

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA PESERTA
DIDIK KELAS V SDN GUGUS SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II, OKU
TIMUR**

Dwi Utami¹, Didi Suhendi², Endang Wahyuningrum³

^{1,2,3} Magister Pendidikan Dasar Universitas Terbuka,

¹ dwiutami18081987@gmail.com,² lakabrajatumama@gmail.com,

³endangw@ecampus.ut.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the tournament game learning model on the interest and results of learning mathematics in grade 5 students at SDN Sultan Mahmud Badaruddin 2 Oku Timur. This research is a quasi-experimental study with a control class and experimental class design. The population of this research is SDN 20 Martapura. With the purposive sampling technique, 30 students could be used as the experimental class and 30 35 students as the control class. the treatment was given 6 times and at the end of the meeting the students were given a test which totaled 18 multiple choice and six descriptions then the students filled out the interest in learning instrument totaling 35 questions then the students' instruments from both classes were analyzed using statistical methods using SPSS 21. The results of data analysis showed that there were differences significantly between the control class and the experimental class. TGT learning media has a slightly significant impact on improving student learning outcomes. Judging from the oil, high and low students are able to influence the increase in learning outcomes of students who are assisted by learning models. The implication of this research is that teachers are expected to be able to choose media and learning strategies that are tailored to the environmental needs of students and the material to be delivered.

Keywords: TGT Learning Model, Interests, and Student Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran games games turnamen terhadap minat dan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas 5 SDN gugus Sultan Mahmud Badaruddin 2 Oku timur, penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Populasi dari penelitian ini adalah SDN 20 Martapura. Dengan teknik purposive sampling dapat 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan 35 siswa sebagai kelas kontrol. Perlakuan diberikan sebanyak 6 kali serta diakhiri pertemuan peserta didik diberikan tes yang berjumlah 18 pilihan ganda dan enam uraian kemudian peserta didik mengisi instrumen minat belajar berjumlah 35 soal. Selanjutnya instrumen siswa dari kedua kelas dianalisis menggunakan metode

statistik menggunakan SPSS 21. Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Media pembelajaran TGT memiliki dampak sedikit signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dilihat dari minyak peserta didik tinggi dan rendahnya mampu mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik yang dibantu dengan model pembelajaran. implikasi dari penelitian ini adalah diharapkan guru mampu memilih media dan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan lingkungan peserta didik dan materi yang akan disampaikan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT, Minat, dan Hasil belajar siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan berkualitas mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan belajar, berwawasan luas, terampil, sehingga memiliki generasi unggul untuk meningkatkan kualitas pembelajaran(Yatimah et al. 2018). Tuntutan tujuan pembelajaran Matematika diarahkan untuk menyesuaikan dengan perubahan zaman, peran Matematika dalam kehidupan sangat penting karena tidak sedikit orang yang memanfaatkan Matematika.

Menurut (Fauziyah, 2020), pembelajaran Matematika ialah kegiatan individu yang wajib berhubungan dengan dunia nyata. Peserta didik wajib mempunyai kesempatan untuk menuntaskan tugas- tugas yang dipilih dengan baik melalui dorongan guru. Proses belajar berlangsung jika pengetahuan yang dipelajari peserta didik bermanfaat

untuk peserta didik(Yatimah, 2019). Karena Matematika merupakan nilai serta perhitungan yang merupakan bagian dari kehidupan individu, pembelajaran Matematika wajib disajikan dengan permainan beregu. Hal ini menunjukkan jika Matematika memiliki peran penting, baik pola pikir objektif dalam membentuk mutu peserta didik ataupun manfaatnya dalam rutinitas sehari-hari. Matematika memiliki konsep dan prinsip yang dapat membantu siswa menyampaikan informasi dengan cara yang logis, inovatif, dan sistematis. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses mengajarkan siswa berkomunikasi dengan orang lain menggunakan asas dua arah melalui proses mengajar dan diajar sebagai perwujudan transfer knowledge(Solihin, et al. 2022).

