

Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika

^{1*}Aulia Syachnez Daniar., ¹Carolina Lita Permatasari., ¹Kesia Endah Setiani

¹Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa Tengah, Indonesia.

Article Information	ABSTRAK
Revisi: Agustus 2026	Pembelajaran matematika di sekolah dasar menghadapi tantangan berupa karakteristik materi yang abstrak dan kebutuhan murid akan pengalaman belajar yang aktif serta menarik. Kondisi tersebut dapat memengaruhi minat murid dalam mengikuti pembelajaran matematika, sehingga diperlukan model pembelajaran yang melibatkan kerja sama, permainan, dan partisipasi aktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika murid kelas IV SDN Blotongan 02 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media PUIKA (Putaran Pizza dan Semangka) pada materi pecahan. Media PUIKA menggunakan visualisasi pizza dan semangka dalam aktivitas permainan untuk membantu murid memahami konsep pecahan secara konkret dan menarik. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri atas 22 murid kelas IV SDN Blotongan 02, yang terdiri atas 10 murid laki-laki dan 12 murid perempuan, pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Data penelitian dianalisis secara kuantitatif melalui perhitungan persentase minat belajar dan secara kualitatif berdasarkan hasil observasi serta refleksi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase rata-rata minat belajar matematika meningkat dari 27,4% pada pra-siklus menjadi 54,6% pada siklus I dan 82,0% pada siklus II. Sejalan dengan peningkatan minat belajar, rata-rata hasil belajar juga meningkat dari 46% pada pra-siklus menjadi 72% pada siklus I dan 81% pada siklus II, dengan jumlah murid yang mencapai nilai ≥ 75 meningkat dari 5 menjadi 13 dan 19 murid. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media PUIKA dapat mendukung peningkatan minat belajar matematika murid melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, konkret, dan melibatkan kerja sama kelompok.
Diterima: Agustus 2026	
Publikasi: September 2026	
Kata Kunci: <i>Teams Games Tournament</i>, Media PUIKA, Minat Belajar Matematika, Penelitian Tindakan Kelas, Pecahan	
 © 2026 Aulia Syachnez Daniar, Carolina Lita Permatasari, Kesia Endah Setiani. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).	

Penulis Korespondensi:

Aulia Syachnez Daniar
[Universitas Kristen Satya Wacana](#)
 Jalan Diponegoro 52-60, Salatiga 50711 - Indonesia
 Email: 95202573n@student.uksw.edu

Informasi Kutipan: Daniar, A. S. ., Permatasari, C. L. ., & Setiani, K. E. (2026). Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 21(2), 89–96. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v21i2.14271>

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan murid agar konsep yang dipelajari dapat dipahami secara bermakna. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi, berpartisipasi aktif, dan memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangannya menjadi bagian penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Hal tersebut sejalan dengan Permendikdasmen Nomor 1 Tahun 2026 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah yang menekankan pentingnya perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan serta karakteristik murid. Dalam pembelajaran matematika, perhatian terhadap karakteristik tersebut menjadi penting karena konsep matematika pada jenjang sekolah dasar perlu dipelajari melalui pengalaman yang dapat membantu murid menghubungkan konsep dengan situasi yang konkret. Pembelajaran yang kurang melibatkan murid secara aktif dapat berdampak pada keterlibatan dan minat murid dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Minat belajar merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika karena berkaitan dengan keterlibatan murid dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar dapat terlihat melalui ketertarikan, perhatian, rasa ingin tahu, dan keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, minat belajar perlu mendapat perhatian karena berkaitan dengan proses dan hasil belajar murid. Penelitian Rusdianah dan Bektiningsih (2021) menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar matematika pada murid kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang melalui kegiatan yang mampu menarik perhatian murid, memberikan kesempatan untuk berinteraksi, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan media yang sesuai juga dapat membantu menciptakan pengalaman belajar matematika yang lebih menarik dan bermakna bagi murid.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan dasar adalah matematika. Menurut OECD (2023), literasi matematika tidak hanya berkaitan dengan penguasaan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika, tetapi juga mencakup

