

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA**

Keren Asael¹, Anni Malihatul Hawa²

^{1,2}PGSD FKP Universitas Ngudi Waluyo

¹asaelkeren15@gmail.com, ²hawa.anni@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Pohon Bupin (Smart Fruit Tree) media on the learning interest of third-grade students at SD Negeri Gedanganak 03. The research method used was a quasi-experiment with a non-equivalent control group design. The research population was all third-grade students, with a sample of class III B as the experimental group receiving the TGT model treatment assisted by Pohon Bupin, and class III A as the control group using the TGT model without media. Data collection instruments included questionnaires, observations, and interviews. Data analysis employed normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, and simple linear regression with the assistance of SPSS. The results showed: (1) there was a significant difference in learning interest between the experimental and control classes (sig. 0.000 < 0.05); (2) the TGT learning model assisted by Pohon Bupin had a positive effect on students' learning interest (sig. 0.044 < 0.05) with a contribution of 8.2%. Observations also indicated an increase in learning interest in the experimental class with an average of 60% (good) compared to the control class at 57% (good). The conclusion of this study is that the TGT model assisted by Pohon Bupin media is effective in enhancing students' learning interest. It is recommended that teachers implement this model to create more interactive and enjoyable learning experiences.

Keywords: Teams Games Tournament, Pohon Bupin Media, Learning Interest, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Pohon Bupin (Pohon Buah Pintar) terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III, dengan sampel kelas III B sebagai kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan model TGT berbantuan Pohon Bupin, dan kelas III A sebagai kelompok kontrol yang menggunakan model TGT tanpa media. Instrumen pengumpulan data berupa angket, observasi, dan wawancara. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, *independent sample t-test*, dan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan: (1) terdapat perbedaan yang

signifikan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (sig. 0,000 < 0,05); (2) model pembelajaran TGT berbantuan Pohon Bupin berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa (sig. 0,044 < 0,05) dengan kontribusi sebesar 8,2%. Observasi juga menunjukkan peningkatan minat belajar di kelas eksperimen dengan rata-rata 60% (baik) dibanding kelas kontrol 57% (baik). Simpulan penelitian ini adalah model TGT berbantuan media Pohon Bupin efektif meningkatkan minat belajar siswa. Disarankan bagi guru untuk mengimplementasikan model ini guna menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, Media Pohon Bupin, Minat Belajar, Sekolah Dasar*

A. Pendahuluan

Pendidikan bukan sekadar transfer ilmu, melainkan sebuah perjalanan transformatif yang mengubah cara berpikir, menumbuhkan karakter, dan membuka cakrawala kemanusiaan. Pada hakikatnya, pendidikan adalah fondasi bagi terciptanya pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berempati, berintegritas, dan mampu berkontribusi bagi masyarakat. Inilah mengapa pendidikan harus dijamin sebagai hak fundamental ia bukan hanya alat untuk bertahan hidup, melainkan jalan untuk memanusiakan manusia seutuhnya dan membangun peradaban yang lebih baik dari masa ke masa (Ryan et.al, 2022).

Hal ini berlaku bagi berbagai pihak, termasuk para pendidik seperti guru, peserta didik seperti siswa, serta pelaku dalam bidang-bidang lainnya,

karena minat menjadi penggerak utama dalam mencapai tujuan atau hasil yang diharapkan (Zailani & Tawarni, 2023). Sebagai fondasi pembentukan pribadi yang utuh, pendidikan harus menjamin terciptanya suasana belajar yang mampu membangkitkan potensi setiap peserta didik. Salah satu faktor kunci dalam proses belajar adalah minat. Minat belajar merupakan dorongan alami dari dalam diri seseorang untuk terlibat dalam suatu aktivitas dengan perasaan senang dan antusias, yang pada akhirnya mampu menimbulkan transformasi dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Minat adalah suatu kondisi psikologis di mana perhatian, kepedulian, dan rasa ingin tahu seseorang secara khusus tertuju pada suatu hal. Dalam kerangka psikologis, minat digolongkan sebagai

