

# MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SD

Siti Nur'aini\*<sup>1</sup>, Lukman Hakim<sup>2</sup>, Aldora Pratama<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia

\*Koresponden : snuraini180@yahoo.co.id

Received: 8 Juli 2022 | Revised: 20 November 2022 | Accepted: 27 November 2022 | Published Online: 27 November 2022

© The Author(s) 2022

## Abstrak

Tujuan riset ini untuk mengenali Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Minat serta Hasil Belajar IPA Siswa SD. Metode yang dipakai ialah metode kuantitatif dengan tipe eksperimen. Design yang dipakai ialah *True Experimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam riset ini merupakan semua siswa kelas V di SD Muhammadiyah 10 Palembang. Sampel dalam riset ini ialah siswa kelas VA sebagai kelas Eksperimen dan siswa kelas VB sebagai kelas Kontrol. Analisa data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas dan *Uji Independet Sampel T-Test*. Bersumber pada hasil analisis Angket Minat Belajar IPA diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,295 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,014. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  hingga dapat disimpulkan ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa SD. Demikian juga pula dengan analisa Hasil Belajar IPA diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 7,591 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,014. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. Data dalam penelitian ini dihitung menggunakan Program *Microsoft Excel 2019*.

**Kata kunci** : Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Minat Belajar, Hasil Belajar.

## Abstract

This research aims to know the impact of using Cooperative Learning Model In Type *Teams Games Tournament* Toward The Elementary School Students' Interest And Result In Science. The researcher used quantitative method with experiment with *True Experimental Design* in the form of a *Pretest-Posttest Control Group Design*. The population used was fifth graders of SD Muhammadiyah 10 Palembang. The research samples are divided into two types, which are grade VA students as experiment class and grade VB students as control class. The data were analysed using *Independent Sample T-Test* which had previously tested normality and homogeneity. The result of data analysis in students' science interest questionnaire, it obtained  $t_{hitung} = 3,295$  while  $t_{tabel} = 2,014$ . With this average,  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , there is an impact by using a cooperative learning model in type *TGT* toward elementary school students' interest in learning science. Additionally, the result of data analysis in in learning sciences, it obtained  $t_{hitung} = 7,591$  while  $t_{tabel} = 2,014$ . With this average,  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , there is an impact by using a cooperative learning model in type *TGT* toward elementary school students' result in learning science. The data calculation in this research was using *Microsoft Excel 2019* program.

**Keywords**: *Teams Games Tournament Learning Model, Interest in Student Learning, Result In Science*

## PENDAHULUAN

Manusia memerlukan Pendidikan dalam menjalani kehidupannya. Pendidikan dilalui oleh manusia agar manusia mendapatkan ilmu pengetahuan maupun pengalaman yang bisa berguna bagi kehidupan mereka. Demi tergapainya target Pendidikan maka Pemerintah menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang bersifat resmi, non resmi dan informal dengan berbagai macam tahapan mulai dari pembelajaran usia dini sampai dengan perguruan tinggi. Salah satu jenjang Pendidikan formal adalah Sekolah Dasar. Di SD memuat berbagai mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran IPA. Hasil pembelajaran IPA dapat didukung dengan minat belajar yang di miliki oleh siswa sehingga

keberhasilan belajar IPA dapat dicapai dengan baik. Hasil pembelajaran IPA dapat didukung dengan minat belajar yang ada dalam diri siswa. terdapat beberapa indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan anak didik, perhatian anak didik dan keterlibatan anak didik (Rahayu et al., 2018).