kemampuan bernalar secara matematis serta merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika untuk menyelesaikan masalah dalam berbagai konteks kehidupan nyata. Pandangan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu diarahkan tidak hanya pada kemampuan prosedural, tetapi juga pada kemampuan murid untuk menggunakan matematika secara bermakna dalam memahami dan menyelesaikan persoalan. Namun, pembelajaran matematika di sekolah dasar sering menghadapi tantangan karena karakteristik materi yang abstrak serta kemampuan kognitif murid yang masih berkembang. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang memperhatikan karakteristik dan kebutuhan murid, seperti penggunaan media konkret, pendekatan kontekstual, serta aktivitas pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif. Safari dan Aidah (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu mempertimbangkan karakteristik kognitif, emosional, dan sosial murid melalui penerapan strategi yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan belajar murid.

Minat belajar merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika karena berkaitan dengan ketertarikan dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Minat belajar dapat ditunjukkan melalui perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran, ketertarikan terhadap materi atau kegiatan belajar, perhatian selama proses pembelajaran, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang melalui aktivitas yang mampu menarik perhatian dan memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara aktif. Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis permainan karena dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan serta mendorong interaksi dan kerja sama antarmurid. Nursafitri et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dalam pembelajaran matematika dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung peningkatan minat belajar murid. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja sama, permainan, dan kompetisi akademik adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (2008), TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kegiatan belajar dalam kelompok, permainan akademik, dan turnamen, dengan lima tahapan utama, yaitu presentasi kelas (*class presentation*), belajar dalam tim (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan tim (*team recognition*). Rangkaian tahapan tersebut memberikan kesempatan kepada murid untuk memahami materi, bekerja sama dalam kelompok, mengikuti permainan dan turnamen, serta memperoleh penghargaan berdasarkan capaian tim. Penerapan TGT juga terbukti dapat mendukung minat belajar matematika. Nirwana et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan TGT pada pembelajaran matematika dapat mendorong partisipasi aktif, antusiasme, dan kolaborasi murid selama kegiatan permainan dan turnamen. Karakteristik tersebut memiliki keterkaitan dengan indikator minat belajar, yaitu kegiatan presentasi dan permainan dapat menumbuhkan perasaan senang dan ketertarikan, kegiatan belajar dalam tim dan turnamen dapat mendorong perhatian serta keterlibatan aktif, sedangkan penghargaan tim dapat memberikan pengalaman positif yang mendukung partisipasi murid dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, proses pembelajaran matematika masih dapat menghadapi berbagai permasalahan. Pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi metode, serta penggunaan media yang belum optimal dapat menyebabkan murid kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Pada materi pecahan, permasalahan tersebut menjadi lebih kompleks karena murid perlu memahami bagian dari keseluruhan, hubungan antarpecahan, serta melakukan operasi pada pecahan. Penelitian Hanum et al. (2026) menunjukkan bahwa pembelajaran pecahan di sekolah dasar masih menghadapi kendala karena pembelajaran yang dominan berpusat pada guru dan kurang menggunakan media inovatif. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan metode dan media pembelajaran yang dapat membantu murid memahami materi sekaligus meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Permasalahan pembelajaran matematika pada murid kelas IV SDN Blotongan 02 diketahui berdasarkan data awal penelitian yang diperoleh melalui angket minat belajar dan observasi pra-siklus. Hasil angket menunjukkan bahwa persentase minat belajar matematika murid pada pra-siklus hanya mencapai 27,3% dan berada pada kategori cukup. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian murid kurang menunjukkan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif selama pembelajaran, khususnya pada materi pecahan. Dari hasil belajar awal, hanya 5 dari 22 murid yang mencapai ≥ 75 , sedangkan 17 murid lainnya belum mencapai ≥ 75 . Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat kesulitan dalam memahami konsep pecahan dan menyelesaikan soal yang diberikan. Pembelajaran yang selama ini dilakukan guru masih didominasi penjelasan materi dan latihan soal, sehingga kesempatan murid untuk belajar melalui aktivitas interaktif, permainan, dan kerja sama masih terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, aspek yang perlu diperbaiki meliputi peningkatan minat dan keterlibatan aktif murid, penciptaan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, pemberian pengalaman belajar yang lebih konkret pada materi pecahan, serta peningkatan kesempatan murid untuk bekerja sama dan berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PUIKA (*Putaran Pizza dan Semangka*) dipilih sebagai tindakan untuk meningkatkan minat belajar matematika murid melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan kerja sama kelompok.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa TGT memiliki potensi dalam meningkatkan minat belajar matematika. Amarinda et al. (2024) menemukan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan minat belajar matematika murid sekolah dasar dari 38% pada pra-siklus menjadi 56% pada siklus I dan 83% pada siklus II. Penelitian Anggreni et al. (2026) pada murid kelas IV juga menunjukkan bahwa TGT berbantuan kuis interaktif berbasis PowerPoint meningkatkan rata-rata minat belajar dari 74% pada siklus I menjadi 84% pada siklus II. Selain itu, Pratiwi et al. (2023) menunjukkan adanya peningkatan minat belajar setelah penerapan TGT, yaitu dari 23,9% pada pra-siklus menjadi 81,5% pada siklus I dan 85,3% pada siklus II. Sejalan dengan temuan tersebut, Suniyah et al. (2026)

