

## Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat

Siti Nahdiyah<sup>1\*</sup>, Fitri Aida Sari<sup>2</sup>, Fara Virgianita Pangadongan<sup>3</sup>, Sukriadi<sup>4</sup>, Diastin Anis Sugiri<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mulawarman, Kalimantan Timur, Indonesia

<sup>5</sup>SD Negeri 016 Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia

\*Corresponding Author: [sitidiyahh04@gmail.com](mailto:sitidiyahh04@gmail.com)

Dikirim: 14-07-2026; Direvisi: 17-08-2026; Diterima: 19-08-2026

**Abstrak:** Pembelajaran matematika yang masih didominasi oleh metode konvensional menyebabkan minat dan motivasi belajar siswa pada materi pengukuran panjang dan berat belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat dan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran konvensional. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *nonequivalent control group*. Sampel terdiri dari 25 siswa kelas eksperimen (III A) dan 25 siswa kelas kontrol (III D) yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen berupa angket minat dan motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* pada data minat belajar dan *Mann-Whitney U Test* pada data motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi minat belajar sebesar 0,411 dan motivasi belajar sebesar 0,322 yang keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model TGT dan pembelajaran konvensional. Ketidaksignifikanan hasil ini dipengaruhi oleh kebaruan model bagi siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan karakteristik siswa, dan peran guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menerapkan model pembelajaran TGT dengan durasi perlakuan yang lebih panjang dan pengelolaan pembelajaran yang lebih optimal sesuai karakteristik siswa.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament* (TGT); Minat Belajar; Motivasi Belajar; Pengukuran Panjang; Pengukuran Berat.

**Abstract:** Mathematics instruction, which is still dominated by conventional methods, has resulted in students' interest and motivation in learning about length and weight not yet reaching their full potential. This study aims to determine the differences in interest and motivation between students using the *Teams Games Tournament* (TGT) model and those in conventional instruction. The study employed a quantitative approach using a nonequivalent control group design. The sample consisted of 25 students in the experimental class (III A) and 25 students in the control class (III D), selected through purposive sampling. The instruments consisted of questionnaires on learning interest and motivation, which had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted through tests of normality and homogeneity, as well as hypothesis testing using the *Independent Samples t-test* for the learning interest data and a *Mann-Whitney U test* for the learning motivation data. The research results show a significance value of 0.411 for learning interest and 0.322 for learning motivation, both of which are greater than 0.05; therefore, there is no significant difference between students who learn using the TGT model and those who learn through conventional instruction. The lack of significance in these results was influenced by the novelty of the model for students, limited learning time, differences in student characteristics, and the teacher's role in designing and managing the learning process. It is

recommended that future researchers implement the TGT learning model with a longer treatment duration and more optimal learning management tailored to students' characteristics.

**Keywords:** Teams Games Tournament (TGT); Learning Interest; Learning Motivation; Length Measurement; Weight Measurement.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam membantu individu mengembangkan kemampuan, potensi, bakat, dan minat secara optimal guna membentuk sumber daya manusia yang unggul (Intan et al., 2022). Pendidikan ditujukan untuk memenuhi kebutuhan individu dengan meningkatkan aspek kognitif, memperluas wawasan, serta menguasai keterampilan khusus dalam suatu disiplin ilmu (Assoim & Sukriadi, 2025). Aspek tersebut saling terkait dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran yang pada hakikatnya terjadi melalui perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Anshari, 2024).

Perubahan tersebut dicapai melalui proses belajar. Amri et al. (2021) mendefinisikan belajar merupakan aktivitas yang dilakukan secara sadar dan terencana melalui interaksi guru dan siswa untuk meningkatkan kemampuan atau mengubah perilaku. Dalam pelaksanaannya, proses belajar melibatkan kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Lewi et al., 2025). Proses ini tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan melalui latihan serta pembentukan kebiasaan baru pada diri siswa (Novitasari, 2023). Namun, siswa sering kali menghadapi tantangan dalam belajar, terutama pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit (Aristiantika & Widiono, 2024).

Matematika merupakan bidang studi yang memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa (Intan et al., 2022). Selain itu, matematika diakui penting karena bertujuan mengembangkan keterampilan memecahkan masalah sehari-hari sekaligus membentuk cara berpikir yang sistematis (Triviani et al., 2025). Meskipun demikian, banyak siswa sekolah dasar mengalami kesulitan memahami matematika yang melibatkan angka dan penggunaan berbagai rumus (Aristiantika & Widiono, 2024). Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai masalah yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Nurhaswinda & Parisu, 2025). Hal ini sejalan dengan temuan Siagian et al. (2020) hanya 13 dari 43 siswa kelas V (30,2%) di SD Negeri Padang Lais yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 30 orang (69,7%) dinyatakan tidak tuntas. Demikian pula, Nurhidayah et al. (2024) menemukan bahwa dari 28 siswa, hanya 8 siswa (29%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 20 siswa (71%) lainnya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Rendahnya hasil belajar tersebut dapat ditemukan pada berbagai materi matematika, salah satunya adalah pengukuran panjang dan berat. Aqida (2023) melaporkan bahwa rata-rata nilai siswa pada materi ini masih tergolong rendah, hanya 67,59 di bawah KKM sebesar 70. Temuan serupa juga dilaporkan Mayangsari & Amin (2026) yaitu rata-rata nilai pra-tindakan sebesar 58 dengan ketuntasan belajar hanya 40%, artinya 10 dari 25 siswa yang tuntas. Demikian pula, Guswindrayani et al. (2025) menunjukkan rata-rata nilai prasiklus sebesar 59,50,



artinya hanya 9 anak (32%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 18 anak (64%) masih berada di bawah KKM.

