



Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournamen (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dan Pilar Anti Kekerasan

Oleh:

A. Wahid Hasyim^{1*}, Nuril Mufidah², Hikmatul Faizah Muyassaroh³

¹Jurusan Tadris Matematika FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

²Jurusan Pendidikan Bahasa Arab FITK FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

³MAN Kota Pasuruan

^{1*}220108110023@student.uin-malang.ac.id

²nurilmufidah86@uin-malang.ac.id

³hikmahfm11@gmail.com

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika dan siswa kelas X-G MAN Kota Pasuruan pada materi statistika melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam empat siklus dengan submateri Penyajian Data, Ukuran Pemusatan Data, Ukuran Letak Data, dan Ukuran Penyebaran Data. Instrumen yang digunakan meliputi angket minat belajar, observasi, dan dokumentasi. Indikator minat belajar mengacu pada teori Slameto (2010), yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dari 55% pada pra-siklus menjadi 87% pada siklus IV. Dengan demikian, model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan secara tidak langsung dapat digunakan dalam menanamkan nilai-nilai karakter positif yang sejalan dengan pilar anti kekerasan, seperti pengendalian emosi, sikap toleransi, empati, sportivitas, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara damai sehingga dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam materi Statistika pada Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: Teams Games Tournament, Minat Belajar, Statistika, Kurikulum Merdeka.

Abstract — This study aims to increase the mathematics learning interest of Grade X-G students at MAN Kota Pasuruan in the topic of statistics through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in four cycles, covering the subtopics of Data Presentation, Measures of Central Tendency, Measures of Position, and Measures of Dispersion. The instruments used included a learning interest questionnaire, observation sheets, and documentation. The indicators of learning interest refer to Slameto's theory (2010), which includes feelings of enjoyment, interest, acceptance, and involvement. The results showed an increase in students' learning interest from 55% in the pre-cycle to 87% in the fourth cycle. Thus, the TGT model has proven effective in enhancing students' interest in learning and can indirectly foster positive character values aligned with anti-violence principles, such as emotional regulation, tolerance, empathy, sportsmanship, and peaceful conflict resolution. Therefore, TGT can serve as an innovative alternative learning strategy for teaching statistics within the Merdeka Curriculum.

Keywords: Teams Games Tournament, Learning Interest, Statistics, Merdeka Curriculum.

Pendahuluan

Pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam merespons masalah merupakan salah satu sasaran utama dalam pendidikan matematika (Marni & Pasaribu, 2021). Matematika tidak hanya dipelajari sebagai disiplin ilmu yang terpisah, tetapi juga sebagai landasan untuk memahami cabang-cabang ilmu lainnya. Dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan berpikir matematis sangat bermanfaat dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian

berbagai masalah nyata. Oleh sebab itu, pengajaran matematika seharusnya diarahkan tidak hanya pada pencapaian kognitif, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pendidik dituntut untuk dapat merancang strategi pengajaran yang mendorong siswa untuk berpikir aktif dan mandiri.

Prinsip-prinsip dasar matematika merupakan fondasi yang krusial untuk penguasaan berbagai ilmu lainnya seperti fisika, kimia, ekonomi, bahkan teknologi (Husnaidah, Hrp, & Sofiyah, 2024). Saat

siswa dapat memahami matematika dengan baik, mereka akan lebih mudah untuk mengikuti dan memahami pelajaran lain yang bersifat kuantitatif. Penguatan pemahaman konsep sejak awal sangat penting agar siswa tidak hanya mengingat rumus, tetapi juga dapat menerapkannya dalam konteks yang sesuai. Untuk mencapai tujuan itu, diperlukan pembelajaran yang terstruktur, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu bidang matematika yang memiliki peran penting dalam kehidupan dan mengharuskan penerapan konsep secara langsung adalah statistika.

Statistika memberikan kemampuan kepada siswa untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, serta menarik kesimpulan dari data yang ada (Mulyan, Wahyuningsih, Murtiyasai, & Setyaningsih, 2024). Di era digital yang kaya informasi seperti sekarang, keterampilan dalam memahami dan menafsirkan data menjadi sangat vital. Literasi data telah menjadi bagian integral dari keterampilan hidup di abad ke-21. Oleh sebab itu, pembelajaran statistika tidak hanya penting secara akademis, tetapi juga sangat relevan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pemahaman statistik, siswa mampu berpikir kritis dan membuat keputusan secara rasional berdasar data yang ada.

