



Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Minat Belajar Pada Mapel IPAS Kelas 5

Choffa Anggraini¹, Syailin Nichla Choirin Attalina²

^{1,2} Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Email: ¹Ofifahangraini@gmail.com

²syailin@unisnu.ac.id

Abstrak: Rendahnya minat siswa pada mata pelajaran IPAS menjadi problematika utama yang dibahas dalam studi ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pemakaian model pembelajaran *Teams Game Tournament* pada minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah model itu diimplementasikan. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang dipakai dalam studi ini. One group Pretest-posttest dilakukan dalam studi ini untuk menghimpun data. Nilai t hitung senilai 5,137 yang melebihi nilai t tabel untuk df 12, yakni senilai 1,356 berlandaskan analisis memakai hasil uji t sampel. Di lain sisi H_0 ditolak dan H_a diterima saat nilai sig(2-tailed) di bawah 0,000. Sehubungan dengan hal itu, bisa ditarik suatu simpulan bahwa minat belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS mendapat pengaruh dari penerapan model Team Games Tournament.

Kata kunci: Minat Belajar; Peserta didik; *Teams Games Tournament*

Abstract: The primary issue this study addresses is students' lack of interest in science and science-related subjects. The purpose of this study is to determine how students' interest in learning is impacted by the Teams Game Tournament learning model, both before and after it is used. In this study, a quantitative research methodology was adopted. In this study, a single group pretest-posttest was used to gather data. Based on analysis using sample t test results, the calculated t value is 5.137, which is greater than the t table value for df 12. Conversely, when the sig(2-tailed) value is less than 0.000, H_0 is rejected and H_a is accepted. In this sense, it can be concluded that using the Team Games Tournament model has an impact on class V students' interest in learning science subjects.

Keyword: Interest in Learning; Students; Teams Games Tournament

PENDAHULUAN

Terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik adalah proses pembelajaran. Terjadi pembelajaran antar komponen yang saling berkaitan satu sama lain melalui isi tujuan pendidikan (Kelana & Wardani, 2021). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pendidik dan peserta didik saling melakukan kegiatan pertukaran dan komunikasi selama proses pembelajaran. Sebagai aspek utama yang mempengaruhi kesuksesan pembangunan nasional, mutu

pendidikan harus ditingkatkan dalam proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi di antara pendidik dan peserta didik disebut proses pembelajaran. Terjadi pembelajaran antar komponen yang saling berkaitan satu sama lain melalui isi tujuan pendidikan.

Model pembelajaran ialah salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Terdapat sejumlah alasan yang penting dalam pengembangan model pembelajaran, diantaranya model pembelajaran yang efektif sangat membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran gampang

tercapai; pendidik juga bisa memberikan informasi yang berguna pada siswa; variasi model pembelajaran bisa menggugah minat siswa pada materi pelajaran dan menghindarkan mereka dari rasa bosan; dan hal itu akan berkaitan dengan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran; mengembangkan kegiatan model pembelajaran yang memerlukan perbedaan sifat, kepribadian, dan kebiasaan belajar siswa; kemampuan guru dalam memakai model pembelajaran tidak terbatas pada model tertentu. Guru yang profesional diharapkan memiliki semangat pembaharuan dalam menjalankan tugas dan karirnya. Meskipun demikian, seorang guru harus melalui tahap pengukuran, penilaian, dan evaluasi untuk bisa menciptakan model pembelajaran (Asyafah, 2019).

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual dengan prosedur metodis yang dipakai dalam pembelajaran dengan tujuan mengoptimalkan hasil belajar, meliputi indikator pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik (Attalina, 2020). Bisa ditarik suatu simpulan bahwa model pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pendidikan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajarannya. Model pembelajaran sangatlah penting agar proses pembelajaran berkelanjutan dapat berlangsung di dalam kelas. Pemilihan model pembelajaran juga sangat penting saat sedang berlangsungnya proses pembelajaran IPAS di SD untuk membantu peserta didik menjadi lebih semangat dalam proses belajar.

Pembelajaran IPAS ialah mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Tujuan mata pelajaran ini untuk memperkuat peserta didik supaya mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks. IPAS dan IPS digabungkan dalam IPAS sebab landasan dari kedua mata pelajaran ini adalah pengembangan keterampilan yang dikenal sebagai kompetensi penelitian ilmiah (Wijayanti & Ekantini, 2023).

