

**UPAYA PENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI
PERKALIAN MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) BERBASIS MEDIA “BAMBOOZLE” DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Destri Aulia Pratiwi¹, Sari Efriyani², Rut Putri Rajagukguk³, Aulya Herliyana Putri⁴,
Destrinelli⁵, Desy Rosmalinda⁶
PGSD FKIP Universitas Jambi

1destriauliapratiwi@gmail.com, 2sariefriyani2003@gmail.com,
3rajagukgukrutputri@gmail.com, 4aulyaherliyanaputri@gmail.com
5destrinelli@unja.ac.id, 6desyros@unja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to increase students' interest in learning mathematics, particularly in multiplication, through the implementation of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) assisted by Baamboozle media. The background of this research stems from the low learning interest and engagement of students during mathematics lessons, which has negatively impacted their learning outcomes. Monotonous teaching methods and the lack of engaging media have contributed to students' lack of enthusiasm in the classroom. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of two meetings. The subjects of this study were 16 fourth-grade students at SDN 56/I Desa Aro. Data were collected through learning outcome tests and observation sheets to assess student activity. The collected data were analyzed both qualitatively and quantitatively. The results showed that applying the TGT cooperative learning model integrated with Baamboozle media significantly improved students' interest and learning engagement. The percentage of active student participation increased from 47% in the first cycle to 85% in the second cycle. Furthermore, students demonstrated greater enthusiasm, active participation in group discussions, and a better understanding of multiplication concepts. In conclusion, the TGT model assisted by Baamboozle media proved to be effective in enhancing students' interest in learning mathematics and in creating an enjoyable, interactive, and meaningful learning environment for elementary school students. This approach is recommended as an alternative method to support active learning and improve academic performance in mathematics.

Keywords: Learning Interest, TGT Model, Baamboozle

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian, melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan

media *Baamboozle*. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat belajar peserta didik saat mengikuti pembelajaran matematika, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Proses pembelajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu penyebab peserta didik kurang antusias mengikuti pelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Subjek penelitian adalah 16 orang peserta didik kelas IV SDN 56/I Desa Aro. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media *Baamboozle* dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik secara signifikan. Persentase keaktifan belajar meningkat dari 47% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Selain itu, peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, serta pemahaman yang lebih baik terhadap konsep perkalian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model TGT berbantuan media *Baamboozle* efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar matematika dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Minat Belajar, Model TGT, Baamboozle

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah sarana untuk menghasilkan generasi atau sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas seperti memiliki keterampilan yang baik, wawasan dan pengetahuan yang luas dan sikap serta jiwa yang menjunjung tinggi ketuhanan sehingga kemajuan bangsa dapat tercapai di masa yang akan datang (Kuntoro dalam Putri & Aliyyah, 2024). Pembelajaran merupakan suatu rangkaian aktivitas yang melibatkan informasi dan lingkungan yang dirancang secara sistematis guna mempermudah

peserta didik dalam proses belajar (Jamil dalam Wahidah, 2022). Salah satu wujud nyata dari upaya pendidikan dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul adalah melalui pembelajaran mata pelajaran dasar yang esensial, seperti matematika, yang tidak hanya melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis, tetapi juga menjadi fondasi penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi di jenjang pendidikan selanjutnya.

Matematika merupakan mata pelajaran penting dalam dunia pendidikan yang diajarkan sejak

jenjang SD hingga Perguruan Tinggi. Matematika merupakan ilmu dasar yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Matematika dapat menjadikan peserta didik sebagai manusia yang dapat berpikir secara logis, analitis, sistematis, dan kritis untuk memecahkan masalah, serta kemampuan bekerja sama (Susanti et al., 2023). Di SD, matematika berperan sebagai dasar untuk memahami konsep-konsep dasar dan memecahkan masalah kehidupan nyata secara sistematis. Kurikulum merdeka menekankan bahwa peserta didik harus mampu melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar, dan simbol matematika.

Namun, dalam praktiknya masih ditemukan kendala, seperti rendahnya minat peserta didik terhadap matematika yang berdampak pada hasil belajar. Sedangkan minat belajar yang rendah dapat mengakibatkan kurangnya minat seseorang pada bidang tertentu, bahkan dapat melahirkan sikap penolakan terhadap guru (Nurjanah, 2022). Faktor yang

sangat penting dalam menunjang efektifitas belajar mengajar adalah minat belajar siswa. Minat ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang bersangkutan. Minat belajar ini menjadi sesuatu yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Karena tanpa minat belajar siswa maka proses belajar tidak akan berlangsung secara optimal.

Berdasarkan observasi pada 6 Maret 2025 di kelas IV SD 56/I Desa Aro, ditemukan bahwa peserta didik kurang siap, tidak fokus, serta kurang antusias dalam pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa alat peraga atau media pembelajaran. Metode pembelajaran yang kurang tepat dapat memengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Pembelajaran konvensional tanpa media cenderung membosankan dan menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi.

