

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Tabalong (MIN 8 Tabalong) merupakan salah satu madrasah berstatus negeri yang terletak di Desa Ampukung RT.02, Kecamatan Kelua, Kabupaten Tabalong. Jarak antara madrasah dengan kantor Kementerian Agama Kabupaten Tabalong sekitar 30 KM.

Pada awal berdirinya madrasah ini bernama MI Sa'adah Darain. MI Sa'adah Darain didirikan oleh masyarakat pada tanggal 01 Februari 1942 dan proses pembelajaran dilaksanakan dari rumah ke rumah dipimpin oleh H.Mastur dkk.

Seiring berjalannya waktu, Madrasah terdaftar pada departemen agama pada tanggal 03 Januari 1978. Pada tanggal 17 Maret 1997 madrasah mendapatkan status penegrian sesuai dengan Surat Keputusan Menteri Agama RI No. 107 Tahun 1997 oleh Dr. H Tarmizi Taher dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Negeri Ampukung Hilir.

Pada tahun 2016, MIN Ampukung Hilir mendapat Surat Keputusan dari Menteri Agama, Lukman Hakim Saifuddin, Nomor 671 mengenai perubahan nama Madrasah Aliyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Ibtidaiyah di

Provinsi Kalimantan Selatan. Berdasarkan surat edaran tersebut, nama MIN Ampukung Hilir resmi berubah menjadi MIN 8 Tabalong.

## 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

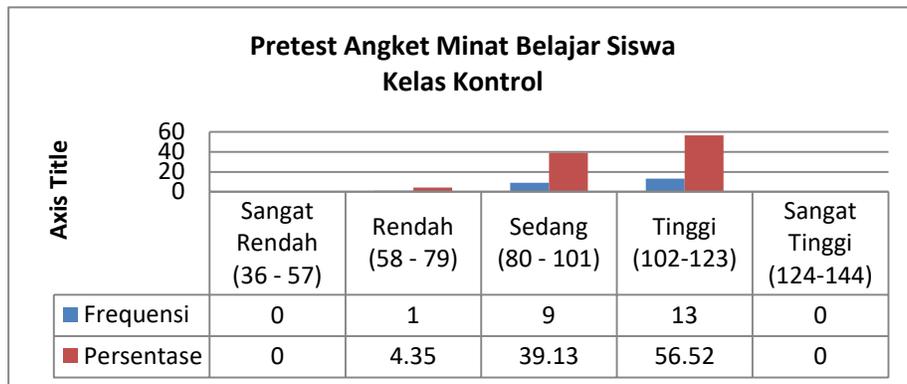
### a. Hasil Angket Minat Belajar Siswa

#### 1) *Pretest* Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Tabel 4.1 Kategori Hasil *pretest* Angket Minat Belajar Kelas Kontrol

No	Skor Angket	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	36 – 57	0 Siswa	0%	Sangat Rendah
2.	58 – 79	1 Siswa	4,35%	Rendah
3.	80 – 101	9 Siswa	39,13%	Sedang
4.	102 – 123	13 Siswa	56,52%	Tinggi
5	124 – 144	0 Siswa	0%	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>		23 Siswa	100%	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat hasil *pretest* angket minat belajar siswa pada kelas kontrol, dimana tidak ada siswa yang masuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Sebanyak 13 siswa berada pada kategori “Tinggi”, 9 siswa pada kategori “Sedang”, 1 siswa pada kategori “Rendah”, dan tidak ada siswa pada kategori “Sangat Rendah”. Berikut ini adalah grafik yang menggambarkan rentang kriteria skor *pretest* angket hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.



Gambar 4. 1 Grafik Hasil *Pretest* Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik diagram diatas, dapat dilihat hasil *pretest* angket minat belajar siswa kelas kontrol yang menunjukkan terdapat 0% siswa yang memperoleh skor angket antara 36 sampai 57, 4.35% siswa yang memperoleh skor angket antara 58 sampai 79, 39.13% siswa yang memperoleh skor angket antara 80 sampai 101, 56.52% siswa yang memperoleh skor angket antara 102 sampai 123, dan 0% siswa yang memperoleh skor angket antara 124 sampai 144.