Kurikulum Merdeka yang mulai diimplementasikan di berbagai tingkat pendidikan di Indonesia, termasuk di SMA/MA, menempatkan materi Statistika sebagai elemen krusial dalam kerangka pembelajaran matematika. Materi statistika dalam kurikulum ini dirancang agar lebih kontekstual, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan serta tantangan abad ke-21. Secara umum, materi statistika dalam Kurikulum Merdeka mencakup empat subpokok bahasan, yakni Penyajian Data, Ukuran Pemusatan Data, Ukuran Letak Data, dan Ukuran Penyebaran Data. Keempat subtopik tersebut saling berhubungan dan dirancang untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan dalam mengolah serta menafsirkan data secara menyeluruh. Dengan struktur seperti ini, pembelajaran statistika diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi individu yang melek data dan memiliki kemampuan berpikir kuantitatif.

Namun dalam aplikasi nyata, proses belajar statistika sering tidak berjalan sesuai harapan. Banyak siswa mengalami tantangan dalam memahami konsep-konsep statistika yang dianggap tidak konkret dan membingungkan (Ekawati dkk., 2023). Materi yang melibatkan angka, perhitungan, dan pengolahan data dalam bentuk tabel atau grafik sering kali membuat siswa merasakan tekanan. Hal ini mengakibatkan

rendahnya keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran. Minimnya variasi dalam metode penyampaian materi juga berkontribusi pada perburukan situasi ini. Akibatnya, pembelajaran terasa monoton dan tidak menarik bagi sebagian besar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di kelas X-G MAN Kota Pasuruan, diketahui bahwa minat belajar siswa terhadap materi Statistika masih tergolong rendah. Banyak siswa beranggapan bahwa materi ini membosankan, sulit dimengerti, dan kurang aplikatif jika dibandingkan dengan materi matematika lainnya. Ciri-ciri dari rendahnya minat ini terlihat pada rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi, kurangnya minat terhadap tugas-tugas statistik, serta hasil tes formatif yang diberikan guru yang juga rendah. Beberapa siswa bahkan menunjukkan sikap acuh tak acuh saat proses pembelajaran berlangsung. Situasi ini menjadi perhatian yang sangat serius, karena minat belajar merupakan faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Minat belajar menjadi faktor penting dalam pendidikan, khususnya dalam meraih tujuan pembelajaran (Pramita, 2024). Minat untuk belajar adalah motivasi psikologis yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Yanizon dan Purba (2017), minat yang kuat akan memicu rasa ingin tahu, ketekunan, dan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menimbulkan sikap pasif, mudah bosan, dan keengganan dalam menyelesaikan tugas. Jika kondisi ini dibiarkan, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan optimal. Oleh sebab itu, krusial bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Salah satu strategi yang diyakini mampu mengatasi rendahnya minat belajar adalah model pembelajaran kooperatif jenis Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT adalah bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja tim dan turnamen, di mana siswa mengikuti permainan akademik bersama anggota tim lainnya untuk mengumpulkan poin yang akan menambah skor tim (Isrok'atun & Amelia, 2018). Model ini merupakan gabungan antara kerja dalam kelompok dan permainan edukatif yang sifatnya kompetitif. TGT memberikan peluang kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif sekaligus merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang (Nurhaedah, Sahabuddin, & Mutmainnah, 2022). Dengan

adanya elemen permainan dan persaingan, siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan merasalebih bertanggung jawab atas pekerjaan kelompoknya. TGT juga mendorong siswa untuk berpikir analitis saat menyelesaikan masalah yang disajikan dalam bentuk permainan.

Penerapan model TGT dalam proses belajar Statistika dilakukan melalui beberapa langkah, antara lain: pembentukan kelompok belajar yang beragam, penyampaian materi oleh pengajar, diskusi dalam kelompok, pelaksanaan permainan/kuis, dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang unggul. Pengajar dapat merancang pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam wujud permainan pendidikan seperti kompetisi soal pilihan ganda, teka-teki statistik, atau simulasi pengolahan data yang sederhana (Avia et al., 2024; Pratiwi & Sukanti, 2018). Melalui aktivitas ini, siswa diharuskan untuk saling berkolaborasi, membahas jawaban, serta saling bantu untuk meraih hasil optimal. Aktivitas ini tidak hanya memperbesar minat dan antusiasme belajar siswa, tetapi juga melatih kolaborasi, sporting spirit, and communication skills (Salsabila & Setyaningrum, 2019).