karakteristik afektif dengan tingkat intensitas yang tinggi (Solihah & Malihatul Hawa, 2024). Berdasarkan indikator minat belajar siswa menurut Menurut Slameto (dalam Agus Harianto, 2020) minat belajar dapat diukur dengan empat indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Minat belajar peserta didik cenderung meningkat ketika materi pembelajaran dikaitkan dengan konteks kehidupan mereka (Arifin Rohmatullah & Yuni Purwanti, 2021).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Gedanganak 03, masih berada pada tingkat yang rendah. Hal ini diperkuat oleh hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui angket dan observasi. Data angket minat belajar yang diisi siswa menunjukkan rata-rata capaian hanya sebesar 56%, dengan rincian pada indikator ketertarikan belajar sebesar 55%, perhatian dalam belajar 55%, motivasi belajar 57%, dan pengetahuan 57%. Nilai ini mengindikasikan bahwa meskipun pengetahuan siswa cukup baik, ketertarikan dan perhatian

mereka terhadap pembelajaran masih kurang.

Temuan serupa diperoleh dari hasil observasi langsung di kelas, yang menunjukkan rata-rata minat belajar siswa sebesar 53%. Dalam observasi terlihat bahwa siswa sering merasa malas dan kurang antusias selama pembelajaran Bahasa Indonesia, karena menurut persepsi mereka pembelajaran ini identik dengan kegiatan menulis dan mencatat yang monoton. Salah satu contoh konkret dapat dilihat dari lembar jawaban angket salah satu siswa yang menunjukkan kecenderungan minat belajar yang belum optimal.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas juga menguatkan temuan ini. Guru menyatakan bahwa minat belajar siswa sangat beragam, mulai dari yang tinggi hingga yang kurang, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu mendorong partisipasi aktif seluruh siswa. Selama ini, pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif secara maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar tersebut,

diperlukan sebuah terobosan dalam metode dan media pembelajaran. Menurut Purnomo et al., (2022) Model pembelajaran merupakan sebuah kerangka atau rancangan pembelajaran yang dirancang, diterapkan, dan dinilai secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Model pendidikan didominasi oleh pendekatan tatap muka yang bersifat satu arah (Malihatul et al., 2025).

Salah satu model pembelajaran yang dianggap sesuai adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (Nyoman Kurnia Wati et al, 2020). Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok kecil, mengintegrasikan unsur permainan dan turnamen, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Namun, model ini akan lebih efektif jika dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik dan relevan.

Media pembelajaran Pohon Bupin (Pohon Buah Pintar) hadir sebagai solusi inovatif. Media ini berbentuk pohon dengan kantung-kantung buah yang berisi pertanyaan atau soal. Dengan konsep interaktif

dan visual yang menarik, media ini tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas memilih, membuka, dan menjawab pertanyaan dari buah-buahan tersebut. Penggunaan media ini diharapkan dapat mengkonkretkan materi pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai "Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Gedanganak 03". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas kombinasi model TGT dan media Pohon Bupin dalam meningkatkan minat belajar, sekaligus menjadi referensi bagi pengembangan pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif, Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivisme (data konkret). Penelitian

kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan, menurut Sugiyono (2017).

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah *quasi eksperimen* dengan desain *non-equivalent control group design*. Desain penelitian ini mirip dengan desain kelompok kontrol *pre-test* dan *post-test*, dimana peneliti menyebarluaskan pertanyaan sebelum tes untuk mengetahui situasi awal siswa dan sejauh mana pembelajarannya. Setelah siswa mempelajari model dan teknik yang dikembangkan oleh peneliti di kelas eksperimen dan kontrol yang ditunjuk untuk memahami soal-soal sebelumnya, mereka diuji dalam *post-test*.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *pretest* sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Perlakuan kemudian disampaikan dengan

menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan Pohon Bupin. Post-test kemudian dilakukan pada setiap pertemuan dan dijadikan sebagai ukuran dampak diferensial terhadap minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan rerata penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03. Hal ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Tindakan	Posttest
Eksperimen	0 ₁	X	0 ₂
Kontrol	0 ₃	Y	0 ₄

