**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT)
BERBANTUAN ALAT PERAGA JAPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

Mar'atus Solihah¹, Anna Malihatul Hawa²

^{1,2} PGSD Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo
mara.soihah879@gmail.com¹, hawa.anni@gmail.com²

ABSTRACT

This study aims to evaluate the impact of the use of the TGT (Team Games Tournament) learning model with the help of Japin teaching aids on the learning interests of grade 3 students in Elementary School. Data were collected through a closed questionnaire with Yes and No answer options. Data analysis was carried out using Validity and Reliability tests with the help of SPSS. The study population included all students of SDN Lemahireng 01, while the sample consisted of students in grades 3A (22 students) and 3B (23 students). In this learning model, students are grouped and each group discusses the material and applies it in the form of a match. The media used is Japin teaching aids, which are an interactive combination of the Truth Or Dare game and exploration. Based on the results of the questionnaire, students' learning interests are reflected in the percentages: feelings of pleasure (45.7%), attention (48.4%), curiosity (48.4%), and interest (48.9%). The average learning interest of class IIIA is 48.7%, while class IIIB is 46.7%. The results of the Independent Sample t-Test showed a significance of 0.011, indicating a difference in results between the experimental and control classes in the use of the TGT model assisted by Japin media on students' learning interest. The AVOVA Simple Linear Regression Test with a significance of 0.002 confirmed the positive influence of the TGT learning model assisted by Japin teaching aids on students' learning interest. The magnitude of this influence can be seen from the R. Square value of 38%, indicating that the learning model can explain 38% of the variation in students' learning interest, while 62% is influenced by other factors.

Keywords: Team Games Tournament, Japin props, and interest in learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dengan bantuan alat peraga Japin terhadap minat belajar siswa kelas 3 di Sekolah Dasar. Data dikumpulkan melalui angket tertutup dengan pilihan jawaban Ya dan Tidak. Analisis data dilakukan menggunakan uji Validitas dan uji Reliabilitas dengan bantuan SPSS. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa SDN Lemahireng 01, sedangkan sampel terdiri dari siswa kelas 3A (22 siswa) dan 3B (23 siswa). Dalam model pembelajaran ini, siswa dikelompokkan dan setiap kelompok berdiskusi mengenai materi serta menerapkannya dalam bentuk pertandingan. Media yang digunakan adalah alat

peraga Japin, yang merupakan gabungan interaktif dari permainan Truth Or Dare dan penjelajahan. Berdasarkan hasil angket, minat belajar siswa tercermin dalam persentase: perasaan senang (45,7%), perhatian (48,4%), rasa ingin tahu (48,4%), dan rasa tertarik (48,9%). Rata-rata minat belajar kelas IIIA adalah 48,7%, sementara kelas IIIB adalah 46,7%. Hasil uji Independen Sample t-Test menunjukkan signifikansi 0,011, menandakan adanya perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kontrol dalam penggunaan model TGT berbantuan media Japin terhadap minat belajar siswa. Uji Regresi Linier Sederhana AVOVA dengan signifikansi 0,002 menegaskan pengaruh positif model pembelajaran TGT berbantuan alat peraga Japin terhadap minat belajar siswa. Besarnya pengaruh ini terlihat dari nilai R. Square sebesar 38%, menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut dapat menjelaskan 38% variasi minat belajar siswa, sementara 62% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: Team Games Tournament, alat peraga Japin, dan minat belajar.

A. Pendahuluan

Penelitian atau Research merupakan pencarian solusi dengan cara yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Penelitian sering dilakukan oleh pihak akademisi untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan secara sistematis. Tujuannya dapat berupa menemukan sesuatu baru, mengembangkan atau memperluas ilmu pengetahuan atau menguji kebenaran yang sudah ada.

Pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan penting dalam membentuk generasi mendatang. Begitu pentingnya pendidikan maka para pengambil kebijakan di Indonesia mengadakan pembaruan sebagai upaya agar pendidikan benar-benar dapat memberikan kontribusi yang

signifikan dalam mengikuti irama perkembangan bangsa

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Menurut (Hawa and Subyantoro 2019) Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, minat atau keinginan

adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat juga didefinisikan sebagai perasaan seseorang yang perhatiannya, kepeduliannya, dan rasa ingin tahunya terikat secara khusus pada sesuatu. Secara umum minat termasuk karakteristik afektif yang memiliki intensitas tinggi. Menurut Reber minat bukanlah istilah yang populer dalam psikologi yang disebabkan karena ketergantungan melainkan terjadi berbagai faktor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan.

