ABSTRACT

This study aims to describe students' interest in learning mathematics by using the Teams Games Tournament (TGT) learning model.This type of research is descriptive qualitative research.This research was carried out at MTs Ar-Rahman Palembang in the 2021/2022 academic year. The subjects of this study were 9 students of class VIII.D. The research data were obtained from observations, student learning interest questionnaires, and interviews.Validation of research data is done by means of triangulation techniques.The results showed that the implementation of learning with the TGT model went well, as seen from the results of the observation that the implementation of a good TGT model in accordance with the learning device had increased in every meeting.Learning mathematics with the TGT learning model is able to generate student interest in learning mathematics

Keywords*: Teams Games Tournament (TGT), interest in learning, straight line equation*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Ar-Rahman Palembang tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian ini adalah 9 orang siswa kelas VIII.D. Data penelitian diperoleh dari observasi, angket minat belajar siswa, dan wawancara. Validasi data penelitian dilakukan dengan cara triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan model TGT berjalan dengan baik, terlihat dari hasil pengamatan keterlaksanaan model TGT yang baik sesuai dengan perangkat pembelajaran mengalami peningkatan disetiap pertemuan. Pembelajaran matematika dengan model pembelajaran TGT mampu memunculkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Kata kunci : *Teams Games Tournament* (TGT), minat belajar, persamaan garis lurus