan peningkatan keaktifan belajar Matematika melalui TGT¹⁴. Novriyanti juga mencatat peningkatan minat belajar siswa SD setelah mengikuti pembelajaran berbasis TGT.¹⁵

¹³ H. Nurhayati, B. Robandi, dan E. Mulyasari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT,"

¹⁴ R. Y. Saputra dan N. Harjono, "Model Kooperatif Teams Games Tournament

¹⁵ Novriyanti, F. U. Ritonga, H. Siregar, dan K. Sipahutar, "Penerapan Metode Team Games Tournament

Nirwana, Sari, Juriyah , Efektivitas Metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MINU Durungbedug

Keberhasilan penerapan TGT dalam membangkitkan minat belajar IPAS pada siswa kelas V MINU Durungbedug didukung oleh beberapa faktor:

1. Sifat Kompetitif Siswa: Siswa kelas V umumnya memiliki sifat kompetitif yang tinggi. Metode TGT berhasil memanfaatkan sifat ini dengan menyediakan arena kompetisi yang sehat antar kelompok, sehingga memicu semangat mereka untuk berpartisipasi dan meraih kemenangan.
2. Elemen Permainan dan Penghargaan: Integrasi permainan dan sistem penghargaan (pemenang 5 kelompok pertama) menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi. Elemen ini mengurangi kejenuhan dan mengubah persepsi siswa terhadap Matematika dari mata pelajaran yang sulit menjadi menarik.
3. Materi yang Relevan: Materi Matematika tentang struktur lapisan bumi dan ketampakan alam dapat divisualisasikan dan diintegrasikan dengan baik dalam format TTS dan kartu soal, sehingga memudahkan siswa untuk mengaitkan konsep dengan aktivitas permainan.

Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang teridentifikasi. Salah satunya adalah potensi durasi permainan yang panjang dan keterbatasan waktu dalam satu sesi pembelajaran untuk melatih siswa secara mendalam. Namun, tantangan ini dapat diatasi dengan perencanaan yang matang dan manajemen waktu yang efektif, serta fokus pada tujuan pembelajaran inti.

Secara keseluruhan, penerapan metode TGT terbukti mampu mengubah dinamika kelas dari pasif menjadi aktif, meningkatkan minat belajar, dan pada akhirnya, berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Matematika. Hal ini menunjukkan bahwa TGT merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan produktif di jenjang sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas V MINU Durungbedug, penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Observasi menunjukkan bahwa sebelum penerapan TGT, mayoritas siswa menunjukkan sikap pasif dalam pembelajaran. Namun, setelah penerapan metode ini, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam diskusi serta permainan edukatif yang dirancang oleh guru.

Penerapan TGT yang melibatkan pengelompokan siswa, penggunaan lembar kerja berbentuk teka-teki silang, dan permainan mencari kartu soal berhasil memfasilitasi keterlibatan siswa secara fisik, kognitif, dan sosial. Hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi siswa yang signifikan, di mana hampir seluruh siswa aktif dalam mencari kartu soal dan berdiskusi dalam kelompok. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis, dengan siswa yang sebelumnya pasif menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis metode TGT tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga aspek afektif dan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan kooperatif berbasis permainan mampu mengatasi kebosanan dalam pembelajaran konvensional dan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran dapat disampaikan untuk pengembangan pembelajaran di masa mendatang:

1. Disarankan agar guru terus menerapkan metode TGT dalam pembelajaran di kelas, tidak hanya pada mata pelajaran Matematika, tetapi juga pada mata pelajaran lainnya. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara keseluruhan.
2. Guru diharapkan untuk mengembangkan variasi aktivitas dalam penerapan TGT, seperti menggunakan media digital atau permainan edukatif lainnya, untuk menjaga minat siswa dan menghindari kejenuhan.
3. Diperlukan pelatihan bagi guru dalam menerapkan metode TGT secara efektif, termasuk teknik pengelolaan kelas dan strategi untuk memfasilitasi diskusi kelompok. Pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan partisipatif.
4. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penerapan TGT terhadap hasil belajar siswa, serta untuk mengkaji penerapan metode ini di berbagai konteks pendidikan, termasuk di sekolah-sekolah dengan karakteristik yang berbeda.
5. Melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran, misalnya dengan memberikan informasi tentang metode TGT dan cara mendukung anak-anak mereka di rumah, dapat memperkuat hasil belajar siswa.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan pembelajaran di kelas dapat terus ditingkatkan, sehingga siswa dapat mencapai potensi maksimal mereka dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Darmadi, H. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. *Yogyakarta: Deepublish*.
- Ginting, F. A., & Siregar, N. (2024). Pengaruh Model TGT terhadap Motivasi Belajar Matematika. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 517-531. <https://jurnal.unimed.ac.id/2021/index.php/eduinovasi/article/view/4532> (Diakses: 25 Juni 2025)
- Hidayat, A., & Widjajanti, D. B. (2018). Minat belajar siswa dan faktor yang mempengaruhinya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(2), 112-121. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/25234> (Diakses: 25 Juni 2025)
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Novriyanti, T., Ritonga, F. U., Siregar, H., & Sipahutar, K. (2023). Penerapan Metode *Team Games Tournament* Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 5. *Jurnal Abdisum*, 2(4), 386-391. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/abdisoshum/article/view/14312> (Diakses: 25 Juni 2025)
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1-12. <https://ejournal.upi.edu/index.php/psd/article/view/13457> (Diakses: 25 Juni 2025)
- Oktavia, A. F., Kamal, M., & Syafrizal, S. (2024). Implementasi Model TGT dalam Melatih Berpikir Kritis. *Adiba: Journal of Education*, 4(1), 44-56. <https://journal.iaincurup.ac.id/index.php/adiba/article/view/5147> (Diakses: 25 Juni 2025)
- Pitriani, N. (2022). Penerapan model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 10(1), 44-53. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jipi/article/view/44789> (Diakses: 25 Juni 2025)
- Priyanto, D. (2021). Strategi dan Metode Pembelajaran: Inovatif dan Interaktif. *Jakarta: Pustaka Media*.

- Nirwana, Sari, Juriyah, Efektivitas Metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MINU Durungbedug
- Rahmayanti, F., Aini, N., & Khaeruddin, K. (2023). Penerapan TGT Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 1(2), 69-75. <https://journal.unram.ac.id/index.php/edupedia/article/view/11723> (Diakses: 25 Juni 2025)
- Riadi, Z., Faisal, M., & Darmi, D. (2024). Penerapan TGT Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Global Journal Teaching Professional*, 3(1), 79-85. <https://ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/global/article/view/4019> (Diakses: 25 Juni 2025)
- Saputra, R. Y., & Harjono, N. (2024). Model Kooperatif Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 88-97. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/4396> (Diakses: 25 Juni 2025)
- Slavin, R. E. (2019). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Pearson Education.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003> (Diakses: 25 Juni 2025)
- Zailani, Z., & Tawarni, T. (2023). Pengaruh Metode TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII. *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 38-48. <https://journal.unimed.ac.id/index.php/educate/article/view/23343> (Diakses: 25 Juni 2025)