*Survei Trends in Student Achievement in Mathematics and Science (TIMSS)* pada tahun 2015 membuktikan bahwa bidang IPA, Indonesia mendapatkan nilai sebesar 397 dan terletak pada peringkat 45 dari 48 negara (Wicaksono et al., 2020). Hasil survei ini membuktikan rendahnya hasil belajar IPA siswa di Indonesia dibanding dengan Negara-negara lainnya di dunia. Oleh sebab itu, perlunya usaha koreksi mutu kualitas pembelajaran IPA. Bersumber dari hasil wawancara peneliti pada guru dan siswa kelas V SD Muhammadiyah 10 Palembang, masih dijumpai permasalahan yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA dimana minat belajar pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Hal ini mengakibatkan sebagian siswa mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70 untuk pembelajaran IPA. Terdapat 43 % siswa yang tidak tuntas KKM dan 57% siswa yang tuntas KKM dari 47 siswa. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian pendahuluan tentang peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif TGT (Novritasari et al., 2022). Strategi untuk menggapai KKM dapat diciptakan dengan membuat pembelajaran yang menarik minat peserta didik terhadap mata pelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, dan kreatif penggunaannya agar peserta didik tidak merasa bosan (Muammar, 2018). Sejalan dengan pendapat Utomo (Wigati et al., 2021) yang menyatakan bahwa diperlukan guru yang lebih kreatif dan inovatif dalam menyiapkan materi untuk membuat peserta didik menjadi kreatif dan inovatif.

Minat belajar peserta didik yang tergolong rendah ini juga bisa diamati dari beberapa hal di antaranya yaitu selama proses pembelajaran masih ada siswa yang mengobrol membahas hal-hal yang tidak berhubungan dengan pelajaran IPA dikala guru sedang menjelaskan materi IPA, mengganggu temannya saat pembelajaran IPA berlangsung, siswa sulit menguasai materi yang diajarkan, masih ada siswa yang kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran IPA serta proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam mengikuti pelajaran alhasil berakibat pada minimnya minat dan hasil belajar IPA.

Salah satu cara untuk menanggulangi kejenuhan dalam diri siswa saat belajar yaitu memilih model pembelajaran yang tepat untuk materi IPA sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dan siswa pun dapat mengikuti pembelajaran dengan baik tanpa adanya paksaan dan keberhasilan belajar dapat dicapai. Pernyataan ini didukung oleh (Nugroho, 2021) bahwa Model pembelajaran memiliki peran penting dalam mendorong keberhasilan proses pembelajaran. Apabila guru menerapkan model pembelajaran, maka disitulah proses pembelajaran akan tercipta (Kuswidyanarko & Pratama, 2020).

Model pembelajaran kooperatif menuntut peran aktif siswa dalam kelompok yang heterogen dimana setiap anggota kelompok berkontribusi dan belajar satu sama lain (Rabgay, 2018) Pada pembelajaran kooperatif setiap individu berkontribusi untuk mencapai tujuan atau kesuksesan bersama. Adanya dorongan dari diri sendiri dan dukungan dari teman kelompok untuk menjadi yang terbaik mendorong siswa mencari berbagai informasi. Kecenderungan siswa mencari informasi secara sukarela menunjukkan peningkatan minat belajar siswa. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan minat belajar siswa (Nursyidah, 2020; Sanjaya, 2016).

Model kooperatif ialah pembelajaran yang menempatkan siswa untuk belajar dan bekerja dalam kelompok yang bersifat heterogen (Rusman, 2018). Slavin menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang meletakkan siswa pada kelompok kecil dengan memperhatikan

keberagaman kelompok agar siswa dapat berinteraksi dengan teman sebayanya untuk memecahkan suatu masalah (Lutfiyani, 2019). Dengan kata lain, model kooperatif lebih menekankan pada kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sependapat dengan penelitian (Amni et al., 2021) bahwa dalam pembelajaran kooperatif, siswa dilatih untuk saling menghargai satu sama lain sehingga tercipta hubungan baik antar siswa.