Minat sangat erat hubungannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan terasa menjemukan, dalam kenyataannya tidak semua belajar siswa didorong oleh faktor minatnya sendiri, ada yang mengembangkan minatnya terhadap materi pelajaran dikarenakan pengaruh dari gurunya, temannya, orang tuanya (Permana 2023). Oleh sebab itu, sudah menjadi kewajiban dan tanggung jawab sekolah untuk menyediakan situasi dan kondisi yang bisa merangsang minat siswa terhadap belajar. Jadi, yang dimaksud dari minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam

beberapa gejala, seperti : gairah, kemauan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar mempunyai ketergantungan pada faktor internal seseorang (siswa) seperti perhatian, kemauan dan kebutuhan terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasannya, partisipasi dan keaktifan dalam belajar (Jamaluddin 2020).

Hal tersebut juga terjadi pada siswa di SDN Lemahireng 01 dilihat dari pengalaman peneliti yang sebelumnya pernah membantu guru dalam pembelajaran di kelas III sehingga peneliti mengetahui lemahnya minat belajar. Hal ini dikarenakan media yang digunakan masih terbatas sehingga dan belum sepenuhnya meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu peneliti juga didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas III.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan data angket dari minat belajar siswa kelas III SDN Lemahireng 01 telah diketahui bahwa jumlah keseluruhan siswa kelas III adalah 45 anak. Dalam pembelajaran guru sudah memanfaatkan media

pembelajaran yang ada disekolah untuk kegiatan siswanya dalam belajar, seperti LCD, media lingkungan sekitar dan media gambar cetak, Namun penggunaan media yang digunakan tidak sering dilakukan karena keterbatasan alat media di sekolah. Berbagai strategi yang baik juga sudah dilakukan oleh guru dalam pembelajaran, pada proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT).

Berdasarkan hasil data angket minat belajar yang telah diperoleh menunjukkan bahwa perasaan senang mencapai 45,7%, perhatian mencapai 48,4%, rasa ingin tahu mencapai 48,4%, dan rasa tertarik mencapai 48,9%. Dan rata-rata disetiap kelas mencapai 48,7% untuk kelas IIIA dan 46,7% untuk kelas IIIB. Sehingga rata-rata 4 indikator minat belajar siswa pada kelas III di SDN Lemahireng 01 adalah 47,7% dan termasuk ke dalam kategori cukup baik.

Untuk membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran, perlu adanya model yang tepat dan dibutuhkannya perbaikan dalam proses

pembelajaran. Dengan begitu peneliti memilih menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) sebagai model yang cocok untuk dapat diterapkan di dalam kelas.

Hamdayama (2016), menjelaskan bahwa Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, yang mengandung unsur permainan serta penguatan.

Model Team Games Tournament (TGT) merupakan solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar (Hakim and Syofyan 2018). Dengan pendekatan kooperatif ini, siswa tidak hanya belajar secara akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan mereka. Dengan adanya model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. hal ini didasari oleh beberapa penelitian yang menggunakan model pembelajaran TGT (Time Games Tournament) seperti penelitian yang dilakukan oleh

Fairuzzabadi Arif Billah. NIM 1112018300041 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang, Tangerang Selatan. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Dengan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Pamulang. Hal tersebut dibuktikan pada hasil uji hipotesis yang dilakukan pada dua kelas yang berbeda. Hasil yang diperoleh pada post test adalah 0,013 dengan kriteria taraf signifikan $\leq 0,05$.

Untuk menunjang pembelajaran model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat menggunakan media pembelajaran salah satunya adalah alat peraga Japin. Alat peraga Japin adalah singkatan dari jalan pintar yang merupakan media pembelajaran interaktif dari perpaduan 2 permainan

yaitu Truth or Dare dan penjelajahan/Outbond, Dengan media yang nyata akan membuat siswa lebih memaknai dalam belajar. Japin merupakan media nyata yang dapat dibuat sendiri dengan menggunakan bahan utama triplek, handuk berwarna hijau, dan stik es cream. yang terdiri dari: jalan, taman belajar yang berisi penjelasan materi, pohon pintar yang berisi motivasi, dan pos yang berisi pertanyaan/tantangan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, semangat belajar siswa, serta membuat pembelajaran agar lebih menarik.

