

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR  
PEGADINGAN 1**

Rosi Nur Ismi Oktavia<sup>1</sup>, Henny Setiani<sup>2</sup>, Miftah Komala Putri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Primagraha

Email: [rosinio99@gmail.com](mailto:rosinio99@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh minat belajar IPA siswa kelas IV SDN Pegadingan 1 yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu, model Pembelajaran Teams Games Tournament dan minat belajar IPA siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang mendalam mengenai bagaimana model pembelajaran Teams Games Tournament mempengaruhi minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan tes untuk menganalisis interaksi siswa, keterlibatan dalam kegiatan belajar, dan perubahan minat belajar mereka. Dalam pembelajaran perubahan wujud benda IPA siswa kelas IV SDN Pegadingan 1 masih banyak yang mengalami kesulitan terutama dalam menyelesaikan soal cerita. Oleh karena itu perlu suatu upaya untuk meningkatkan minat belajar IPA tersebut yaitu melalui implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament berpengaruh terhadap minat belajar siswa, selain itu model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Implikasi dari penelitian ini adalah disarankan guru IPA untuk mengadopsi model pembelajaran Teams Games Tournament sebagai salah satu strategi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

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

***Abstract:** The purpose of this study was to determine the effect of interest in learning science on fourth-grade students of SDN Pegadingan 1 who were taught using the Teams Games Tournament (TGT) learning model. In this study, there are two variables, namely, the Teams Games Tournament learning model and students' interest in learning science. This study uses a qualitative descriptive research method. This method aims to provide an in-depth description of how the Teams Games Tournament learning model affects students' interest in learning. Data collection techniques used in this study were observation, documentation, and tests to analyze student interaction, involvement in learning activities, and changes in their interest in learning. In learning changes in the state of objects in science, many fourth-grade students of SDN Pegadingan 1 still experience difficulties, especially in solving story problems. Therefore,*

*an effort is needed to increase interest in learning science, namely through the implementation of the Teams Games Tournament learning model. The results of this study indicate that the Teams Games Tournament learning model has an effect on students' interest in learning, in addition, this learning model can also increase student involvement in learning, thereby creating an interactive and enjoyable learning environment. The implication of this research is that science teachers are advised to adopt the Teams Games Tournament learning model as a strategy in the learning process to improve the quality of learning and encourage student active participation.*

**Keywords:** *Learning Model, Teams Games Tournament, Learning Interest.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan penting dalam perkembangan individu dan masyarakat secara keseluruhan. Pendidikan tidak hanya melibatkan transfer pengetahuan saja, tetapi juga pengembangan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan politik. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan juga memegang peran penting dalam mempersiapkan generasi mendatang untuk menghadapi tantangan dan peluang di masa depan. Oleh karena itu, memahami peran pendidikan dalam berbagai aspek kehidupan adalah esensial untuk menciptakan masyarakat yang lebih adil dan berkelanjutan. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan, diperlukan kerja sama yang sinergis antara berbagai pihak, termasuk pemerintah, pendidik, orang tua, dan masyarakat. Peran pemerintah harus menyediakan kebijakan yang mendukung, sementara pendidik perlu memiliki kompetensi dan dedikasi tinggi untuk mengajar dan membimbing siswa. Orang tua harus berperan aktif dalam mendukung dan memotivasi anak-anak mereka, dan masyarakat perlu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar. Selain itu, dibutuhkan kurikulum yang relevan dan dinamis, fasilitas pendidikan yang memadai, serta teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, semua elemen harus bekerja sama untuk menciptakan sistem pendidikan yang efektif dan inklusif, serta mampu mencetak

generasi penerus yang cerdas, kreatif dan berkarakter. Juhji (2016) menyatakan bahwa guru dijadikan tumpuan dan kepercayaan yang besar dalam mengubah dan meningkatkan kualitas peserta didik. Dalam dirinya ada dua fungsi yang tidak bisa dipisahkan yaitu mendidik dan mengajar. Mendidik artinya guru mengubah dan membentuk perilaku dan kepribadian peserta didik. Pengetahuan yang diterimanya dari seorang guru bukanlah akhir dari proses pembelajaran, akan tetapi nilai-nilai dalam ilmu pengetahuan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Yogi Fernando, 2024) hasil belajar dapat diartikan sebagai tujuan utamanya untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata, atau simbol. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya setelah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari pendidik (orang dewasa/berpengetahuan). Perubahan ini bersifat spesifik (tergantung materi pembelajaran) dan umumnya diukur melalui tes pada akhir periode pembelajaran. Keberhasilan siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas proses belajarnya (Mahdalina, 2022). Menurut (Nur, 2021) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik yang mencakup pola tindakan, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perubahan ini bersumber dari pengalaman belajar, bersifat teramati dan terukur, serta dapat diekspresikan secara kualitatif (deskripsi verbal) maupun kuantitatif (skala numerik). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan peserta didik pasca-pembelajaran yang terukur, mencakup ranah kognitif-afektif-psikomotorik, sebagai indikator keberhasilan edukatif.