Ada bermacam jenis Model Pembelajaran Kooperatif, salah satunya *Teams Games Tournament*. *Teams Games Tournament* ialah pembelajaran yang menaruh anak didik dalam kelompok beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang mempunyai keahlian berlainan (Lutfiyani, 2019). Hasil penelitian (Utami, 2018) membuktikan bahwa dengan adanya pembentukan kelompok dapat melibatkan seluruh siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik dikarenakan setiap anggota memiliki perannya masing-masing sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Dalam Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Model pembelajaran ini mempunyai karakteristik khas ialah terdapat *games* yang diharapkan bisa meningkatkan minat belajar dan mengatasi kejenuhan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung oleh pernyataan Utami (2018) bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* bisa membuat anak didik merasa suka, menikmati pembelajaran serta melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab. Perasaan suka memicu minat belajar siswa sehingga siswa fokus mengikuti kegiatan pembelajaran.

Guru mampu memilah berbagai kegiatan yang dapat digunakan agar indikator minat belajar dapat dicapai sehingga nantinya akan berdampak baik pada hasil belajar siswa. Keberhasilan belajar IPA siswa tergantung dari perlakuan yang diberikan guru kepada anak didik pada proses pembelajaran di kelas (Jundu et al., 2020). Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap minat dan Hasil Belajar IPA Siswa SD.

Pembelajaran IPA melalui permainan memungkinkan siswa belajar rileks dan tanggung jawab sehingga setiap anggota akan menggali berbagai informasi untuk menjawab permasalahan yang diberikan (Ismah & Ernawati, 2018). Aktivitas siswa menggali berbagai informasi mengubah arah pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa. Pada pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa akan diberi permasalahan yang harus diselesaikan secara kelompok. Setiap individu anggota kelompok berkewajiban menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Setiap anggota kelompok yang dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan akan mendapat skor kelompok. Kelompok yang memiliki skor tertinggi dinyatakan sebagai juara dan diberi penghargaan atau hadiah. Pemberian hadiah meningkatkan minat siswa dalam menggali informasi melalui sumber belajar baik cetak atau non cetak dan berdiskusi dengan teman kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

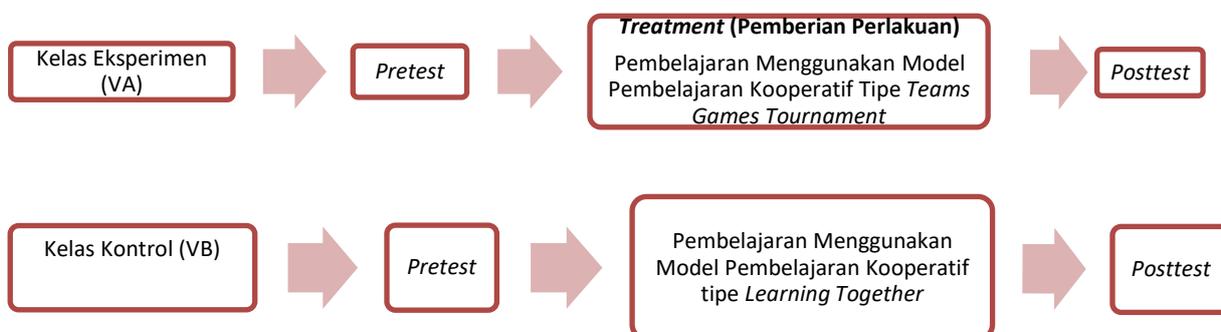
Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya khazanah hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA dengan menciptakan suasana belajar yang mengasyikkan sehingga meningkatkan minat dan hasil belajar IPA. Selain itu, penerapan pembelajaran kooperatif akan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pelajaran sebagai konsekuensi dari kompetisi dalam pembelajaran untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa terhadap setiap tugas yang diberikan. Adapun manfaat penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* serta sebagai tambahan pemikiran alternatif untuk meningkatkan kualitas pengajaran sekolah dan peningkatan kualitas siswa.

