

# Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas V SDN Curug Sarinabakti

Wendi Nilpa Apriana 1\*, Nurhasanah 2,

<sup>1</sup>Universitas Mandiri, Indonesia

<sup>2</sup>SDN Curug Sarinabakti, Indonesia

## INFO ARTIKEL

### Sejarah artikel:

Diterima 08/05/2025

Disetujui 03/07/2025

Diterbitkan 08/07/2025

### Penulis Korespondensi\*:

Wendi Nilpa Apriana

Universitas Mandiri, Indonesia

[wendiapriliana58@gmail.com](mailto:wendiapriliana58@gmail.com)



©2025 Penulis. Diterbitkan oleh PT. Good Novelty Group. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SDN Curug Sarinabakti Kelas V. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas terungkap bahwa minat belajar peserta didik yang kurang karena adanya kebiasaan peserta didik menggunakan handphone yang berlebihan sehingga semangat belajar di sekolah rendah yang mempengaruhi kurang minat dalam belajarnya. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan minat belajar peserta didik mata Pelajaran IPAS pada peserta didik kelas V. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes unjuk kerja dan hasil belajar. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif menggunakan *software SPSS Statistic V25 for Windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Minat belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh nilai rata-rata *posttest* 18,50 dengan kategori tinggi. (2) Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) rata-rata *posttest* sebesar 13,85 dengan kategori sedang. (3) Hasil uji hipotesis nilai signifikansi (*sig.2tailed*) dengan uji-t adalah 0,002. Data yang diperoleh memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar.

## KATA KUNCI

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Minat Belajar, dan Hasil belajar.

## PENDAHULUAN

Manusia tidak bisa lepas dari pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi pada zaman era globalisasi ini sangat berkembang pesat.

Teknologi telah mempengaruhi kehidupan masyarakat dan lingkungan sekitar dalam banyak hal (Ngafifi, 2014). Dampak ini pun dirasakan oleh anak-anak dan remaja saat ini kemudahan teknologi ini pun dapat diperoleh dengan hanya menggunakan *smartphone* yang memiliki dampak positif dan negatif dalam kehidupan di masyarakat dan lingkungan. Penggunaan *smartphone* yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasi & Khotimah, 2016). Namun jika dalam penggunaannya berlebihan dan digunakan untuk mengakses hal yang negatif maka penggunaan *smartphone* dapat berdampak negatif. Menurut Aktovianus (2024) menyatakan bahwa salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua.

Pendidikan di sekolah dasar hakikatnya merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk mengembangkan pengalaman belajar berdasarkan potensi dan tugas sesuai tingkat perkembangan dalam rangka mencapai kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik. Begitu pesatnya perkembangan teknologi saat ini menambah tantangan baru bagi para pendidik dimana peserta didik sekarang bisa dengan mudah mengakses informasi dengan *smartphone*. Hasil penelitian yang berkaitan penggunaan *smartphone* yang dilakukan oleh Hartati, Muthoifin dan Jinan (2022) menjelaskan bahwa dengan adanya *smartphone* peserta didik menjadi malas kalau diajak belajar, lebih suka melihat youtube dari pada mengerjakan tugas dan paling parahnya ada yang sampai kecanduan bermain *smartphone*. Hal demikian menjadi masalah yang serius sehingga perlu hadapi dan tangani jangan sampai dibiarkan begitu saja karena fenomena tersebut sudah ada didekat lingkungan terdekat kita.

Sejalan dengan masalah yang terjadi diatas hasil observasi dengan wali kelas di SDN Curug Sarinabakti terungkap bahwa minat belajar peserta didik yang rendah akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan jadi peserta didik malah banyak membahas tentang capaian game yang dimainkan dengan teman-teman nya. Sehingga mempengaruhi minat belajar peserta didik didalam kelas dan mempengaruhi hasil belajar. Suasana pembelajaran terlihat kaku dan berjalan tidak menarik. Dampak negatif penggunaan *smartphone* pada anak sekolah dasar antara lain mengganggu perkembangan peserta didik, menurunkan prestasi belajar (hasil belajar) peserta didik, rawan terhadap tindak kejahatan, berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku peserta didik akan lebih boros (Salman & Nofri, 2014).