Dalam lingkungan pembelajaran yang mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, model Teams Games Tournamen (TGT) sangat sesuai karena mendukung prinsip pembelajaran yang berfokus pada siswa. Siswa tidak hanya bertindak sebagai penerima informasi, tetapi juga berperan secara aktif dalam proses pembentukan pengetahuan mereka sendiri. Suasana belajar yang interaktif, dinamis, dan kolaboratif akan mendorong peserta didik untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, mereka juga diajak untuk lebih merenungkan proses belajar yang mereka alami. Penerapan Teams Games Tournamen (TGT), yang mencakup langkah-langkah persiapan, penyampaian materi, permainan kelompok, dan evaluasi, diharapkan minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan kompetitif (Randi, 2024; Teladaningsih et al., 2019). Hasil dari studi sebelumnya mendukung bahwa model Teams Games Tournamen (TGT) berkontribusi signifikan tidak hanya pada pemahaman materi, tetapi juga memperkuat keterampilan kolaborasi antar siswa, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja (Teranikha et al., 2024; Armin & Astuti, 2021). Dengan demikian, penerapan Teams Games Tournamen (TGT) tidak hanya berpengaruh pada peningkatan

minat belajar, tetapi juga terhadap mutu pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan konteks tersebut, peneliti mengembangkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guna mengatasi masalah kurangnya minat belajar siswa kelas X-G MAN Kota Pasuruan terhadap materi Statistika. Penelitian ini diarahkan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa. Rancangan PTK akan dilaksanakan dalam empat siklus, yang masing-masing mencakup subtopik statistika: Penyajian Data, Ukuran Pemusatan Data, Ukuran Letak Data, dan Ukuran Penyebaran Data. Setiap siklus terdiri dari fase perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang akan dilaksanakan secara terencana. Penilaian terhadap ketertarikan belajar siswa dilakukan melalui kuesioner, pengamatan, dan pencatatan aktivitas belajar.

Melalui dinamika permainan dan kompetisi yang sehat, siswa tidak hanya terdorong untuk aktif belajar, tetapi juga belajar bekerja sama, menghargai perbedaan, dan menyelesaikan konflik secara damai. Lebih dari sekadar meningkatkan minat belajar, implementasi TGT juga memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai-nilai anti kekerasan. Ketika siswa terbiasa berinteraksi dalam suasana yang positif dan suportif, mereka belajar untuk menghindari tindakan agresif, menghormati teman sebaya, dan membangun empati. Menurut Hidayah dan Sari, penerapan TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa, sejalan dengan usaha menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif tanpa kekerasan (Hidayah & Sari, 2020). Selain itu, penelitian oleh Zafi menegaskan bahwa pendidikan anti kekerasan, dikombinasikan dengan metode pembelajaran interaktif, dapat memperkuat hubungan antar siswa dan guru, meningkatkan rasa aman di lingkungan sekolah (Zafi, 2024). Oleh karena itu, penerapan model TGT menjadi sangat relevan dalam membangun budaya sekolah yang inklusif, aman, dan ramah anak.

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament dalam meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memperkuat pilar anti kekerasan di lingkungan sekolah. Fokus kajian mencakup efektivitas strategi TGT dalam membangun keterlibatan siswa secara aktif serta kontribusinya terhadap pembentukan sikap sosial yang konstruktif.

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan aplikatif

dalam proses belajar matematika. Diharapkan juga hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi para guru dalam mengatasi rendahnya minat belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan menantang. Dengan penerapan TGT, siswa tidak hanya menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran statistika, tetapi juga dapat mengembangkan kompetensi sosial, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir logis mereka. Pada akhirnya, penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kurikulum dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar. Ini sejalan dengan upaya mencapai tujuan pendidikan nasional dalam membentuk peserta didik yang cerdas, kreatif, kolaboratif, dan berkarakter.

Metode

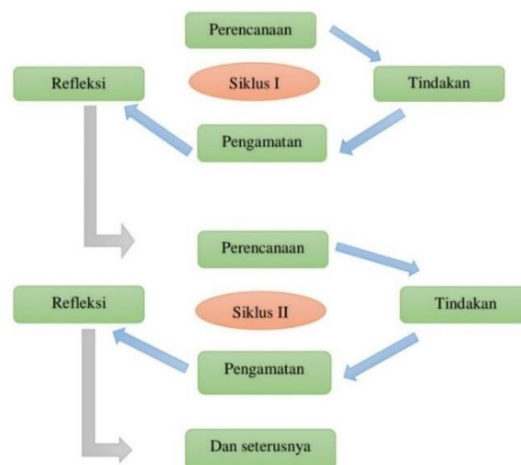
Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang ditujukan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran Turnamen Permainan Tim (TGT). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif diterapkan untuk menggambarkan proses dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, sedangkan pendekatan kuantitatif diterapkan untuk menganalisis data dari angket minat belajar siswa sebelum dan setelah penerapan tindakan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-G MAN Kota Pasuruan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Jumlah siswa dalam kelas tersebut sebanyak 35 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan. Lokasi penelitian ini berada di MAN Kota Pasuruan, Jawa Timur, yang merupakan salah satu madrasah aliyah yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses

pembelajarannya. Penelitian ini dilakukan selama semester genap dengan mengikuti jadwal pembelajaran matematika yang berlaku.

