
PENINGKATAN MINAT BELAJAR DAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA KELAS VIII MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Siti Robiyah^{1*}, Puji Nugraheni², Riawan Yudi Purwoko³
^{1,2,3} Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Purworejo
Email: sitirobiyah359@gmail.com

Abstrak

Rendahnya kemampuan numerasi siswa masih jauh dari kriteria memuaskan dan minat belajar siswa pada pelajaran matematika masih rendah. Tujuan penelitian adalah untuk mengaplikasikan penerapan Teams Games Tournament. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Wadaslintang sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dan catatan lapangan. Instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mengetahui peningkatan minat belajar, tes kemampuan numerasi untuk mengukur kemampuan numerasi peserta didik. Teknik analisis data meliputi analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar dan kemampuan numerasi peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament. Dengan demikian disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan numerasi siswa.

Kata Kunci: kemampuan numerasi, minat belajar, *Teams Games Tournament*

Abstract

The low numeracy ability of students is still far from satisfactory criteria and students' interest in learning mathematics is still low. The purpose of the study was to apply the implementation of Teams Games Tournament. This type of research is classroom action research. The subjects of this study were 25 students of class VIII of SMP Negeri 3 Wadaslintang. Data collection techniques used observation methods, tests, and field notes. The research instrument was an observation sheet to determine the increase in learning interest, a numeracy ability test to measure students' numeracy ability. Data analysis techniques include qualitative and quantitative descriptive data analysis. The results of the study showed that there was an increase in students' learning interest and numeracy ability through the application of the Teams Games Tournament learning model. Thus, it is concluded that the Teams Games Tournament learning model can increase students' learning interest and numeracy ability.

Keywords: numeracy ability, learning interest, *Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi fondasi utama dalam membangun kemajuan sebuah bangsa. (Harri, 2021:79) menegaskan bahwa hampir semua negara memprioritaskan pendidikan sebagai aspek kunci dalam pembangunan. Fokus utama pendidikan adalah membentuk generasi muda yang kompeten dan berkualitas melalui pengembangan potensi mereka,

sehingga dapat menjadi sumber kemajuan bangsa (Arwanda, 2020). Di Indonesia, pendidikan diwujudkan dalam bentuk formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal, seperti yang diuraikan oleh Triyono (2019), adalah yang langsung diatur oleh pemerintah pusat melalui berbagai jenjang, mulai dari anak usia dini hingga pendidikan tinggi. Pendidikan formal ini menjadi landasan bagi pembentukan kompetensi dan keterampilan, termasuk kemampuan matematika.

Matematika, sebagai bagian integral dari kurikulum pendidikan, memegang peran krusial dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan kreatif pada peserta didik. Namun, hasil survei PISA pada tahun 2018 menunjukkan bahwa kemampuan matematika peserta didik Indonesia masih rendah (Tohir, 2019), dan minat belajar terhadap matematika juga menjadi tantangan serius (Rina, dkk, 202). Faktor-faktor seperti persepsi sulitnya matematika dan kurangnya pemahaman terhadap konsep menjadi penghambat utama dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan numerasi (Oktaviani, dkk, 2020). Selain itu, suasana pembelajaran yang kurang kondusif dan kurangnya penerapan model pembelajaran yang efektif juga turut memperburuk situasi (Silfitriah, 2020).

Menghadapi permasalahan tersebut, pendekatan pembelajaran yang inovatif menjadi kunci untuk membangkitkan minat belajar dan meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang diusulkan adalah Teams Games Tournament (TGT). Model ini, seperti yang dijelaskan oleh Muliani, dkk (2020), menggabungkan presentasi guru, pembelajaran berkelompok, permainan, dan turnamen akademik. Kelebihannya, model ini dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Melalui penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Ni Nyoman Sukasih (2018), Achmad Nur Sodik dan Trisniawati (2020), serta Topic Offirstson dan Reza Muhammad Zaenal (2021), terbukti bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan numerasi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan numerasi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Wadaslintang. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, khususnya dalam konteks pembelajaran matematika.