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi mata pelajaran yang baru sehingga menjadi tantangan baru peserta didik. Penggabungan tersebut didasarkan pertimbangan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu juga, peserta didik masih ada dalam tahap berpikir konkret/ sederhana, holistik dan komprehensif namun tidak detail (Purnawanto, 2022). Pembelajaran IPAS ini menjadi tantangan baru bagi peserta didik ketika belajar. Tantangan tersebut perlu difasilitasi dengan pembelajaran yang menarik dan kreatif. Agar peserta didik mampu meningkatkan minat dan hasil belajarnya.

Upaya untuk mengatasi permasalahan dan tantangan pembelajaran di atas dengan memilih model pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) peserta didik dituntut untuk bisa berkerjasama dan berkompetensi seperti maen games sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut Billah (2017) menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan cara melaksanakan games tournament dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian sebelum nya menurut Rahayu, dkk (2018) menjelaskan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dengan mengkombinasikan pembelajaran dengan games dan tournament.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat membuat peserta didik merasa senang dalam belajar serta menguji pengetahuan melalui game akademik. Bermain game pada pembelajaran dapat membuat guru dan peserta didik merasa senang (Ehlers, 2004). Permainan yang dimainkan dalam model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yaitu menjawab soal-soal pada kartu yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik menurut Agrawal dan Nagar (Utami, 2018). Sejalan dengan pendapat diatas menurut Rusman (2012:224) permainan dalam model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu yang diberi angka kemudian tiap peserta didik akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Tournament haris memungkinkan

semua peserta didik dari semua dapat menyumbang poin bagi kelompoknya.

Mengembangkan minat peserta didik terhadap suatu pelajaran pada dasarnya adalah membantu peserta didik melihat bagaimana hubungan antar materi yang dipelajari dengan dirinya sendiri. Proses ini berarti menunjukkan pada peserta didik bagaimana pengetahuan atau kecakapan mempengaruhi dirinya dalam belajar. Peserta didik perlu menyadari bahwa belajar merupakan suatu sarana untuk mencapai tujuan yang penting, dan peserta didik perlu memahami bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa perubahan dan kemajuan pada dirinya. Keberhasilan dalam belajar tidak lepas dari adanya minat. Dengan adanya minat akan membuat konsentrasi lebih mudah dilakukan sehingga materi yang dipelajari akan lebih mudah dipelajari. Minat belajar yang tinggi akan memudahkan peserta didik dalam pencapaian tujuan belajar. Minat mempunyai pengaruh yang besar dalam belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik maka peserta didik tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tak ada daya tarik baginya. Sedangkan jika bahan pelajaran itu menarik peserta didik maka ia akan mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar peserta didik menurut Daryanto (Ridwan, 2018).

Fungsi atau peran minat dalam belajar lebih besar sebagai motivating force yaitu sebagai kekuatan yang mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang berminat pada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Oleh sebab itu untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar, model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai model belajar peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Curug Sarinabakti yang terletak di Jalan Dusun Palasari, Desa Tanjungwangi Kecamatan Cijambe, Kabupaten Subang, Provinsi Jawa Barat, Kode Pos 41286. Subjek penelitian adalah siswa kelas V tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 26 perempuan. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN Curug Sarinabakti yang terdiri dari dua kelas VA yang berjumlah 20 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen dengan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas VB berjumlah 20 peserta didik sebagai kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes unjuk kerja dan tes hasil belajar. Menurut Mansur (Purwasih, 2018) tes unjuk kerja adalah penilaian berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik. Tes hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Saputra, dkk. 2022). Tes yang hasil belajar melalui tes tertulis berupa soal pilihan ganda, isian singkat dan essay (Kumar, dkk. 2014).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen (Quasi Eksperimental Research) dengan *desain Nonequivalent Control Group Design*. Design ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Menurut Sugiyono (2018: 147) dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data yang telah terkumpul kemudian diolah untuk menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian. Untuk mempermudah dalam pengolahan data peneliti menggunakan program SPSS. Prosedur pengolahan data instrumen unjuk kerja dan tes digunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil**