Prosedur penelitian yang digunakan mengacu pada Konseptualisasi penelitian tindakankelas oleh Kurt Lewin (Kunandar, 2008)) mengusulkan sebuah model yang terdiri dari empat langkah yang berurutan dan berkesinambungan: tahap perencanaan (planning), tahap pelaksanaan tindakan (acting), tahap pengamatan (observing), dan tahap refleksi (reflecting) (Kunandar, 2008). Dalam fase perencanaan, peneliti mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berlandaskan model TGT, mempersiapkan lembar observasi, dan kuesioner tentang minat belajar, dan perangkat pendidikan yang mendukung proses belajar yang interaktif. Pada fase pelaksanaan tindakan, model TGT diterapkan dalam pembelajaran matematika dengan menekankan pada satu submateri Statistika di setiap siklus. Tahap pengamatan dilakukan untuk memantau aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Sementara itu, pada tahap refleksi, peneliti melakukan analisis terhadap hasil yang dicapai untuk mengidentifikasi perbaikan tindakan di siklus yang akan datang. Submateri Statistika yang diajarkan mencakup Penyajian Data pada siklus I, Ukuran Pemusatan Data pada siklus II, Ukuran Letak Data pada siklus III, dan Ukuran Penyebaran Data pada siklus IV.

Instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup kuesioner minat belajar peserta didik, lembar observasi perilaku siswa, lembar observasi tindakan guru, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran. Angket minat belajar dimanfaatkan untuk menilai pergeseran minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT. Menurut Slameto



Bagan 1 Model PTK sesuai Kurt Lewin dalam (Mira, Nuhamara, Bima, Taunu, & Ndakularak, 2024)

(2010) minat belajar dapat dikenali melalui beberapa tanda, yaitu adanya perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kertas observasi kegiatan siswa dan pengajar digunakan untuk mencatat partisipasi siswa serta keberhasilan penerapan metode pengajaran di kelas. Dokumentasi seperti foto-foto aktivitas belajar, catatan lapangan, dan hasil karya siswa dihimpun untuk memperkuat data observasi dan survei.

Pengumpulan informasi dilakukan melalui metode observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama berlangsungnya proses belajar untuk mengamati partisipasi dan keaktifan siswa. Kuesioner diserahkan kepada siswa sebelum pelaksanaan tindakan (pra-siklus) dan setelah setiap siklus pembelajaran untuk mengetahui adanya perubahan minat belajar siswa. Dokumentasi dipakai sebagai

bukti fisik yang menunjukkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis TGT.

Teknik analisis data dalam studi ini dilaksanakan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang sederhana. Data dari formulir observasi dianalisis secara kualitatif dengan menggambarkan kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran. Sementara itu, data dari kuesioner dianalisis secara kuantitatif untuk menghitung persentase peningkatan ketertarikan siswa dalam belajar dengan menggunakan rumus:

$$P_{mbs} = \frac{m}{M} \times 100\%$$

Keterangan:

- P_{mbs} = persentase minat belajar siswa
- m = jumlah skor minat siswa
- M = jumlah skor minat maksimal
- Dengan tingkat kriteria seperti table di bawah ini

Tabel 1. Kriteria Minat Belajar

Persentase Minat Belajar	Kategori Keaktifan
$80\% < P_{mbs} \leq 100\%$	Sangat Tinggi
$60\% < P_{mbs} \leq 80\%$	Tinggi
$40\% < P_{mbs} \leq 60\%$	Cukup
$20\% < P_{mbs} \leq 40\%$	Kurang
$P_{mbs} \leq 20\%$	Sangat Kurang

Menurut Suyitno (2004:73)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam empat siklus untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X MAN Kota Pasuruan pada materi Statistika melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Setiap siklus

dilaksanakan dengan mengikuti tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Fokus masing-masing siklus adalah pada satu subbab materi statistika, yaitu Penyajian Data, Ukuran Pemusatan Data, Ukuran Letak Data, dan Ukuran Penyebaran Data.

Tabel 2. Siklus I (Materi Penyajian Data)

Indikator Minat	Rata-Rata Skor indikator	Persentase Seluruh Indikator
Perasaan Senang	101.5	72%
Ketertarikan	101.25	
Penerimaan	95.5	
Keterlibatan	103.25	

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran difokuskan pada subbab Penyajian Data, yang merupakan bagian awal dari materi Statistika. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mulai diterapkan dengan menyesuaikan kondisi kelas dan karakteristik siswa. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme saat dikenalkan dengan model ini. Suasana pembelajaran tampak lebih hidup dibandingkan dengan model konvensional sebelumnya. Namun demikian, masih ditemukan beberapa siswa yang cenderung pasif, terutama dalam hal mengajukan pertanyaan dan ikut serta

dalam diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan awal TGT belum sepenuhnya merata dalam meningkatkan partisipasi seluruh siswa di kelas. Perlu dilakukan penyesuaian lanjutan pada desain turnamen dan dinamika kelompok agar siswa yang lebih pendiam atau kurang percaya diri dapat ikut terlibat secara aktif.