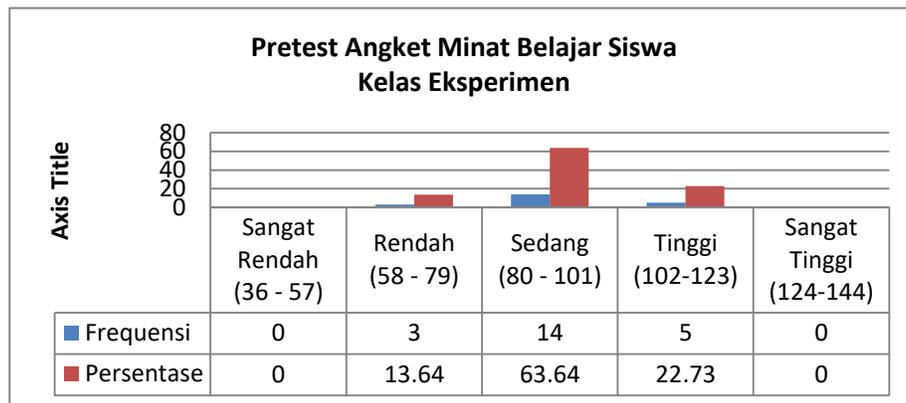
## 2) *Pretest* Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Tabel 4.2 Kategori Hasil *pretest* Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen

No	Skor Angket	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	36 – 57	0 Siswa	0%	Sangat Rendah
2.	58 – 79	3 Siswa	13.64%	Rendah
3.	80 – 101	14 Siswa	63.64%	Sedang
4.	102 – 123	5 Siswa	22.73%	Tinggi
5	124 – 144	0 Siswa	0%	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>		22 Siswa	100%	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat hasil *pretest* angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen, dimana tidak ada siswa yang masuk dalam kategori

“Sangat Tinggi”. Sebanyak 5 siswa berada pada kategori “Tinggi”, 14 siswa pada kategori “Sedang”, 3 siswa pada kategori “Rendah”, dan tidak ada siswa pada kategori “Sangat Rendah”. Berikut ini adalah grafik yang menggambarkan rentang kriteria skor pretest angket hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.



Gambar 4.2 Grafik Hasil *Pretest* Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

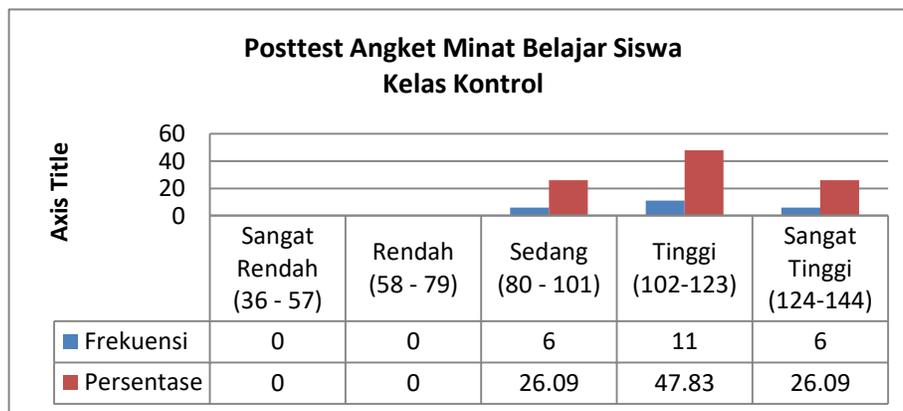
Berdasarkan grafik diagram diatas, dapat dilihat hasil *pretest* angket minat belajar siswa kelas eksperimen yang menunjukkan terdapat 0% siswa yang memperoleh skor angket antara 36 sampai 57, 13.64% siswa yang memperoleh skor angket antara 58 sampai 79, 63.64% siswa yang memperoleh skor angket antara 80 sampai 101, 22.73% siswa yang memperoleh skor angket antara 102 sampai 123, dan 0% siswa yang memperoleh skor angket antara 124 sampai 144.