Tes unjuk kerja dan tes hasil belajar digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh nilai yaitu *pretest* dan *Posttest*. Peserta didik yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah kelas VA dan VB, dengan jumlah yaitu 40 peserta didik. Kelas VA sebagai kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas VB sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

Dalam kegiatan penelitian ini, dari kedua kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian semua peserta didik mengikuti proses pembelajaran sampai akhir dan telah menyelesaikan *pretest* dan *Posttest* yang diberikan dengan baik. Data yang diperoleh dan dianalisis dalam penelitian ini berupa nilai *pretest* dan *Posttest* pada aspek minat dan hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V SDN Curug Sarinabakti.

#### **A. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Minat dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas Eksperimen**

Berikut disajikan data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang telah dihitung

dengan menggunakan bantuan *software SPSS Statistic 25.0* pada tabel 1 di bawah ini:

**Tabel 1. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Minat dan Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maksimum</b>	<b>Mean</b>
<b>Prestest Eksperimen</b>	20	8	16	11,80
<b>Posttest Ekperimen</b>	20	15	21	18,50

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai terendah *pretest* kelas eksperimen ialah 8 sedangkan hasil *Posttest* 15. Nilai tertinggi *pretest* pada kelas eksperimen ialah 16 sedangkan hasil *Posttest* 21. Hasil nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 11,80 sedangkan hasil rata-rata *Posttest* 18,50.

**B. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Minat dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas Kontrol**

Berikut disajikan data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang telah dihitung dengan menggunakan bantuan *software SPSS Statistic 25.0* pada tabel 2 di bawah ini:

**Tabel 2. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Minat dan Hasil Belajar Kelas Kontrol**

	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maksimum</b>	<b>Mean</b>
<b>Prestest Eksperimen</b>	20	6	8	6,45
<b>Posttest Ekperimen</b>	20	10	19	13,85

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa nilai terendah *pretest* kelas kontrol ialah 6 sedangkan hasil *Posttest* 10. Nilai tertinggi *pretest* pada kelas kontrol ialah 8 sedangkan hasil *Posttest* 19. Hasil nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol yaitu 6,45 sedangkan hasil rata-rata *Posttest* 13,85.

**C. Hasil Uji Pengaruh Model *Teams Games Torunament (TGT)* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik**

**a) Hasil Data Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang diambil adalah data yang berdistribusi normal. Jumlah sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing terdiri dari 20 siswa. Oleh karena itu, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menggunakan program *Software SPSS Statistic 25 for Windows* dengan taraf signifikansi 5% pada uji normalitas tes awal kelas eksperimen. Setelah melakukan pengolahan data, diperoleh hasil perhitungan normalitas menggunakan *Software IBM SPSS Statistic 25.0 for Windows* dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3. Data Normalitas *Posttest* Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
	Eksperimen	,924	20	,117
	Kontrol	,918	20	,091

Dari hasil uji normalitas di atas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada tabel 3 nilai signifikansi data nilai *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 0,117 dan kelas kontrol adalah 0,091. Berdasarkan kriteria nilai signifikansi normalitas, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima. Maka, dari pernyataan tersebut sampel dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