Hasil pengukuran minat belajar melalui angket menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Rata-rata skor indikator perasaan senang mencapai 101,5, ketertarikan 101,25, penerimaan 95,5, dan keterlibatan 103,25. Secara keseluruhan, persentase minat belajar siswa

meningkat menjadi 72%, dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan yaitu sebesar 55%. Ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT mulai berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, khususnya dalam hal membangun suasana belajar yang menyenangkan. Meskipun demikian, refleksi dari siklus I mengindikasikan bahwa perlu adanya peningkatan dalam aspek pengelolaan turnamen, pemberian motivasi yang lebih intens, serta pembinaan kerja sama dalam kelompok, agar pelaksanaan TGT di siklus berikutnya dapat menghasilkan hasil yang lebih optimal.

Tabel 3. Siklus II (Materi Ukuran Pemusatan Data)

Indikator Minat	Rata-Rata Skor Indikator	Persentase Seluruh Indikator
Perasaan Senang	105.75	75%
Ketertarikan	105	
Penerimaan	104	
Keterlibatan	106.5	

Pada siklus II, fokus pembelajaran diarahkan pada subbab Ukuran Pemusatan Data yang mencakup konsep rata-rata, median, dan modus. Berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya, perbaikan tindakan dilakukan dalam bentuk pemberian petunjuk teknis yang lebih rinci terkait pelaksanaan turnamen, serta pemberian penghargaan sederhana bagi kelompok yang berhasil memperoleh skor tertinggi. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan memperjelas alur kegiatan pembelajaran kooperatif berbasis TGT. Dengan adanya pedoman yang lebih terstruktur dan penghargaan sebagai bentuk penguatan positif, suasana pembelajaran menjadi lebih kompetitif namun tetap menyenangkan. Siswa mulai menunjukkan kesiapan yang lebih baik dalam menghadapi tantangan turnamen, baik dalam memahami materi maupun bekerja sama dalam kelompok.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi dan keterlibatan siswa, khususnya dalam diskusi kelompok dan sesi tanya jawab. Semakin banyak siswa yang berani menjawab pertanyaan serta aktif

Dalam konteks pilar anti kekerasan, kegiatan pembelajaran pada siklus ini mulai mengembangkan kesadaran diri dan pengendalian emosi, terutama saat siswa harus menahan diri untuk mendengarkan pendapat anggota kelompok lain. Guru juga memberikan arahan tentang pentingnya saling menghargai dan tidak mencemooh teman yang belum memahami materi. Ini menjadi langkah awal dalam membangun suasana pembelajaran yang aman, ramah, dan bebas dari kekerasan verbal.

memberikan kontribusi dalam timnya. Hal ini selaras dengan hasil angket minat belajar yang menunjukkan peningkatan pada semua indikator. Rata-rata skor indikator Perasaan Senang mencapai 105,75, Ketertarikan sebesar 105, Penerimaan mencapai 104, dan Keterlibatan mencapai 106,5. Secara keseluruhan, minat belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi 75%, lebih tinggi dibandingkan siklus sebelumnya yaitu 72%. Selain itu, antusiasme siswa dalam mengikuti turnamen juga meningkat, menunjukkan bahwa penerapan TGT yang lebih terarah mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendorong keaktifan belajar siswa secara menyeluruh.

Terkait pilar anti kekerasan, pembelajaran menumbuhkan nilai toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan. Siswa mulai belajar menerima kekuatan dan kelemahan masing-masing anggota kelompok. Saat diskusi dan turnamen berlangsung, guru menekankan pentingnya menghindari kata-kata kasar dan membangun komunikasi yang positif. Hal ini memperkuat nilai anti kekerasan melalui kebiasaan bekerja sama tanpa konflik

Tabel 4. Siklus III (Materi Ukuran Letak Data)

Indikator Minat	rata-rata skor indikator	Persentase Seluruh Indikator
Perasaan Senang	114.75	81%
Ketertarikan	111.75	
Penerimaan	114.25	
Keterlibatan	113	