## METODE

Riset ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen yaitu *True Experimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasinya seluruh siswa kelas V di SD Muhammadiyah 10 Palembang sebanyak 47 siswa. Kriteria pemilihan sampel dilihat dari nilai hasil ulangan siswa pada pembelajaran IPA, dimana rata-rata nilai IPA siswa kelas VA lebih rendah dibandingkan dengan kelas VB, maka sampel penelitian ini yaitu siswa kelas VA (Kelas Eksperimen) sebanyak 23 siswa dan siswa kelas VB (kelas Kontrol) sebanyak 24 siswa. Kelas Eksperimen pembelajarannya menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* sedangkan kelas Kontrol pembelajarannya menggunakan Model Kooperatif Tipe *Learning Together*. Instrumen yang dipakai untuk mengukur minat belajar IPA ialah menggunakan angket minat belajar IPA dengan bentuk skala likert sebanyak 25 butir pernyataan. Sedangkan untuk mengukur hasil belajar IPA menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 soal.

Uji coba kedua instrumen menggunakan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Validitas butir pernyataan angket minat belajar IPA dan butir soal IPA menggunakan rumus *Pearson Product Moment*. Pengujian Reliabilitas angket minat belajar IPA menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dan untuk menguji reliabilitas soal tes IPA menggunakan rumus KR 21.

Teknik Analisis data terdiri atas uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas menggunakan uji F dan untuk menguji hipotesisnya menggunakan uji t, Perhitungan data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan Program *Microsoft Excel 2019*. Berikut bagan proses penelitian ini.

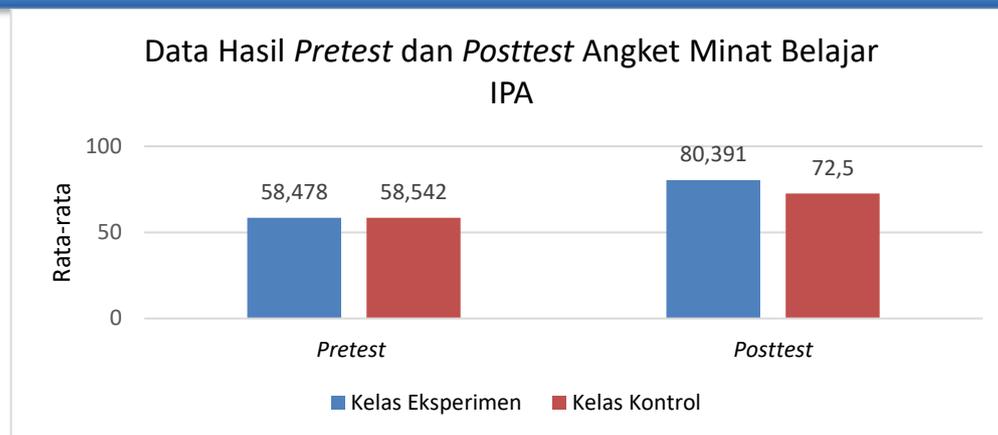


Gambar 1. Bagan Proses Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

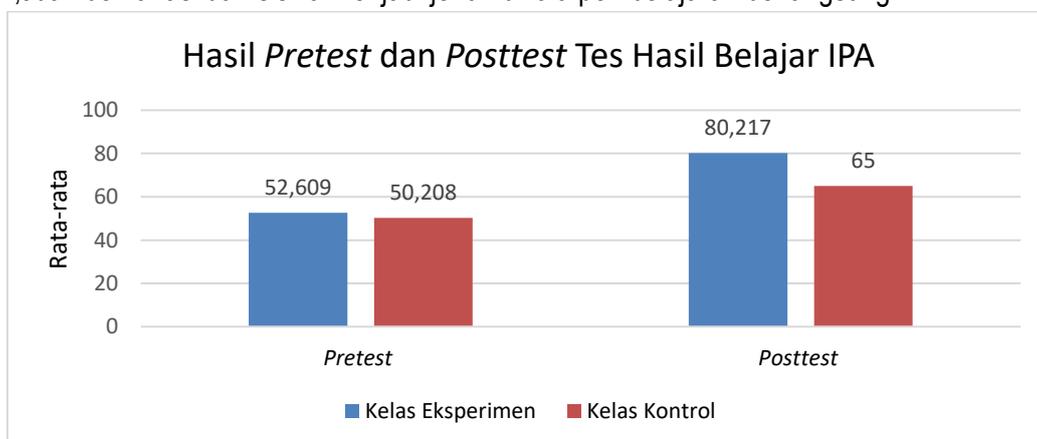
Hasil penelitian ini didapatkan dari data Angket Minat Belajar IPA dan Tes Hasil Belajar IPA kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. Berikut merupakan data hasil *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa.