B. Metode Penelitian

Untuk penelitian ini bertujuan agar mengetahui perbedaan, pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) berbantuan media Japin terhadap minat belajar siswa kelas III SD serta untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa sesudah menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media Japin terhadap minat belajar siswa kelas III SD.

Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu

menggunakan non random sampling yang di ambil dari data observasi angket minat belajar siswa diketahui rata-rata minat belajar siswa mencapai 60,7%, untuk kelas III A menunjukkan hasil rata-rata 63,9% sedangkan III B menunjukkan hasil rata-rata 57,5%. Maka dari itu peneliti memilih kelas III B yang rata-ratanya terendah untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas III A.

Untuk mengetahui minat belajar siswa penelitian ini menggunakan kuisioner. Angket pada penelitian ini merupakan angket tertutup karena responden jawaban Ya dan Tidak, untuk jawaban Ya memiliki nilai +1 dan Tidak memiliki nilai 0.

Tabel 1 Kategori Validitas Butiran Pernyataan

Rentang	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Angket yang akan diberikan kepada subjek penelitian akan di uji cobakan kepada kakak kelas menggunakan uji validitas.

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan aplikasi SPSS menunjukkan dari 25 butir pernyataan terdapat 12 pernyataan yang dinyatakan valid dan 13 butir

pernyataan tidak valid dikarenakan nilai koeffisien corrected item to total correlation $< 0,2$. Jadi jumlah butir pernyataan yang dipakai untuk pretest dan posttest penelitian ini adalah 12 butir, lalu untuk pernyataan akan dihapus bagi yang tidak valid karena 12 butir pernyataan sudah mewakili indikator yang ada pada kisi-kisi pernyataan.

Tabel 2 Hasil Uji Coba Valid Dan Tidak Valid

No	Indikator	No.item	
		Valid	Tidak valid
1	Perasaan Senang	3,4 dan 5	1,2,6 dan 7
2	Perhatian	8,10,11 dan 12	9 dan 13
3	Rasa ingin tahu	17,18 dan 20	14,15,16 dan 19
4	Rasa tertarik	23 dan 24	21,22 dan 25

Dalam penelitian ini uji Reliabilitas menggunakan analisis Alpha Cronbach.

Tabel 3 Hasil Uji Coba Valid Dan Tidak Valid

Cromback's Alpha	Keterangan
0,639	Dapat diterima

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Independent Sample t- Test dan Uji Regresi Linier Sederhana dilakukan untuk mengetahui hasil hipotesis. Berikut hasil Uji Independent Sample t-Test.

Tabel 4 Uji Independent Sample t

Test			
No.	Kelas	Sig.	Mean
1.	Eksperimen	0,011	70,77
2.	Kontrol	0,011	60,48

Tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai sig 0,011 dan 0,011 < 0,05 sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Maka, dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan hasil dari penggunaan model interaksi TGT (Team Games Tournament) berbantuan media Japin terhadap minat siswa kelas III.

Nilai rata-rata pada pertemuan yang diperoleh kelas eksperimen (70,77) lebih besar dari pada kelas kontrol (60,48), sehingga dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) berbantuan media Japin dapat memberi perubahan peningkatan yang signifikan dibandingkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) terhadap minat belajar siswa.

Tabel 5 Uji regresi Linier Sederhana ANOVA

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
-------	----------------	----	-------------	---	------

	res	are
1. Regression	113 8.17	113 8.17
Residual	12 1.00	12 1.00
Total	125 10.17	125 10.17

b. Predictors: (Constant), TGT berbantuan media Japin

Dari data tabel 4.2 diperoleh nilai $f = 12.89$ dan $sig = 0,002$ dan dapat disimpulkan bahwa $sig. 0,002 < 0,05$ yang berarti H_0 dan H_a diterima. Jadi persamaan adalah linier atau x mempunyai hubungan linier terhadap y dan x berpengaruh secara positif terhadap y (tanda positif diambil dari tanda koefisien regresi). Oleh karena itu, analisis dilanjutkan ke proses melihat besar pengaruh dengan melihat nilai koefisien determinasi R Square. Berikut hasil uji regresi sederhana model summary dari penelitian yang dilakukan.

Tabel 6 Uji Regresi Linier Sederhana Model Summary

Model	R	R. Square	Adjusted R. Square	Std. Error of the Estimate
1	.617	.380	.351	9.395

a. Predictors: (Constant), X

Diperoleh R Square = 0,380 = 38% nilai tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) berbantuan alat peraga Japin dapat diatasi atau dijelaskan sebesar 38%,

dan 62% dipengaruhi oleh factor lain. Dengan kata lain terhadap pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) berbantuan alat peraga Japin terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan data hasil uji normalitas Kolmogrov-Smirnova dapat disimpulkan.