(Sumber: Sugiyono,2020)

Keterangan:

0₁: *Pretest* untuk kelas eksperimen

0₂: *Posttest* untuk kelas eksperimen

0₃: *Pretest* untuk kelas Kontrol

0₄: *Posttest* untuk kelas Kontrol

X: Perlakuan dengan menggunakan model TGT berbantuan media Pohon Bupin.

Y: Perlakuan dengan menggunakan model TGT

Variabel *independent* sering disebut sebagai variabel stimulus, *predictor*, *antecedent*. Menurut Sugiyono (2017) "Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat)". Variabel bebas dari penelitian ini yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Pohon Bupin.

Variabel *dependent* sering disebut sebagai variabel output, kriteria dan konsekuensi. Menurut Sugiyono (2017) "Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas". Pada penelitian ini minat belajar siswa berperan sebagai variabel terikat dan mendapatkan pengaruh atau dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan berbantuan Pohon Bupin.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Gedanganak 03 Tahun Pelajaran 2023/2024. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A (25 orang) dengan nilai rata-rata minat belajar sebesar 60% maka peneliti tetapkan sebagai kelas kontrol, dan siswa kelas III B (25 orang) dengan nilai rata-rata minat belajar sebesar 52% sehingga peneliti tetapkan sebagai kelas eksperimen.

Dalam penelitian ini kedua kelompok mendapatkan angket minat *pretest* untuk mengevaluasi kondisi pada saat awal kemudian setelah siswa mendapatkan pembelajaran siswa diberikan angket minat *posttest*. Nantinya hasil akan dianggap baik atau sesuai jika nilai pada kelas eksperimen sama atau lebih dari nilai kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Uji hipotesis pertama dilakukan dengan menerapkan metode *independent sample t-test* guna mengidentifikasi perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelas kontrol yang tidak mendapat

perlakuan dengan hasil yang didapatkan seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Independent Sample T-test

No	Kelas	Mean	Sig.
1	Kelas Eksperimen	66,60	0,000
2	Kelas Kontrol	47,80	0,000

Untuk mengukur pengaruh minat belajar siswa digunakan uji Regresi Linier Sederhana dengan hasil yang didapatkan seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Regresi Linier Sederhana
Model Summary

Model	R	R.Square	Sig.
1	.286	.082	0,044

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan selama tiga kali pertemuan dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin terlihat bahwa ada perbedaan bahkan cenderung meningkat. Hal ini dapat dilihat dari tabel di atas dimana kegiatan pembelajaran atau penelitian sebanyak 3 kali antara kedua kelas yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan atau menggunakan media dan dengan kelas kontrol yang tidak dapat perlakuan atau tanpa media,

yang dimana difungsikan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran terutama pelajaran Bahasa Indonesia yang peneliti teliti. Dari hasil pengujian yang tertera pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansinya 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari batas signifikansinya yaitu 0,05. Sehingga dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas yaitu kelas kontrol yang tanpa menggunakan media dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran. Maka, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu peneliti juga melihat bahwa ada perbedaan antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin dengan nilai rata-rata minat belajarnya yaitu 75% dan kelas kontrol dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) tanpa menggunakan media Pohon Bupin dengan nilai rata-rata minat belajarnya yaitu 65%. Kesimpulan ini didukung oleh peneliti (Oktaviani & Nikmah Rahmatih, 2025) bahwa belajar dalam kelompok atau model TGT

(*Teams Games Tournament*), dapat membantu siswa memahami konsep dan menguasai materi pelajaran. Kegiatan permainan dan turnamen dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi ajar.