**Gambar 2.** Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Angket Minat Belajar IPA Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Gambar 2 membuktikan bahwa nilai rata-rata *Pretest* angket minat belajar IPA pada kelas eksperimen 58,478 sedangkan hasil *Pretest* angket minat belajar IPA pada kelas kontrol 58,542 hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Hanya saja minat di kelas kontrol sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen karena di kelas kontrol terdapat beberapa siswa yang memang tertarik dengan pelajaran IPA.

Untuk rata-rata nilai hasil *posttest* angket minat belajar IPA di kelas eksperimen 80,391 dan hasil *posttest* angket minat belajar IPA di kelas kontrol diperoleh 72,5. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* angket minat belajar IPA pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol hal tersebut terjadi akibat di kelas eksperimen guru menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran IPA. Sedangkan di kelas kontrol, guru menggunakan Model Kooperatif Tipe *Learning Together* pada saat pembelajaran berlangsung, tetapi siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran IPA disebabkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru kemudian siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru secara berkelompok. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, tidak bervariasi dan siswa menjadi jenuh dikala pembelajaran berlangsung.



**Gambar 3.** Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Tes Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Gambar 3 membuktikan bahwa didapat hasil rata-rata *Pretest* pada kelas eksperimen 52,609 dan kelas kontrol 50,208. Untuk rata-rata *posttest* hasil belajar IPA pada kelas eksperimen 80,217 *posttest* hasil belajar IPA kelas kontrol 65,000. Dari data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih besar dibanding dengan kelas kontrol hal karena adanya perlakuan

Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dikelas terutama saat *games* dan *tournament* siswa lebih banyak menanggapi soal seputar materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

Sebelum dianalisis, informasi dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji normalitas dan reliabilitasnya. Pada uji normalitas data menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi 0,05 dengan berbantuan Program *Microsoft Excel 2019*. Adapun kriteria pengujian normalitas apabila  $D_0 \leq D_{tabel}$  maka data berdistribusi normal. Apabila  $D_0 \geq D_{tabel}$  maka data berdistribusi tidak normal. Berikut merupakan hasil perhitungan uji normalitas Minat dan Hasil Belajar IPA siswa.

**Tabel 1.** Uji Normalitas Minat Belajar IPA

Kelas	Data	$D_0$	$D_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,172	0,275	Normal
	<i>Posttest</i>	0,247	0,275	Normal
Kontrol	<i>Pretest</i>	0,084	0,269	Normal
	<i>Posttest</i>	0,101	0,269	Normal

**Tabel 2.** Uji Normalitas Hasil Belajar IPA

Kelas	Data	$D_0$	$D_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,261	0,275	Normal
	<i>Posttest</i>	0,207	0,275	Normal
Kontrol	<i>Pretest</i>	0,239	0,269	Normal
	<i>Posttest</i>	0,250	0,269	Normal

Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk membandingkan dua atau lebih variansnya, Teknik yang digunakan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji F pada taraf signifikansi 0,05 dan dengan kriteria pengujian :

Apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka variansi kedua kelompok adalah homogen.

Adapun perhitungan uji homogenitas dibantu dengan Program *Microsoft Excel 2019* diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 3.** Uji Homogenitas Minat Belajar IPA

Kelas	Data	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen dan control	<i>Pretest</i>	1,13	2,02	Homogen
	<i>Posttest</i>	1,92	2,02	Homogen

**Tabel 4.** Uji Homogenitas Hasil Belajar IPA

Kelas	Data	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen dan control	<i>Pretest</i>	1,06	2,02	Homogen
	<i>Posttest</i>	1,37	2,02	Homogen

Hasil perhitungan uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data dari kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Sedangkan untuk uji-t dilakukan dengan menggunakan rumus *Independent T-test* dengan bantuan Program *Microsoft Excel 2019*. Diperoleh data seperti tabel berikut.