Kesulitan siswa dalam memahami materi tersebut menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar. Rahmah et al. (2024) menyatakan bahwa siswa kelas III masih sulit memahami konsep pengukuran, mengingat urutan tangga satuan, serta menyelesaikan soal cerita terkait pengukuran panjang dan berat. Hal ini juga didukung oleh penelitian Unaenah et al. (2023) yang menyatakan bahwa siswa masih mengalami kesalahan dalam menyelesaikan perhitungan yang berkaitan dengan satuan panjang, waktu, dan berat. Hasil wawancara terhadap tiga guru di SDN 016 Sungai Kunjang turut menguatkan temuan tersebut, yaitu sebagian besar siswa belum memahami konsep dasar pengukuran, belum terampil menggunakan alat ukur, serta masih kesulitan memahami rumus dan konversi satuan.

Salah satu faktor yang turut memengaruhi rendahnya hasil belajar pada materi ini adalah minat dan motivasi belajar siswa. Minat belajar merupakan ketertarikan yang muncul saat siswa terlibat dalam pembelajaran sehingga mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Zebua & Harefa, 2022). Sementara itu, motivasi adalah dorongan dalam diri individu yang memberi arah dan semangat dalam belajar, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai (Fernando et al., 2024). Keduanya memiliki hubungan yang erat. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung aktif, tekun, dan konsisten dalam belajar, sehingga berpeluang meraih hasil belajar yang lebih baik. Sebaliknya, motivasi rendah membuat keterlibatan siswa kurang optimal dan berakibat pada prestasi yang rendah (Wardana et al., 2026).

Berdasarkan wawancara dengan ketiga guru, diperoleh informasi bahwa minat dan motivasi siswa pada pembelajaran matematika, khususnya pada materi pengukuran panjang dan berat masih rendah. Siswa cenderung enggan mengerjakan tugas yang dirasa sulit atau banyak, belum mampu menggunakan alat ukur dengan baik, serta masih kesulitan memahami rumus dan konversi satuan, baik satuan panjang maupun satuan berat. Bahkan, sebagian siswa cenderung asyik sendiri, sulit berkonsentrasi, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Temuan ini sejalan dengan Larasati & Widiarto (2024) yang melaporkan kurangnya keseriusan dan antusiasme siswa saat menerima materi maupun tugas, serta masih banyak yang cenderung bermain di kelas. Aqida (2023) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan komunikasi berlangsung secara satu arah. Akibatnya, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar dapat dilakukan melalui pembelajaran kooperatif. Menurut Musdalifah (2023) pembelajaran kooperatif merupakan metode yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk saling bekerja sama, berdiskusi, dan membantu menyelesaikan tugas guna mencapai tujuan pembelajaran bersama. Salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dapat mendukung hal itu adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (Yuliawati, 2021). Menurut Amri et al. (2021) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja sama dalam kelompok melalui kegiatan permainan guna meraih skor terbaik bagi kelompoknya.

Penerapan model TGT pada materi pengukuran panjang dan berat juga sejalan dengan teori konstruktivisme. Menurut Laa et al. (2017), teori konstruktivisme

mendukung pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi antarsiswa dalam proses belajar kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam teori ini, pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan proses berpikir siswa. Hal tersebut sesuai dengan penerapan model TGT yang melibatkan diskusi kelompok, permainan, dan turnamen, sehingga siswa aktif membangun pemahamannya selama proses pembelajaran. Selain itu, pengetahuan juga terbentuk ketika siswa memecahkan masalah yang diberikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Anindyana et al., 2023). Oleh karena itu, meskipun belum pernah diterapkan di kelas III, model TGT berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk membangkitkan minat dan motivasi.

Meskipun demikian, penelitian yang mengkaji pengaruh model TGT terhadap minat dan motivasi belajar matematika masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan keaktifan dan hasil belajar secara umum tanpa menyoroti minat dan motivasi belajar siswa, seperti penelitian Hartanto & Mediatati (2023) melaporkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan keaktifan siswa dari 43,48% menjadi 75,43% dan ketuntasan hasil belajar dari 78,26% menjadi 82,61%. Kemudian penelitian Fatmawati et al. (2024) menemukan bahwa model TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $<0,05$ ). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai pengaruh model TGT terhadap minat dan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar masih perlu dilakukan untuk melengkapi temuan penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada keaktifan dan hasil belajar.

Selain itu, penelitian TGT pada pembelajaran matematika sekolah dasar umumnya dilakukan pada materi operasi hitung campuran, pecahan, sudut, atau materi matematika lainnya. Misalnya, Fatmawati et al. (2024) meneliti materi operasi hitung campuran, Setianingsih et al. (2021) meneliti materi perkalian, dan Sandra et al. (2022) meneliti materi bangun ruang. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model TGT terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada materi pengukuran panjang dan berat masih sangat terbatas. Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) berupa masih terbatasnya penelitian yang mengkaji pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar pada materi pengukuran panjang dan berat.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini penting dilakukan karena masih terbatasnya penelitian yang mengkaji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji pengaruh model TGT terhadap dua aspek afektif, yaitu minat dan motivasi belajar siswa pada materi pengukuran panjang dan berat kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada materi pengukuran panjang dan berat di sekolah dasar, dengan tujuan khusus (1) mengetahui perbedaan minat belajar antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional; dan (2) mengetahui perbedaan motivasi



belajar antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, khususnya pada materi pengukuran panjang dan berat, serta membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

## KAJIAN TEORI

### Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang digunakan guru untuk mengatur proses pembelajaran sehingga tercipta interaksi antara guru dan siswa (Amalia et al., 2023). Salah satu model pembelajaran yang saat ini banyak diperhatikan adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Lathifa et al. (2024), model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang menekankan kerja sama antarsiswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Sejalan dengan itu, Anitra (2021) menyatakan bahwa pembelajaran ini dilakukan dalam kelompok kecil yang beragam, di mana anggota saling berkolaborasi dan bertukar ide untuk membangun pemahaman konsep serta menyelesaikan masalah dengan tanggung jawab bersama. Selain itu, Musdalifah (2023) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling mendukung, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas bersama guna mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama.

Adapun karakteristik pembelajaran kooperatif menurut Musdalifah (2023) meliputi: (1) siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan materi pembelajaran; (2) setiap kelompok terdiri atas siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah; (3) anggota kelompok bersifat heterogen dan dapat mencakup perbedaan ras, budaya, suku, dan jenis kelamin; serta (4) penghargaan lebih menekankan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu.

### Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Sumandya & Saraswandewi (2023), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (aspek kognitif), rasa saling menghargai (aspek afektif), serta menumbuhkan keterampilan siswa (aspek psikomotorik). Model pembelajaran TGT juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan permainan yang melibatkan seluruh siswa. Permainan yang dilakukan membuat pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan (Margareta & Manalu, 2023).

Langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran TGT yaitu 1) penyajian kelas (*class presentation*), 2) belajar dalam kelompok (*teams*), 3) permainan (*games*), 4) pertandingan (*tournament*), dan 5) penghargaan kelompok (*team recognition*) (Rakasiwi et al., 2025). Penelitian ini menerapkan seluruh tahapan model pembelajaran TGT sebagaimana dikemukakan oleh Rakasiwi et al. (2025), yaitu penyajian kelas berfungsi untuk membangun pemahaman awal siswa,



kemudian belajar dalam kelompok mendorong kerja sama dan pertukaran pengetahuan, sedangkan permainan dan pertandingan meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa, dan penghargaan kelompok memperkuat tanggung jawab bersama dan kerja sama antarsiswa.

### **Minat Belajar**

Minat adalah dorongan serta ketertarikan yang ada dalam diri seseorang terhadap proses belajar, sehingga ketika aktivitas tersebut dilakukan, dapat menimbulkan perasaan senang dan kepuasan tersendiri (Guci & Kirana, 2025). Ketertarikan dan rasa senang seseorang terhadap proses belajar yang mendorong peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku (Suwandi et al., 2023). Minat belajar siswa juga dapat diartikan sebagai perasaan tertarik yang muncul ketika terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga mendorong mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Zebua & Harefa, 2022). Siswa dikatakan memiliki minat belajar yang baik apabila menunjukkan sejumlah indikator yang diukur melalui angket minat belajar.

Adapun indikator minat belajar pada penelitian ini meliputi: 1) antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, 2) rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran, 3) menunjukkan konsentrasi penuh selama pembelajaran, dan 4) terlibat dan berkontribusi dalam pembelajaran (Prabandani et al., 2022). Indikator ini dipilih karena mencakup aspek afektif dan perilaku siswa yang dapat diamati selama pembelajaran berbasis kelompok dan permainan, sehingga relevan untuk mengukur perubahan minat belajar siswa sekolah dasar dalam penelitian ini.

### **Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan dorongan yang memberikan arah dan semangat kepada individu dalam mencapai tujuan pembelajaran (Fernando et al., 2024). Dorongan tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik), seperti ketekunan belajar dan keinginan untuk menyelesaikan tugas dengan baik, maupun dari luar diri siswa (motivasi ekstrinsik), seperti hadiah, pujian, nilai, serta dukungan dari guru dan orang tua (Khumasi et al., 2025). Kedua jenis motivasi ini perlu dikombinasikan agar siswa tidak hanya bergantung pada faktor eksternal, melainkan juga mampu menumbuhkan dorongan belajar dari dalam dirinya (Rizqiya et al., 2025).

Pada penelitian ini, indikator motivasi belajar yang digunakan mengacu pada Lestari et al. (2023) mencakup aspek intrinsik, yaitu 1) keinginan kuat untuk meraih prestasi, 2) adanya kesadaran untuk belajar, 3) adanya tujuan dan harapan siswa terhadap masa depan, sedangkan aspek motivasi ekstrinsik mencakup 4) adanya apresiasi terhadap capaian belajar, 5) adanya kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar, dan 6) adanya suasana belajar yang tenang dan nyaman. Indikator ini dipilih karena secara komprehensif merepresentasikan kedua dimensi motivasi tersebut dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran berkelompok dan bermain.

### **Pengukuran Panjang dan Berat**

Pengukuran merupakan salah satu materi matematika di sekolah dasar yang bertujuan membekali siswa dengan pemahaman tentang berbagai besaran dalam kehidupan sehari-hari. Pengukuran panjang berkaitan dengan tinggi, lebar, dan jarak yang diukur menggunakan satuan panjang, seperti kilometer (km), meter (m), sentimeter (cm), dan milimeter (mm), serta dapat dilakukan dengan bantuan alat ukur



seperti penggaris dan meteran. Sementara itu, pengukuran berat digunakan untuk mengetahui massa suatu benda dengan satuan yang umum digunakan, yaitu gram (g) dan kilogram (kg). Pada pembelajaran pengukuran panjang dan berat, siswa juga perlu memahami hubungan antarsatuan serta cara mengonversi satuan yang berbeda (Unaenah et al., 2023).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*) tipe *Nonequivalent Control Group*. Desain dipilih karena sesuai untuk membandingkan minat dan motivasi belajar siswa yang memperoleh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Selain itu, desain ini memungkinkan mengukur kondisi awal (*pretest*) dan kondisi akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2025/2026 di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di sekolah tersebut. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas III A yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas III D yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan variabel terikatnya adalah minat dan motivasi belajar siswa yang diukur menggunakan instrumen angket berupa *pretest* dan *posttest*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket, wawancara, dan dokumentasi. Angket digunakan pada saat *pretest* maupun *posttest* untuk mengukur perubahan minat dan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, yang disusun berdasarkan indikator minat belajar (antusiasme, rasa ingin tahu, konsentrasi, serta keterlibatan dan kontribusi) dan indikator motivasi belajar yang meliputi dimensi motivasi intrinsik (keinginan meraih prestasi, kesadaran belajar, tujuan dan harapan masa depan), serta dimensi motivasi ekstrinsik (apresiasi capaian belajar, kegiatan belajar yang menyenangkan, serta kondisi kelas yang tenang dan nyaman). Wawancara dilakukan dengan guru kelas III untuk memperoleh informasi awal mengenai kondisi pembelajaran matematika, khususnya pada materi pengukuran panjang dan berat. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa daftar siswa, foto kegiatan pembelajaran, modul ajar, dan hasil pekerjaan siswa. Kisi-kisi instrumen angket minat belajar, angket motivasi belajar, dan pedoman wawancara masing-masing disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Angket Minat Belajar

| No.   | Indikator                                               | Butir Pernyataan |         | Jumlah |
|-------|---------------------------------------------------------|------------------|---------|--------|
|       |                                                         | Positif          | Negatif |        |
| 1.    | Antusiasme dalam mengikuti pembelajaran                 | 1,3              | 2,4     | 4      |
| 2.    | Rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran            | 5,7              | 6,8     | 4      |
| 3.    | Siswa menunjukkan konsentrasi penuh selama pembelajaran | 9,11             | 10,12   | 4      |
| 4.    | Siswa terlibat dan berkontribusi dalam pembelajaran     | 13,15            | 14,16   | 4      |
| Total |                                                         | 8                | 8       | 16     |



