

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Kamonji

Nina^{1*}, Nashrullah², Arif Firmansyah³, Muchdar⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Indonesia

*ninatanda44@gmail.com

Abstract

This research was motivated by the low level of student interest in Social Studies (IPS) at SD Inpres 2 Kamonji. Initial observations showed that most students lacked enthusiasm, often spoke outside the context of the lesson, and had difficulty understanding the material. This was due to teacher-centered learning and a lack of varied and engaging learning models. To address these issues, a cooperative learning model, the Teams games tournament (TGT), was implemented, combining elements of cooperation, games, and healthy competition to increase student interest. This study used a quantitative method with a One Group Pretest-Posttest Design pre-experiment. The subjects were 20 fourth-grade students of SD Inpres 2 Kamonji. Data collection techniques included questionnaires, observation, and documentation, while data analysis was carried out through validity, reliability, normality, and t-test (Paired Sample T-Test) tests using SPSS 22 for Windows. The results showed that the average student interest in learning increased from the moderate category (95%) in the pretest to high (90%) in the posttest. The hypothesis test produced a significance value of $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that the use of the TGT model has a significant effect on increasing students' interest in learning social studies. Thus, the TGT model is effective for creating an active, enjoyable learning atmosphere and is able to foster learning motivation in elementary school students.

Keywords

Interest in Learning; Teams games tournament

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD Inpres 2 Kamonji. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang antusias, sering berbicara di luar konteks pembelajaran, dan mengalami kesulitan memahami materi. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya variasi model pembelajaran yang menarik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) yang menggabungkan unsur kerja sama, permainan, dan kompetisi sehat untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimen One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas IV SD Inpres 2 Kamonji. Teknik pengumpulan data meliputi angket, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, dan uji-t (Paired Sample T-Test) dengan bantuan program SPSS 22 for Windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa meningkat dari kategori sedang (95%) pada pretest menjadi tinggi (90%) pada posttest. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPS siswa. Dengan demikian, model TGT efektif digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mampu menumbuhkan motivasi belajar pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci

Minat Belajar; Teams games tournament

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 IPS. Hasil pembelajaran IPS 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 (Rosidah, 2017).

Menurut Susanto (2013) pendidikan IPS atau yang disebut social studies, merupakan bagian kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, negara, bahkan di dunia. Peran IPS sangat penting untuk peserta didik agar mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sadar yang berguna bagi dirinya

dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan ini memberikan tanggung jawab terhadap guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik.

Minat belajar yang tinggi diperlukan untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi. Demikian juga dalam belajar IPS, untuk mencapai prestasi belajar IPS yang tinggi, maka diperlukan minat yang tinggi dalam mata pelajaran IPS. Adwidyarso (2008) mengemukakan bahwa “Cukup banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar menguasai materi ajar IPS. Kesulitan dalam belajar IPS lebih disebabkan tingkat minat belajar yang rendah, serta ketergantungan siswa dalam belajar terhadap guru.” 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 IPS, mengganggu teman sebangkunya saat pembelajaran IPS berlangsung, siswa sulit menguasai materi yang diajarkan, masih ada siswa yang kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran IPS serta proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam mengikuti pelajaran alhasil berakibat pada minimnya minat dan hasil belajar IPS.

Berdasarkan hasil observasi awal yang

dilakukan di kelas IV SD Inpres 2 Kamonji, dengan mewancarai guru kelas IV terdapat 16 orang dengan presentase 80% siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan dan yang mencapai kriteria ketuntasan hanya terdapat 4 orang siswa dengan presentase 20% saja pada pembelajaran IPS yang mana masih tergolong rendah dari kriteria ketentuan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPS disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor guru dan faktor siswa. Adapun faktor guru yaitu 1) pembelajaran yang masih berpusat pada guru, 2) kurang memanfaatkan model pembelajaran. Adapun faktor siswa yaitu 1) kemampuan siswa dalam memahami materi masih rendah, 2) siswa tidak tertarik dengan suasana belajar di kelas tersebut. Masalah lain juga ditemukan bahwa masih banyak siswa yang belum bisa membaca dikarenakan tidak memiliki waktu belajar yang banyak di rumah hal ini disebabkan oleh pekerjaan orang tua sebagai seorang pedagang, beberapa siswa ketika pembelajaran berlangsung masih sering siswa keluar masuk kelas dengan alasan ke kamar mandi, sikap ini menunjukkan bahwa siswa kurang minat dan bosan untuk berlama-lama di dalam kelas mengikuti pembelajaran oleh karenanya mereka keluar kelas agar mendapatkan suasana yang baru dan tidak membosankan. Berdasarkan