**Tabel 5.** Uji T Minat Belajar IPA

Posttest Minat Belajar IPA	Kelas	N	Rata- rata	varians	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	keterangan
	Eksperimen	23	80,391	45,794	3,295	2,014	Terdapat perbedaan
Kontrol	24	72,5	88				

**Tabel 6.** Perhitungan Proporsi Varians (*Effect size*) Minat Belajar IPA

Data	Db	t <sub>0</sub>	r <sup>2</sup>	Kriteria
Minat Belajar IPA	45	3,295	0,194	Sedang

Berdasarkan tabel 5 diperoleh  $t_{hitung} = 3,295 > t_{tabel} = 2,014$  untuk minat belajar IPA yang artinya  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka terdapat perbedaan, artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar IPA siswa SD.

Setelah dilakukan uji hipotesis, selanjutnya menentukan proporsi varians (*Effect size*) untuk mengetahui besarnya pengaruh (*Effect size*) variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan perhitungan *Effect Size* pada tabel 6 diperoleh  $r^2$  sebesar 0,194 artinya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* memiliki efek sedang terhadap Minat Belajar IPA Siswa SD.

**Tabel 7.** Uji T Hasil Belajar IPA

Posttest Hasil Belajar IPA	Kelas	n	Rata- rata	varians	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	keterangan
	Eksperimen	23	80,217	60,178	34,783	7,591	2,014
Kontrol	24	65	80,217				

**Tabel 8.** Perhitungan Proporsi Varians (*Effect size*) Hasil Belajar IPA

Data	db	t <sub>0</sub>	r <sup>2</sup>	Kriteria
Hasil Belajar IPA	45	7,591	0,561	Besar

Berdasarkan tabel 7 hasil belajar IPA diperoleh  $t_{hitung} = 7,591 > 2,014$ . Dikarenakan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka terdapat perbedaan. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar IPA siswa SD. Perhitungan *Effect Size* hasil belajar pada tabel 8 diperoleh  $r^2$  sebesar 0,561 artinya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh besar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD.

## Pembahasan

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menaruh anak didik pada kelompok kecil secara heterogen yang didalam kelompoknya terdapat siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Model Pembelajaran ini mampu membangkitkan minat belajar siswa karena didalamnya terdapat *games* serta *tournament* sehingga membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran serta pembelajaran menjadi tidak membosankan. Pernyataan tersebut didukung oleh Najmi et al (2021) yang mengatakan siswa antusias dalam belajar karena dalam model TGT ini terdapat permainan atau turnamen dalam proses pembelajarannya sehingga tidak membuat siswa jenuh dan mengantuk.

Hasil perolehan angket minat belajar IPA siswa pada kelas Eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelas Kontrol, hal ini dibuktikan dengan perhitungan nilai rata-rata *pretest* angket minat belajar IPA kelas Eksperimen sebesar 58,478 dan hasil *posttest* sebesar 80,391, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh hasil nilai rata-rata *pretest* 58,542 dan *posttest* 72,5. Hasil uji *Independent T-Test* pada *posttest* angket minat belajar IPA Kelas Eksperimen dan Kontrol pada tabel 5 menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  adalah 3,295 dan nilai  $t_{tabel}$  pada signifikansi 0,05 adalah 2,014. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,295 > 2,014$ ) maka ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa SD. Perhitungan *Effect Size* pada tabel 6 diperoleh  $r^2$  sebesar 0,194 yang berarti model ini memiliki efek sedang terhadap Minat Belajar IPA Siswa SD. Fauzi et al (2019) mengungkapkan bahwa minat merupakan faktor yang sangat berpengaruh saat proses pembelajaran, oleh karena itu guru harus membantu siswa untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar. Jika guru mampu mengeksplorasi minat siswa tanpa tekanan maka keberhasilan pembelajaran dikelas akan dicapai (Widyasari et al., 2021). Dengan Model Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan baik sehingga menghasilkan peningkatan nilai siswa.