Berdasarkan Purnomosidi (2018), dalam buku Matematika kelas V SD

Semester 1, pembelajaran Matematika dengan materi operasi hitung pecahan memiliki tujuan tersendiri.

Menurut Hu (2018), Matematika tidak hanya merupakan dasar Ilmu Pengetahuan Alam dan ilmu teknologi, tetapi juga memainkan peran yang semakin penting dalam ilmu sosial. Sebagai bagian penting dari budaya manusia, prestasi Matematika di Sekolah Dasar sangat menentukan masa depan pembelajaran Matematika. Kedudukan ilmu Matematika adalah sebagai ilmu abstrak atau secara logika ilmu ini menggunakan lambang yang tidak kosong maknanya, proses berfikir yang dibatasi oleh aturan-aturan yang ketat dan berpola pikir deduktif. Ilmu ini bersifat konkret karena Matematika merupakan ilmu yang bersifat pasti. Matematika merupakan kedudukan ilmu pengetahuan untuk menemukan berbagai informasi, menyelidiki dan meningkatkan suatu pemahaman yang abstrak menjadi konkret.

Matematika adalah pengetahuan eksak atau ilmu pasti. Matematika merupakan perhitungan yang memberi hasil yang pasti dan tunggal.

Matematika merupakan struktur yang terorganisasi berdasarkan urutan yang logis sebagai dasar untuk memahami konsep selanjutnya. Matematika adalah ilmu yang dapat membantu ilmu yang lain untuk menganalisis dan mensintesis berbagai pengamatan yang ada, menemukan hubungan yang logis, menarik kesimpulan, atau interpretasi.

Tujuan pembelajaran Matematika yakni supaya peserta didik dapat mengamati serta menyelesaikan permasalahan sehari-hari dengan ilustrasi serta teks pustaka yang berkaitan dengan permasalahan sehari-hari mengenai Bangun Ruang dengan minat belajar yang tinggi. Sementara itu, di sekolah dasar, pembelajaran matematika bertujuan agar siswa dapat piawai mempraktikkan Matematika dengan memberikan tekanan pada minat belajar serta hasil belajar karena Matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari.

Menurut Ullusna (2020), Minat adalah perasaan yang didapatkan karena terkait dengan sesuatu. Minat ini dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi penerimaan minat baru dan kegiatan belajar

selanjutnya(Solihin, et al. 2020). Dengan demikian, minat terhadap apa yang disebabkan oleh belajar dan umumnya mendukung kegiatan belajar lainnya. Oleh karena itu, minat sangat besar pengaruhnya terhadap kegiatan belajar. Jika seorang siswa memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran, mereka tidak akan merasa tertekan untuk belajar. Passion adalah keinginan yang terus menerus untuk memperhatikan dan mengingat suatu kegiatan atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu. Namun, belajar adalah upaya seseorang untuk mengubah perilaku mereka secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman mereka dan lingkungan tempat mereka berinteraksi. Lin (2016), menyatakan bahwa minat belajar merupakan titik tolak pendidikan karena dapat memotivasi siswa untuk belajar, dan melalui minat belajar maka prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan. Minat belajar adalah perasaan senang, minat dan keinginan yang tinggi untuk belajar yang dianggap bermanfaat dan memuaskan. Ketika tertarik untuk belajar, seorang siswa akan menunjukkan banyak tanda, yaitu adanya perasaan tertarik untuk belajar, keinginan yang tinggi untuk

menguasai dan mengikuti kegiatan pembelajaran, rasa minat yang tinggi dalam belajar, kesadaran sebagai subjek pendidikan dan kesadaran. perlunya belajar dan mengetahui tujuan belajar. Minat belajar memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar, yang akhirnya berperan pada hasil belajar peserta didik.