METODE

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2019) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh seorang pendidik sebagai peneliti dan peserta didik sebagai sasarannya atau subjek penelitian. Siswa kelas VIII.3 sebanyak 25 Siswa di SMP Negeri 3 Wadaslintang. Siklus penelitian tindakan kelas yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dan catatan lapangan. Sedangkan instrumen penelitian dalam penelitian ini berupa lembar observasi untuk mengetahui peningkatan minat belajar, tes kemampuan numerasi untuk mengukur

kemampuan numerasi peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Wadaslintang yang terletak di Desa Wasaslintang, Kecamatan Wadaslintang, Kabupaten Wonosobo. Penelitian dimulai pada tanggal 16 Oktober 2023 dan berakhir pada tanggal 15 November 2023 dengan diikuti oleh peserta didik kelas VIII.3 yang berjumlah 25 anak. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, adapun setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua merupakan proses pembelajaran, sedangkan pertemuan ketiga digunakan untuk mengerjakan tes.

Pada penelitian siklus I, peneliti pengamat minat belajar menggunakan lembar observasi. Pengamatan ini dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua. Adapun hasil pengamatan minat belajar siklus I sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Pengamatan Minat Belajar Siklus I

Indikator	Jumlah keseluruhan skor tiap butir	Persentase	Kategori
Perasaan senang	211	70 %	Tinggi
Ketertarikan	180	60 %	Sedang
Perhatian	221	74 %	Tinggi
Keterlibatan	66	66 %	Sedang
Rata-rata keseluruhan		67,5 %	Sedang

Hasil kemampuan numerasi peserta didik berdasarkan penilaian setiap indikator seperti tabel berikut.

Tabel 2 Pencapaian Indikator Kemampuan Numerasi Siklus I

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Siswa dapat menggunakan berbagai macam angka-angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah.	88	Baik
Siswa mampu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam bentuk grafik, tabel, bagan, dsb.	72	Cukup Baik
Siswa mampu menggunakan interpretasi hasil analisis untuk mengambil kesimpulan.	54	Sangat Kurang Baik

Indikator pertama mendapatkan hasil 88% dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik sudah mampu menyelesaikan soal-soal yang memuat angka-angka dan simbol-simbol. Namun masih terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kekeliruan. Indikator kedua mendapat hasil 72% dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian peserta didik mampu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam bentuk soal cerita. Namun masih terdapat beberapa peserta didik yang perlu dibimbing. Indikator ketiga memperoleh hasil sebanyak 54% dengan kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu menggunakan interpretasi hasil analisis untuk mengambil kesimpulan.

Oleh karena itu, penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan numersi peserta didik. Tahap pengamatan pada siklus II dilakukan oleh observer bersamaan dengan tahap tindakan. Pengamatan ini dilakukan guna mengetahui minat belajar dan kemampuan numerasi peserta didik. Hasil pengamatan minat belajar dan kemampuan numerasi peserta didik pada siklus II dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Pengamatan Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

Indikator	Jumlah keseluruhan skor tiap butir	Persentase	Kategori
Perasaan senang	239	80 %	Tinggi
Ketertarikan	213	71 %	Tinggi
Perhatian	240	80 %	Tinggi
Keterlibatan	71	71 %	Tinggi
Rata-rata keseluruhan		75,5 %	Tinggi

Hasil kemampuan numerasi peserta didik berdasarkan penilaian setiap indikator sebagai berikut.

Tabel 3.4 Pencapaian Indikator Kemampuan Numerasi Siklus II

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Siswa dapat menggunakan berbagai macam angka-angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah.	95	Sangat Baik
Siswa mampu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam bentuk grafik, tabel, bagan, dsb.	80	Baik
Siswa mampu menggunakan interpretasi hasil analisis untuk mengambil kesimpulan.	50	Sangat Kurang Baik

Berdasarkan tabel di atas, indikator pertama mendapatkan persentase 95%. Hal ini menunjukkan bahwa hampir semua peserta didik sudah mampu menyelesaikan soal dengan indikator menggunakan berbagai macam angka-angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah. Pada indikator kedua mendapatkan persentase 80% dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam bentuk soal cerita. Indikator ketiga mendapatkan persentase 50% dengan kategori sangat kurang baik

Pembahasan

Pada siklus I, hasil belajar peserta didik belum mencapai target karena beberapa faktor, seperti kesalahan dalam perhitungan dan kesulitan dalam memberikan kesimpulan pada tes numerasi. Selain itu, minat belajar peserta didik masih berada pada kategori sedang, dengan indikator perasaan senang dan ketertarikan yang lebih rendah (70% dan 60%).

Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Beberapa faktor yang mendukung peningkatan ini adalah: (1) Perubahan dalam strategi pembelajaran, seperti penyajian materi yang lebih bervariasi dan penerapan game yang dibuat oleh kelompok; (2) Penerapan ice breaking untuk menjaga suasana kelas kondusif; (3) Peningkatan jumlah latihan soal yang membantu peserta didik memperbaiki pemahaman materi. Peningkatan ini sesuai dengan pendapat Zailani (2023), yang menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Dengan perbaikan yang diterapkan, minat dan kemampuan numerasi peserta didik meningkat, terlihat dari hasil tes yang lebih baik dan persentase minat belajar yang lebih tinggi pada siklus II.

Penelitian menggunakan model pembelajaran *Teams Group Tournament* telah dilaksanakan di SMP Negeri 3 Wadaslintang mulai bulan Agustus hingga November 2023. Penelitian ini berlangsung dua siklus, tiap siklus tersebut terdiri dari tiga kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian ini melalui empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian yang dilakukan pada kelas VIII SMP Negeri 3 Wadaslintang mengalami peningkatan. Pada siklus I minat belajar peserta didik masuk kategori sedang dan kemampuan numerasi berada pada kategori sedang. Pada siklus II minat belajar dan kemampuan numerasi sudah berada pada kategori tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan numerasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Wadaslintang. Terdapat peningkatan yang signifikan pada kedua aspek tersebut setelah implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT).

Peningkatan minat belajar, seperti yang diamati dari perubahan sikap dan semangat peserta didik, merupakan hal yang positif. Siklus I menunjukkan bahwa peserta didik masih pasif dan kurang antusias dalam pembelajaran, sedangkan pada siklus II, terlihat peningkatan yang jelas di mana peserta didik sudah menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Mukminah, dkk, 2020:2).

Perubahan pada penyusunan soal games juga berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar. Pada siklus I, soal games dibuat oleh peneliti, sedangkan pada siklus II, soal games dibuat oleh setiap kelompok dan dikerjakan oleh kelompok lain. Hal ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan merasakan tanggung jawab dalam pembelajaran.

Selain itu, peningkatan kemampuan numerasi peserta didik juga menjadi hasil positif dari penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan adanya peningkatan kemampuan dalam menjawab tes numerasi, terbukti bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu memberikan dampak yang signifikan dalam peningkatan pemahaman dan penguasaan materi matematika peserta didik.

Penelitian juga mengidentifikasi beberapa kelemahan dalam implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Salah satunya adalah kurangnya rasa tanggung jawab belajar pada sebagian peserta didik. Hal ini bisa menjadi fokus perbaikan kedepannya dengan memperkuat pembinaan sikap tanggung jawab dan kemandirian belajar pada peserta didik. Ada juga peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengadaptasi diri dengan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memberikan bimbingan dan dukungan yang tepat agar peserta didik dapat mengatasi kesulitan tersebut.