menunjukkan bahwa penerapan TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar matematika murid sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan kerja sama, permainan, dan turnamen dalam TGT dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik.

Selain pemilihan model pembelajaran, penggunaan media juga dapat mendukung keterlibatan dan pemahaman murid terhadap konsep matematika. Safitri et al. (2025) menunjukkan bahwa TGT berbantuan *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar matematika murid kelas IV. Setyawati et al. (2024) juga menemukan bahwa TGT berbantuan media papan bilangan memberikan perbedaan yang signifikan terhadap kompetensi pengetahuan matematika dibandingkan pembelajaran tanpa penerapan model dan media tersebut. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan media dalam TGT dapat mendukung partisipasi murid serta keterampilan komunikasi dan kerja sama selama pembelajaran. Sementara itu, Hanum et al. (2026) yang memadukan TGT dengan media papan bersusun dalam pembelajaran pecahan kelas IV menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 65,22% pada pra-siklus menjadi 78,26% pada siklus I dan 95,65% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang dipadukan dengan TGT dapat mendukung proses pembelajaran matematika, khususnya dalam membantu murid memahami konsep dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.

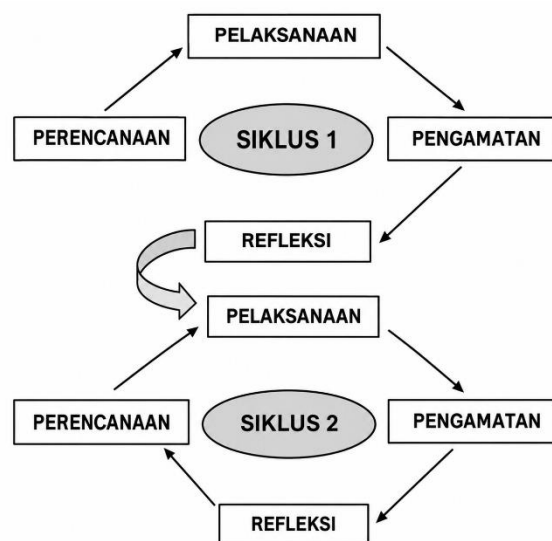
Meskipun penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mendukung peningkatan minat belajar matematika dengan menggunakan media seperti kuis interaktif berbasis PowerPoint, *flashcard*, dan papan bersusun, media tersebut pada umumnya digunakan untuk menyajikan pertanyaan, informasi, atau representasi konsep yang perlu diamati dan dikerjakan oleh murid. Berbeda dengan media tersebut, PUPIKA (*Putaran Pizza dan Semangka*) dirancang sebagai media konkret yang dapat dipegang, diputar, diamati, dan digunakan secara langsung oleh murid dalam memperoleh tantangan pecahan. Mekanisme “putaran” menjadi karakteristik khusus PUPIKA karena murid secara aktif memutar media untuk menentukan tantangan yang akan diselesaikan, sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyaji soal, tetapi menjadi bagian dari aktivitas permainan dan proses belajar. Visualisasi pizza dan semangka juga digunakan untuk menghubungkan bagian dari objek nyata dengan representasi pecahan, sehingga murid memperoleh pengalaman langsung dalam mengamati dan memahami konsep pecahan yang bersifat abstrak. PUPIKA mencakup aktivitas mengenali pembilang dan penyebut, menentukan pecahan senilai, serta melakukan penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut sama maupun berbeda. Media ini diintegrasikan pada tahap *games* dan *tournament* dalam TGT, yaitu murid memutar PUPIKA untuk memperoleh tantangan, menyelesaikannya melalui kerja sama kelompok pada tahap *games*, kemudian menggunakan tantangan tersebut dalam kompetisi akademik pada tahap *tournament*. Dengan demikian, perbedaan utama PUPIKA terletak pada kombinasi media konkret yang dapat diputar, visualisasi konsep pecahan, dan mekanisme tantangan permainan yang secara langsung melibatkan aktivitas fisik dan kognitif murid, sehingga memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari media PowerPoint, *flashcard*, maupun papan bersusun serta mendukung pemahaman konsep, keterlibatan, dan minat belajar matematika murid.