Hal tersebut dapat ditunjukkan melalui perilaku selama pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan guru, mencatat materi dari guru, sampai adanya keinginan untuk mempelajari sesuatu secara mandiri. Akan tetapi, minat belajar yang besar perlu adanya dukungan berupa buku, alat peraga, dan lain sebagainya yang dapat disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang berada di luar diri pembelajar, yang dapat dikembangkan oleh guru dan sekolah. Hasil belajar meningkat dengan materi pembelajaran yang memadai dan minat belajar yang tinggi. Namun fakta menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa SDN 20 Martapura tidak seperti yang diharapkan. Banyak siswa yang beranggapan bahwa nilai yang diperolehnya di bawah Kriteria Kualifikasi Minimal (KKM). Hal ini

dapat dilihat dari hasil tes matematika pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rata-Rata Hasil Ulangan
Matematika Kelas V.B SD Negeri 19
Martapura

Nomor	Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	81—90	3	8,57%
2	71—80	3	8,57%
3	61—70	5	14,29%
4	51—60	6	17,14%
5	41—50	7	20%
6	31—40	11	31,43%

Tabel menunjukkan hasil belajar dari gaya belajar yang diketahui gagal. Tabel di atas menunjukkan bahwa 29 siswa mendapat nilai KKM rendah (31-70). Persentase siswa dengan nilai KKM rendah adalah 82,86%, sedangkan 4 siswa atau 17,14% memiliki nilai KKM tinggi.

Dari data bermanfaat di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar hasil belajar matematika siswa kelas VB tidak mencapai KKM. Hal ini mungkin karena gaya belajar yang paling banyak digunakan guru adalah gaya belajar. Hal-hal ini dikenal dengan model ini. (a) Model tidak menuntut siswa untuk aktif. (b) Siswa tidak berpartisipasi secara efektif dalam proses pembelajaran. (c)

Pembelajaran seperti ini tidak menarik, menarik, atau menyenangkan, serta tidak membuat siswa berpikir keras. (d) Interaksi proses belajar mengajar berlangsung satu arah saja: dari guru ke siswa. (e) Proses belajar mengajar dalam contoh formal tidak menuntut siswa untuk mencari informasi, tetapi diberitahukan.

Selain alasan di atas, anggapan bahwa mata pelajaran Matematika itu sulit masih menghantui banyak peserta didik di Sekolah Dasar. Walaupun pada kenyataannya, pelajaran Matematika adalah pelajaran yang menyenangkan, menarik, dan merangsang minat belajar peserta didik karena Matematika adalah pelajaran yang terkait langsung dengan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, Proses Belajar Mengajar harus dilaksanakan oleh guru dengan mendasarkan diri pada desain pembelajaran (RPP) yang disusun sedemikian rupa agar mata pelajaran itu menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan demikian, pelajaran Matematika disajikan dengan pembelajaran yang konkret, bukan abstrak.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Zaenal (2018:36–37), Pada dasarnya, menumbuhkan minat pada sesuatu adalah membantu siswa memahami hubungan antara apa yang seharusnya mereka pelajari dan siapa mereka sebagai individu. Siswa cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar jika mereka menyadari bahwa belajar adalah cara untuk mencapai berbagai tujuan yang mereka anggap penting jika mereka melihat bahwa hasil belajar mereka akan membuat mereka maju. Sangat penting bahwa minat mempengaruhi hasil belajar. Jika siswa tidak menyukai mata pelajaran yang dipelajari, mereka tidak akan belajar dengan baik karena mereka tidak menyukainya. Oleh karena itu, guru harus merangsang minat siswa agar tertarik pada mata pelajaran tersebut.

Banyak cara yang dapat digunakan untuk membuat siswa tertarik untuk belajar. Segala upaya dilakukan agar materi pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan, baik dalam bentuk buku materi maupun terbitan pendidikan. Dengan melibatkan seluruh domain kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, pembelajaran menjadi menarik bagi siswa dan guru. Berdasarkan permasalahan-

permasalahan tersebut di atas, pembelajaran Matematika harus dilakukan dengan model inovasi dari guru yang menarik minat peserta didik. Untuk itu, pembelajaran yang memasukkan unsur-unsur permainan diperlukan semua peserta didik. Contohnya adalah model pembelajaran Turnamen Pertandingan Tim (TGT).