Namun, proses KBM IPA di sekolah dasar masih diunggulkan oleh pembelajaran konvensional, di mana aktivitas belajar berpusat pada guru. Akibatnya, aktivitas belajar berjalan hanya dalam satu arah dan kurang melibatkan peserta didik. Aktivitas belajar berfokus pada kemahiran peserta didik dalam mengingat penjelasan tanpa mengarahkan mereka untuk mengaitkannya dengan situasi hidup. Selain itu, guru tidak menggunakan berbagai variasi dalam metode, model, pendekatan, strategi yang serasi dengan entitas pengetahuan, dan mereka tidak melakukan aktivitas pembelajaran secara aktif dan kreatif (Erniyadi, H.dkk, 2023).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa

harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan (Yudianto, 2014). Purwandari (2017) mengatakan bahwa “dengan menerapkan model pembelajaran TGT di kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa tentang pelajaran yang membosankan”. Model pembelajaran pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula (Rochman & Shobirin, 2017). Menurut Susanna (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja pengajaran guru dan prestasi belajar siswa, serta merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat, serta belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna. Pada penerapan model ini dibutuhkan penguasaan materi yang baik oleh seorang guru dan mampu memfasilitasi siswa dalam memahami dan menerapkan konsep ke dalam suatu contoh dengan baik dan tepat.

Adapun langkah dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Hikmah, Anwar & Riyanto (2018) yaitu salah satu model pembelajaran yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah siswa berdiskusi dalam kelompoknya, belajar bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya. Sedangkan langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT menurut Solihah (2016) yaitu pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang, siswa yang memiliki tingkat kemampuan berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi, dan siswa bekerja serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk mengerjakan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru, dan diakhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pelajaran.

Menurut Susanna (2017) kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa

untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi. Salah satu kekurangan dari pembelajaran kooperatif TGT ini, bahwa beberapa siswa enggan menyuarakan pendapat mereka atau berbicara. Kelas dapat menjadi kacau jika guru tidak dapat mengontrolnya. Solusi untuk mengatasi kekurangan yaitu sebelum pembelajaran dimulai, guru harus memastikan siswa nyaman, memberi tahu mereka bahwa mereka harus bekerja keras dan bekerja sama, setelah itu memilih pemimpin untuk setiap kelompok. Siswa yang sering berisik atau mengganggu temannya harus dipilih sebagai pemimpin agar tidak membuat kegaduhan saat proses kerjasama berlangsung (Sukenda Egok, 2022).

Minat belajar merupakan kunci penting dalam mencapai kesuksesan akademis dan pengembangan pribadi siswa. Minat belajar yang tinggi dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan mempercepat proses pembelajaran dengan minat belajar yang kuat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Siswa dengan minat belajar yang tinggi akan cenderung memiliki hasil akademis yang lebih baik, karena mereka lebih terlibat dan fokus dalam belajar. Namun pada kenyataannya minat belajar siswa masih rendah, siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas karena pembelajaran terasa monoton. Hal tersebut menyebabkan beberapa siswa tidak bersemangat serta tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut Angilia (2019) untuk mengatasi masalah ini seorang guru harus memiliki kemampuan salah satunya adalah dalam pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan mampu merangsang minat siswa agar aktif dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini menerapkan media pembelajaran yang digunakan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu media “ubur-ubur soal”. dalam materi perubahan wujud benda, media pembelajaran ubur-ubur soal dapat digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Media ini melibatkan soal-soal yang dirancang dalam bentuk ubur-ubur yang harus diselesaikan oleh siswa. Setiap bagian dari ubur-ubur berisi pertanyaan atau masalah terkait perubahan wujud benda yang harus dipecahkan. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara menyeluruh, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Menurut (Fauziah, N et al., 2023) media pembelajaran adalah salah satu alat yang membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Berbagai macam jenis dan bentuk media