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika murid kelas IV melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PUPIKA (*Putaran Pecahan Pizza dan Semangka*) pada materi pecahan. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media PUPIKA sebagai media pembelajaran yang dipadukan dengan model kooperatif tipe TGT. Perpaduan tersebut diharapkan dapat menciptakan pembelajaran matematika yang lebih aktif, menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik murid, sehingga dapat meningkatkan minat belajar matematika pada materi pecahan.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan pada kelas IV SDN Blotongan 02 pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 dengan melibatkan 22 murid, terdiri atas 10 murid laki-laki dan 12 murid perempuan. Fokus tindakan penelitian adalah peningkatan minat belajar matematika pada materi pecahan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PUPIKA (*Putaran Pizza dan Semangka*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, sedangkan kondisi pra-siklus digunakan sebagai data awal untuk mengetahui kondisi minat belajar murid sebelum tindakan diberikan.

Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, instrumen pengumpulan data, serta media PUPIKA yang digunakan dalam pembelajaran. Tahap pelaksanaan tindakan menerapkan sintaks TGT yang meliputi presentasi kelas (*class presentation*), belajar dalam tim (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan tim (*team recognition*). Media PUPIKA digunakan terutama pada tahap *games* dan *tournament* melalui kegiatan memutar media untuk memperoleh tantangan pecahan dan menyelesaikannya secara individu maupun kelompok. Pada tahap observasi, aktivitas dan keterlibatan murid dicatat menggunakan lembar observasi. Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya (Arikunto et al., 2015).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart. Sumber: Diadaptasi dari Arikunto et al. (2015).

Instrumen penelitian terdiri atas angket minat belajar, lembar observasi, dan tes hasil belajar sebagai data pendukung. Angket minat belajar menggunakan skala Likert dan disusun berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan atau rasa ingin tahu, perhatian atau penerimaan terhadap arahan, dan keterlibatan aktif murid (Hamdhani et al., 2023). Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas, respons, dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran pada setiap siklus. Tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh data pendukung mengenai perkembangan penguasaan materi pecahan setelah tindakan pembelajaran.