**Tabel 2.** Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

| Tabel 2. Risi-Risi Angket Motivasi Belajar |            |                                                        |                  |         |        |
|--------------------------------------------|------------|--------------------------------------------------------|------------------|---------|--------|
| No.                                        | Dimensi    | Indikator                                              | Butir Pernyataan |         | Jumlah |
|                                            |            |                                                        | Positif          | Negatif |        |
| 1.                                         | Intrinsik  | Keinginan kuat untuk meraih prestasi                   | 1,3              | 2,4     | 4      |
|                                            |            | Adanya kesadaran untuk belajar                         | 5,7              | 6,8     | 4      |
|                                            |            | Adanya tujuan dan harapan siswa terhadap masa depan    | 9,11             | 10,12   | 4      |
| 2.                                         | Ekstrinsik | Adanya apresiasi terhadap capaian belajar              | 13,15            | 14,16   | 4      |
|                                            |            | Adanya kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar | 17,19            | 18,20   | 4      |
|                                            |            | Adanya kondisi belajar yang tenang dan nyaman          | 21,23            | 22,24   | 4      |
| Total                                      |            |                                                        | 12               | 12      | 24     |

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

| No. | Aspek yang Digali                | Indikator                                                               |
|-----|----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Kondisi Pembelajaran Matematika  | Pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas III                        |
| 2.  | Model Pembelajaran               | Model atau metode pembelajaran yang biasa digunakan guru                |
| 3.  | Minat dan Motivasi Belajar Siswa | Kondisi minat dan motivasi belajar siswa selama pembelajaran matematika |
| 4.  | Permasalahan pembelajaran        | Hambatan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran matematika        |

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat yang terdiri dari 16 pernyataan dan angket motivasi belajar yang terdiri dari 24 pernyataan dengan skala *Likert* empat poin (Sangat Setuju = 4 hingga Sangat Tidak Setuju = 1 untuk pernyataan positif, dan sebaliknya untuk pernyataan negatif). Sebelum digunakan, kedua angket terlebih dahulu diuji validitasnya menggunakan teknik *Pearson Product Moment*, dengan hasil seluruh item pada kedua angket memiliki nilai signifikansi (*2-tailed*)  $< 0,05$ , sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS dan diperoleh nilai sebesar 0,896 untuk kedua angket, yang berarti instrumen minat dan motivasi belajar berada pada kategori reliabilitas sangat tinggi.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, tahap pertama dilakukan uji kesetaraan awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat dan motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan yang berbeda. Hasil uji menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed) Pretest* minat belajar sebesar 0,679 dan *pretest* motivasi belajar sebesar 0,292, yang keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga tidak terdapat perbedaan signifikan minat dan motivasi belajar siswa antara kedua kelas pada kondisi awal. Dengan demikian, minat dan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan setara sebelum perlakuan diberikan.

Pada tahap kedua, setelah kedua kelas dinyatakan setara, diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang meliputi penyajian kelas, pembelajaran berkelompok, permainan, pertandingan, serta penghargaan kelompok, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan model konvensional yang biasa digunakan oleh guru. Perlakuan diberikan sebanyak 4 kali pertemuan pada materi pengukuran panjang dan berat untuk masing-masing kelas.



Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai diberikan kepada kedua kelas, tahap terakhir adalah pelaksanaan *posttest* menggunakan angket minat dan motivasi belajar yang sama seperti pada saat *pretest*. Data *posttest* ini selanjutnya dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat dan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Data Minat Belajar Siswa

Sebelum diberikan perlakuan yang berbeda, kedua kelas terlebih dahulu diberikan angket minat belajar untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa. Data *pretest* kemudian diuji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan homogenitas menggunakan *Levene*. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,578 untuk kelas eksperimen dan 0,057 untuk kelas kontrol. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* minat belajar pada kedua kelas berdistribusi normal. Sementara itu, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua kelas sama atau tidak, dan hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,429, yang juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kondisi awal minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikan.

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data *pretest* minat belajar kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji *Independent Sample t-test*. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa rerata *pretest* minat belajar kelas eksperimen adalah 51,28, sedangkan rerata *pretest* minat belajar kelas kontrol adalah 52,00. Adapun nilai signifikansi (*2-tailed*) yang diperoleh sebesar 0,679, yang mana nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kondisi awal. Dengan demikian, kedua kelas dinyatakan setara sebelum diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Adapun hasil statistik deskriptif data *pretest* minat belajar berdasarkan indikator disajikan pada Tabel 4 dan hasil uji hipotesis *pretest* minat belajar dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut.