Pada indikator perasaan senang siklus I sebesar 70% kategori tinggi sedangkan siklus II 80% kategori tinggi. Indikator ketertarikan siklus I sebesar 69% kategori sedang sedangkan siklus II 71% kategori tinggi. Indikator perhatian siklus I sebesar 74% kategori tinggi dan siklus II 80% kategori tinggi. Indikator keterlibatan pada siklus I sebesar 66% kategori sedang dan meningkat menjadi 71% kategori tinggi. Peningkatan kemampuan numerasi peserta didik dapat dilihat dari hasil pengerjaan tes numerasi peserta didik. Pada siklus I, terdapat peserta didik yang tidak menyelesaikan jawaban soal. Ditemukan juga peserta didik yang kurang mampu memahami soal. Sedangkan pada siklus II, peserta didik dapat menyelesaikan jawaban dengan tepat. Peningkatan terjadi pada rata-rata hasil tes numerasi pada siklus I sebesar 73,16% kategori baik menjadi 81,16% kategori baik. Peningkatan indikator numerasi dari 71,3% kategori baik menjadi 75% kategori baik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan numerasi peserta didik. Namun, perlu adanya upaya yang berkelanjutan dalam mengatasi beberapa kelemahan yang teridentifikasi guna memaksimalkan potensi pembelajaran dan pencapaian peserta didik dalam bidang matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Kelas VIII SMP Negeri 3 Wadaslintang selama dua siklus dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Peningkatan Minat Belajar: Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase pada indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik antara siklus I dan siklus II. Peningkatan minat belajar ini dipengaruhi oleh suasana pembelajaran yang lebih kondusif, variasi games pembelajaran yang disajikan, penerapan ice breaking, serta interaksi yang lebih aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran. (2) Peningkatan Kemampuan Numerasi: Terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan numerasi peserta didik setelah diberikan tindakan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil tes kemampuan numerasi yang meningkat dari siklus I ke siklus II, peningkatan nilai indikator

kemampuan peserta didik, dan peningkatan persentase ketuntasan peserta didik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi matematika oleh peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan numerasi peserta didik di SMP Negeri 3 Wadaslintang. Upaya yang dilakukan melalui variasi games pembelajaran, penerapan ice breaking, dan interaksi aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan pencapaian peserta didik dalam bidang matematika.

SARAN

Keterbatasan Penelitian: (1) Jumlah peserta didik terbatas: Penelitian ini hanya dilakukan di kelas VIII.3 SMP Negeri 3 Wadaslintang, yang dapat membatasi generalisasi hasil penelitian ke kelas atau sekolah lain; (2) Durasi penelitian yang singkat: Penelitian hanya berlangsung dalam dua siklus dengan masing-masing tiga pertemuan, yang mungkin belum cukup untuk melihat dampak jangka panjang dari model pembelajaran *Teams Games Tournament*; (3) Kesulitan peserta didik dalam menyimpulkan: Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menarik kesimpulan dan memberikan jawaban yang tepat, meskipun sudah ada peningkatan di siklus II; dan (4) Faktor eksternal yang tidak terkontrol: Kondisi eksternal seperti lingkungan rumah atau faktor pribadi peserta didik dapat memengaruhi hasil belajar, tetapi tidak diperhitungkan dalam penelitian ini.

Adapun saran untuk Guru dan Penelitian Masa Depan adalah (1) Perluasan sampel: Penelitian selanjutnya sebaiknya melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah untuk memperoleh hasil yang lebih representatif dan dapat digeneralisasi; (2) Penerapan siklus lebih panjang: Menggunakan lebih banyak siklus dan pertemuan untuk memungkinkan guru dan peneliti melihat dampak jangka panjang dari model pembelajaran *Teams Games Tournament*; (3) Peningkatan materi dan latihan: Guru dapat memberikan latihan lebih banyak tentang keterampilan menyimpulkan dan menganalisis untuk mengatasi kesulitan yang masih ada pada peserta didik, seperti yang ditemukan dalam penelitian ini; dan (4) Memperhatikan faktor eksternal: Penelitian mendatang perlu memperhitungkan faktor eksternal yang mungkin mempengaruhi hasil belajar, seperti kondisi sosial dan emosional peserta didik, untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang efektivitas model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Arwanda, P., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidiyah*, 4(2), 193-204.

- Harri, H. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Matematika. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10(2), 79-86.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syahrudin, S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(2), 1-5.
- Muliani, R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
- Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong. *MATH LOTUS; Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-6.
- Rina, Herna, Tadjuddin, N. F. (2021). Pengaruh Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Aktivitas Belajar Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Tadris Matematika (JTMT)*, 2(1), 19-27.
- Tohir, M. (2019). Hasil PISA Indonesia tahun 2018 turun dibanding tahun 2015.
- Triyono, U. (2019). *Kepemimpinan Transformasional dalam Pendidikan: (Formal, Nonformal, dan Informal)*. Deepublish.
- Zailani. (2023). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap minat dan pemahaman peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 46(2), 44-58.