permasalahan diatas, maka dikajilah salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi aktivitas siswa dalam belajar khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Mengacu pada permasalahan ini maka solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah dengan memilih model pembelajaran yang cocok untuk tingkat kelas tinggi khususnya dalam meningkatkan minat belajar yaitu dengan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament*. Dengan model ini, proses pembelajaran akan lebih menarik serta membuat siswa lebih aktif dan dapat saling berbagi informasi, sehingga diharapkan dapat memberikan solusi dan suasana baru yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

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 (Lutfiyani, 2019). Hasil penelitian Utami & Mulyani (2019) 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 kooperatif *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 & Mulyani (2019) bahwa model pembelajaran kooperatif *team 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. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Turnament (TGT) Terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Kamonji."

KAJIAN TEORI

Pengertian Model Pembelajaran

Priansa (2017) menjelaskan bahwa guru yang menyenangkan adalah guru yang memahami kebutuhan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Peserta didik dan guru yang mampu memotivasi dan menciptakan antusiasme peserta didik untuk mengikuti seluruh proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Dengan

ungkapan itu peran model pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan sehingga bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru harus memiliki berbagai keterampilan yang digunakan dalam proses pembelajaran,

Menurut Sukmadinata (2012) model pembelajaran merupakan 'suatu rancangan (desain) yang menggambarkan proses rinci penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran agar terjadi perubahan atau perkembangan diri peserta didik'.

Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin dalam Isjoni (2010) Kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama- sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim.

Huda (2015) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang membuat siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama.

Menurut Slavin (2014) Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok - kelompok kreatif secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok berterogen.

Pembelajaran Kooperatif menurut Alma (2009) berasal dari 2 kata, yaitu

Cooperatif berarti bekerja sama dan Learning berarti belajar, jadi pembelajaran kooperatif adalah belajar melalui kegiatan bersama. Cooperative Learning, merupakan suatu model pembelajaran dengan bekerja sama.

Pengertian *Teams games tournament*

Model pembelajaran *Teams games tournaments* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut Ernawati, Putra, & Suadnyana, (2016) *Teams games tournament* (TGT) adalah tipe atau model dari metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas dan peran seluruh siswa sebagai tutor sebaya tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur permainan. Wyk (2010) mengemukakan bahwa klasifikasi kelompok dalam TGT terdiri dari empat hingga lima siswa yang sifatnya heterogeny, kegiatan TGT berbentuk turnamen akademik di mana peserta didik bersaing melawan anggota tim lainnya untuk mendapatkan skor, kelompok dengan skor tertinggi akan jadi pemenang.

Menurut Saco dalam Rusman (2011) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim kelompok masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk essay berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Langkah-Langkah *Teams Games Tournamen*

Slavin (2014) ada lima komponen

utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yaitu : a) Pembelajaran awal (Penyajian Kelas), b) Kelompok (Teams), c) Permainan (Games), d) Pertandingan (Tournament), dan d) Penghargaan Kelompok.

Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk memilih dan mengambil bagian dalam kegiatan belajar yang spesifik atau tertentu. Minat belajar sering dianggap sebagai faktor yang mempengaruhi motivasi belajar seseorang.

Menurut Slameto (2010) menyatakan minat belajar adalah minat yang dimiliki siswa yang dapat diekspresikan sebagai suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu hal daripada hal lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tertentu.

