

**DESKRIPSI MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) KELAS III
SDN 07 PONTIANAK KOTA**

Ghina Pebrianti¹, Dessy Setyowati², Elvani Hertati³

^{1, 2, 3}PGSD, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

¹ghinapebrianti45@gmail.com, ²dessysetyowati@unukalbar.ac.id,

³elvani@unukalbar.ac.id

ABSTRACT

Interest is one of the important factors that play a role in determining a person's success during the learning process. However, in mathematics learning there are still students who show less than optimal learning interest in mathematics learning, such as a lack of attention and student involvement in material that is considered difficult. This study aims to describe students' learning interest in mathematics learning through the Team Games Tournament (TGT) learning model for grade III of SDN 07 Pontianak City. This study uses a descriptive quantitative approach. The research sample consisted of 28 students determined using a total sampling technique. Data were collected through a student learning interest questionnaire and observations of the implementation of the TGT learning model. The results showed that students' learning interest in mathematics learning through the Team Games Tournament (TGT) learning model was categorized as very high. This was indicated by the distribution of learning interest categories, which showed that 25 students were in the very high category, 2 students were in the high category, and 1 student was in the moderate category. In addition, the implementation of the TGT learning model obtained a percentage of 100% with a very implemented category. Thus, students' interest in learning mathematics through the Team Games Tournament (TGT) learning model is in the very interested category and the TGT learning model can be used as an alternative learning method that supports students' interest in learning.

Keywords: Learning Interest, Mathematics, Team Games Tournament (TGT), Students Elementary school.

ABSTRAK

Minat merupakan salah satu faktor penting yang berperan dalam menentukan keberhasilan seseorang selama proses pembelajaran. Namun, dalam pembelajaran matematika masih terdapat siswa yang menunjukkan minat belajar yang belum optimal dalam pembelajaran matematika, seperti kurangnya perhatian dan keterlibatan siswa pada materi yang dianggap sulit. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) kelas III SDN 07 Pontianak Kota. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Sampel penelitian berjumlah 28 siswa yang ditentukan menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar siswa dan observasi keterlaksanaan model pembelajaran TGT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berada pada kategori sangat berminat. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil distribusi kategori yang memperlihatkan bahwa 25 siswa berada pada kategori sangat berminat, 2 siswa berada pada kategori berminat, dan 1 siswa berada pada kategori cukup berminat. Selain itu, keterlaksanaan model pembelajaran TGT memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat terlaksana. Dengan demikian, minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berada pada kategori sangat berminat dan model pembelajaran TGT dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang mendukung minat belajar siswa.

Kata Kunci: Minat Belajar, Matematika, *Team Games Tournament* (TGT), Siswa Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Minat merupakan salah satu faktor penting yang berperan dalam menentukan keberhasilan seseorang selama proses pembelajaran (Furqon, 2024). Siswa akan mudah terlibat dan senang dalam proses pembelajaran, terutama jika mereka memiliki minat belajar (Elin & Riyanti, 2024). Sebaliknya, rendahnya minat dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar (Juardi & Komariah, 2023). Kurangnya minat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran dan kesulitan memahami konsep matematika secara mendalam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 07 Pontianak Kota, masih terdapat siswa yang menunjukkan minat belajar matematika yang belum optimal. Hal

tersebut terlihat dari kurangnya perhatian saat pembelajaran, rendahnya partisipasi dalam tanya jawab, sikap pasif, berbicara dengan teman, mudah mengeluh saat mengerjakan soal, serta kurang bersemangat dalam menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model ini menggabungkan permainan dan turnamen sehingga dapat mendukung keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran matematika (Nudiah et al., 2023). Melalui kerja kelompok, siswa dapat saling mendukung dalam menyelesaikan tugas dan tantangan pembelajaran (Achadah, 2025).

Kegiatan permainan dan turnamen juga dapat mendukung minat belajar serta keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi dan kerja sama (Yuliawati, 2021).