IPAS pada jenjang MI/SD ditujukan untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar. Hal ini menjadi dasar bagi penyiapan peserta didik dalam mempelajari IPA dan IPS di jenjang SMP. Peserta didik melihat fenomena alam dan sosial secara terintegrasi

saat mempelajari lingkungan sekitar, sehingga mereka akan terbiasa melakukan aktivitas mengobservasi dan mengeksplorasi. Penggabungan pelajaran IPA dan IPS yang disatukan menjadi IPAS tentunya akan mempermudah guru dan peserta didik dalam belajar sebab materi yang terbiasa dalam IPAS merupakan materi bagian dari kedua mata pelajaran dan berdampak ringannya beban mengajar oleh guru (Anisah et al., 2023)

Aktivitas belajar mengajar dalam pembelajaran masih ditemukan kurangnya minat belajar peserta didik pada waktu jam pembelajaran. Minat sendiri merupakan sesuatu yang sangat penting bagi individu untuk menjalankan sebuah aktivitas (Achru, 2019). Orang yang tertarik akan terus berusaha lebih keras lagi untuk mencapai tujuan mereka. Menurut teori ini, salah satu komponen jiwa manusia yang bisa memotivasi manusia untuk mencapai tujuannya adalah minat. Dua aspek yang menjadi perhatian adalah aspek afektif dan kognitif. Sebab komponen kognitif, pengetahuan, pemahaman, dan konsep yang dikembangkan melalui pengalaman dengan lingkungan senantiasa didahulukan sebelum minat. Istilah "aspek afektif" mengacu pada metode penilaian yang dipakai untuk mengidentifikasi kegiatan yang disukai.

Hidayat & Widjajanti (2018) menuturkan bahwa siswa yang mampu menumbuhkan rasa kegembiraan dan semangat diri dalam melakukan aktivitas dianggap tertarik untuk belajar. Hal ini bisa ditunjukkan dengan adanya perasaan suka, tertarik, perhatian, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Kemampuan bukan satu-satunya aspek yang menentukan minat belajar; Pilihan individu pada tujuan penguasaan atau tujuan pembelajaran yang menekankan pada penguasaan keterampilan baru juga berperan penting. Pastikan siswa memahami bahwa pembelajaran memajukan mereka untuk memicu minat mereka dalam belajar (Achru, 2019).

Minat belajar berkorelasi kuat dengan pengalaman pribadi, objek, dan perilaku. Kegiatan yang membangkitkan minat memperhatikan dua faktor: minat sebagai motivasi dan minat sebagai kebutuhan (Muhammad et al., 2023). Proses

pembelajaran harus memperhatikan minat belajar siswa. Sebab pembelajaran tidak bisa terjadi secara maksimal dan tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai secara sempurna tanpa adanya minat siswa pada apa yang dipelajarinya. Unsur utama dalam proses pembelajaran yang memungkinkan individu berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya adalah minat (Permono et al., 2018).

Indikator dari minat belajar selaras dengan apa yang dipaparkan oleh Lestari dan Mokhammad (2017) (Fitriani & Winata., 2019) adalah 1) Tumbuhnya perasaan senang, 2) ketertarikan saat belajar, 3) Memperlihatkan perhatian saat belajar, 4) Keterlibatan dalam belajar. bisa ditarik suatu simpulan bahwa minat belajar adalah tumbuhnya perasaan senang dalam melakukan sesuatu disaat akan memulai proses pembelajaran tanpa paksaan. Untuk menumbuhkan minat belajar pada peserta didik guru harus memberikan model pembelajaran yang sangat bervariasi pada pesertadidik.

Berlandaskan hasil observasi dan wawancara di sekolah SD Negeri 3 Sekuro di kelas 5 masih ada peserta didik adanya kurangnya semangat pada saat pembelajaran, adanya peserta didik yang tidak mendengarkan penjelasan guru saat menjelaskan materi, dan disitu guru mengajar dengan model pembelajaran inkuiri. Dimana model pembelajaran yang mengajrkan untuk berfikir secara kritis dan kreatif serta berkolaborasi secara terbuka bagi peserta didik. Akan tetapi masih ditemukannya peserta didik yang kurang aktif dan tidak mau berkolaborasi dengan teman lainnya untuk melakukan diskusi bersama.