**Tabel 4.** Nilai Data *Pretest* Berdasarkan Indikator Minat Belajar

| No. | Indikator                                               | Kelas Eksperimen (n=25) |       | Kelas Kontrol (n=25) |       |
|-----|---------------------------------------------------------|-------------------------|-------|----------------------|-------|
|     |                                                         | Mean                    | SD    | Mean                 | SD    |
| 1.  | Antusiasme dalam mengikuti pembelajaran                 | 13.12                   | 1.787 | 13.20                | 1.384 |
| 2.  | Rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran            | 13.04                   | 1.695 | 13.04                | 2.406 |
| 3.  | Siswa menunjukkan konsentrasi penuh selama pembelajaran | 13,24                   | 2.146 | 12.72                | 2.606 |
| 4.  | Siswa terlibat dan berkontribusi dalam pembelajaran     | 11.88                   | 1.922 | 13.04                | 1.947 |

**Tabel 5.** Hasil Perbedaan Rerata Data *Pretest* Minat Belajar

| Kelas      | Rerata (Mean) | t      | Sig. (2-tailed) | Keputusan ( $H_0$ ) |
|------------|---------------|--------|-----------------|---------------------|
| Eksperimen | 51,28         | -0,416 | 0,679           | Diterima            |
| Kontrol    | 52,00         |        |                 |                     |



Setelah kedua kelas dinyatakan setara, langkah selanjutnya adalah memberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda pada masing-masing kelas. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sementara itu, kelas kontrol melaksanakan pembelajaran dengan model konvensional yang biasa digunakan oleh guru, yaitu metode ceramah, penugasan individu dan kelompok, serta tanya jawab yang terbatas. Di kelas kontrol, kegiatan siswa lebih banyak berupa mendengarkan, mencatat materi, dan mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelas kembali diberikan angket minat belajar sebagai *posttest* untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara kedua kelas setelah perlakuan diberikan. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi 0,594 untuk kelas eksperimen dan 0,983 untuk kelas kontrol. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* minat belajar pada kedua kelas berdistribusi normal. Sementara itu, uji homogenitas *Levene* menghasilkan nilai 0,272 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Berdasarkan hasil uji prasyarat, data *posttest* minat belajar kedua kelas berdistribusi normal dan homogen, sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji *Independent Sample t-test*. Hasil uji menunjukkan rerata *posttest* minat belajar kelas eksperimen sebesar 50,88 dan kelas kontrol sebesar 52,20 dengan nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model TGT dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pengukuran panjang dan berat. Hasil uji hipotesis *posttest* minat belajar disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Perbedaan Rerata Data *Posttest* Minat Belajar

| Kelas      | Rerata (Mean) | Sig. (2-tailed) | Keputusan ( $H_0$ ) |
|------------|---------------|-----------------|---------------------|
| Eksperimen | 50,88         | 0,411           | Diterima            |
| Kontrol    | 52,20         |                 |                     |

### Hasil Analisis Data Motivasi Belajar Siswa

Untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa, kedua kelas diberikan angket motivasi belajar sebelum perlakuan dilakukan. Data *pretest* diuji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* dan homogenitas dengan *Levene*. Hasil uji normalitas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,339 untuk kelas eksperimen dan 0,612 untuk kelas kontrol. Karena kedua nilai tersebut berada di atas 0,05, data *pretest* motivasi belajar dinyatakan berdistribusi normal. Setelah asumsi normalitas terpenuhi, dilakukan uji homogenitas yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,206. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga varians data antara kedua kelas dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam kondisi awal motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, data *pretest* motivasi belajar diuji dengan *Independent Sample t-test*. Hasilnya menunjukkan rerata *pretest* motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 77,72 dan kelas kontrol sebesar 79,64, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,292 yang mana nilai tersebut lebih besar dari



0,05. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kondisi awal, sehingga kedua kelas dinyatakan setara sebelum diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Statistik deskriptif *pretest* motivasi belajar berdasarkan setiap indikator disajikan pada Tabel 7, sedangkan hasil uji hipotesisnya disajikan pada Tabel 8.

**Tabel 7.** Nilai Data *Pretest* Berdasarkan Indikator Motivasi Belajar

| No. | Indikator                                              | Kelas Eksperimen (n=25) |       | Kelas Kontrol (n=25) |       |
|-----|--------------------------------------------------------|-------------------------|-------|----------------------|-------|
|     |                                                        | Mean                    | SD    | Mean                 | SD    |
| 1.  | Keinginan kuat untuk meraih prestasi                   | 13.04                   | 1.947 | 13.60                | 1.915 |
| 2.  | Adanya kesadaran untuk belajar                         | 12.20                   | 1.500 | 12.72                | 1.926 |
| 3.  | Adanya tujuan dan harapan siswa terhadap masa depan    | 14.64                   | 1.381 | 14.92                | 1.352 |
| 4.  | Adanya apresiasi terhadap capaian belajar              | 13.24                   | 2.067 | 13.48                | 1.475 |
| 5.  | Adanya kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar | 11.40                   | 1.581 | 12.52                | 2.124 |
| 6.  | Adanya kondisi belajar yang tenang dan nyaman          | 12.52                   | 1.686 | 12.40                | 1.848 |

**Tabel 8.** Hasil Perbedaan Rerata Data *Pretest* Motivasi Belajar

| Kelas      | Rerata (Mean) | t      | Sig. (2-tailed) | Keputusan ( $H_0$ ) |
|------------|---------------|--------|-----------------|---------------------|
| Eksperimen | 77,72         | -1,066 | 0,292           | Diterima            |
| Kontrol    | 79,64         |        |                 |                     |

Setelah hasil uji menunjukkan bahwa kedua kelas berada dalam kondisi yang setara, penelitian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan yang berbeda pada setiap kelas. Kelas eksperimen mendapat perlakuan khusus dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sebaliknya, kelas kontrol tetap melanjutkan pembelajaran dengan pendekatan konvensional yang biasa digunakan oleh guru, yaitu metode ceramah, penugasan individu dan kelompok, serta tanya jawab yang terbatas. Kegiatan siswa di kelas kontrol lebih banyak berupa mendengarkan, mencatat materi, dan mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru.

Pada tahap akhir, kedua kelas kembali diberikan angket motivasi belajar yang sama untuk mengukur kondisi setelah perlakuan (*posttest*). Data yang terkumpul kemudian diuji normalitasnya menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi 0,585 ( $> 0,05$ ) untuk kelas eksperimen, yang berarti data berdistribusi normal. Sebaliknya, kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,023 ( $< 0,05$ ), sehingga data *posttest* motivasi belajar kelas kontrol dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Karena salah satu kelompok data tidak berdistribusi normal, pengujian tidak dilanjutkan ke uji homogenitas, melainkan langsung menggunakan uji nonparametrik *Mann-Whitney U Test*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *Mean Rank* motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 23,46, sedangkan kelas kontrol sebesar 27,54, dengan (Sig. 2-tailed) sebesar 0,322 atau lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran



konvensional pada materi pengukuran panjang dan berat di sekolah dasar. Hasil uji hipotesis *posttest* motivasi belajar disajikan pada Tabel 9.