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti juga melihat dari tes hasil belajar siswa pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol dimana rata-rata hasil *Pretest* Pada kelas Eksperimen 52,609 dan *posttest* 80,217, sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata hasil *Pretest* sebesar 50,208 dan hasil *posttest* 65,000. Hasil uji *Independent T-Test* pada tabel 7 menunjukkan  $t_{hitung}$  sebesar 7,591 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,014. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  disimpulkan ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. Perhitungan *Effect Size* pada tabel 8 diperoleh  $r^2$  sebesar 0,561 artinya Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* memberikan pengaruh besar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. Variasi game dalam TGT dapat menggunakan aplikasi untuk game seperti kahoot dan Quizzz. Penerapan TGT dalam pembelajaran IPA secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa (Sanjaniasih et al., 2021)(Suryana et al., 2020). Penggunaan Kahoot sebagai aplikasi untuk melaksanakan game pembelajaran dapat lebih mudah dilaksanakan dibandingkan game dilaksanakan secara klasikal. Walaupun demikian penggunaan game lebih dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar IPA dan Hasil Belajar IPA siswa kelas Eksperimen mengalami peningkatan dipicu oleh Model Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* yang dalam penerapannya terdapat *games* dan *tournament* sehingga siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung, antusias dan saling bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya. Hal ini dibuktikan oleh pernyataan Utami (2018) bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat menimbulkan rasa bahagia dan melaksanakan kewajiban dengan bagus.

Keunggulan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* ialah mampu meningkatkan rasa yakin pada diri anak, sanggup membuat anak didik leluasa berhubungan dengan temannya dan meningkatkan minat belajar sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Suzani (2021) juga mengungkapkan minat memiliki hubungan sangat dengan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, hendaknya guru dapat memakai Model Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* supaya timbul minat dalam diri siswa untuk belajar.

Model Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* juga tidak hanya mementingkan siswa yang berkemampuan tinggi saja, tetapi seluruh siswa terlibat dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran untuk berusaha mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya dalam kelompoknya masing-masing. Dengan adanya minat belajar yang baik pada siswa maka akan mendukung hasil belajarnya pula.

Menurut Safarina (2018) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki individu setelah melewati proses pembelajaran. Dari hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa hasil belajar IPA siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan karena pada saat *games* dan *tournament* berlangsung, siswa dilatih untuk menjawab setiap pertanyaan dengan benar dengan cara berkerjasama dengan anggota kelompoknya, sehingga saat guru menjelaskan materi pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan tetapi mereka juga dilatih untuk memahami materi yang disampaikan agar dapat menjawab pertanyaan saat *games* dan *tournament* berlangsung. Berdasarkan pemaparan tersebut maka ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa SD. Penelitian ini didukung oleh penelitian (Amni et al., 2021) yang mengemukakan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mempengaruhi hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa karena saling bekerjasama dalam kelompok. Sejalan dengan hasil penelitian (Lutfiyani, 2019) yang membuktikan bahwa dengan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* rata-rata skor angket siswa lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum perlakuan model *Teams Games Tournament*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa Model Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa SD secara signifika. Hal ini dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil *posttest* angket minat dan tes hasil belajar IPA kelas Eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dan juga berdasarkan hasil perhitungan Uji-t pada hasil angket dan tes siswa. Minat belajar IPA. Keunggulan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* ialah mampu meingkatkan rasa yakin pada diri siswa, sanggup membuat siswa leluasa berinteraksi dengan temannya serta mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik.