### 3) Posttest Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Tabel 4.3 Kategori Hasil *posttest* Angket Minat Belajar Kelas Kontrol

No	Skor Angket	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	36 – 57	0 Siswa	0%	Sangat Rendah
2.	58 – 79	0 Siswa	0%	Rendah
3.	80 – 101	6 Siswa	26.09%	Sedang
4.	102 – 123	11 Siswa	47.83%	Tinggi
5	124 – 144	6 Siswa	26.09%	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>		23 Siswa	100%	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat hasil *posttest* angket minat belajar siswa pada kelas kontrol, terdapat 6 siswa yang masuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Sebanyak 11 siswa berada pada kategori “Tinggi”, 6 siswa pada kategori “Sedang”, tidak ada siswa pada kategori “Rendah”, dan tidak ada siswa pada kategori “Sangat Rendah”. Berikut ini adalah grafik yang menggambarkan rentang kriteria skor pretest angket hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.



Gambar 4.3 Grafik Hasil *Posttest* Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik diagram diatas, dapat dilihat hasil *posttest* angket minat belajar siswa kelas kontrol yang menunjukkan terdapat 0% siswa yang

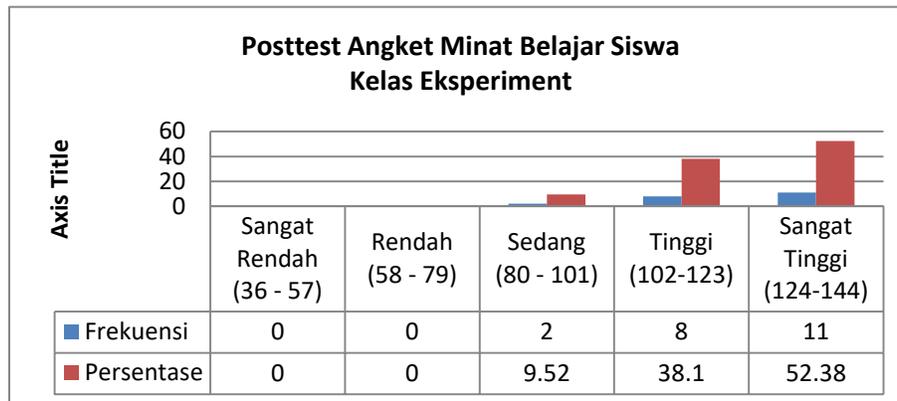
memperoleh skor angket antara 36 sampai 57, 0% siswa yang memperoleh skor angket antara 58 sampai 79, 26.09% siswa yang memperoleh skor angket antara 80 sampai 101, 47.83% siswa yang memperoleh skor angket antara 102 sampai 123, dan 26.09% siswa yang memperoleh skor angket antara 124 sampai 144.

#### 4) *Posttest* Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Tabel 4. 4 Kategori Hasil *posttest* Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen

No	Skor Angket	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	36 – 57	0 Siswa	0%	Sangat Rendah
2.	58 – 79	0 Siswa	0%	Rendah
3.	80 – 101	2 Siswa	9.52%	Sedang
4.	102 – 123	8 Siswa	38.10%	Tinggi
5	124 – 144	11 Siswa	52.38%	Sangat Tinggi
<b>Jumlah</b>		21 Siswa	100%	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat hasil *posttest* angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen, terdapat 11 siswa yang masuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Sebanyak 8 siswa berada pada kategori “Tinggi”, 2 siswa pada kategori “Sedang”, tidak ada siswa pada kategori “Rendah”, dan tidak ada siswa pada kategori “Sangat Rendah”. Berikut ini adalah grafik yang menggambarkan rentang kriteria skor pretest angket hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.



Gambar 4. 4 Grafik Hasil *Posttest* Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik diagram diatas, dapat dilihat hasil *posttest* angket minat belajar siswa kelas eksperimen yang menunjukkan terdapat 0% siswa yang memperoleh skor angket antara 36 sampai 57, 0% siswa yang memperoleh skor angket antara 58 sampai 79, 9.52% siswa yang memperoleh skor angket antara 80 sampai 101, 38.10% siswa yang memperoleh skor angket antara 102 sampai 123, dan 52.38% siswa yang memperoleh skor angket antara 124 sampai 144.