Penelitian Zahara dan Saputra (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran melalui model TGT berkaitan dengan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hindira dan Riswani (2025) juga menunjukkan keterkaitan model TGT dengan minat belajar siswa. Selain itu, Astuti et al. (2025) menunjukkan bahwa minat belajar siswa berada pada kategori baik berdasarkan indikator ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Namun, penelitian yang secara khusus mendeskripsikan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui TGT pada siswa kelas rendah dengan pendekatan kuantitatif deskriptif masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III SDN 07 Pontianak Kota. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai minat belajar siswa serta menjadi informasi bagi

guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai dasar dalam mengumpulkan dan menganalisis data penelitian. Menurut Creswell (2023) pendekatan kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk menguji gagasan atau teori tertentu dengan melihat keterkaitan antar variabel yang diteliti.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Metode deskriptif adalah salah satu jenis metode dalam penelitian kuantitatif yang dirancang untuk meneliti dan menjelaskan keadaan sosial yang sedang dianalisis dengan cara yang menyeluruh, luas, dan mendalam (Abdullah et al., 2022). Data yang diperoleh kemudian disajikan dalam bentuk angka dan dianalisis secara statistik untuk memberikan gambaran yang objektif mengenai kondisi minat belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 07 Pontianak Kota dengan jumlah sampel sebanyak 38 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*,

sehingga seluruh siswa kelas III menjadi sampel penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket minat belajar siswa dan lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Angket minat belajar terdiri atas 20 pernyataan dengan menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket digunakan untuk memperoleh data minat belajar siswa berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, dan keterlibatan siswa. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan tahapan model pembelajaran TGT yang terdiri atas lima tahapan, yaitu presentasi di kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim. Lembar observasi menggunakan skala Guttman dengan pilihan jawaban ya dan tidak.

Instrumen penelitian terlebih dahulu melalui validasi sebelum

digunakan dalam pengumpulan data. Validitas isi instrumen dianalisis menggunakan Aiken's V. Data angket selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan skor, mean (rata-rata), median, modus, standar deviasi, distribusi frekuensi, serta pengelompokan kategori minat belajar siswa. Pengelompokan kategori minat belajar ditentukan berdasarkan nilai *Mean Ideal* (Mi) dan *Simpangan Baku Ideal* (SDi). Sementara itu, data observasi keterlaksanaan model pembelajaran TGT dianalisis menggunakan persentase keterlaksanaan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Data penelitian diperoleh melalui angket minat belajar yang diberikan kepada 28 siswa dan lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran TGT. Analisis data angket dilakukan untuk memperoleh gambaran minat belajar siswa secara keseluruhan dan berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, dan keterlibatan

siswa. Data observasi digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan keterlaksanaan tahapan model pembelajaran TGT.

Minat Belajar Siswa Secara Keseluruhan

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) minat belajar siswa sebesar 69,50, median sebesar 72 modus sebesar 72 dan standar deviasi sebesar 4,23. Selain itu, diperoleh skor minimum sebesar 55, skor maksimum sebesar 78, serta range sebesar 23, dengan jumlah keseluruhan skor sebesar 1946 dari 28 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar skor minat belajar siswa berada di sekitar nilai rata-rata, sehingga penyebaran data tergolong relatif rendah.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa

Mean	69,5
Median	70
Modus	72
Standard Deviation	4,23
Range	23
Minimum	55
Maximum	78
Sum	1946
Count	28

Selanjutnya distribusi frekuensi, skor minat belajar siswa menunjukkan bahwa skor terbanyak pada interval 71-74, yaitu sebanyak 12 siswa (42,86%), diikuti interval 67-70 sebanyak 11 siswa (39,29%). Selanjutnya, interval 63-66 ditempati oleh 2 siswa (7,14%), sedangkan interval 55-58, 59-62, dan 75-78 masing-masing ditempati oleh 1 siswa (3,57%). Dengan demikian, sebagian besar skor minat belajar siswa berada pada rentang skor yang relatif tinggi.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa

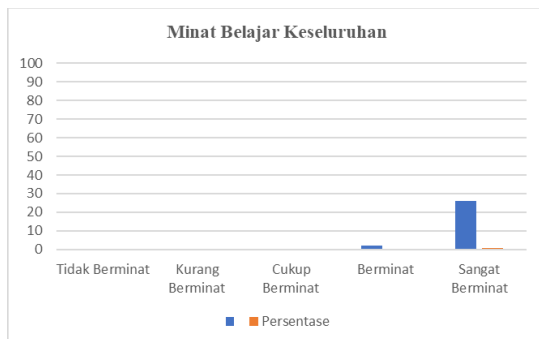
Interval	Frekuensi	f relatif %
55-58	1	3,57%
59-62	1	3,57%
63-66	2	7,14%
67-70	11	39,29%
71-74	12	42,86%
75-78	1	3,57%
Jumlah	28	100%

Berdasarkan pengelompokan kategori menggunakan *Mean Ideal* (Mi) dan *Standar Deviasi Ideal* (SDi), sebanyak 26 siswa atau 92,86% berada pada kategori sangat berminat dan 2 siswa atau 7,14% berada pada kategori berminat. Tidak terdapat siswa pada kategori cukup berminat, kurang berminat, maupun tidak berminat.