Berlandaskan uraian diatas, maka guru harus memilih model pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik, supaya peserta didik bisa mengikuti pembelajaran dengan efektif dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Maka upaya untuk mengatasi problematika peserta didik yang kurangnya semangat dan tidak mendengarkan guru saat memaparkan pada saat proses pembelajaran dengan memakai model *pembelajaran Team Game Tournament*. Dengan memakai model pembelajaran ini bisa membantu peserta didik dalam proses belajar. Model ini sangat

cocok diterapkan pada peserta didik yang kurang semangat dalam proses pembelajaran, sebab model pembelajaran ini diselengi dengan permainan jadi bermain sambil mengasah pikiran untuk belajar.

Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) termasuk tipe dari model pembelajaran kooperatif yang memakai diskusi tim yang akan memicu minat belajar peserta didik dengan memberi ide sesama teman dalam anggota kelompok yang terdiri dari peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan rendah sehingga bisa menumbuhkan semangat belajar peserta didik (Sari, 2016). Rasa hormat dan persatuan antar anggota kelompok akan dibina melalui model pembelajaran *Team Games Tournament*. Sebab guru memberikan penghargaan kepada kelompok teratas pada akhir pembelajaran, maka model *Team Games Tournament* mendorong siswa untuk berpartisipasi dengan antusias dalam proses pembelajaran (Suandika et al., 2020).

Model TGT merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang sederhana untuk diterapkan yang memasukkan unsur bermain, melibatkan semua siswa secara setara dalam aktivitasnya, dan memasukkan peran teman sebaya. Model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* yang mendorong tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan siswa serta memungkinkan pembelajaran lebih santai, merupakan kerangka kegiatan pembelajaran berbasis permainan (Rita, 2019). Model pembelajaran ini mencakup model pembelajaran kooperatif dimana siswa berkompetisi dalam tim kerja dan permainan akademik sebagai satu tim untuk mendapatkan poin tanpa memandang status sosial. Model pembelajaran ini memakai pembelajaran secara langsung oleh guru pada peserta didik melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab (Cahyaningsih, 2017).

Diharapkan dengan memanfaatkan model pembelajaran *Team Game Tournament* akan berdampak positif pada minat siswa pada pembelajaran sistem pernafasan dalam IPA. Siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerjasama tim dengan memakai model pembelajaran *Team Game Tournament*.

Pemakaian model pembelajaran *Team Game Tournament* diharapkan peserta didik bisa memahami materi sistem pernapasan dalam pembelajaran IPA yang menjadikan peserta didik tertarik dengan pembelajaran IPA sehingga peserta didik menjadi aktif, gampang dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan bisa menumbuhkan minat belajar.

Ada juga penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Hidayah et al., (2023) dengan judul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Jawa MI PSM Sulursewu”. Studi ini dijalankan dengan maksud agar diketahui perihal pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas III MI PSM Sulursewu pada muatan pembelajaran bahasa Jawa. Studi ini dijalankan di MI PSM Sulursewu, Paron, Ngawi dengan memakai metode eksperimen kuantitatif, dan memakai sampel sejumlah 27 siswa kelas III dan populasi seluruh siswa (226 individu). Untuk mencegah ambiguitas dalam tanggapan, skala Likert modifikasi 1-4 dipakai untuk kuesioner yang memuat 35 pernyataan. Analisis data dan hasil uji Paired Sample T-test pada penelitian ini memperlihatkan bahwa siswa kelas III Bahasa Jawa MI PSM Sulursewu secara signifikan lebih berminat belajar saat model TGT diimplementasikan. Siswa memiliki sedikit minat untuk belajar sebelum perlakuan, namun minat ini meningkat secara signifikan sesudah pemberian perlakuan, memperlihatkan bahwa minat belajar mereka mendapat pengaruh secara positif dari model TGT.

Studi ini dijalankan dengan maksud agar diketahui bagaimana pengaruh pemakaian model pembelajaran *Teams Game Tournament* pada minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah model itu diimplementasikan

METODE PENELITIAN

Pendekatan pada studi ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini dipakai dengan maksud agar bisa diketahui perihal sejauh mana minat belajar peserta didik kelas V SDN 3 Sekuro

bisa mendapat pengaruh dari model *Teams Games Tournament* terhadap.