Pada siklus III, kegiatan pembelajaran difokuskan pada subbab Ukuran Letak Data, yang

mencakup materi kuartil, desil, dan persentil. Berdasarkan evaluasi dari siklus II, dilakukan

perbaikan strategi dengan cara menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan rata-rata tiap kelompok. Tujuannya adalah agar semua kelompok dapat mengikuti kompetisi dengan lebih seimbang, sehingga siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah tetap merasa percaya diri dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Langkah ini juga diharapkan dapat meningkatkan rasa kebersamaan antar anggota kelompok dalam menghadapi tantangan selama turnamen. Dalam pelaksanaannya, guru juga memberikan penguatan berupa umpan balik positif dan mengatur waktu permainan dengan lebih efisien untuk menjaga fokus siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa menunjukkan keterlibatan aktif, baik dalam diskusi kelompok, pengerjaan soal, maupun saat berlangsungnya sesi turnamen. Interaksi antar siswa tampak semakin dinamis, ditandai dengan munculnya inisiatif untuk saling membantu dan berkolaborasi dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Hal ini tercermin dari skor angket minat

belajar yang mengalami peningkatan signifikan. Rata-rata skor untuk indikator Perasaan Senang mencapai 114,75, Ketertarikan sebesar 111,75, Penerimaan mencapai 114,25, dan Keterlibatan sebesar 113. Secara keseluruhan, minat belajar siswa meningkat menjadi 81%, menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang terus disempurnakan semakin efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendukung keterlibatan aktif seluruh siswa.

Dari sisi pilar anti kekerasan, terjadi peningkatan empati dan kepedulian antar siswa. Mereka mulai menunjukkan inisiatif membantu teman dalam kelompok, baik dalam memahami materi maupun menyelesaikan soal. Guru memberikan contoh cara memberikan umpan balik yang membangun tanpa menyakiti perasaan. Interaksi yang didorong oleh empati ini menekan potensi munculnya perilaku intimidatif atau mengejek, yang sering menjadi akar kekerasan di lingkungan belajar.

Tabel 5. Siklus IV (Materi Ukuran Penyebaran Data)

Indikator Minat	Rata-Rata Skor Indikator	Persentase Seluruh Indikator
Perasaan Senang	122.5	87%
Ketertarikan	119.25	
Penerimaan	120	
Keterlibatan	124	

Siklus IV merupakan tahap pelaksanaan tindakan terakhir dalam penelitian ini dan difokuskan pada pembelajaran subbab Ukuran Penyebaran Data, yang mencakup jangkauan, simpangan kuartil, dan simpangan baku. Pada siklus ini, berbagai perbaikan yang telah dilakukan pada siklus-siklus sebelumnya diterapkan secara lebih menyeluruh, baik dari segi teknis pelaksanaan turnamen, pembagian kelompok yang lebih seimbang, maupun pemberian instruksi dan penguatan secara tepat. Guru juga memberikan peran yang lebih besar kepada siswa untuk mengatur strategi kelompok, sehingga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepemimpinan. Dengan dukungan suasana kelas yang sudah terbiasa dengan model pembelajaran TGT, kegiatan belajar berjalan lebih lancar, terstruktur, dan interaktif. Antusiasme siswa semakin terlihat sejak awal pembelajaran hingga sesi turnamen, menunjukkan bahwa pendekatan yang diterapkan mulai mencapai efektivitas optimal.

Berdasarkan hasil observasi, hampir seluruh siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam seluruh

tahapan pembelajaran. Mereka tidak hanya aktif berdiskusi dalam kelompok, tetapi juga berani menyampaikan pendapat di depan kelas, menjawab pertanyaan, dan menunjukkan sportivitas tinggi selama kompetisi. Perubahan perilaku belajar ini sejalan dengan hasil angket minat belajar yang mencerminkan peningkatan signifikan, yaitu mencapai 87%. Angka ini menunjukkan lonjakan minat belajar yang sangat tinggi dibandingkan kondisi awal sebelum tindakan. Secara umum, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Hasil pada siklus IV memperkuat kesimpulan bahwa model ini efektif diterapkan secara berkelanjutan, khususnya dalam materi-materi yang sering dianggap sulit seperti statistika.

Pada siklus IV, strategi pembelajaran semakin matang. Siswa diberi peran lebih dalam mengatur strategi kelompok, dan kegiatan berlangsung dengan lancar. Dalam konteks pilar anti kekerasan, siswa mulai menerapkan cara menyelesaikan