Menurut Djaali (2013) minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Seorang siswa hendaknya memiliki minat yang timbul dari dalam diri pribadi untuk belajar. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang

Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2010) indikator

minat belajar, antara lain yaitu sebagai berikut:

a) Perasaan senang, seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b) Ketertarikan siswa. Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c) Perhatian siswa. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d) Keterlibatan siswa. Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan

kegiatan dari objek tersebut. Minat tidak timbul secara tiba-tiba.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pre-experiment dengan tipe One Group Pretest-posttest Design. Penelitian eksperimen atau percobaan adalah penelitian yang bertujuan

untuk melihat hubungan sebab-akibat. Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2022).

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang lengkap digunakan teknik pengumpulan data yang sesuai. Adapun teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut: a) Perangkat Pembelajaran, b) Angket, c) Observasi dan d) Dokumentasi

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

a) Perangkat Pembelajaran TGT

Instrumen perangkat yang digunakan untuk penelitian ini divalidasi oleh validator yang dianggap kompeten dalam bidang pendidikan IPS untuk mengetahui valid atau tidaknya perangkat pembelajaran. Perhitungan presentase ketercapaian perangkat pembelajaran dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \text{Skor yang diperoleh} \times 100\%$$

Skor maksimal

b) Instrumen Angket

Dalam penelitian ini digunakan instrumen penelitian Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner). Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui minat belajar siswa dalam

kegiatan pembelajaran IPS dengan model kooperatif *teams games tournament*.

Menurut Sudijono (2011) hasil angket dideskripsikan dengan rumus :

$$\text{Rumus: } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Sampel

Kriteria presentase minat belajar siswa menurut Arikunto (2013) sebagai berikut:

Tabel Kriteria Presentase Minat Belajar

Presentase skor minat %	Kriteria
76-100	Tinggi
56-75	Sedang
00-55	Rendah

Arikunto (2013)

c) Instrumen Lembar observasi (Pengamatan) Aktivitas Guru dan siswa

Lembar pengamatan ini aktivitas guru dan siswa adalah lembar untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dan siswa dalam keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams games tournament*. Observasi ini dilakukan oleh ebserver selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Teknik Analisis Data

Uji Validitas

Validitas berkaitan dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Uji validitas

digunakan sebagai alat ukur instrument penelitian. Menurut sugiyono (2015) valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas instrumen tes angket dengan jumlah responden 23 orang siswa. Kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $= 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan : $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

Uji Reabilitas

Menurut Sugiyono (2015) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Suatu tes dapat dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut : Jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$ maka dinyatakan reliabel atau konsisten. Sementara, jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$ maka dapat dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisi berdistribusi normal atau tidak. Uji

normalitas dilakukan dengan menggunakan metode Shapiro wilk. Uji normalitas Shapiro Wilk adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data acak suatu sampel yang kecil digunakan simulasi data yang tidak lebih dari 50 sampel (Sugiyono 2022). Jika data mempunyai signifikan > 0.05 maka tidak berdistribusi secara normal. Metode Shapiro wilk adalah metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil.

Analisis Terlaksananya Model Pembelajaran

Untuk mengetahui kriteria keterlaksanaan model pembelajaran, maka diperlukan pengolahan data yang menampilkan data dalam bentuk presentase. Adapun langkah – langkah untuk mengolah data tersebut sebagai berikut : a) Menghitung jumlah jawaban “ya” yang observer isi pada format observasi keterlaksanaan Pembelajaran dan b) Menghitung presentase keterlaksanaan pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dimulai pada tanggal 29 Mei sampai dengan 31 Mei 2024. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Inpres 2 Kamonji dikelas ini terdapat 20 siswa yakni 9 siswa laki- laki dan 11 siswa perempuan.

Data hasil penelitian diperoleh melalui proses penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV SD Inpres 2

Kamonji yang berjumlah 20 orang. Pengumpulan data pada penelitian ini dalam bentuk pelaksanaannya dilakukan oleh peneliti sendiri dengan menggunakan dua Teknik pengumpulan data yaitu Teknik pemberian tes dalam bentuk angket minat belajar, observasi keterlaksanaan model pembelajaran dan teknik dokumentasi telah melaksanakan penelitian.