## b. Hasil Angket Model Pembelajaran Kooperatif

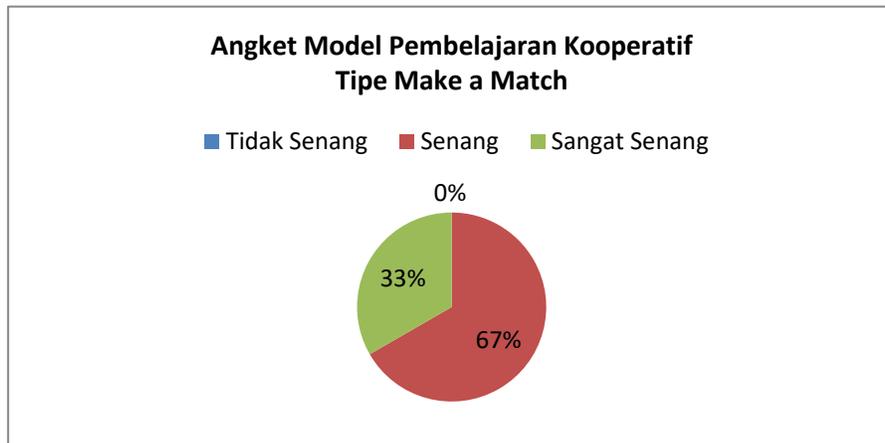
### 1) Angket Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Tabel 4.5 Kategori Hasil Angket Model Pembelajaran *Make a Match*

No	Skor Angket	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	29 – 58	0 Siswa	0%	Tidak Senang
2.	59 – 87	14 Siswa	66.67%	Senang
3.	88 – 116	9 Siswa	33.33%	Sangat Senang
<b>Jumlah</b>		23 Siswa	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil angket mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas kontrol, dimana terdapat 9 siswa yang termasuk dalam kategori “Sangat Senang” dan 14 siswa dalam

kategori “Senang”. Tidak ada siswa yang masuk dalam kategori “Tidak Senang”. Berikut ini adalah grafik yang menampilkan rentang kriteria skor angket model pembelajaran di kelas kontrol tersebut.



Gambar 4. 5 Grafik Persentase Kepuasan Model Pembelajaran *Make a Match*

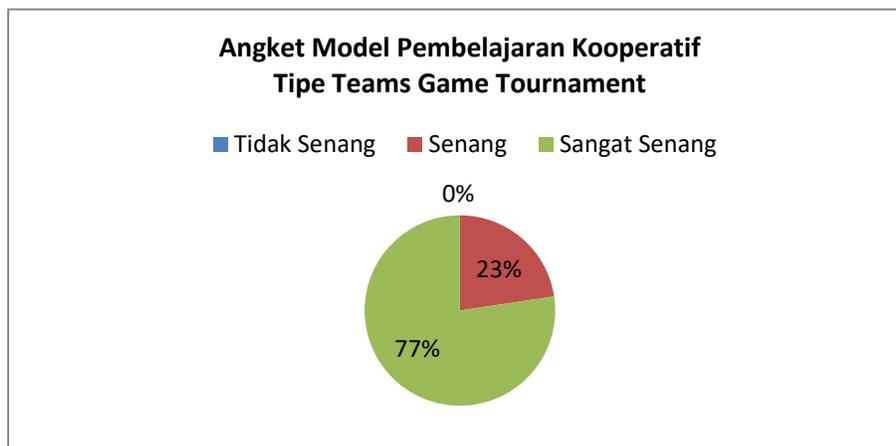
Berdasarkan grafik diagram diatas, dapat dilihat hasil kepuasan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe make a match kelas kontrol, yang mana data menunjukkan 0% siswa yang masuk kategori “Tidak Senang”, 33% siswa yang masuk kategori “Senang”, dan 67% siswa yang masuk kategori “Sangat Senang”.