Tabel 3 Distribusi Kategori Minat Belajar Siswa

Interval	Kategori	frekuensi	f relatif%
$X \leq 35$	Tidak Berminat	0	0%
$35 < X \leq 45$	Kurang Berminat	0	0%
$45 < X \leq 55$	Cukup Berminat	0	0%
$55 < X \leq 65$	Berminat	2	7,14%
$X > 65$	Sangat Berminat	26	92,86%
Total		28	100%

Hasil persentase kategori minat belajar siswa secara keseluruhan juga disajikan dalam bentuk diagram batang untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kategori minat belajar siswa secara keseluruhan, sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 1 Grafik Kategori Minat Belajar Siswa Secara Keseluruhan

Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 1, kategori sangat berminat merupakan kategori yang paling dominan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar yang baik dalam pembelajaran matematika melalui model TGT. Dominannya

kategori sangat berminat dapat dilihat dari 26 siswa yang termasuk dalam kategori tersebut, sedangkan hanya 2 siswa yang berada pada kategori berminat.

Hasil penelitian sejalan dengan pendapat Rahmawati (2024) yang menyatakan bahwa minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa yang ditandai dengan adanya rasa tertarik, keinginan, dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat belajar cenderung lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan itu, Slameto (dalam Suzana & Jayanto, 2021) menjelaskan bahwa minat merupakan kecenderungan yang berlangsung terus-menerus untuk memperhatikan dan menikmati suatu kegiatan. Dengan demikian, hasil penelitian yang menunjukkan dominasi kategori sangat berminat mengindikasikan bahwa pembelajaran matematika melalui model pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif memungkinkan munculnya minat belajar pada diri siswa.

Hasil tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik model

pembelajaran TGT yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kerja sama kelompok, permainan akademik, turnamen, dan rekognisi tim. Kegiatan pembelajaran yang bervariasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan guru. Kondisi tersebut dapat mendukung munculnya perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Isrok'atun & Rosmala (2024) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan permainan akademik dalam bentuk turnamen. Karakteristik TGT yang melibatkan kerja kelompok dan permainan akademik memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi bagi siswa. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hindira & Riswani (2025) yang menunjukkan bahwa TGT mampu menciptakan

proses pembelajaran yang aktif dan kolaboratif.

Minat Belajar Siswa Berdasarkan Setiap Indikator

Minat belajar siswa selanjutnya dianalisis berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, dan keterlibatan siswa. Hasil analisis statistik deskriptif pada setiap indikator disajikan pada gambar berikut.

Gambar 2 Statistik Deskriptif Minat Belajar Berdasarkan Indikator

Indikator	Mean	Median	Modus	Standar Deviasi
Perasaan senang	17,28	18	18	1,84
Perhatian	16,68	17	17	1,54
Perasaan Tertarik	18,18	18	18	1,54
Keterlibatan Siswa	17,36	17,5	18	1,28

Pada indikator perasaan senang, diperoleh rata-rata skor sebesar 17,28. Hasil kategori menunjukkan bahwa 21 siswa atau 75,00% berada pada kategori sangat berminat, 5 siswa atau 17,86% berada pada kategori berminat, dan 2 siswa atau 7,14% berada pada kategori cukup berminat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa secara umum memiliki perasaan senang

selama mengikuti pembelajaran matematika melalui TGT. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok, permainan, dan turnamen memberikan variasi aktivitas yang dapat membuat proses pembelajaran berlangsung lebih menarik bagi siswa. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Rahmawati (2024) yang menjelaskan bahwa perasaan senang merupakan salah satu indikator utama minat belajar. Siswa yang memiliki minat belajar cenderung menunjukkan rasa senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada indikator perhatian, diperoleh rata-rata skor sebesar 16,68. Hasil kategori menunjukkan bahwa 17 siswa atau 60,71% berada pada kategori sangat berminat, 10 siswa atau 35,71% berada pada kategori berminat, dan 1 siswa atau 3,57% berada pada kategori cukup berminat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan perhatian yang baik selama pembelajaran berlangsung. Temuan penelitian ini sejalan dengan Rahmawati (2024) yang menjelaskan bahwa perhaian