Instrumen Angket

Instrument Angket yang telah tersusun kemudian di uji cobakan pada kelas yang bukan menjadi sampel penelitian. Peneliti memilih pada kelas IV di SD Inpres 2 Tatura, uji coba dilakukan pada 23 responden kemudian pernyataan- pernyataan di uji cobakan pada siswa yang mempunyai ciri (karakteristik) yang sama dengan siswa yang akan menempuh pernyataan tersebut. Setelah melakukan uji coba tes, langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas pernyataan, dan reabilitas pernyataan. Hal ini digunakan untuk menentukan instrument pernyataan yang valid untuk diujikan pada kelas yang dijadikan sampel pada penelitian ini.

Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak. Hasil analisis yang diperoleh terdapat 20 butir Pernyataan yang valid. Angket tersebut yang digunakan

peneliti untuk memperoleh data penelitian. Dalam Janna & Herianto (2021) Kriteria pengujian uji validitas yaitu: H_0 diterima apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ (alat ukur di gunakan valid). Berdasarkan tabel menunjukkan hasil analisis validasi instrument terdapat 20 butir soal yang valid dari 22 pernyataan. Pernyataan tersebut yang digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian.

Reabilitas

Menurut Ghozali (2011) dalam (Gunawan, 2016) suatu variable dapat dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach's Alpha (a) $> 0,6$. Adapun uji reabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa jumlah dari items pernyataan yang di input pada variable view adalah 22. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil Cronbach's Alpha untuk 22 data dari items yaitu 0, 739. Dapat disimpulkan bahwa pertanyaan dapat dinyatakan reliabel.

Deskripsi Minat Belajar (*Pretest*)

Angket yang diberikan kepada siswa telah diuji dengan menggunakan uji validitas dan reabilitas. Hasil nilai prestes diperoleh jumlah siswa sebanyak 20 orang, skor maksimum adalah 73 dan skor minimum adalah 59. Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh responden

adalah 1.343, rata-rata nilai adalah 67.15 atau dibulatkan 67. Adapun rentang data adalah 14 dan standar deviasi data 3.048. Standar deviasi merupakan cerminan dari rata-rata penyimpangan data dari mean.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi hasil kategori minat belajar sedang 19 orang dengan presentase 95% dan rendah 1 orang dengan presentase 5%. dapat diketahui bahwa rata rata siswa memiliki minat belajar sedang 19 orang dengan presentase 95%.

Deskripsi Minat Belajar (*Posttest*)

Hasil posttest bahwa skor nilai tertinggi adalah 80 dan skor nilai terendah adalah 73. Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh responden adalah 1.552, rata-rata nilai adalah 77.60 atau dibulatkan 77. Adapun rentang data adalah 7 dan standar deviasi data adalah 2.037. Standar deviasi merupakan cerminan dari rata- rata penyimpangan data dari mean. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui adanya kenaikan pada nilai yang didapat siswa antara hasil minat belajar pretest dan posttest yang dilakukan peneliti. Selama penelitian terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil minat belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan posttest.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi

hasil kategori minat belajar tinggi 18 orang dengan presentase 90% dan sedang 2 orang dengan presentase 10%. Dapat diketahui bahwa rata rata siswa memiliki perubahan minat belajar tinggi dengan presentase 90%.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah sebuah analisis untuk menguji normal atau tidaknya sebuah data. Pada penelitian menggunakan metode Shapiro Wilk yang dikarenakan sampel pada penelitian ini kecil dibawah 50 yaitu 20 orang siswa. Adapun kriteria pengujian yang digunakan untuk mengukur normalitas dalam penelitian ini dikatakan suatu data berdistribusi normal ketika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data penelitian tidak berdistribusi normal. hasil uji normalitas data pretest dan posttest menggunakan metode Shapiro wilk. Nilai statistic pretest adalah 0.490, dan nilai statistic posttest adalah 0.101. Dengan demikian, semua hasil uji normalitas data pretest dan posttest menggunakan metode Shapiro wilk berdistribusi normal memiliki nilai $< 0,05$.