1. Pretest kelas kontrol menunjukkan nilai signifikan 0,200 > 0,05 maka dapat dikatakan data distribusi normal.
2. Pretest kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikan 0,143 < 0,05 namun gambar normal Q – Q plot saling berdekatan, maka dapat dikatakan data distribusi normal.
3. Postest kelas kontrol menunjukkan nilai signifikan 0,200 > 0,05 maka dapat dikatakan data distribusi normal.
4. Postest kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikan 0,071 < 0,05 namun gambar normal Q – Q plot saling berdekatan, maka dapat dikatakan distribusi normal.

Dalam menguji homogenitas distribusi indeks gain kelompok eksperimen dan control dengan kriteria pengujiannya menurut

(Alkalah 2016; Sugiyono 2017) adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikan > 0,05, artinya varians dari dua atau lebih kelompok populasi adalah sama (homogen).
2. Jika nilai signifikan < 0,05, artinya varians dari dua atau lebih kelompok populasi adalah tidak sama (tidak homogen).

Berdasarkan hasil penelitian telah diperoleh data bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Japin ternyata efektif dalam dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari tabel 4 mengenai nilai rata-rata klasikal siswa yang telah diberi perlakuan dengan adanya pembelajaran selama 3x pertemuan yang menghasilkan perbedaan bahwa kelas yang diberi perlakuan lebih tinggi dari nilai rata-rata klasikal siswa yang tidak diberi perlakuan. Peneliti juga melakukan interaksi dengan siswa yang menunjukkan bahwa siswa lebih senang belajar ketika terdapat media yang menarik.

Dengan begitu, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media

Japin dapat meningkatkan minat belajar dan menarik dalam belajar siswa.

Dari hasil penelitian telah diperoleh data bahwa dalam penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan media Japin menumbuhkan semangat dan antusias siswa dalam kegiatan proses pembelajaran, sehingga terdapat perubahan terhadap minat belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi linier sederhana pada tabel 5 Hal ini dikarenakan kelas eksperimen terdapat pembelajaran atau mendapatkan perlakuan selama 3x pertemuan, yang dimana pada setiap pembelajaran yang dilakukan terdapat peningkatan.

Dari kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, indikator minat belajar dapat terpenuhi dengan baik. Walaupun nilai minat belajar pada setiap indikator pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Kondisi ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang diberikan perlakuan berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

berbantuan media Japin sedangkan pada kelas kontrol hanya menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) tanpa media pembelajaran.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil analisis serta ulasan mengenai pengaruh model pembelajaran TGT (Team Games Tournamnet) berbantuan media Japin yaitu:

1. Ada perbedaan penggunaan model pembelajaran TGT (Team Games Tournamnet) berbantuan media Japin terhadap minat belajar siswa. Perihal ini dibuktikan dengan hasil Uji Independent Sample T-Test dengan taraf nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu $0,011 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan kalau terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dimana nilai rata-rata untuk kelas eksperimen (70,77) lebih besar daripada rata-rata kelas kontrol (60,48).

2. Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (Team Games Tournamnet) berbantuan media Japin terhadap minat belajar siswa. Perihal ini

dibuktikan dengan hasil Uji Regresi Linier Sederhana dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu $0,002 < 0,05$. Sehingga pada variabel minat belajar disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) berbantuan media Japin terhadap minat belajar siswa sebesar (nilai R square atau $R^2 = 0,380 = 38\%$).

Permana, Abyeliya Ari. 2023. "Hubungan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas VA SD Negeri Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar." *Pinisi Journal of Education* (1): 1–10.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

Alkalah, Cynthia. 2016. "Mengenal Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran." 19(5): 1–23.

Hakim, Syifa, and Harlinda Syofyan. 2018. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA DI KELAS IV SDN KELAPA DUA 06 PAGI JAKARTA BARAT." *International Journal of Elementary Education* 1: 249.

Hawa, Anni Malihatul, and Subyantoro. 2019. "Analisis Wacana Lisan Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Pascasarjana* (2011): 910–14. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/255>

Jamaluddin, Jamaluddin. 2020. "Minat Belajar." *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan* 8(2): 27–39.