Berdasarkan hasil pada tabel di atas, dapat kita lihat bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,044 tentu nilainya kurang atau di bawah batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media Pohon Bupin terhadap variabel Y yaitu minat belajar siswa. Untuk mencapai hal tersebut tentu tidak hanya dengan 1 kali pertemuan saja, seperti halnya peneliti yang melakukan penelitian sebanyak 3 kali pertemuan dalam kegiatan belajar mengajar dan hal tersebut menjadi semakin meningkat setiap pertemuannya. Berdasarkan hasil dari pengumpulan data dengan menggunakan lembar angket dan lembar observasi siswa, didapatkan bahwa indikator minat belajar yang memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibanding indikator yang lainnya yaitu indikator ketertarikan dalam belajar

dan motivasi belajar. Untuk mengetahui hasil penerapan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin ini peneliti juga melakukan observasi terhadap siswa kelas III SDN Gedanganak 03 yaitu dengan mengamati sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menyesuaikan indikator minat belajar siswa. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi yaitu sebesar 60% dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu sebesar 57%.

Kesimpulan tersebut sejalan dengan penelitian dari Safitri et al., (2025) yang menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan flashcard terbukti berpengaruh terhadap peningkatan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV, sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif yang relevan untuk diterapkan di sekolah dasar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin ini dapat memberikan

pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin terhadap minat belajar siswa yaitu terdapat perbedaan Minat Belajar Siswa Kelas Terhadap Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Pohon Bupin, hal tersebut dapat dilihat pada hasil analisis data dengan nilai signifikansinya yaitu $0,000 < 0,05$ yang menandakan bahwa pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol itu berbeda. Hal tersebut diperkuat lagi dengan adanya hasil rataan analisis data observasi minat belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 75% yang tentunya lebih tinggi nilainya dari pada kelas kontrol sebesar 65%. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan nilai signya yaitu

$0,044 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Harianto, F. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Permainan Bola Sodok terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 2 Ajung Jember* (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember.
- Arifin Rohmatullah, A., & Yuni Purwanti, K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berbantuan Media Aplikasi Berbasis Android dengan Thunkable terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 02 Candirejo 02. *Jurnal Sekolah Dasar*. 6(2): 94-99.
- Malihatul, A., Muh, H., Hikmah, S., Latifah, H., Atho'ul Malik, F.,

- Khotimah, S., Hidayat, F., Violy, A., Lelita, N. J., & Sitompul, A. (2025). *Inovasi dan Transformasi Pendidikan di Era 5.0*. Bandung: Cahaya Smart Nusantara.
- Nyoman Kurnia Wati Kurnia, N., Surya Adnyana, K., & Mpu Kuturan Singaraja, S. (2020). *Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Widyanatya*. 2(2): 100-108.
- Oktaviani, W., & Nikmah Rahmatih, A. (2025). Pengaruh Kooperatif Tipe TGT berbantuan Domino Card terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 24 Ampenan. *Biochephy: Journal of Science Education*, 5(2): 949–959.
- Purnomo, A., Maria Kanusta, Fitriyah, Muhammad Guntur, Rabiatul Adawiyah Siregar, Supardi Ritonga, Sri Ilham Nasution, Siti Maulidah & Nora Listantia. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok: Yayasan Hamjah Dihā.
- Ryan Puan Renna, H. (2022). Konsep Pendidikan Menurut John Locke dan Relevansinya bagi Pendidikan Sekolah Dasar di Wilayah Pedalaman Papua. *Jurnal Papeda*. 4(1): 7-16.
- Safitri, W., Fatkhiyani, K., Andriani, R., Dewi, K., Studi, I., Darul, U., & Arif, M. (2025). Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) berbantuan Flashcard terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 5(4): 4165-4179.
- Solihah, M., & Malihatul Hawa, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) berbantuan Pohon Bupin Japin terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(3): 232-241.
- Sugiyono, D., & Anwar, M. (2018). Pengembangan Instrumen Observasi untuk Menilai Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 25(2): 112–123.
- Zailani, & Tawarni. (2023). Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*. 2(1): 38-48.