konflik secara damai. Ketika terjadi perbedaan pendapat dalam tim, mereka belajar menyampaikan ide tanpa memaksakan kehendak. Peran kepemimpinan juga terbentuk secara alami, dengan siswa yang mampu menjadi penengah dan memberi motivasi positif bagi teman-temannya. Dengan demikian, model TGT turut membentuk lingkungan belajar yang inklusif, adil, dan terbebas dari kekerasan fisik maupun psikologis.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam empat siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X MAN Kota Pasuruan pada materi Statistika. Pada awal pelaksanaan, minat belajar siswa berada pada tingkat yang rendah, ditunjukkan oleh partisipasi yang minim, ketidaktertarikan dalam mengikuti kegiatan kelas, serta kurangnya antusiasme dalam memahami materi. Siswa cenderung pasif dalam diskusi, tidak terlibat secara aktif dalam kerja kelompok, dan tampak enggan untuk menyampaikan pendapat atau bertanya. Namun, setelah penerapan model TGT secara bertahap selama empat siklus, terjadi peningkatan yang nyata dalam keterlibatan siswa, baik secara kognitif maupun afektif. Siswa mulai menunjukkan rasa ingin tahu, berani berinteraksi, serta menunjukkan sikap positif dalam menghadapi tantangan yang diberikan selama pembelajaran. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perubahan sikap dan perilaku belajar siswa, terutama dalam membangun motivasi intrinsik dan keaktifan dalam proses pembelajaran matematika.

Model pembelajaran TGT memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Unsur kompetisi yang sehat melalui kegiatan turnamen mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan tertantang dalam memahami materi yang diberikan. Selain itu, kerja sama dalam kelompok

mendorong terbentuknya interaksi sosial yang positif antar siswa, memperkuat rasa tanggung jawab dan solidaritas dalam tim. Permainan yang disisipkan dalam proses pembelajaran menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, dinamis, dan jauh dari kesan monoton. Hal ini menjadi faktor penting dalam menarik perhatian siswa dan membangun keterlibatan mereka secara emosional.

Peningkatan minat belajar juga tercermin dari hasil angket yang menunjukkan kenaikan skor dari 55% pada kondisi awal (pra-siklus) menjadi 87% setelah tindakan pada siklus IV. Angka tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang signifikan dan konsisten.

Pembelajaran berbasis TGT mampu mendukung prinsip pembelajaran aktif yang menjadi landasan Kurikulum Merdeka. Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi mereka terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui diskusi, tanya jawab, kerja tim, dan partisipasi dalam turnamen. Aktivitas-aktivitas ini memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Statistika yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan. Selain itu, model TGT juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri, terbuka dalam komunikasi, dan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kolaboratif. Dengan demikian, penerapan TGT tidak hanya berdampak pada peningkatan minat belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan kompetensi sosial dan karakter siswa secara keseluruhan.

Lebih jauh lagi, pembelajaran TGT secara tidak langsung menanamkan nilai-nilai karakter positif, terutama pilar anti kekerasan. Sejak siklus pertama, siswa diarahkan untuk mengendalikan emosi dan menghargai perbedaan dalam kerja kelompok. Pada siklus-siklus berikutnya, terbentuk sikap toleransi, empati, kepedulian sosial, hingga kemampuan menyelesaikan konflik secara damai. Bahkan pada siklus terakhir, siswa menunjukkan



kepemimpinan positif dan sportivitas yang tinggi dalam turnamen. Dengan demikian, penerapan TGT tidak hanya berdampak pada peningkatan minat belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan kompetensi sosial, penguatan karakter, dan terciptanya budaya sekolah yang bebas dari kekerasan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama empat siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X MAN Kota Pasuruan pada materi Statistika. Pada awalnya, minat belajar siswa tergolong rendah, ditunjukkan dengan rendahnya partisipasi, kurangnya antusiasme, serta persepsi negatif terhadap materi Statistika. Namun, seiring diterapkannya model TGT secara bertahap, terjadi peningkatan yang signifikan dalam semua aspek indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan model TGT menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan melalui diskusi kelompok dan turnamen berbasis permainan akademik. Inovasi ini berhasil mengubah pola pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa (student-centered), sesuai dengan prinsip yang dianut dalam Kurikulum Merdeka. Hasil angket minat belajar menunjukkan peningkatan dari 55% pada pra-siklus menjadi 87% pada siklus IV. Selain itu, siswa menunjukkan perubahan perilaku positif, seperti meningkatnya keaktifan berdiskusi, keberanian mengemukakan pendapat, serta meningkatnya rasa tanggung jawab dan kerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama empat siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X MAN Kota Pasuruan pada materi Statistika. Pada awalnya, minat belajar siswa tergolong rendah, ditunjukkan dengan rendahnya partisipasi, kurangnya antusiasme, serta persepsi negatif terhadap materi Statistika. Namun, seiring diterapkannya model TGT secara bertahap, terjadi peningkatan yang signifikan dalam semua aspek indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan model TGT menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan melalui diskusi kelompok dan turnamen berbasis permainan akademik. Inovasi ini berhasil mengubah pola pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa (student-centered), sesuai dengan prinsip yang dianut dalam Kurikulum Merdeka. Hasil angket minat belajar menunjukkan peningkatan dari 55% pada pra-siklus menjadi 87% pada siklus IV. Selain itu, siswa menunjukkan perubahan perilaku positif, seperti meningkatnya keaktifan berdiskusi, keberanian mengemukakan pendapat, serta meningkatnya rasa tanggung jawab dan kerja sama dalam kelompok.