## 2) Angket Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament*

Tabel 4. 6 Kategori Hasil Angket Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

No	Skor Angket	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	25 – 50	0 Siswa	0%	Tidak Senang
2.	51 – 75	5 Siswa	22.73%	Senang
3.	76 – 100	17 Siswa	77.27%	Sangat Senang
<b>Jumlah</b>		22 Siswa	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil angket mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* di kelas eksperimen, dimana terdapat 17 siswa yang termasuk dalam kategori “Sangat Senang” dan 5 siswa dalam kategori “Senang”. Tidak ada siswa yang masuk dalam kategori “Tidak Senang”. Berikut ini adalah grafik yang menampilkan rentang kriteria skor angket model pembelajaran di kelas kontrol tersebut.



Gambar 4. 6 Grafik Persentase Kepuasan Model Pembelajaran Teams Game Tournament

Berdasarkan grafik diagram diatas, dapat dilihat hasil kepuasan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* kelas kontrol, yang mana data menunjukkan 0% siswa yang masuk kategori “Tidak Senang”, 23% siswa yang masuk kategori “Senang”, dan 77% siswa yang masuk kategori “Sangat Senang”.

### 3. Rangkuman Perhitungan Hasil dan Selisih *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Tabel 4.7 Selisih Kelas Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Minat Belajar Siswa	Siswa	Kontrol		Selisih
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
	Jumlah	2249	2505	256
Rata-rata	102.23	113.86	11.63	

Tabel 4.8 Selisih Kelas Eksperimen Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament*

Minat Belajar Siswa	Siswa	Eksperimen		Selisih
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
	Jumlah	1983	2542	559
Rata-rata	94.43	121.05	26.62	

### 4. Analisis Data Hasil Penelitian

#### a. Uji Normalitas

Tabel 4.9 Uji Normalitas Data Angket Minat Belajar Siswa

No	Kelas	<i>Shapiro-wilk</i>		
		Statistic	Df	Sig.
1	Kontrol ( <i>Pretest</i> )	0.962	22	0.526
2	Kontrol ( <i>Posttest</i> )	0.968	22	0.672
3	Eksperimen ( <i>Pretest</i> )	0.963	21	0.585
4	Eksperimen ( <i>Posttest</i> )	0.957	21	0.466

Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar (>) dari 0,05, maka data tersebut dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai Sig. lebih kecil dari 0,05, data tersebut dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel di atas, nilai Sig. untuk kelas Kontrol (*Pretest*) adalah 0,526, kelas Kontrol (*Posttest*) 0,672, kelas Eksperimen (*Pretest*) 0,565, dan kelas Eksperimen (*Posttest*) 0,466.

Karena semua nilai Sig. tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pada seluruh kelompok berdistribusi normal.

Tabel 4.10 Uji Normalitas Residual

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.92953441
Most Extreme Differences	Absolute	.162
	Positive	.162
	Negative	-.118
Test Statistic		.162
Asymp. Sig. (2-Tailed)		.159

Pada uji normalitas Kolmogorov Smirnov Residual, diketahui nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar  $0.159 > 0.05$  maka dapat disimpulkan variabel model pembelajaran *teams game tournament* dan variabel minat belajar siswa berdistribusi Normal

#### b. Uji Homogenitas

Tabel 4.11 Uji Homogenitas Angket Minat Belajar Siswa

Uji Homogenitas	Based On Mean			
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	0.120	1	41	0.731

Jika nilai Sig. uji homogenitas lebih besar dari 0.05 maka data tersebut dapat dikatakan homogen, sebaliknya jika nilai Sig. lebih kecil dari 0.05 maka data tersebut tidak homogen. Berdasarkan hasil tabel diatas, nilai Sig. uji homogenitas adalah 0.731, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data tersebut homogen dikarenakan  $0.731 > 0.05$ .