**Tabel 9.** Hasil Perbedaan Rerata Data *Posttest* Motivasi Belajar

| Kelas      | Mean Rank | Sig. (2-tailed) | Keputusan ( $H_0$ ) |
|------------|-----------|-----------------|---------------------|
| Eksperimen | 23,46     | 0,322           | Diterima            |
| Kontrol    | 27,54     |                 |                     |

## Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan pemberian angket kepada kedua kelas untuk mengetahui kondisi awal siswa, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas. Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa model *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran dilakukan sesuai dengan sintaks model TGT yang terdiri dari lima tahap. Pada tahap pertama, penyajian kelas (*class presentation*), guru menjelaskan konsep satuan panjang (m, cm) dan berat (kg, g), konversi antarsatuan, serta penggunaan alat ukur seperti penggaris dan timbangan. Tahap kedua, belajar dalam kelompok (*teams*), siswa dibagi menjadi kelompok 5-6 orang untuk berdiskusi dan mengerjakan LKPD guna memastikan pemahaman materi sebelum mengikuti permainan. Tahap ketiga, permainan (*games*), berupa kuis atau pertanyaan seputar materi pengukuran panjang dan berat menggunakan *Wordwall*. Tahap keempat, pertandingan (*tournament*), perwakilan kelompok bertanding di meja turnamen menjawab kartu soal bernomor untuk mengumpulkan poin. Tahap kelima, penghargaan kelompok (*team recognition*), skor total dihitung dan kelompok dengan skor tertinggi mendapat penghargaan.

Sementara itu, kelas kontrol melaksanakan pembelajaran konvensional berupa ceramah, penugasan individu dan kelompok, serta tanya jawab terbatas. Aktivitas siswa lebih banyak mendengarkan, mencatat materi, dan mengerjakan LKPD tanpa variasi model pembelajaran yang melibatkan permainan atau turnamen. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelas kembali diberikan angket minat dan motivasi belajar sebagai *posttest* untuk mengetahui perbedaan setelah perlakuan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



**Gambar 1.** Pembelajaran Kelas Eksperimen



**Gambar 2.** Pembelajaran Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis data *posttest*, diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan minat maupun motivasi belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa

penerapan model TGT pada materi pengukuran panjang dan berat belum mampu memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas III sekolah dasar.

Beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab tidak ditemukannya perbedaan minat dan motivasi belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Faktor pertama, model TGT masih baru bagi siswa. Model ini belum pernah diterapkan pada siswa kelas III, sehingga ketidakterbiasaan mereka terhadap pembelajaran kooperatif berbasis turnamen memengaruhi efektivitas model ini. Sari et al. (2021) menyatakan bahwa siswa yang terbiasa dengan pembelajaran konvensional cenderung kesulitan saat dihadapkan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hal ini sejalan dengan pendapat Khasanah et al. (2024) yang menyatakan bahwa siswa memerlukan masa adaptasi saat pertama kali mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT. Hambatan serupa juga dikemukakan oleh Suseno et al. (2017) bahwa pada tahap awal penerapan TGT di sekolah dasar, siswa belum memahami tahapan pembelajaran secara menyeluruh, kurang berani menyampaikan pendapat, merasa malu untuk bertanya, kurang aktif dalam kegiatan permainan maupun turnamen, serta belum optimal dalam tanggung jawab kelompok.

Kemudian, faktor kedua adalah jam pembelajaran yang singkat. Nissa & Haryanto (2020) mengungkapkan bahwa keterbatasan waktu pembelajaran merupakan kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan model TGT. Penelitian ini hanya dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (JP) per pertemuan atau sekitar 70 menit. Durasi yang relatif singkat ini menyebabkan proses pembelajaran pada setiap sintaks model TGT terkesan terburu-buru karena waktu yang tersedia sering kali tidak mencukupi untuk menyelesaikan seluruh tahapan. Akibatnya, siswa tidak dapat mengikuti setiap tahapan secara maksimal dan guru pun kesulitan mengelola waktu secara optimal.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Herningtyasari & Himawati (2022) menyatakan salah satu kelemahan model TGT adalah membutuhkan waktu cukup lama, terutama pada tahap turnamen, serta menyulitkan guru dalam mengendalikan siswa selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, pengelolaan waktu menjadi penting agar tujuan pembelajaran tercapai. Ulum (2022) juga menegaskan bahwa keterbatasan alokasi waktu merupakan kendala dalam pembelajaran, sehingga guru perlu mengelola waktu secara efektif agar materi dapat dipahami siswa dengan baik. Adapun menurut Mulyadi & Ratnaningsih (2022), berkurangnya waktu pembelajaran berdampak pada terbatasnya interaksi sosial siswa, meningkatnya kejenuhan, dan menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada guru. Dengan demikian, keterbatasan jam pembelajaran tersebut dapat memberikan efek terhadap hasil penelitian (Setiyamara et al., 2026).

Selanjutnya, faktor ketiga adalah karakteristik perkembangan siswa di kelas rendah. Keberhasilan penerapan model TGT juga dipengaruhi oleh karakteristik individu siswa. Secara umum, siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang senang bermain, aktif bergerak, bekerja sama dalam kelompok, dan lebih mudah memahami pembelajaran melalui pengalaman langsung (Purwaningsih & Nisa, 2023). Model TGT dirancang dengan sistem kompetisi dan turnamen yang menuntut siswa berpikir cepat, bekerja sama, dan bersaing secara sehat. Namun, siswa kelas III masih berada dalam masa transisi pembelajaran dasar, sehingga guru perlu



memahami karakteristik mereka agar dapat merancang pembelajaran yang sesuai sekaligus meningkatkan semangat dan motivasi belajar (Swihadayani, 2023).