Ada juga Jenis penelitian ini memakai metode penelitian kuantitatif pre experimental. Untuk menguji hipotesis mengenai berpengaruh atau tidaknya suatu tindakan jika dibandingkan dengan tindakan lainnya, peneliti melakukan eksperimen untuk memastikan dampak dari inisiatif pendidikan. Dalam studi eksperimental, semua tindakan dengan efek yang diketahui disebut sebagai perlakuan (Akbar et al., 2023). Pada studi ini memakai jenis *One Group Pretest-Posttest*. Pada studi ini ada *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Sehubungan dengan hal itu maka akan terlihat adanya perbandingan antara keadaan sebelum diberi perlakuan. Hal ini bisa diperhatikan pada keterangan dibawah ini.

Keterangan:

O1 = *Pretest* (Sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan (*Treatment*)

O2 = *Posttest* (Sesudah perlakuan)

Pendekatan penelitian yang dipakai peneliti adalah pendekatan kuantitatif yang memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel dalam sebuah populasi yang selaras dengan judul oenliti dimana variabel (x) Model *Teams Games Tournament* dan variabel (y) minat belajar peserta didik pada mapel IPAS.

Studi ini dijalankan di SD Negeri 3 Sekuro. Studi ini memakai populasi dengan jumlah 96 peserta didik. Sampel penelitian ini semua kelas V yang berjumlah 13 peserta didik. Angket atau Kuisisioner adalah teknik yang dipakai dalam studi ini untuk menghimpun data. Peneliti bisa menghimpun data secara efisien dengan memakai kuesioner saat peneliti mengetahui variabel yang akan diukur dan harapan responden (Muhammad et al., 2023). Aplikasi IBM SPSS Statistics dipakai untuk mengolah data kuantitatif yang dipakai dalam studi ini.

Analisis data meliputi: uji validitas dipakai untuk mengukur kevalidan suatu instrumen angket, uji reabilitas untuk mengukur suatu instrumen angket cukup bisa dipercaya sebagai alat pengumpul data, uji normalitas untuk mengetahui normal tidaknya data yang akan dianalisis, uji homogenitas dijalankan untuk menyatakan

data homogeny, uji hipotesis memakai *paired sample t test* dengan maksud agar diketahui sebelum dan sesudah adanya perlakuan memperlihatkan adanya perbedaan atau tidak, dan uji regresi dijalankan dengan maksud agar diketahui sejauh mana variabel terikat bisa mendapat pengaruh dari variabel bebas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tentang tujuan penelitian yang sudah dilakukan, diantaranya berisi perihal penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dan mengetahui minat

belajar peserta didik sebelum dan sesudah memakai model pembelajaran teams games tournament pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 03 Sekuro.

Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SDN 03 Sekuro

Dorongan atau keinginan individu siswa untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang mereka tetapkan sendiri mendorong minat mereka untuk belajar. Tiga belas anak menjawab survei itu hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Perolehan Nilai Angket *Pretest* dan *Posttest*

Kategori	Interval	Frekuensi		Persentase	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post tes</i>	Pere Test	Post Test
Sangat Tinggi	71-100	6	11	46%	85%
Tinggi	56-71	3	2	24%	15%
Rendah	40-56	2	0	15%	0%
Sangat Rendah	0-40	2	0	15%	0%

Pada hasil penelitian minat belajar peserta didik pada mapel IPAS kelas V di SDN 03 Sekuro saat melakukan pretest ada masih ditemukan hasil kategori minat belajar sangat rendah ada 2 anak atau frekuensi 15%, kategori rendah ada 2 anak atau frekuensi 15%, kategori tinggi ada 3 atau frekuensi 24% dan kategori sangat tinggi terdiri dari 6 anak atau frekuensi 46%. Maka bisa ditarik suatu simpulan bahwa tingkat minat belajar peserta didik pada kelas V di SDN 03 Sekuro masih ada kurang lebih 50% anak yang kurang minat belajar dalam pembelajaran IPAS dan kurang lebih 50% anak sudah masuk dalam kategori mempunyai minat belajar pada pembelajaran IPAS.

Berlandaskan hasil analisis maka peneliti menerapkan model pembelajaran Team Games Tournamen. Pada saat dilakukan Posttest jumlah peserta didik yang memperoleh kategori sangat rendah, rendah tidak ada dan ada kategori tinggi 2 anak atau frekuensi 15% dan kategori sangat tinggi ada 11 anak atau frekuensi 85%.