Minat belajar adalah minat seseorang terhadap sesuatu tanpa keterpaksaan, yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan karena hubungannya dengan lingkungannya. Kurikulum 2013, peserta didik dituntut agar memiliki minat belajar untuk mendapatkan hasil belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal merupakan kriteria paling rendah untuk menyatakan bahwa peserta didik mencapai ketuntasan dan harus ditetapkan pada awal tahun ajaran oleh satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang hampir sama. Dasarnya, hal yang penting adalah akan ada semacam hubungan antara Anda dan sesuatu di luar diri Anda. Saat hubungan menjadi lebih tegang atau jauh, kekayaan seseorang

meningkat. Minat diekspresikan lebih dari sekadar persuasi bahwa seorang anak dari etnis tertentu menikmati sesuatu yang lebih dari yang lain; itu juga dipraktikkan dengan partisipasi aktif dalam proyek tertentu.

Menurut Kurniasih (dalam Solihah, 2016:47), TGT ialah unsur permainan, Salah satu Model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan peran pembelajar sebagai guru dan mencakup kegiatan untuk semua siswa tanpa memandang tingkatannya. Salah satu gaya belajar kompetitif yang paling tepat untuk pembelajaran matematika adalah penggunaan bahan tes standar. Metode pengajaran ini membuat pengajaran matematika lebih menyenangkan dan sederhana untuk diterapkan, dan juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan membantu mereka mencapai hasil belajar sebaik mungkin. Peserta didik belajar secara kooperatif satu sama lain, saling berbagi pemikiran, dan menunjukkan komitmen yang teguh untuk mensukseskan pembelajaran kelompok.

Menurut Syawaluddin (2020:2), permainan sebagai salah satu dari berbagai metode pembelajaran

experiential dapat melibatkan emosi dan indera siswa yang menunjukkan bahwa mereka aktif mengambil bagian dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis game sangat ideal karena membuat peserta didik bekerja menuju suatu tujuan, memilih tindakan, dan mengalami konsekuensi dari tindakan mereka. Sudah menjadi hal yang umum jika mendengar peserta didik tidak menyukai pelajaran Matematika dan menganggapnya sebagai salah satu mata pelajaran favorit di sekolah. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat merangsang minat siswa melalui pembelajaran yang tepat.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Solihah (2016) tentang pengaruh metode pembelajaran TGT terhadap hasil belajar, siswa yang mempelajari metode TGT memperoleh hasil belajar matematika yang lebih baik. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung, guru dapat membantu siswa mengembangkan minat belajar. Hal ini akan mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk membuat model pembelajaran berbasis game menarik dan membuat peserta didik tidak bosan selama proses pembelajaran

adalah dengan membuat turnamen permainan tim. Model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament dianggap memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan diyakini dapat merangsang minat dan keinginan baru untuk belajar bahkan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian Wileng (2013), gaya belajar suportif TGT bertujuan untuk meningkatkan keterampilan matematika dan hasil belajar. Model TGT memenuhi tiga fungsi utama. Dua di antaranya adalah harus dapat meningkatkan minat belajar atau tindakan dan memberikan instruksi serta melibatkan peserta didik secara kognitif dan emosional. Artinya, dengan penggunaan Pembelajaran kooperatif gaya olahraga beregu bertujuan agar siswa lebih tertarik, termotivasi, dan puas dengan apa yang mereka pelajari. Berdasarkan analisis masalah di atas, model pembelajaran berbasis game dapat mempengaruhi minat peserta didik dan strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, situasi belajar siswa dianggap penting untuk penelitian, dan pengembangan model pembelajaran berbasis permainan