Media pembelajaran pada awal pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan efektifitas belajar dan penyampaian materi serta pesan pembelajaran pada saat itu.

Wiratmojo P dan Sasono Hardjo dalam (Khoiro et al., 2023). Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dalam pembelajaran matematika. Minat berarti dorongan dan keinginan yang kuat atau ketertarikan yang tinggi terhadap sesuatu. Beberapa indikator dari minat belajar mencakup: 1). Rasa senang, 2). Ketertarikan, 3). Perhatian, 4). Kedisiplinan dalam belajar dan menyelesaikan tugas, 5). Konsistensi dan disiplin saat belajar, serta 6). Memiliki rencana belajar. (Ndraha et al., 2022) Dengan media yang sesuai, peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami pembelajaran.

Peneliti tertarik melakukan penelitian ini karena: 1) Model kooperatif tipe TGT belum diterapkan guru di kelas IV SDN 56/I Desa Aro; 2) Guru belum menggunakan media ajar teknologi "Bamboozle"; 3) Peneliti ingin menciptakan pembelajaran yang menarik agar tidak monoton dan meningkatkan hasil belajar matematika. Dari 20 peserta didik, sebanyak 13 orang memperoleh nilai di bawah KKM (<70).

Model kooperatif tipe TGT dipilih karena melibatkan aktivitas kelompok, menggunakan tutor sebaya, serta menerapkan metode belajar sambil bermain. Dalam model ini, peserta didik dibagi dalam kelompok berisi 5–6 orang dan menyelesaikan soal melalui media "Bamboozle". Diharapkan, model ini dapat meningkatkan semangat dan pemahaman peserta didik terhadap materi matematika.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian berjudul "Upaya Peningkatan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar

matematika peserta didik kelas IV SDN 56/I Desa Aro pada materi perkalian melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media digital *Bamboozle*.

Lokasi penelitian adalah SDN 56/I Desa Aro, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Subjek penelitian meliputi seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 12 perempuan dan 8 laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yakni dari bulan Februari hingga Juni 2025.

Prosedur penelitian dimulai dengan observasi pra-siklus untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan rendahnya minat dan hasil belajar matematika peserta didik. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang tindakan yang diterapkan dalam dua siklus. Setiap siklus melibatkan kegiatan pembelajaran dengan model TGT yang dipadukan dengan media *Bamboozle*, yakni platform permainan edukatif berbasis web. Proses pembelajaran dilaksanakan secara kelompok, di mana peserta didik aktif mengikuti permainan kuis interaktif

dan turnamen yang dikembangkan guru sesuai dengan materi perkalian. Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu tes dan observasi. Dalam (Pitaloka et al., 2021) Hamid Hasan menjelaskan “tes adalah alat pengumpulan data yang dirancang secara khusus. Kekhususan tes dapat terlihat dari konstruksi butir (soal) yang dipergunakan”. Rumusan ini lebih terfokus kepada tes sebagai alat pengumpul data. Tes tertulis digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam bentuk soal uraian yang dikembangkan berdasarkan indikator kompetensi materi perkalian.

Menurut (Sudjana dalam Wahidah, 2022), observasi adalah alat penilaian yang digunakan untuk mengukur perilaku individu atau proses suatu kegiatan, baik dalam situasi nyata maupun simulasi. Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas dan keaktifan peserta didik serta pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sugiyono, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari

responden yang lebih mendalam Wawancara yang dilakukan kepada informan adalah wawancara terstruktur (Adolph, 2022). Wawancara dilakukan terhadap guru kelas IV untuk memperkaya data dan memperoleh informasi pendukung terkait kondisi pembelajaran di kelas.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor rata-rata hasil belajar peserta didik dan persentase ketuntasan belajar berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Sementara itu, data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk melihat dinamika dan perkembangan minat belajar peserta didik dari siklus ke siklus. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila minimal 80% peserta didik mencapai nilai di atas KKM dan menunjukkan peningkatan keaktifan belajar berdasarkan hasil observasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing dua pertemuan, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada materi

perkalian melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media interaktif Baamboozle. Pelaksanaan tindakan dilakukan secara sistematis, dengan memperhatikan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklusnya. Hasil dari pelaksanaan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan baik dalam aspek kognitif yang mencakup hasil belajar, maupun aspek afektif yang mencerminkan keaktifan dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, mulai dari tahap pra-siklus hingga siklus II.

Pada tahap pra-siklus, data awal yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 70. Dari total 16 peserta didik yang menjadi subjek penelitian, hanya 3 peserta didik atau sebesar 18,75% yang mampu mencapai nilai di atas KKM. Sementara itu, sebanyak 13 peserta didik lainnya, yang merupakan mayoritas atau 81,25%, masih memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan yang ditentukan. Temuan

ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan tindakan, sebagian besar peserta didik belum menguasai materi perkalian dengan baik. Hasil observasi terhadap proses pembelajaran juga mengungkapkan bahwa keaktifan belajar peserta didik masih rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang belum fokus selama proses pembelajaran berlangsung, kurang menunjukkan antusiasme, serta cenderung pasif ketika guru memberikan pertanyaan atau mengajak diskusi.

Setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media Baamboozle pada siklus I, mulai terlihat adanya peningkatan dalam hasil belajar peserta didik baik dari segi kognitif maupun keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan belajar peserta didik mengalami perkembangan, yang ditunjukkan dengan meningkatnya partisipasi mereka selama kegiatan berlangsung, dengan rata-rata keaktifan mencapai 47%. Namun demikian, pelaksanaan pada siklus I masih menemui beberapa kendala. Beberapa peserta didik masih tampak ragu atau kurang percaya diri dalam

mengemukakan pendapatnya di depan kelas. Selain itu, terdapat kelompok-kelompok tertentu yang belum optimal dalam menjalin kerja sama dan koordinasi saat mengerjakan tugas. Pada saat penyampaian materi, hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif memperhatikan guru dan berani maju ke depan untuk menyampaikan hasil pekerjaan atau pendapat mereka.

Melihat kendala-kendala yang muncul pada pelaksanaan tindakan di siklus I, maka pada siklus II dilakukan berbagai upaya perbaikan untuk mengatasi kekurangan tersebut. Peneliti berperan lebih aktif dalam memfasilitasi jalannya diskusi kelompok melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang disusun secara kontekstual dan komunikatif. Peneliti juga memberikan pendampingan lebih intensif selama kegiatan diskusi berlangsung agar peserta didik merasa terbimbing dan lebih percaya diri. Selain itu, peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas sebagai bentuk tanggung jawab kelompok dan latihan berbicara di depan umum. Hasil dari perbaikan tersebut menunjukkan peningkatan yang

cukup signifikan. Keaktifan peserta didik meningkat dari 50% pada siklus sebelumnya menjadi 85% pada siklus II. Peserta didik tampak lebih antusias, terlibat aktif dalam diskusi kelompok, berani mengajukan pertanyaan, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung.

Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikombinasikan dengan media interaktif Baamboozle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menggugah semangat belajar, serta meningkatkan interaksi antarpeserta didik. Suasana belajar yang kondusif ini mempermudah peserta didik dalam memahami konsep perkalian yang diajarkan, karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan aktif terlibat dalam proses belajar melalui permainan edukatif. Media berbasis teknologi seperti Baamboozle membantu peserta didik kelas tinggi dalam memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dan mengaitkannya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari, seperti

menghitung total benda atau jumlah dalam kegiatan berulang lainnya.

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis kelompok turut memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Melalui kerja sama kelompok, peserta didik belajar untuk bertanggung jawab terhadap tugasnya, saling membantu dalam menyelesaikan masalah, serta membangun komunikasi yang efektif dengan teman sekelompok. Hal ini memperkuat aspek afektif dalam pembelajaran dan mendukung terbentuknya karakter positif seperti kepedulian, kerja sama, dan kepercayaan diri.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media Baamboozle terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi perkalian kelas IV SD. Peningkatan yang terjadi tampak konsisten baik dalam aspek kognitif maupun afektif peserta didik, serta sesuai dengan tujuan dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian tindakan kelas ini. Dengan demikian, strategi pembelajaran ini dapat dijadikan

sebagai alternatif metode pengajaran yang inovatif dan aplikatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Bamboozle* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika materi perkalian di kelas IV SDN 56/I Desa Aro. Peningkatan terlihat dari aspek keaktifan peserta didik menunjukkan perkembangan yang positif. Keaktifan belajar meningkat dari kondisi awal yang rendah menjadi 47% pada siklus I, dan mencapai 85% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Bamboozle* efektif diterapkan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, serta mampu menciptakan suasana belajar yang

lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif di sekolah dasar.

Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas IV dan fokus pada materi perkalian. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada jenjang kelas dan materi lain untuk melihat efektivitas model kooperatif TGT dan media *Bamboozle* secara lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2022). 濟無No Title No Title No Title. *04(03)*, 1–23.
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, *6(1)*, 509–520.
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1(2)*, 672–681. <https://doi.org/10.56248/educativ.o.v1i2.92>
- Nurjanah, E. (2022). Analisis Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *5(6)*, 1231–1240. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view>

w/14532

- Pitaloka, D. L., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Toleransi pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Putri, N. S., & Aliyyah, R. R. (2024). Pengelolaan Minat Belajar Siswa: Studi Implementasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 229–253.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.11633>
- Susanti, S., Pomalao, S., Resmawan, R., & Hulukati, E. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menggunakan Multimedia Interaktif. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 1(1), 37–46.
- Wahidah, C. N. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Dan Keaktifan Materi Perkalian Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Menggunakan Media Papan Stik Dikelas li Sd Integral Sunan Muria.*