Diagram Pre Test dan Post Test

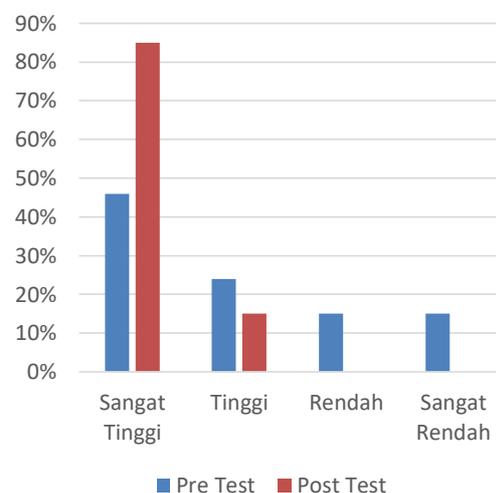


Diagram 1. Data Histogram *Pre Test* dan *Post Test*

Dapat diperhatikan pada tabel histogram diatas bisa ditarik suatu simpulan bahwa tingkat minat belajar peserta didik kelas V ada peningkatan.

Minat Belajar Peserta Didik Pada Mapel IPAS Kelas V SDN 03 Sekuro mendapat pengaruh dari Model *Team Games Tournament*

Hasil uji validitas adalah hasil uji instrument penelitian apakah sudah selaras dengan indikator variabel dan sudah layak dipakai sebagai alat ukur yang selaras dengan responden yaitu peserta didik sekolah dasar.

Hasil uji validitas dalam studi ini memakai pendapat ahli dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yaitu ibu Syailin Nichla Choirin Attalina S.Pd, M.Pd. bentuk instrumen penelitian berupa angket pernyataan yang berjumlah 20 butir. Uji validitas bisa diperhatikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Validasi

Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Ibu Syailin Nichla Choirin Attalina S.Pd, M.Pd	- Sub Indikator masih ada yang tidak selaras dengan kisi -kisi - Masih ada kata yang dipakai kurang efektif mengubah pernyataan dengan kalimat yang gampang dipahami oleh siswa	Sudah bisa dipakai untuk melanjutkan penelitian

Berlandaskan uji regresi sederhana bisa ditarik suatu simpulan bahwa Dengan nilai korelasi atau hubungan (R) senilai 0,898 yang ditunjukkan melalui uji determinasi, dan keluaran koefisien determinasi (R Square) senilai 0,806 maka bisa ditarik suatu simpulan bahwa variabel bebas (Model *Team Games Tournament*) mempunyai pengaruh senilai 80,6%. pada variabel terikat (Minat Belajar). Sehubungan dengan hal itu hasil analisis data bisa ditarik suatu simpulan bahwa minat belajar peserta didik mendapat pengaruh dari model *Team Games Tournament*.

Berdasarkan hasil uji *sample t test* diperoleh bahwa nilai t hitung adalah 5.137 melebihi t tabel untuk df 12 yaitu 1.356. di lain sisi nilai sig(2-tailed) dimana nilai sig $0.000 < 0.005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga bisa ditarik suatu simpulan bahwa minat belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS mendapat pengaruh dari penerapan model *Team Games Tournament*.

Hasil penelitian itu selaras dengan teori yang diungkapkan oleh (Rahmat et al., 2018) bahwa jika dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran tradisional, *Teams Games Tournaments* (TGT) memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sebab memaksa siswa untuk berkolaborasi, belajar aktif, dan berbagi apa yang sudah dipelajari pada teman-temannya di dalam grup. Aktivitas pembelajaran semacam ini

dapat memberikan siswa pengalaman langsung dan memperluas retensi pengetahuan yang mereka pelajari. Robert Slavin menciptakan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* yang membagi siswa menjadi kelompok-kelompok yang memuat empat atau lima orang tergantung pada tingkat pencapaian mereka untuk membantu mereka menguasai materi.

Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian A,Wulandari penelitian ini memperlihatkan minat belajar IPS kelas IV SD Negeri 126138 Pematangsiantar mendapat pengaruh secara positif dan signifikan dari model pembelajaran kooperatif *teams games tournament*, yang ditunjukkan dengan adanya nilai uji t dengan taraf signifikansi $0,001 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ senilai $3,983 > 2,08596$ yang maknanya minat belajar IPS mendapat pengaruh secara positif dan signifikan dari model pembelajaran TGT.