## Ucapan Terima Kasih

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan ridhonya penulis mampu menyelesaikan artikel ini dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orangtua dan keluarga besar yang selalu memberikan semangat,do'a dan cinta. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing Bapak Dr. Lukman Hakim, S.Si., M.Pd dan Bapak Aldora Pratama, M.Pd yang telah berpartisipasi dalam menyelesaikan artikel ini dengan baik. Kemudian penulis juga mengucapkan terima kasih kepada para partisipan dalam penelitian ini, teman serta sahabat seperjuangan Universitas PGRI Palembang yang telah memberikan semangat kepada peneliti dalam melalui hari-hari dimasa perkuliahan hingga penyusunan artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amni, Z., Ningrat, H. K., & -, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2840–2848. <https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.25716>
- Fauzi, M. F., Buhun, M. F., & Purwadi, A. (2019). The Influence of Teams Games Tournament (TGT) toward Students' Interest in Arabic Language Learning. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 2(2), 135–148.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jiz.v2i2.9986>
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>
- Jundu, R., Tuwa, P. ., & Seliman, R. (2020). Hasil Belajar IPA Siswa SD Di Daerah Tertinggal Dengan Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(2), 103–111.
- Kuswidyanarko, A., & Pratama, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Script dan Think Pair Share Berbantuan Worksheet Berbasis Karakter Pada Materi Pokok Bangun Datar. *Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 153–161.
- Lutfiyani, A. H. (2019). Keefektifan Model Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 142. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17760>
- Muammar. (2018). Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal Dalam Pembelajaran Sosiologi Di SMA Kota Padang. *Journal Of Sociology Research and Education*, 5(1), 10–20.
- Najmi, N., Rofiq, M. H., & Ma'arif, M. A. (2021). *The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament ( TGT ) On Student 's Learning Achievement*. 4(1), 246–258.
- Novritasari, B., Setiawan, B., & Mahdiannur, M. A. (2022). IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT. *J. Pijar MIPA*, 17(5), 650–656. <https://doi.org/10.29303/jpm.v17i5.3716>
- Nugroho, I. A. (2021). Model Problem Based Learning Menggunakan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Subtema Perpindahan Kalor Disekitar Kita Di Kelas V SD Negeri 132 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 8(1), 1–9.
- Nursyidah, N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Idarah (Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan)*, 4(2), 146–162. <https://doi.org/10.47766/idarah.v4i2.1039>
- Rabgay, T. (2018). The effect of using cooperative learning method on tenth grade students' learning achievement and attitude towards biology. *International Journal of Instruction*, 11(2), 265–280. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11218a>
- Rahayu, A. F., Uus, M., & Cucu, L. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournamen) Terhadap Peningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 4(2), 113–121.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Safarina, E. . (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Kemampuan Kerjasama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1), 32–38.
- Sanjaniasih, N. M. D., Sedana, I. M., & Tristaningrat, M. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Bilangan Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan*

- 
- Singaraja, 1(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/22043>
- Sanjaya, W. (2016). *Pendidikan, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Prenadamedia Grup.
- Suryana, D., Yamtinah, S., & Hastuti, B. (2020). Penerapan Team Game Tournament ( Tgt ) Berbasis Science , Teknologi , Engineering and Mathematics ( Stem ) Dengan Media Pembelajaran Kahoot Tm Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Pada Materi Asam Basa Di Kelas Xi Sma Batik 2 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 9(2), 141–147.
- Suzani, S. (2021). Hubungan Minat Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa di SD Simpang Renggang. *Journal of Basic Education Research (JBER)*, 2(2), 47–50. <https://doi.org/10.37251/jber.v2i2.195>
- Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Swarnabhumi*, 3(2), 81–88.
- Wicaksono, A. ., Jumanto, & Irmade, O. (2020). Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 215–226.
- Widyasari, A., Pujiastuti, P., Nawangsari, N. S., & Anggito, A. (2021). Efforts to Increase Science Learning Outcomes by Increasing Interaction Between Students in Learning. *Proceedings of the 5th International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2021)*, 640, 169–174.
- Wigati, B. W., Usman, N., & Laihat. (2021). Bahan Ajar Berbasis Lintas Budaya Dengan Model Project Based Learning Pada Subtema Globalisasi Di Sekitarku Di Kelas VI SD. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 8(1), 24–32.