Dengan demikian, model Teams Games Tournament (TGT) dapat dijadikan sebagai strategi alternatif yang efektif dan aplikatif dalam pembelajaran matematika, khususnya untuk materi Statistika yang selama ini dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Selain itu, Penerapan Teams Games Tournament (TGT) secara tidak langsung dapat digunakan dalam menanamkan nilai-nilai karakter positif yang sejalan dengan pilar anti kekerasan, seperti pengendalian emosi, sikap toleransi, empati, sportivitas, dan kemampuan menyelesaikan konflik secara damai. Lingkungan pembelajaran yang diciptakan menjadi lebih aman, inklusif, dan bebas dari kekerasan fisik maupun verbal. Oleh karena itu, disarankan agar guru matematika dapat menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) secara berkelanjutan dan menyesuaikannya dengan karakteristik materi dan kondisi kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih bermakna serta mendukung terbentuknya budaya sekolah yang ramah dan bebas kekerasan.

Daftar Pustaka

- Armin, R. and Astuti, A. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas iv sd negeri 12 gu. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 178-18
<https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.455>
- Avia, E., Handayani, T., & Kristiono, N. (2024). Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ips menggunakan model pembelajaran teams game tournament (tgt) di sekolah menengah pertama. *PTK Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 475-486.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.407>

- Ekawati, B. N., Sarjana, K., Hayati, L., Soeprianto, H. (2023). Analisis Kemampuan Komunikasi Statistis di Tinjau dari Gender Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 22 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1185-1190
- Kunandar. 2008. Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Tindakan Kelas Profesi Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Husnaidah, M., Hrp, M. S., & Sofiyah, K. (2024). *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(12), 41-47.
- Hidayah dan Sari, "Application of cooperative learning type teams games tournament (TGT) to increase the student's activity," (2020) doi:10.1063/5.0000522
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). Modelmodel Pembelajaran Matematika. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Maharani, S., Yantoro, Khoirunnisa, & Putra, D. I. (2024). Konsentrasi dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(1), 229-236. Retrieved from <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/mp>
- Marni, & Pasaribu, L. H. (2021). Peningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1902-1910.
- Mira, A. S., Nuhamara, Y. T., Bima, S. A., Taunu, E. S., & Ndakularak, I. L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika di Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Menggunakan Model Discovery Learning. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 46-56.
- Mulyan, E. T., Wahyuningsih, S. D., Murtiyasai, B., & Setyaningsih, N. (2024). Penerapan Pembelajaran Aktif Berbasis Proyek Dalam Mengajarkan Konsep Statistika di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 337-350.
- Nurhaedah, Sahabuddin, S., & Mutmainnah, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 290-305.
- Pramita, A. R. (2024). Permasalahan Dalam Pembelajaran Kurangnya Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 2(3).
- Pratiwi, N. and Sukanti, S. (2018). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20171>
- Randi, R. (2024). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) terhadap hasil belajar ppkn peserta didik kelas x ipa 1 sma negeri 3 pontianak. *Satya Widya*, 39(2), 87-96. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p87-96>
- Salsabila, N. and Setyaningrum, W. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis game: statistics in arctic. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 1(1), 13-25. <https://doi.org/10.29303/jm.v1i1.1248>
- Slameto. (2010). Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta
- Sianipar, T. (2025). Penerapan Model Kooperatif TGT pada Mata Pelajaran Agama Islam untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama dalam Diskusi di Sekolah. *ANALYSIS: Journal of Education*, 3(1), 171-177.
- Suyitno, A. 2004. Dasar-dasar & Proses Pembelajaran Matematika I. Semarang: UNNES
- Teladaningsih, O., Mawardi, M., & Huliana, I. (2019). Implementasi model pembelajaran teams games tournament meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik kelas 4 sd. *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1530>
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. (2024). Penggunaan model teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)*, 4(1), 24-29. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367>
- Yanizon, A., & Purba, N. (2017). Hubungan Antara Sikap Orang Tua Dengan Minat Belajar Siswa (Relationship Between Attitudes Of Parents With Student Learning). *Jurnal Kopasta*, 4(1), 1-6.
- Zafi, "The Role of Anti-Violence Education in Creating a Safe Learning Environment: A Study at Pondok Pesantren Modern

Selamat Kendal," Edukasia islamika
(2024) doi:10.28918/jei.v9i2.9086

.