dianggap penting. Ada hubungan antara minat belajar dan gaya belajar berbasis masalah terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode team competition dalam pembelajaran matematika sekolah dasar secara kooperatif. Pada penelitian ini diketahui bahwa jenis TGT berpengaruh terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. Jenis pembelajaran ini sering digunakan sebagai ruang kelas terkontrol untuk belajar. Fokus siswa pada hasil belajar merupakan kriteria yang menentukan keefektifan gaya belajar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. eksperimen, sebuah teknik kuantitatif, digunakan untuk melakukan percobaan untuk menentukan bagaimana variabel independen, perawatan, dan perlakuan tertentu mempengaruhi variabel dependent, hasil, dan output dalam situasi yang terkendali. Ini dilakukan oleh Sugiyono (2017: 108). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dikenal dengan quasy experimentation. Studi eksperimen semu menggunakan kelompok kontrol; namun, tidak

mungkin mengontrol semua variabel eksternal yang memengaruhi percobaan. Karena para peneliti tidak dapat mengontrol semua variabel eksternal dalam studi mereka, mereka memutuskan untuk menggunakan desain eksperimen semu.

Populasi dari penelitian ini adalah SDN 20 Martapura. Dengan teknik purposive sampling dapat 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan 35 siswa sebagai kelas kontrol. Perlakuan diberikan sebanyak 6 kali serta diakhiri pertemuan peserta didik diberikan tes yang berjumlah 18 pilihan ganda dan enam uraian kemudian peserta didik mengisi instrumen minat belajar berjumlah 35 soal. Selanjutnya instrumen siswa dari kedua kelas dianalisis menggunakan metode statistik menggunakan SPSS 21.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Tabel 1
Hasil Uji Anova Dua Jalur

Tests of Between-Subjects Effects						
Dependent Variable: Hasil Belajar						
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	1909.17 ^a	3	636.37	12.29	.000	.397
Total						

Intercept	373986	1	373986	7227.	.000	.992
Model	1411.350	1	1411.350	27.275	.000	.328
Minat_Belajar	220.417	1	220.417	4.260	.041	.071
Model *	277.350	1	277.350	5.360	.024	.087
Error	2897.733	5	579.547			
Total	378793.000	6				

Berdasarkan tabel 1, nilai F_{hitung} untuk kategori Model Pembelajaran sebesar $27,275 > F_{tabel} 4,01$ dan nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran Matematika.

Berdasarkan tabel 1, untuk kategori minat membaca, diketahui nilai F_{hitung} sebesar $4,996 > F_{tabel} 4,01$ dan nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$. Artinya terdapat perbedaan yang nyata antara peserta didik yang mempunyai minat belajar tinggi dan minat belajar rendah terhadap kemampuan hasil belajar pada pelajaran Matematika. Maka ditarik kesimpulan bahwa minat belajar peserta didik dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik

Hasil perhitungan uji lanjutan *Tukey* untuk kelompok peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT dengan minat belajar rendah (A_1B_1) dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran Konvensional dengan minat belajar tinggi (A_2B_1) diperoleh nilai MD (*Mean Difference*) sebesar 14.000* dengan taraf signifikan $0,03 < 0,05$, sehingga memberikan keputusan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara kelompok A_1B_1 dengan A_2B_1 . Dalam hal ini perbedaan kemampuan berpikir kritis pada kelompok peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran TGT yang memiliki minat belajar tinggi mempunyai mean sebesar 87,87 dan untuk kelompok peserta didik yang diajar menggunakan pembelajaran Konvensional yang memiliki minat belajar tinggi diperoleh mean 73,87.