merupakan kemampuan siswa memusatkan fokus dan konsentrasi selama pembelajaran. Hal tersebut juga didukung oleh , Slameto (dalam Suzana & Jayanto, 2021) yang menyatakan bahwa minat ditunjukkan melalui kecenderungan memberikan perhatian secara terus-menerus terhadap suatu kegiatan.

Pada indikator perasaan tertarik, diperoleh rata-rata skor sebesar 18,18, yang merupakan rata-rata tertinggi dibandingkan indikator lainnya. Sebanyak 26 siswa atau 92,86% berada pada kategori sangat berminat, sedangkan 1 siswa atau 3,57% berada pada kategori berminat dan 1 siswa atau 3,57% berada pada kategori cukup berminat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran matematika melalui TGT. Ketertarikan tersebut dapat dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan dan turnamen sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda. Temuan penelitian ini sejalan dengan Rahmawati (2024) yang menjelaskan bahwa ketertarikan

dapat dilihat melalui antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas. Siswa yang tertarik terhadap pembelajaran cenderung memiliki keinginan lebih besar untuk memahami materi.

Pada indikator keterlibatan siswa, diperoleh rata-rata skor sebesar 17,36. Sebanyak 20 siswa atau 71,43% berada pada kategori sangat berminat dan 8 siswa atau 28,57% berada pada kategori berminat. Tidak terdapat siswa pada kategori cukup berminat, kurang berminat, maupun tidak berminat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan tersebut dapat terlihat melalui aktivitas bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta mengikuti permainan dan turnamen. Temuan penelitian ini sejalan dengan Rahmawati (2024) bahwa keterlibatan siswa sebagai indikator minat belajar ditunjukkan melalui partisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Achadah (2025) yang menyatakan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) mendorong

keterlibatan siswa melalui permainan, kompetisi, dan kerja sama kelompok.

Secara keseluruhan, keempat indikator menunjukkan bahwa minat belajar siswa memiliki kecenderungan yang baik. Indikator perasaan tertarik memperoleh rata-rata tertinggi, sedangkan perhatian memperoleh rata-rata terendah. Meskipun demikian, seluruh indikator menunjukkan kecenderungan positif. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa minat belajar siswa dalam penelitian ini tidak hanya ditunjukkan melalui ketertarikan terhadap pembelajaran, tetapi juga melalui perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterlaksanaan Model Pembelajaran TGT

Selain angket minat belajar, penelitian ini menggunakan observasi untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran TGT. Observasi dilakukan berdasarkan tahapan model TGT yang meliputi presentasi di kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim.

Tabel 4 Keterlaksanaan Model Pembelajaran TGT

Tahapan TGT	Persentase	Kategori
Presentasi di kelas	100%	Sangat terlaksana
Tim	100%	Sangat terlaksana
Game	100%	Sangat terlaksana
Turnamen	100%	Sangat terlaksana
Rekognisi tim	100%	Sangat terlaksana
Keseluruhan	100%	Sangat terlaksana

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlaksanaan model pembelajaran TGT memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat terlaksana. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh tahapan model TGT yang direncanakan dapat dilaksanakan selama proses pembelajaran.

Keterlaksanaan tersebut dapat dilihat dari pelaksanaan kegiatan presentasi di kelas, pembentukan dan kegiatan tim, permainan akademik, turnamen, serta rekognisi tim. Wahyuni et al. (2025) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan pendekatan sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran serta menjadi

pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Dalam penelitian ini, tahapan TGT dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Model Pembelajaran TGT dalam Mendukung Minat Belajar Matematika

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran matematika melalui model *Team Games Tournament* (TGT) berkaitan dengan munculnya minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh skor setiap indikator minat belajar yang relatif tinggi. Karakteristik TGT, seperti kerja sama kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan, menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mendukung perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa.