#### b) Hasil Data Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Setelah data yang telah dihitung sebelumnya berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui masing-masing data yang diperoleh dari kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians populasi yang sama atau berbeda dengan uji *Levene* menggunakan program Software IBM SPSS Statistic 25.0 for Windows dengan taraf signifikansi 0,05. Setelah dilakukan pengolahan data, diperoleh hasil perhitungan homogenitas menggunakan Software IBM SPSS Statistic 25.0 for Windows dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4. Uji Homogenitas Posttest Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Test of Homogeneity of Variances			
Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik			
Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
0,75	1	38	,786

Berdasarkan data uji homogenitas posttest pada tabel 4 menunjukkan bahwa Sig Based on Mean minat dan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah lebih dari 0,05 sehingga  $H_0$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis ( $H_0$ ) diterima, artinya data hasil tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama atau kedua kelas homogen.

#### D. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengolahan data dengan menggunakan program Software IBM SPSS Statistic 25.0 for Windows dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5. Uji-t Posttest Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

		Minat dan Hasil Belajar	
		Equal Variances Assumed	Equal Variances Not Assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	,075	
	Sig	,786	
T-test for Equality of Means	T	3,307	
	Df	38	36.503
	Sig.(2-tailed)	,002	,002

Pada tabel 5 terlihat bahwa nilai signifikansi (*sig.2-tailed*) dengan uji-t adalah 0,002 data yang diperoleh memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $H_0$  ditolak atau menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Torunament* (TGT) lebih tinggi dari pada minat dan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran secara langsung.

Dapat disimpulkan bahwa minat dan hasil belajar peserta didik kedua kelas tersebut berbeda secara signifikansi pada rata-rata kedua sampel. Menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games*

*Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada minat dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran langsung. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program *Software IBM Statistic 25.0 for Windows* bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

## **2. Pembahasan**

### **A. Minat Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)**

Minat belajar pada saat *pretest* masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu sebesar 11,80 sedangkan rata-rata *Posttest* yaitu sebesar 18,50. Pada saat *pretest* masih banyak peserta didik yang terlihat bosan belajar yang begitu-begitu saja. Sedangkan pada saat *Posttest* peserta didik sudah mulai tertarik dengan pembelajaran dimana peserta didik sudah mulai terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Curug Sarinabakti penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam proses belajar mengajar dikelas. Minat belajar peserta didik terlihat meningkat dikarenakan partisipasi dan antusias peserta didik dalam pembelajaran terlihat sangat aktif. Meskipun pada awalnya peserta didik malu-malu untuk maju dan terlibat dalam pembelajaran. Maka dapat dikatakan bahwa tindakan yang dilakukan melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di SDN Curug Sarinabakti.

### **B. Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)**

Hasil belajar pada saat *pretest* masih banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah rata-rata. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 14,00 sedangkan rata-rata *Posttest* yaitu 21,50. Pada saat *pretest* masih banyak peserta didik yang belum bisa menyelesaikan soal dengan baik. Sehingga masih banyak peserta didik harus memperbaiki hasil belajarnya. Sedangkan pada saat *Posttest* peserta didik sudah mampu memahami isi materi sehingga peserta didik sudah mampu menyelesaikan soal dengan baik dan mendapat hasil yang memuaskan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Curug Sarinabakti penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) karena peserta didik dalam proses pembelajaran terbiasa menyelesaikan soal dalam games sehingga peserta didik mudah memahami materi dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dapat dikatakan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V di SDN Curug Sarinabakti.

### **C. Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta didik**

Setelah melakukan analisis hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar peserta didik diketahui bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan perlakuan model *Teams Games Tournament* (TGT). Data yang didapat dapat dilihat di tabel 1. Selain itu, hal tersebut juga dibuktikan oleh uji-t data *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan program *Software SPSS 25.0 for Windows* dan diperoleh nilai signifikansi (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,002. Data yang diperoleh memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai minat dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan yang menggunakan model pembelajaran secara langsung. Dari hasil uji hipotesis (uji-t) tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat dan hasil belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Curug Sarina Bakti.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian bahwa minat dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT). Dilihat dari tes yang dilakukan pada saat *pretest* dan *Posttest* mengalami peningkatan baik minat dan hasil belajar peserta didik. Ini menunjukkan model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki karakteristik yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil minat dan hasil belajar peserta didik dengan mengikuti langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT).