Tabel 4.12 Uji Homoskedastisitas Angket Model pembelajaran TGT

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.295	14.478		1.402	.177
	Model	-.153	.173	-.199	-.883	.388

a. Dependent Variable: Residual\_Positif

Berdasarkan hasil tabel diatas, nilai Sig. uji homoskedastisitas adalah 0,388 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data residual tersebut homogen dikarenakan  $0,388 > 0,05$ .

### c. Uji Linearitas

Tabel 4.13 Uji linearitas variabel model *teams game tournament* dan variabel minat belajar

Minat Belajar TGT		F	Sig.
	Deviation from linearity		.940

Jika nilai Sig. *Deviation from linearity*  $> 0,05$  dan nilai F-hitung  $< F$ -Tabel maka terdapat hubungan yang linear antara variabel model *teams game tournament* terhadap variabel minat belajar siswa. Tetapi jika Sig. *Deviation from linearity*  $< 0,05$  dan nilai F-hitung  $> F$ -tabel maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel model *teams game tournament* terhadap variabel minat belajar siswa. Pada tabel diatas, dapat dilihat nilai Sig. *Deviation from linearity* adalah 0.569, yang mana data tersebut lebih besar ( $>$ ) dari 0.05, dan nilai F-hitung

adalah 0.94 lebih kecil ( $<$ ) dari F-tabel 3,98 sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan yang linear antara variabel model *teams game tournament* terhadap variabel minat belajar siswa.

#### d. Uji Paired Sample T-Test

Tabel 4. 14 Uji Paired Sample T-Test Angket Minat Belajar Siswa

Kelas	Uji T			Keterangan
	T	Df	Sig. (2-tailed)	
Eksperimen ( <i>Pretest – Posttest</i> )	-8.421	20	0.000	Terdapat perbedaan

Jika nilai Sig. (2-tailed) kurang dari ( $<$ ) 0.05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan, jika nilai Sig. (2-tailed) lebih dari ( $>$ ) 0.05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, berarti model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pada tabel diatas, dapat dilihat nilai Sig. (2-tailed) adalah 0.000, yang mana data tersebut lebih kecil ( $<$ ) dari 0.05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa pada kelas 4 di MIN 8 Tabalong.

#### e. Uji Regresi

Tabel 4.15 Hasil Uji Regresi

Uji Regresi	Coefficients	
	T	Sig.
X Model TGT	3.125	0.006

Jika nilai Sig. lebih kecil ( $<$ ) dari 0.05 dan nilai t-hitung lebih besar ( $>$ ) dari t-tabel maka dapat dikatakan variable x berpengaruh terhadap variabel y. Sebaliknya, jika nilai Sig. lebih besar ( $>$ ) dari 0.05 dan nilai t-hitung lebih kecil ( $<$ ) dari t-tabel maka variabel x tidak berpengaruh terhadap variabel y. untuk nilai t-tabel adalah 1.729.

Pada tabel diatas dapat dilihat nilai t-hitung  $>$  t-tabel ( $3.125 > 1.729$ ) dan nilai sig. 0.006 lebih kecil ( $<$ ) dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament berpengaruh terhadap meningkatnya minat belajar matematika siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament terhadap minat belajar matematika siswa dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 4.16 Hasil Koefesien Determinasi

<b>Model</b>	<b>R</b>	<b>R Square</b>	<b>Adjusted R Square</b>	<b>Std. Error of the Estimate</b>
1	0.583	0.339	0.305	11.213

Pada tabel tersebut, nilai R Square yaitu 0.339 bermakna bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament terhadap meningkatnya minat belajar matematika siswa sebesar 33.9%, sedangkan sisanya 66.1% dipengaruhi oleh faktor lain.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Sebelumnya, peneliti melakukan pengumpulan data untuk menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas 4 di MIN 8 Tabalong. Dalam penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament*, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar matematika siswa.

Penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperiment* dengan melibatkan dua kelas sebagai kelompok. Kelas IV B yang berjumlah 25 siswa dijadikan sebagai kelompok kelas kontrol dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, sedangkan kelas IV C yang terdiri dari 24 siswa dijadikan kelompok kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* dalam proses pembelajarannya.