Instrumen penelitian terdiri atas angket minat belajar, lembar observasi, dan tes hasil belajar sebagai data pendukung. Angket minat belajar menggunakan skala Likert dan disusun berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan atau rasa ingin tahu, perhatian atau penerimaan terhadap arahan, dan keterlibatan aktif murid. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas, respons, dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran pada setiap siklus. Tes hasil belajar digunakan sebagai data pendukung mengenai perkembangan penguasaan materi pecahan setelah tindakan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Tahap pra-siklus dilaksanakan pada pertengahan Agustus 2026 untuk memperoleh data awal mengenai minat belajar, proses pembelajaran, dan hasil belajar matematika. Siklus I dilaksanakan pada awal September 2026, sedangkan siklus II dilaksanakan pada pertengahan September 2026. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *class presentation*, *teams*, *games*, *tournament*, dan *team recognition* (Slavin, 2008). Pada tahap *class presentation*, guru menyampaikan materi pecahan dan memberikan contoh konsep yang akan dipelajari. Pada tahap *teams*, murid dibagi ke dalam kelompok untuk berdiskusi dan memahami materi bersama. Pada tahap *games*, murid menggunakan media PUPIKA (*Putaran Pizza dan Semangka*) untuk memperoleh dan menyelesaikan tantangan pecahan. Selanjutnya, pada tahap *tournament*, murid mengikuti permainan akademik secara kompetitif dengan mengerjakan tantangan yang telah disiapkan. Tahap *team recognition* dilakukan dengan memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan hasil yang diperoleh selama kegiatan. Perbaikan pembelajaran pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor angket minat belajar dianalisis dengan menghitung persentase dan nilai rata-rata pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Persentase minat belajar dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimal. Data hasil observasi dan refleksi dianalisis secara deskriptif dengan memilah informasi penting, menyusun temuan secara sistematis, dan menarik kesimpulan mengenai perubahan aktivitas serta keterlibatan murid selama tindakan. Data hasil belajar digunakan sebagai informasi pendukung untuk melihat perkembangan penguasaan materi pecahan. Data minat belajar dikumpulkan pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II, kemudian dianalisis menggunakan persentase dengan rumus:

$$Pm = \frac{m}{M} \times 100\%$$

Keterangan :

- Pm = Persentase minat belajar
- m = Jumlah skor yang diperoleh
- M = Jumlah skor maksimal

Tabel I. Kategori minat belajar murid

Kriteria Minat	Kategori
76% - 100%	Sangat Tinggi
51 - 75%	Tinggi
26% - 50%	Cukup
0% - 25%	Kurang

Perhitungan persentase minat belajar dihitung secara individu terlebih dahulu untuk setiap siswa dengan membagi jumlah skor yang diperoleh siswa dengan jumlah skor maksimal, lalu dikalikan seratus persen. Setelah persentase minat belajar masing-masing siswa didapatkan, seluruh hasil persentase tersebut dijumlahkan dan dibagi dengan total jumlah siswa yang ada di kelas untuk memperoleh nilai rata-rata minat belajar secara keseluruhan. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan berdasarkan peningkatan minat belajar murid pada setiap siklus. Penelitian dinyatakan berhasil apabila persentase rata-rata minat belajar murid pada siklus II mencapai $\geq 75\%$ dan menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya. Kriteria keberhasilan tersebut digunakan sebagai acuan dalam menentukan ketercapaian tindakan dan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pembelajaran melalui refleksi pada setiap siklus (Arikunto et al., 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil PTK pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PUIKA (*Putaran Pizza dan Semangka*) menunjukkan peningkatan minat belajar matematika murid kelas IV SDN Blotongan 02. Pada pra-siklus, persentase minat belajar sebesar 27,4% dan termasuk kategori cukup. Hasil observasi menunjukkan pembelajaran masih didominasi penjelasan guru dan latihan soal, sehingga keterlibatan murid dalam pembelajaran masih terbatas.