pembelajaran dalam pendidikan digunakan oleh seorang guru sebagai sumber ilmu pengetahuan bagi siswanya. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat ketika media yang menarik digunakan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, pendekatan dan metode pembelajaran yang efektif serta inovatif menjadi tolak ukur yang relevan untuk dipertimbangkan.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPA siswa kelas 3. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan minat belajar siswa setelah guru menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media pembelajaran “ubur-ubur soal”.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis deskriptif kualitatif. Metode ini bertujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena secara mendalam dan holistik melalui pengumpulan data kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pegadingan 1 sebagai tempat penelitian. Data dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media pembelajaran ubur-ubur soal terhadap minat belajar IPA siswa kelas IV SDN Pegadingan 1 dengan jumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi dan tes. Tes dilakukan dalam rangka mengukur hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ubur-ubur soal. Metode tes dalam penelitian ini menggunakan media “ubur-ubur soal” yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa secara interaktif dan menarik. Setiap bagian ubur-ubur berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa harus menyelesaikan setiap soal untuk dapat melanjutkan ke bagian berikutnya. Dokumentasi berupa arsip nilai siswa dan foto-foto pelaksanaan proses pembelajaran. Melalui observasi, peneliti dapat mencatat hal-hal yang mungkin tidak terdokumentasi secara tertulis, seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan dinamika kelompok.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Rancangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Penggunaan Media Ubur-Ubur Soal Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV SD**

Rancangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan penggunaan media ubur- ubur soal bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Model ini memanfaatkan pendekatan kolaboratif dan interaktif dari *Teams Games Tournament* serta keunikan media ubur-ubur soal untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Melalui pembelajaran dalam bentuk permainan dan kompetisi yang berbasis tim, siswa akan terlibat aktif dalam memecahkan masalah IPA yang disajikan dalam format yang menarik terutama dalam memecahkan soal dalam bentuk cerita. Penggunaan media ubur-ubur soal juga akan memberikan sentuhan kreatif dan visual yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran. Dengan demikian, saya berharap model ini dapat memberikan dampak positif pada minat belajar siswa terhadap IPA.

Penggunaan media ubur-ubur soal dalam pembelajaran IPA dianggap menarik dan inovatif. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*, penggunaan media pembelajaran bisa memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan minat belajar mereka terhadap IPA. Diamati dalam penelitian ini bahwa penggunaan media yang unik dipadukan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, bersaing dan keterlibatan belajar. Dalam model pembelajaran TGT terdapat penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang memiliki poin tertinggi, poin tersebut dikumpulkan selama kegiatan belajar sambil bermain dimulai. Rencana proses model pembelajaran TGT yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### **1. Presentasi kelas**

Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi dan kegiatan yang akan dilakukan siswa. Materi yang disampaikan pada penelitian ini adalah “perubahan wujud benda” yang disampaikan secara singkat dan jelas. Tujuan dari penyajian materi ini adalah sebagai pengantar sebelum siswa melakukan kegiatan berdiskusi.

2. Belajar kelompok

Selanjutnya siswa dibagi menjadi lima kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa. Dalam kelompok tersebut dibagi melalui kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan dibentuk kelompok berfungsi untuk lebih mendalami materi bersama teman satu kelompoknya, saling berdiskusi, bertukar pikiran dan khususnya agar dapat bekerja dengan baik serta optimal pada saat permainan berlangsung. Peran guru pada tahap ini yaitu memantau jalannya belajar kelompok, memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.

3. Permainan (games)

Pada tahap ini, pertanyaan-pertanyaan mengenai materi “perubahan wujud benda” sudah ditempelkan di papan tulis berdasarkan skor dan kesulitan soal. Sebelum memulai permainan, setiap kelompok berdiskusi untuk mengambil soal yang akan dijawab bersama dan memilih satu orang yang akan mengambil soal tersebut. Setiap kelompok mengambil satu kertas untuk didiskusikan bersama kelompok masing-masing. Jika kertas tersebut sudah terjawab, maka kelompok tersebut boleh mengambil kertas selanjutnya. Jika menjawab pertanyaan dengan benar maka akan diberikan skor sesuai soal yang telah diambil.

4. Turnamen

Selanjutnya siswa berkompetisi dengan cara mengerjakan soal evaluasi secara mandiri yang berkaitan dengan materi perubahan wujud benda. Hasil dari nilai turnamen akan ditambahkan pada nilai kelompok.

5. Penghargaan

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Penghargaan dalam penelitian ini berupa alat tulis.