Analisis Terlaksananya Model Pembelajaran

a) Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan data peneliti kegiatan guru sudah sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, namun ada beberapa yang belum terlaksana seperti guru belum memotivasi siswa. jumlah skor yang

diperoleh 9 dengan presentase 90%, hal ini berarti taraf keberhasilan aktivitas guru berada didalam kategori “Setengah Kegiatan Terlaksana”.

b) Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi siswa skor yang diperoleh 12 dengan presentase 100%, hal ini berarti taraf keberhasilan aktivitas siswa berada dalam kategori “Sangat Baik”.

Uji Hipotesis (Uji-t)

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis (uji-t) yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa ”Ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams games tournament* Terhadap Minat Belajar Siswa kelas IV SD Inpres 2 Kamonji. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji hipotesis (uji-t) adalah signifikan 2- tailed = 0,000 pada paired samples t-test dari 20 peserta didik. Nilai $0,000 < 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap minat belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 2 Kamonji dengan melakukan 2 kali pertemuan. Sebelum dilakukan Tindakan peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrument dimana ditemukan bahwa 22

pernyataan angket terdapat 20 pernyataan valid dan 2 pernyataan 2 tidak valid. Adapun responden untuk uji coba angket diberikan kepada siswa yang sama dengan siswa yang akan menempuh pernyataan angket tersebut. Setelah melakukan uji coba instrument maka angket layak digunakan untuk melakukan penelitian. Sehingga pada hari senin 29 Mei 2024 peneliti melakukan pretest dengan angket pada siswa dengan jumlah siswa 20 orang. Dari hasil angket pretest terdapat kategori minat belajar siswa sedang 19 orang dengan presentasi 95% dan Rendah 1 orang dengan presentase 5%.

Setelah dilakukan pretest maka peneliti melakukan Tindakan (treatment) yang dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2024 peneliti melakukan pretest pada siswa dengan jumlah siswa 20 orang. Dari hasil angket posttest terdapat kategori minat belajar siswa tinggi 18 orang dengan presentasi 90% dan Sedang 2 orang dengan presentase 10%.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis telah dibuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SD Inpres 2 Kamonji. Hal ini sesuai dengan pendapat Ghazali (2018) dalam (Nanincova, 2019) yang mengatakan bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau signifikansi uji $t < 0,05$ maka disimpulkan bahwa secara individual

variable independent berpengaruh signifikan terhadap variable dependen.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis (uji-t) yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa "Ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams games tournament* Terhadap Minat Belajar Siswa kelas IV SD Inpres 2 Kamonji. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji hipotesis (uji-t) adalah signifikan 2- tailed = 0,000 pada paired samples t-test dari 20 peserta didik. Nilai $0,000 < 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adwidyarso. (2008). *Pembelajaran IPS dengan TTS*. <http://awidyarso65.wordpress.com/2008/10/13/belajar-ips-dengan-tts/>
- Alma, B. (2009). *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Arikunto S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djaali, (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ernawati, N. P. D., Putra, I. K. A., & Suadnyana, I. N. (2016). Pengaruh

- Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournamens (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Iv Sd N Gugus 6 Mengwi, Badung. *Mimbar Pgsd*, 24(1), 180–220.
- Gunawan, I. (2016), *Metode Penelitian Kualitatif “Teori dan Praktik”*, Jakarta: Bumi Aksara
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan kecerdasan antar peserta didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, (18210047), 1–12.
- Lutfiyani, A. H. (2019). Keefektifan Model Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 142–149. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17760>
- Nanincova, N. (2019). Pengaruh kualitas layanan terhadap kepuasan pelanggan noach cafe and bistro. *Agora*, 7(2).
- Priansa, J. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung. CV Pustaka Setia
- Rosidah, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 29–36. <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i2.593>
- Slameto. 2010. *Belajar dan Factor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2014). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudijono, A. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta; Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Utami, T., & Mulyani, M. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair And Share (TPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas Vii Pada Materi Segitiga Di MTs Negeri Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Hipotenusa : Journal of Mathematical Society*, 1(1), 33–39. Retrieved from <https://ejournal.iainsalatiga.ac.id/index.php/hipotenusa/article/view/3284>
- Wyk, M. M.V. (2010). “Do Student Team Achievement Division Enhance Economic Literacy? An Quasi-eksperimental Design”, *Journal of Social Sciences*, 2 (2)