Hasil penelitian itu juga selaras dengan hasil penelitian yang dijalankan oleh Ratnasari, Neng Yuli dan Ansori, Yoyo Zakaria, 2020 yang memperlihatkan pengaruh pada minat belajar yang bisa diperhatikan dari nilai t-hitung yaitu 4,557 dan nilai t-tabel 2,015 dengan taraf signifikan 0,5 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,557 > 2,015$ hal itu memperlihatkan bahwa minat belajar siswa akan meningkat bila pembelajaran dijalankan dengan memakai model *teams games tournament*. Hasil analisis koefisien determinasi dengan nilai R senilai

0,566 memperlihatkan bahwa model *teams game tournament* mempunyai pengaruh senilai 32,03% pada minat belajar siswa kelas V SDN Gandu I tahun pelajaran 2020–2021. Ada juga penelitian dari Andriani Sitohang, Herlita dan Sukmawarti tahun 2023 dia lebih memakai model Teams Games Tournament dengan berbantuan media ular tangga dari hasil uji-t didapat nilai t hitung 4,30 melebihi t tabel yaitu 1,67655 ($4,30 > 1,67655$). Berlandaskan hasil uji-t itu memperlihatkan bahwa hasil belajar matematika materi pengukuran waktu pada siswa kelas V SDN 104241 Syahmad tahun ajaran 2022/2023 mendapat pengaruh secara signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap keterlaksanaan aktivitas pembelajaran IPAS yang memakai model *Team Games Tournament* di kelas V SDN 03 Sekuro, bisa ditarik suatu simpulan bahwa diawal pertemuan masih ada 2 anak dalam kategori minat belajar rendah tau frekuensi 15% dan 2 anak kategori minat belajar sangat rendah 2 anak atau frekuensi 15%. Maka peneliti menerapkan model *Team Games Tournament* dalam pelaksanaan pembelajaran dan ada peningkatan yang ada kategori tinggi 2 anak atau frekuensi 15% dan kategori sangat tinggi ada 11 anak atau frekuensi 85%. Sehubungan dengan hal itu, minat belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS mendapat pengaruh dari penerapan model *Team Games Tournament*. Hal itu bisa dibuktikan dengan hasil uji t *Sample T-test* yang memperlihatkan pengaruh pada pemakaian model pembelajaran *Team Games Tournament*.

DAFTAR RUJUKAN

Achru, P. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>

- Akbar, R., Weriana, W., A Siroj, R., & Afgani, M. (2023). Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 465-474. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7579001>
- Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarakah, G., & Istiqomah, I. (2023). Posisi Mata Pelajaran IPA Dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196-211. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i1.1190>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesia Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Attalina, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran “Project Based Learning” Pada Mata Kuliah Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Di Unisnu Jepara. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 267–274.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil pembelajaran matematika SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1–5.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6–11. <http://dx.doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Hidayah, K., Permata, S. D., & Mashuri, A. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran Bahasa Jawa MI PSM Sulursewu. 1(4), 177–186.
- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam mengerjakan soal open ended dengan

- pendekatan CTL. *PYTHAGORAS: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 63–75. <http://dx.doi.org/10.21831/pg.v13i1.21167>
- Kelana, J. B., & Wardani, D. (2021). *Model Pembelajaran IPAS SD*. Edutrimedia Indonesia.
- Permono, E., Wasitohadi, W., & Sri Rahayu, T. (2018). Upaya Peningkatan Minat Belajar Matematika Dengan Metode Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Siswa Kelas 4 SDN 1 Wonodoyo. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 257. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.368>
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, S., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis. *Jurnal MANAJERIAL*, 17(2), 239. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i2.11783>
- Rita, Y. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 011 Kembang Harum Ke Camatan Pasir Penyu Kabupaten Indragiri Hulu. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 150. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6806>
- Sari, E. F. P. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada. *Jurnal Mosharafa*, 5(3), 63–74.
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69–78. <https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>
- Syahrul, M., Martini, & Suhardi, A.A. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah dan Ilmu Kependidikan*, 7(3), 393–498. <https://doi.org/10.26858/jkp.v7i3.51959>
- Wijayanti, I. D. & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9597>