Hasil yang dapat dilihat dari peningkatan minat belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu sebesar 11,80 sedangkan rata-rata *Posttest* yaitu sebesar 18,50. Dan hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 14,00 sedangkan rata-rata *Posttest* yaitu 21,50. Selain melakukan analisis *pretest* dan *Posttest* peneliti melakukan uji pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT). Dari hasil analisis yang dibuktikan oleh uji-t data *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan program Software SPSS 25.0 for Windows dan diperoleh nilai signifikansi (sig.2-tailed) dengan uji-t adalah 0,002. Data yang diperoleh memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aktovianus Johantri, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja Dusun Iv Bukit Garam (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Billah, F. A., (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournamen (TGT) terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang. Bachelor's thesis, Perpustakaan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/34382/1/Fairuzzabadi%20Arif%20Billah>
- Ehlers, L. (2004). In search of advice for participants in matching markets which use the deferred-acceptance algorithm. *Games and Economic Behavior*, 48(2), 249-270. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0899825603002458>
- Hartati, R., Muthoifin, M. A., & Muthoharun Jinan, M. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini Terhadap Minat Belajar Era Pandemi Di Tk Permata Hati Kids School Delanggu Klaten (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). <https://eprints.ums.ac.id/106824/11/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- Kumar, P., Sharma, R., Rana, M., & Gajjar, S. (2014). Item and Test Analysis to Identify Quality Multiple Choice Questions (MCQS) from an Assessment of Medical Students of Ahmedabad, Gujarat. *Indian Journal of Community Medicine*, 39(1), 17-20. <https://doi.org/10.4103/0970-0218.126347>.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam prespektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. 2(1). 33- 47. [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Ngafifi%2C+M.+%282014%29.+Kemajuan+teknologi+dan+pola+hidup+manusia+dalam+prespektif+sosial+budaya.+Jurnal+Pembangunan+Pendidikan+Fondasi+dan+Aplikasi.+%281%29.+&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Ngafifi%2C+M.+%282014%29.+Kemajuan+teknologi+dan+pola+hidup+manusia+dalam+prespektif+sosial+budaya.+Jurnal+Pembangunan+Pendidikan+Fondasi+dan+Aplikasi.+%281%29.+&btnG=)
- Novitasari & Khotimah. (2016). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5 (3) : 182-186.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 20(1), 75-94
- Purwasih, W. (2018). "Teknik Penilaian Unjuk Kerja Dan Catatan Anekdote Sebagai Upaya Pemantauan Perkembangan Anak Di Paud Aisyiyah Cabang Kartasura Sukoharjo Jawa Tengah." *Jurnal Warna*.2: (2).76-86. <https://ejournal.iaig.ac.id/index.php>.
- Rahayu, A. F., Manzilatusifa, U., & Lisnawati, C. (2018). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournamen) terhadap peningkatan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 4(2), 113-119. <https://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea/article/view/314>
- Ridwan, R. (2018). *Pengaruh Waktu, Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan FT-UNM Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri

- Makassar). <https://eprints.unm.ac.id/10770/>
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer untuk Mengembangkan Profesionalisme Guru abad 21*. Bandung : Alfabeta
- Salman, N. (2014). Dampak Penggunaan Handpone Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 006 Langgini Bangkinang Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.
- Saputra, H. D., Purwanto, W., Setiawan, D., Fernandez, D., & Putra, R. (2022). Hasil Belajar Mahasiswa: Analisis Butir Soal Tes. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 15-27.
- Sugiyono.(2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, D. (2018). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament terhadap minat belajar geografi siswa SMA. *JURNAL SWARNABHUMI: Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi*, 3(2), 81-88. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/swarna/article/view/2597>