Pada siklus I, TGT diterapkan melalui *class presentation*, *teams*, *games*, *tournament*, dan *team recognition*. Murid mulai lebih aktif berdiskusi dan bekerja sama melalui permainan PUIKA dengan cara memutar media untuk memperoleh tantangan pecahan. Namun, masih terdapat kendala berupa murid yang belum terbiasa dengan aturan permainan, pembagian peran yang belum merata, dan beberapa murid masih pasif. Persentase minat belajar meningkat menjadi 54,6%. Hasil refleksi menunjukkan perlunya memperjelas aturan permainan, membagi peran secara merata, dan memperbaiki pengelolaan waktu.

Pada siklus II, perbaikan dilakukan melalui pemberian instruksi yang lebih jelas, pembagian peran yang lebih teratur, serta pemberian kesempatan yang merata untuk menggunakan PUIKA, berdiskusi, dan menyampaikan jawaban. Hasil observasi menunjukkan murid lebih aktif, antusias, dan berani terlibat dalam *games* dan *tournament*. Aktivitas guru juga lebih terarah dalam memberikan instruksi dan membimbing kelompok. Persentase minat belajar meningkat menjadi 82% dan termasuk kategori sangat tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan PUIKA dapat meningkatkan minat belajar matematika murid melalui pembelajaran yang aktif, interaktif, dan melibatkan kerja sama.

Tabel II. Persentase Indikator Minat Belajar

No	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Perasaan Senang	25%	53,5%	79,5%
2	Ketertarikan	28%	54,5%	81,5%
3	Perhatian	27,4%	55%	82,5%
4	Keterlibatan	29%	55,4%	84,5%
	Rata-rata	27,4%	54,6%	82,0%

Berdasarkan Tabel II, persentase minat belajar matematika murid mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada pra-siklus, rata-rata minat belajar sebesar 27,4%, kemudian meningkat menjadi 54,6% pada siklus I dan 82,0% pada siklus II. Peningkatan tersebut terlihat pada indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.

Tabel III. Persentase Indikator Minat Belajar

No	Indikator	Skor Pra- Siklus	Skor Maks	Persen tase	Skor Siklus I	Skor Maks	Persen tase	Skor Siklus II	Skor Maks	Persen tase
1	Perasaan Senang	22,00	88	25,0%	47,08	88	53,5%	69,96	88	79,5%
2	Ketertarikan	24,64	88	28,0%	47,96	88	54,5%	71,72	88	81,5%
3	Perhatian	24,11	88	27,4%	48,40	88	55,0%	72,60	88	82,5%
4	Keterlibatan	25,52	88	29,0%	48,75	88	55,4%	74,36	88	84,5%
	Rata-rata	24,07	88	27,4%	48,05	88	54,6%	72,16	88	82,0%

Tabel IV. Distribusi Jumlah dan Persentase Murid Berdasarkan Kategori Minat Belajar Matematika

Kategori Minat	Rentang	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Sangat tinggi	76% - 100%	1 (4,5%)	5 (22,7%)	14 (63,6%)
Tinggi	51% - 75%	5 (22,7%)	9 (40,9%)	6 (27,3%)
Cukup	26% - 50%	10 (45,5%)	7 (31,8%)	2 (9,1%)
Kurang	0% - 25%	6 (27,3%)	1 (4,5%)	0 (0%)
Jumlah		22 (100%)	22 (100%)	22 (100%)

Berdasarkan Tabel IV, terjadi peningkatan distribusi minat belajar murid ke kategori yang lebih tinggi pada setiap siklus. Pada pra-siklus, sebagian besar murid berada pada kategori cukup dan kurang. Pada siklus I, jumlah murid pada kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat, sedangkan pada siklus II sebagian besar murid berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi.