Sebagaimana diungkapkan dalam penelitian Sari et al. (2024), setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga tidak semua siswa dapat mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan metode yang diharapkan oleh guru. Agustin et al. (2023) menyatakan bahwa setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda dalam menerima materi pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu memilih dan menerapkan gaya belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa agar pembelajaran berlangsung lebih efektif. Pernyataan ini juga didukung oleh Hanifah et al. (2020) yang menyatakan bahwa perbedaan karakteristik dan gaya belajar siswa tersebut perlu dipahami oleh guru agar proses pembelajaran dapat dirancang dan dilaksanakan secara optimal. Pada penelitian ini, tidak dilaksanakannya proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa akan berdampak pada minat dan motivasi belajar siswa yang tidak meningkat secara signifikan.

Terakhir, faktor keempat adalah peran guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran. Nurhikmawati et al. (2024) mengungkapkan bahwa keberhasilan TGT bergantung pada kemampuan guru menyesuaikan materi dengan karakteristik siswa, menciptakan kompetisi sportif, serta memberikan apresiasi tidak hanya kepada pemenang, tetapi juga kepada siswa yang berpartisipasi dan berusaha selama proses pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan TGT tidak hanya ditentukan oleh modelnya, tetapi juga oleh aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Penggunaan gaya mengajar yang kurang sesuai atau monoton dapat membuat siswa tidak nyaman dan menghambat perkembangan kemampuan mereka secara optimal (Purwaningsih & Nisa, 2023).

Aktivitas guru mencakup kemampuan mengelola kelas, memotivasi siswa, dan memfasilitasi diskusi, sedangkan aktivitas siswa tercermin dari keaktifan dalam bekerja sama, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas kelompok (Mira et al., 2025). Hal ini juga didukung oleh Amtiran (2025) yang menyatakan bahwa guru perlu memahami secara menyeluruh tahapan penerapan model TGT serta mempersiapkan materi dan media pembelajaran yang menarik agar pelaksanaannya dapat berlangsung secara optimal. Adapun Panjaitan & Hafizzah (2025) menyatakan bahwa guru perlu cerdas dan inovatif dalam memberikan dorongan agar siswa tetap semangat dan termotivasi, serta mampu menyampaikan materi dengan metode yang menyenangkan guna memicu minat belajar peserta didik.

Meskipun model TGT telah diterapkan sesuai sintaks pembelajaran, efektivitas pelaksanaannya kemungkinan belum optimal. Perancangan permainan, pelaksanaan turnamen, maupun pemberian penghargaan memerlukan keterampilan pengelolaan kelas yang baik agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif selama pembelajaran. Akibatnya, kompetisi yang tidak berjalan adil atau penghargaan yang hanya terfokus pada kelompok pemenang dapat menurunkan motivasi siswa yang kurang beruntung. Hal ini sejalan dengan temuan deskriptif bahwa *mean rank* motivasi kelas eksperimen (23,46) justru lebih rendah dibandingkan kelas kontrol (27,54), yang mengindikasikan bahwa model TGT belum mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan memotivasi bagi seluruh siswa.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT belum memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Hasil tersebut

berbeda dengan penelitian Sya'adah et al. (2023) yang melaporkan adanya perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Selain itu, Handayani (2022) juga menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Perbedaan temuan tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas model TGT dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti karakteristik siswa, kesiapan guru dalam menerapkan sintaks pembelajaran, alokasi waktu, serta kondisi pembelajaran.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan minat dan motivasi belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pengukuran panjang dan berat. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain model TGT masih tergolong baru bagi siswa kelas III sehingga mereka belum terbiasa dengan suasana belajar kooperatif, jam pembelajaran yang singkat, karakteristik perkembangan siswa kelas rendah, serta peran guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran yang belum optimal. Berdasarkan temuan tersebut, penerapan model TGT perlu didukung dengan durasi perlakuan yang lebih panjang serta kesiapan guru yang lebih matang dalam mengelola aktivitas kelompok dan turnamen, agar potensi model ini dapat tercapai secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, T. A., Rakhman, P. A., & Cipta, N. H. (2023). Strategi Guru dalam Menghadapi Karakteristik Peserta Didik yang Berbeda-beda Melalui Pemanfaatan Gaya Belajar di Sekolah Dasar Cilegon II. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1144-1150.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2021). Analisis Penerapan Model TGT (Teams , Games And Tournament) terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences (FJAS)*, 1(1), 47-56.
- Amtiran, Y. (2025). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA ) Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Team Games Tournament ( TGT ) di Kelas III SD GMT Nenu. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 89-100.
- Anindyana, K., Daryanto, J., & Kurniawan, S. B. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v9i2.74728>
- Anitra, R. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 8-12.



- Anshari, M. N. A. (2024). Pengembangan Kemampuan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Terhadap Psikologi Belajar Anak. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 1(1), 2024.
- Aqida, D. S. (2023). Penggunaan Metode Number Head Together (NHT) dalam meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Materi Pengukuran Siswa Kelas III di SD Swasta Pekalongan. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 67-80.
- Aristiantika, R., & Widiono, A. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dan Penanganannya pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Al-Islam Pengkol Jepara. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 14970-14979.
- Assoim, H. I., & Sukriadi. (2025). Pengaruh Model PBL (Problem Based Learning) Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Materi KUDBAL Siswa Kelas VI SDN 15 Samarinda Ulu. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1391-1399.
- Fatmawati, Wulandari, A., Putri, S. D., Hasibuan, A. M., & Yusrizal. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 5(3), 18-28.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61-68.
- Guci, A. A., & Kirana, C. (2025). Peran Guru sebagai Motivator dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Negeri 012 Minas Barat. *Journal of Sustainable Education (JOSE)*, 2(2), 60-75.
- Guswindrayani, D., Najuba, N., Rahmawati, R. P., & Rahmad, C. (2025). Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) Berbasis LKPD Digital Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di SD Djama'atul Ichwan Surakarta pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pengukuran Panjang dan Berat pada Tahun Ajaran 2024/2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 253-259.
- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100-107.
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Manazhim*, 2(1), 105-117.
- Hartanto, & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( TGT ). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(03), 3244-3252.
- Herningtyasari, G., & Himawati, U. (2022). Efektivitas Team Games Tournament (TGT) dengan Quick And Smart terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Things In The Classroom. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 13(2), 144-158.