**B. Keberhasilan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas IV SD**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada materi perubahan wujud benda kelas IV SDN Pegadingan 1. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menumbuhkan minat belajar siswa, karena siswa tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru, akan tetapi semua siswa ikut terlibat aktif serta tidak ragu untuk bertanya

kepada guru tentang materi yang tidak dimengerti, sehingga siswa bersemangat dalam proses pembelajaran yang meliputi diskusi dan permainan. Dengan ini siswa tidak merasa bosan dan jenuh selama pembelajaran. Slameto (2010: 180) mengatakan bahwa mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya kemungkinan besar ia akan berminat dan termotivasi untuk mempelajarinya. Salah satu pendorong dalam keberhasilan belajar adalah minat terutama minat yang tinggi. Minat itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, yaitu motif, perhatian, dan bahan pelajaran dan sikap guru (Rusmiati, 2017).

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ubur-ubur soal memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam IPA. Model pembelajaran ini juga menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif dan kompetitif serta membangkitkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Sementara itu, media ubur-ubur soal memberikan pendekatan yang inovatif dan menyenangkan untuk menuji pemahaman mereka secara interaktif. Gabungan antara keduanya tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperkuat minat mereka terhadap subjek IPA dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari beberapa faktor pendukung diantaranya sarana dan prasarana belajar, motivasi juga model pembelajaran (Hasibuan et al., 2021). Penggunaan model pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang stimulatif dan berdaya guna. Model-model pembelajaran seperti *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong kerja sama dan kompetisi yang sehat di antara siswa, dengan memanfaatkan berbagai model pembelajaran, guru dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa secara holistik dan mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka.

**C. Perbedaan Minat Belajar IPA Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam minat belajar IPA siswa setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan sebelum penerapan model tersebut. Hal ini dilihat dari lebih aktifnya partisipasi siswa dalam kelas, peningkatan frekuensi mengerjakan latihan, kemudian siswa menunjukkan ketertarikannya dan antusiasme dalam belajar IPA. Pada tahap awal sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) banyak siswa yang menganggap IPA sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, melalui penerapan model pembelajarn ini bisa mengubah persepsi siswa lebih positif terhadap IPA, dengan banyak siswa yang menganggap IPA sebagai pelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar IPA cenderung rendah, dengan banyak siswa yang merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar IPA sehingga kurangnya partisipasi mereka dalam kelas dan rendahnya frekuensi dalam mengerjakan latihan soal. Setelah penerapan model pembelajaran TGT saya melihat minat belajar IPA siswa meningkat secara signifikan, yang terlihat dari peningkatan skor pada evaluasi dan hasil belajar siswa serta tingkat partisipasi siswa juga meningkat dengan lebih banyak siswa yang aktif bertanya dan berdiskusi dalam kelas. Dengan penerapan model pembelajaran ini terlihat bahwa siswa sangat antusias saat mereka mengikuti permainan dan turnamen, kemudian dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari konsep-konsep IPA yang diajarkan.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pada materi perubahan wujud benda dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berdampak pada minat belajar IPA siswa kelas IV SDN Pegadingan 1. Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPA siswa menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Melalui suasana pembelajaran yang kolaboratif dan kompetitif, siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Penggunaan model ini juga dapat memperkuat interaksi antar siswa dan membuat pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Oleh karena itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan minat

belajar IPA siswa, sehingga dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pengajaran yang bermanfaat di dalam kelas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Mahdalina. (2022). PENGARUH MINAT BELAJAR, DUKUNGAN ORANG TUA DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA . *KINDAI*.
- Nur, S. S. (2021). Kajian Literatur Pengaruh Model Learning Cycle terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu. *Journal of Education Research*.
- Yogi Fernando, P. A. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 61-68.
- Fauziyah, N., Octavriana, N., Ghufron, S., & Ratnawati, U. (2023). Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Ubur-Ubur Fani untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN Banyu Urip 2/365. *National Conference For Ummah*, 147-152.
- Juhji. (2016). Peran guru dalam pendidikan . *jurnal ilmiah pendidikan*, 52-62.
- kemendiknas. (2012). *UU Sistem Pendidikan Nasional* . Bandung: Fokusindo Mandiri:  
[https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU\\_tahun2003\\_nomor020.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf)
- Lutfiyani, A. H. (2019). Keefektifan Model Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 142-148.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9118-9126.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02 . *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 163- 170.
- Rochmana, S., & Shobirin, M. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Benda dan Sifatnya. *Elementary*, 91-106.
- Rusmiati, R. (2017). pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar bidang studi ekonomi siswa MA AL FATTAH Sumbermulyo. *jurnal ilmiah pendidikan dan ekonomi*, 21-36.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Terhadap Hasil Belajar IPA. *Susunan Artikel Pendidikan*, 45-53.

Susanna. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 93-196.

Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 323-330.