Tabel V. Perbandingan Hasil Belajar Murid antar siklus

No	Hasil Belajar	Jumlah Murid	Rata-rata	Jumlah Murid	Ketuntasan Klasikal
1	Pra Siklus	22	46%	5	23%
2	Siklus I	22	72%	13	59%
3	Siklus II	22	81%	19	86%

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, minat belajar matematika murid mengalami peningkatan dari 27,4% pada pra-siklus menjadi 54,6% pada siklus I dan 82,0% pada siklus II. Peningkatan tersebut terjadi pada seluruh indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Keterlibatan mengalami peningkatan paling tinggi, dari 29,0% menjadi 84,5%, sedangkan ketertarikan mengalami peningkatan paling rendah, dari 28,0% menjadi 81,5%. Peningkatan tersebut berkaitan dengan karakteristik model *Teams Games Tournament* (TGT) yang memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar dalam kelompok, mengikuti permainan akademik, dan berpartisipasi dalam turnamen. Tahap *teams* mendorong kerja sama dan interaksi, sedangkan *games* dan *tournament* memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara langsung dalam penyelesaian tantangan. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan minat juga didukung oleh penggunaan media PUPIKA (*Putaran Pizza dan Semangka*) yang menjadi bagian dari kegiatan *games* dan *tournament*. Media ini memberikan visualisasi pecahan melalui bentuk pizza dan semangka serta memungkinkan murid untuk memegang, memutar, mengamati, dan menggunakan media secara langsung untuk memperoleh tantangan pecahan. Aktivitas tersebut membantu menghubungkan konsep pecahan yang bersifat abstrak dengan pengalaman konkret yang dapat diamati dan dimanipulasi oleh murid. Penggunaan PUPIKA juga membuat kegiatan pembelajaran lebih bervariasi karena murid tidak hanya mendengarkan penjelasan dan mengerjakan soal, tetapi terlibat dalam aktivitas fisik dan kognitif. Kondisi tersebut mendukung indikator perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan, sedangkan kesempatan untuk memperoleh tantangan dan menyelesaikannya bersama kelompok dapat mendukung ketertarikan murid terhadap pembelajaran matematika.

Peningkatan pada siklus II juga dipengaruhi oleh perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pada siklus I, sebagian murid masih belum terbiasa dengan aturan permainan, pembagian peran belum merata, dan beberapa murid masih pasif dalam kegiatan kelompok. Pada siklus II, guru memperjelas instruksi permainan, mengatur pembagian peran secara lebih terarah, serta memberikan kesempatan yang lebih merata kepada murid untuk menggunakan PUPIKA, berdiskusi, dan menyampaikan jawaban. Perbaikan tersebut membuat kegiatan *games* dan *tournament* berlangsung lebih terarah dan mendorong lebih banyak murid untuk berpartisipasi. Temuan ini sesuai dengan teori minat belajar yang ditunjukkan melalui perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan media konkret juga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif murid sekolah dasar yang masih terbantu oleh pengalaman langsung dalam memahami konsep yang abstrak. Dengan demikian, integrasi TGT dan PUPIKA memberikan pengalaman belajar yang aktif, konkret, menyenangkan, dan kolaboratif.

Sejalan dengan peningkatan minat belajar, hasil belajar matematika juga mengalami peningkatan pada setiap siklus. Berdasarkan Tabel V, rata-rata hasil belajar meningkat dari 46% pada pra-siklus menjadi 72% pada siklus I dan 81% pada siklus II. Jumlah murid yang memperoleh nilai ≥ 75 meningkat dari 5 murid menjadi 13 murid dan kemudian 19 murid, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 23% menjadi 59% dan 86%. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif dalam hasil belajar selama penerapan tindakan, meskipun peningkatan minat tidak dapat dinyatakan sebagai satu-satunya penyebab peningkatan hasil belajar karena hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu kelas yang terdiri atas 22 murid dan berfokus pada materi pecahan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan PUPIKA pada materi matematika atau jenjang yang berbeda serta mengkaji penerapannya dalam konteks pembelajaran yang lebih beragam.

Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan minat belajar dari 27,4% pada pra-siklus menjadi 82,0% pada siklus II. Temuan ini sejalan dengan Amarinda et al. (2024) yang menunjukkan peningkatan dari 38% menjadi 83% dan Pratiwi et al. (2023) dari 23,9% menjadi 85,3%, serta Hanum et al. (2026) yang menunjukkan peningkatan keterlibatan dan minat belajar melalui TGT. Safitri et al. (2025) juga menunjukkan bahwa TGT meningkatkan perhatian, keaktifan kelompok, antusiasme dalam permainan dan turnamen, serta keterlibatan murid dalam menyelesaikan tugas. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas permainan, kerja sama, dan turnamen dalam TGT dapat mendukung peningkatan minat belajar. Perbedaannya, penelitian ini mengintegrasikan media PUPIKA (*Putaran Pizza dan Semangka*) yang dapat diputar dan digunakan secara langsung untuk menyelesaikan tantangan pecahan, sehingga memberikan pengalaman belajar konkret yang mendukung keterlibatan dan minat belajar murid.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PUPIKA dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika murid kelas IV SDN Blotongan 02. Minat belajar meningkat dari 27,3% pada pra-siklus menjadi 54,6% pada siklus I dan sekitar 81% pada siklus II, sejalan dengan meningkatnya minat belajar matematika hasil belajar juga mengalami peningkatan dengan jumlah murid yang mencapai nilai ≥ 75 , pra-siklus sebanyak 5 murid, siklus I sebanyak 13 murid, dan siklus II sebanyak 19 Murid. Penerapan TGT melalui tahapan penjelasan materi, penggunaan PUPIKA, pembentukan *teams, games, tournament*, dan pemberian penghargaan mendorong murid untuk lebih aktif, tertarik, dan terlibat dalam pembelajaran matematika. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji penerapan model pembelajaran yang melibatkan kerja sama dan aktivitas belajar yang bervariasi untuk meningkatkan minat belajar matematika dengan memperhatikan aspek perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan murid.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak SDN Blotongan 02, guru kelas IV, serta seluruh murid yang telah berpartisipasi dalam proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan arahan, bantuan, serta motivasi sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amarinda, R., Arief, A., & Pusparini, L. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas I. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1). https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/2285/1222
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian tindakan kelas. Bumi Aksara.
- Hamdhani, & Haerudin. (2023). Belajar Matematika di Sekolah Menengah Pertama pada Penerapan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Didactical Mathematics*, 5(2), 340-347. <https://doi.org/10.31949/dm.v5i2.6071>
- Hanum, A. N. L., Mariyani, A., & Rofiq, M. A. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan melalui Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Papan Bersusun di Kelas IV. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 16(3), 811-819. <https://doi.org/10.37630/jpm.v16i3.4335>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2026). Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 1 Tahun 2026 tentang standar proses pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah.
- Ni Made Pebi Anggreni, I Made Wiguna Yasa, & I Made Putra Aryana. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD No 1 Getasan Badung. *QOSIM : Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 4(4), 3717-3728. <https://doi.org/10.61104/jq.v4i4.10382>
- Nirwana, R., Sari, Y., & Juriyah, A. (2025). Efektivitas Metode Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V MINU Durungbedug. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah (JMI)*, 04(1), 323-337. <https://doi.org/10.55732/1s292v68>
- Nursafitri, F., Sarifah, I., & Imaningtyas, I. (2023). Efektivitas Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1807-1815. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5454>
- OECD. (2023). PISA 2022 assessment and analytical framework: Mathematics, reading, science, financial literacy and creative thinking. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/dfe0bf9c-en>
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Rusdiyanah, R., & Bektiningsih, K. (2021). Hubungan minat belajar dan media pembelajaran dengan hasil belajar matematika. *Joyful Learning Journal*, 10(1). <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i1.44337>
- Safari, Y., & Aidah, S. (2024). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9999-10006. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i9.14668>

- Safitri, W., Fatkhiyani, K., & Dewi, R.A.K. (2025). PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN FLASHCARD TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 4165–4179. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4164>
- Setyawati, N. M. A., Abadi, I. B. G. S., & Agustika, G. N. S. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Papan Bilangan terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 177-186. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.77201>
- Suniah, S., Wilsa, A. W., & Suhada, D. (2026). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 150-158. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45498>
- Zahara, S., & Saputra, D. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01. *SEMNASFIP*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23553>