- Intan, D. N., Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2022). Strategi Guru untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3302-3313.
- Khasanah, S. N., Sukirman, S., & Aswar, N. (2024). Implementasi Model Teams Games Tournaments dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Konsepsi*, 14(1), 36-53.
- Khumasi, K. K. N., Fadhilah, N., Putri, S. M., Hikmah, A. D. N., Nuraeni, E., & Winandika, G. (2025). Analisis Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 2(3), 307-321.
- Laa, N., Winata, H., & Meilani, R. I. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division terhadap Minat Belajar Siswa (The Effect of Cooperative Learning-student Teams Achievement Division Type on Students ' Learning Interest ). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 139-148.
- Larasati, T. S., & Widiarto, T. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *Janacitta*, 7(1), 11-19.
- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69-81.
- Lestari, P., Yohana, C., & Adha, M. A. (2023). Pengaruh Fasilitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran HUMAS kelas XI OTKP di SMKN Jakarta Barat. *Jurnal Media Administrasi*, 8(1), 35-47.
- Lewi, N., Sukriadi, Arafah, A. A., Muhlis, Septika, H. D., & Haerani, R. P. R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 004 Samarinda Ilir. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(3), 1085-1092.
- Margareta, E., & Manalu, S. I. Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship*, 1(3), 24-33.
- Mayangsari, A., & Amin, A. (2026). Penerapan Metode Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Pengukuran Kelas III SDN Mulyasari 1. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 5(4), 215-223.
- Mira, Muhlis, Arafah, A. A., Hidayat, T., & Sopyan, M. (2025). Mengimplementasikan Pembelajaran Matematika dengan Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Metode Permainan Tradisional Lego pada Siswa Kelas IV C SDN 009 Sungai Kunjang. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(2), 1249-1253.



- Mulyadi, K., & Ratnaningsih, N. (2022). Analisis Pencapaian dan Kendala Penerapan Problem Based Learning pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 37-46.
- Musdalifah. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 2(1), 47-66.
- Nissa, S. F., & Haryanto, A. (2020). Implementasi Pembelajaran Tatap Muka di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 8(2), 402-409.
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal on Education*, 05(02), 5110-5118.
- Nurhaswinda, & Parisu, C. Z. L. (2025). Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar dan Solusinya. *Jurnal Pendidikan Multidisplin*, 1(1), 50-58.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35-41.
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 328-343.
- Prabandani, R. O., Sumadiningrat, E., & Kurniawan, E. Y. (2022). Minat Belajar Menyanyi Siswa pada Pembelajaran Seni Budaya Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(4), 995-1017.
- Purwaningsih, S., & Nisa, A. F. (2023). Perbedaan Kebutuhan Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah Berdasarkan Karakteristik Siswa. *Prosiding Dewantara Seminar Nasional Pendidikan*, 1(02).
- Rahmah, M., Oktaviani, I. P., & Ermawati, D. (2024). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Materi Pengukuran Pada Siswa Kelas III Di SD Negeri Langgenharjo 01. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Kebumihan dan Angkasa*, 2(5), 155-170.
- Rakasiwi, E. N., Fajriani, Baharuddin, & Hadjar, I. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bilangan Berpangkat di Kelas VII SMP Negeri 21 Palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako (JEPMT)*, 13(433-442).
- Rizqiya, F. A., Winata, F. I., Lutfiyah, I., Setiyo, M. D. J., Rohmah, Z. M., Zannuba Zulfa, & Asitah, N. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi: Kombinasi Intrinsik dan Ekstrinsik untuk Kesuksesan Akademis. *Nusantara Educational Review*, 3(1), 62-68.
- Sandra, E., Theresia, M., & Nurbaiti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1



- Padangsidimpuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22-28.
- Sari, D. E. P., Maryono, & Putri, A. G. E. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pengukuran Panjang dan Berat Siswa Kelas III di SDN 80/I Muara Bulian. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(12), 13823-13833.
- Sari, M., Oktafia, M., & Ningsih, F. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 101-112.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37.
- Setiyamara, S., Sari, F. A., Pangadongan, F. V., Sukriadi, S., & Aldince, M. G. (2026). Implementation of the SAVI learning model in improving students' critical thinking abilities in elementary schools. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 12(1), 156-171.
- Siagian, H., Pangaribuan, J. J., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1363-1368.
- Sumandya, I. W., & Saraswandewi, K. G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizwhizzer terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 14(1), 26139677. <https://unma.ac.id/jurnal/index.php/th/article/download/4928/2804>
- Suseno, W., Yuwono, I., & Muhsetyo, G. (2017). Peningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan Pembelajaran Kooperatif TGT. *Pendidikan*, 2(10), 1298-1307.
- Suwandi, F. P. E., Rahmaningrum, K. K., Mulyosari, E. T., Mulyantoro, P., Sari, Y. I., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten terhadap Minat Belajar Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1, 57-66.
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH)*, 3(6), 488-493.
- Sya'adah, U., Sutrisno, & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament ( TGT ) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147-158.
- Triviani, L., Utami, N. R. R., & Rachman, B. (2025). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pengukuran Panjang dan Berat pada Pelajaran Matematika Kelas III di SDN Mojo 2 Bringin. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 380-392.



- Ulum, M. N. (2022). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Karangtengah Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora. *Jurnal Pedagogy*, 15(1), 138-149.
- Unaenah, E., Rafidah, A. R., Tsabitah, J. F., & Septia, N. (2023). Pembelajaran Matematika tentang Pengukuran Waktu, Panjang dan Berat di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 199-205.
- Wardana, A., Sari, F. A., Sukriadi, S., Pangadongan, F. V., & Priyambodo, M. D. M. (2026). The effect of anxiety and learning motivation on the mathematics learning outcomes of elementary school students. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika*, 12(1), 99-111.
- Yulawati, 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>
- Zebua, E., & Harefa, A. T. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Blended learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 251-262.