Hasil perhitungan uji lanjutan *Tukey* untuk kelompok peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran TGT dengan minat belajar rendah (A_1B_2) dengan peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran Konvensional dengan minat belajar tinggi (A_2B_2) diperoleh nilai MD (*Mean Difference*) sebesar 5.400* dengan

taraf signifikan $0,044 < 0,05$, sehingga memberikan keputusan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara kelompok A_1B_2 dengan A_2B_2 . Dalam hal ini perbedaan hasil belajar pada kelompok peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran TGT yang memiliki minat belajar rendah mempunyai mean sebesar 79,73 dan untuk kelompok peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran Konvensional yang memiliki minat belajar rendah diperoleh mean 74,33.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran TGT dengan model pembelajaran konvensional. Dalam model pembelajaran TGT lebih ditekankan agar siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan atau menyenangkan saat belajar. Dari data yang diperoleh diketahui bahwa peserta didik yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran TGT diperoleh rata-rata 83,80 lebih banyak dari model pembelajaran konvensional yaitu 74,10, menurut hasil uji Fhitung diperoleh untuk kategori Model Pembelajaran sebesar $27,275 >$

Ftabel 4,01 dan nilai signifikan $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran TGT dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Senada dengan pendapat Primadani (2014) yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran Team Games Tournaments dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penalaran matematis, (2) mempengaruhi kesadaran metakognitif penalaran matematis, (3) meningkatkan interaksi model pembelajaran dan kesadaran metakognitif penalaran matematis. Dengan demikian, dengan model pembelajaran TGT hasil belajar yang dicapai peserta didik lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Dari data yang diperoleh diketahui bahwa siswa untuk kategori minat baca diperoleh nilai Fhitung $4,260 > F_{tabel} 4,01$ dan nilai signifikansi $0,00$

$< 0,05$. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi dan minat belajar rendah terhadap hasil belajar Matematika. Berdasarkan data yang diperoleh rata-rata skor hasil belajar minat belajar tinggi adalah 80,87 yaitu 80,87 lebih tinggi dari hasil belajar minat belajar rendah yaitu 77,03. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan minat belajar tinggi lebih besar pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dengan hasil belajar minat belajar rendah. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki keterampilan minat belajar yang berbeda. Bagi peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah menyerap pengetahuan selama proses pembelajaran, sedangkan siswa yang memiliki minat belajar rendah akan lebih lambat dalam menyerap pengetahuan selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru perlu lebih reseptif dan mencari strategi bagaimana

meningkatkan minat belajar, karena dengan minat belajar yang tinggi maka siswa akan dapat dengan cepat menyerap konsep-konsep dari apa yang dipelajarinya, sehingga dalam hasil belajar akhir akan mendapatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.

Menurut Aisyahnum (2018), terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika antara siswa yang memiliki minat belajar tinggi dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah. Hal ini berdasarkan uji statistik ANOVA 2 jalur yang menyatakan bahwa Fhitung untuk kategori minat belajar lebih tinggi dari Ftabel yang lebih rendah. Selanjutnya kesimpulan yang dapat ditarik adalah terdapat pengaruh interaksi antara minat belajar peserta didik dengan kemampuan mengerjakan soal matematika.

Hasil *Computed Tukey test* lanjutan untuk kelompok siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran TGT minat tinggi dan peserta didik yang diberi perlakuan Got it konvensional. $0,00$ dan $< 0,05$, memberikan keputusan menolak H_0 . Dari sini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang besar pada hasil belajar siswa antara kelompok A1B1

dan kelompok A2B1. Dalam hal ini perbedaan hasil belajar kelompok siswa minat belajar tinggi yang diberi perlakuan model pembelajaran TGT rata-rata $87,87$, dibandingkan kelompok peserta didik minat belajar tinggi yang diberi perlakuan model pembelajaran konvensional. hasil rata-rata $87,87$. Rata-rata $87,87$. Nilai rata-rata peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi adalah $73,87$.