Kegiatan dalam tim memungkinkan siswa bekerja sama dan saling membantu memahami materi. Pada tahap game, siswa mengikuti permainan akademik yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sedangkan pada tahap turnamen siswa memperoleh

kesempatan untuk berkompetisi secara sehat. Selanjutnya, rekognisi tim memberikan penghargaan terhadap pencapaian kelompok.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Isrok'atun & Rosmala, (2024) yang menjelaskan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif dengan tahapan penyajian materi, pembentukan tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok. Dengan demikian, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berkaitan dengan munculnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang ditunjukkan melalui indikator perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, dan keterlibatan siswa.

Implikasi Hasil Penelitian terhadap Pembelajaran Matematika

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika melalui model *Team Games Tournament* (TGT) berkaitan dengan minat belajar siswa yang terlihat dari perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Hal ini

memberikan implikasi bahwa penggunaan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menarik dan bermakna.

Karakteristik TGT berupa kerja sama kelompok, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa serta berperan sebagai fasilitator dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

Dengan demikian, model pembelajaran TGT dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung tumbuhnya minat belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa minat

belajar siswa kelas III SDN 07 Pontianak Kota dalam pembelajaran matematika melalui model *Team Games Tournament* (TGT) berada pada kategori sangat berminat. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai rata-rata sebesar 69,50, median 70, modus 72, dan standar deviasi 4,23. Berdasarkan distribusi kategori, sebanyak 26 siswa (92,86%) berada pada kategori sangat berminat dan 2 siswa (7,14%) berada pada kategori berminat.

Ditinjau dari indikator minat belajar, seluruh indikator menunjukkan hasil yang baik, dengan nilai rata-rata indikator perasaan tertarik sebesar 18,18, keterlibatan siswa sebesar 17,36, perasaan senang sebesar 17,28, dan perhatian sebesar 16,68. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran matematika melalui model TGT dapat mendukung munculnya ketertarikan, keterlibatan, perasaan senang, dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, model TGT dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang mendukung pembelajaran matematika yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung.

Sebagai saran, guru dapat menggunakan TGT sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika dengan menyesuaikan penerapannya terhadap karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Sekolah diharapkan mendukung penerapan model pembelajaran inovatif melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian terkait TGT pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Muhammad Zaini.
- Achadah, A. (2025). *COOPERATIVE LEARNING Implementasi Model-Model Pembelajaran*. PT Nafal Global Nusantara. [http://repository.uniramalang.ac.id/id/eprint/1472/1/Cooperative Learning Implementasi Model-Model Pembelajaran.pdf](http://repository.uniramalang.ac.id/id/eprint/1472/1/Cooperative%20Learning%20Implementasi%20Model-Model%20Pembelajaran.pdf)
- Astuti, A. D., Appriyana, Y., & Episiasi. (2025). *Analisis Minat Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 39 Lubuk Linggau*. 3, 172–179.
- Creswell, J. W. (2023). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Belajar.

- Elin, E., & Riyanti, H. (2024). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Siswa. *Jurnal Perseda*, 2(1), 191–198. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda/article/download/2163/1249>
- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar*. Pt. Mafy Media Literasi Indonesia. <https://repository.um.ac.id/5615/1/fullteks.pdf>
- Hindira, A., & Riswani, S. D. (2025). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 9, 21288–21294.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2024). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. PT. Bumi Aksara.
- Juardi, I. F., & Komariah. (2023). Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget ¹Indri. *Journal on Education*, 06(01), 2179–2187. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Nudiah, Amir, R., & Musyarrafah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Stad Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Global Journal Teaching Professional*, 2(November), 849–866.
- Rahmawati, R. K. N. (2024). *Minat Belajar Siswa Konsep Dasar, Indikator & Faktor-Faktor yang mempengaruhi*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Suzana, Y., & Jayanto, I. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Literasi Nusantara Abadi.
- Wahyuni, R., A'yun, K., Pattiasina, P. J., Megavitry, R., Manullang, K. R., Ritonga, S., Yuliani, A. M., Ulimaz, A., Bano, V. O., & Ningrum, M. (2025). *Panduan Praktis Metodologi Penelitian Pendidikan*. CV Get Press Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/PANDUAN_PRAKTIS_METODE_PENELITIAN_PENDIDID/cr_AEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metodologi+penelitian+persentase+%3D+skor+yang+diperoleh/skor+maksimal&pg=PA105&printsec=frontcover
- Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 356–364. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Zahara, S., & Saputra, D. W. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01*. 450–458.