Perhitungan extended test Tukey untuk kelompok peserta didik yang diberi perlakuan model pembelajaran TGT minat rendah dan kelompok peserta didik yang diberi perlakuan model pembelajaran konvensional minat rendah menghasilkan skor MD (mean difference) sebesar 5.400^* , pada taraf signifikansi. kurang dari atau sama dengan $0,044$; $0,05$, sehingga menghasilkan keputusan bahwa H_0 ditolak.

Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang besar pada hasil belajar siswa antara kelompok A1B2 dan A2B2. Dalam hal ini perbedaan hasil belajar untuk kelompok peserta didik yang diberi perlakuan menurut model TGT dengan minat belajar rendah rata-rata $79,73$, dan perbedaan hasil belajar untuk

kelompok siswa yang diberi perlakuan menurut model pembelajaran konvensional adalah minat rendah. telah mencapai rata-rata 74,33.

E. Kesimpulan

Terdapat perbedaan yang signifikan dampak hasil belajar mata pelajaran matematika antara peserta didik yang mendapat perlakuan model TGT dengan peserta didik yang mendapat perlakuan model pembelajaran konvensional. Peserta didik yang lebih berminat belajar lebih besar pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajarnya. Bagi siswa yang memiliki minat belajar yang kuat dengan model pembelajaran TGT, model pembelajaran TGT memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Bagi peserta didik yang kurang berminat belajar dengan model pembelajaran tradisional, hal tersebut berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Fauziyah. 2020. "Growth Aspect of Squid (*Loligo Chinensis*) from the Banyuasin Coastal Waters, South Sumatra, Indonesia." *Ecologica Montenegrina* 27:1–

10. doi: 10.37828/em.2020.27.1.
- Hu, R. 2018. "Application of Gamification to Blended Learning in Elementary Math Instructional Design." *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)* 10949:93–104.
- Lin, S. 2016. "Examining Charisma in Relation to Students' Interest in Learning." *Active Learning in Higher Education* 17(2):139–51. doi: 10.1177/1469787416637481.
- Purnomosidi. 2018. *Senang Belajar Matematika*. Pertama. edited by S. Rahardjo. Jakarta: Balitbang.
- Solihah, Ai. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1(1):45–53. doi: 10.30998/sap.v1i1.1010.
- Solihin, S., and D. Dedah. 2022. "Analisis Intention to Act Dan Motivasi Belajar Siswa Pasca Praktikum Isolasi DNA Sederhana Menggunakan Alat Dan Bahan Dapur." 7(2).
- Solihin, Solihin, Diana Vivanti Sigit,

- and Mieke Miarsyah. 2020. "Relationship between Ecosystem Knowledge and Locus of Control with Intention to Act in MAN on Environment of Sukabumi District." *International Journal for Educational and Vocational Studies* 2(4):1–5. doi: 10.29103/ijevs.v2i4.2529.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif*. edited by M. P. Setiyawami, S.H. Yogyakarta: Alfabeta.
- Syawaluddin, A. 2020. "Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School." *Simulation and Gaming* 51(4):432–42. doi: 10.1177/1046878120921902.
- Ulhusna, M. 2020. "Ludo Game Implementation to Improve Student's Motivation and Interest to Learn Mathematics for 3Rd Grade in SDN 19 Nan Sabaris." *Journal of Physics: Conference Series* 1554(1).
- Yatimah, D., R. Puspitaningrum, Solihin S, and Adman. 2018. "Development of Instructional Media Environmental-Based Child Blood Type Detector Cardboard (KAPODA) Formal and Informal Education Development of Instructional Media Environmental-Based Child Blood Type Detector Cardboard (KAPODA) Formal and Informal E." *IOP Publishing* 434(012236):1–6. doi: 10.1088/1757-899X/434/1/012236.
- Yatimah, Durotul. 2019. "Application of the PAIKEM Method to Improve Learning Outcomes." 88(Iciir 2018):88–91.
- Zaenal, Abidin. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Di Gugus Pamenang Kecamatan Pagu." Universitas Terbuka.