Pada proses pembelajaran di kelas eksperimen, keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* tampak sangat aktif. Siswa dituntut untuk saling bekerja sama dalam kelompok untuk berdiskusi, mengikuti permainan dalam sebuah turnamen agar mendapatkan nilai yang terbaik. Kegiatan tersebut membuat siswa merasa tertantang dan memotivasi siswa untuk belajar agar bisa menjadi pemenang dalam turnamen.

Penerapan model pembelajaran *teams game tournament* dilaksanakan dengan beberapa tahapan, yaitu: (1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil, yang mana dalam satu kelompok diisi 5-6 siswa, (2) Guru menyampaikan materi terkait bangun datar, (3) Guru mengajak siswa untuk berdiskusi terkait materi yang sedang dijelaskan, (4) Siswa bersama kelompoknya diminta untuk mengikuti permainan merakit stik es krim menjadi bangun datar sesuai dengan arahan guru pada kertas yang sudah disediakan, (5) Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi diberikan hadiah dalam bentuk fisik. Diharapkan dengan adanya hadiah tersebut dapat memotivasi kelompok untuk meningkatkan semangat untuk belajar. Selanjutnya peneliti akan menjawab rumusan masalah berdasarkan data yang didapat.

### **1. Perbedaan Skor Minat Sebelum Dan Sesudah Diterapkan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament***

Hasil minat belajar matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* terdapat perbedaan yang signifikan, hal tersebut dapat dilihat dari hasil sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *teams game tournament*.

Sebelum penerapan model pembelajaran *teams game tournament* pada mata pelajaran matematika, hasil rata-rata angket *pretest* adalah 94,43 dan masih dikategorikan “Sedang”. Tetapi, setelah diterapkannya model pembelajaran *teams game tournament* terdapat peningkatan pada minat belajar matematika siswa,

dapat dilihat dari hasil rata-rata angket *posttest* adalah 121,05 dan hasil tersebut dapat dikategorikan “Tinggi”.

Secara deskriptif, hasil rata-rata angket *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa memiliki skor selisih 26,62, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams game tournament* mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil ini sejalan dengan penelitian dari Afifah Miftahul Jannah dan Laili Lumaati Noor. Dalam penelitian ini nilai rata-rata angket *pretest* minat belajar siswa di angka 45,05. Setelah diterapkan model pembelajaran *teams game tournament* terdapat peningkatan nilai rata-rata angket *posttest* minat belajar siswa di angka 62,55. Untuk selisih dari hasil rata-rata angket *pretest* dan *posttest* adalah 17,5. Peningkatan hasil rata-rata tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams game tournament* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.<sup>1</sup>

Selanjutnya penelitian dari Ayu Wulandari dkk. Sebelum diterapkannya model pembelajaran *teams game tournament*, dapat dilihat hasil skor angket *pretest* minat belajar dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang menghasilkan total sebesar 1425, maka skor rata-rata angket *pretest* minat belajar siswa adalah 63,13. Setelah itu model diterapkan dalam pembelajaran dan hasil skor angket *posttest* dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang menghasilkan total 1905, maka skor rata-rata angket *posttest* minat belajar siswa adalah 82,83. Untuk selisih dari

---

<sup>1</sup> Afifah Miftahul Jannah and Naili Luma'ati Noor, “Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT,” *ILUMINASI: Journal of Research in Education* 2, no. 1 (August 6, 2024): 23, <https://doi.org/10.54168/iluminasi.v2i1.288>.

skor rata-rata angket pretest dan posttest minat belajar siswa adalah 19,7. Dari peningkatan skor minat belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams game tournament* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.<sup>2</sup>

Pada proses pembelajaran di kelas eksperimen, keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* tampak sangat aktif. Siswa dituntut untuk saling bekerja sama dalam kelompok untuk berdiskusi, mengikuti permainan dalam sebuah turnamen agar mendapatkan nilai yang terbaik. Kegiatan tersebut membuat siswa merasa tertantang dan memotivasi siswa untuk belajar agar bisa menjadi pemenang dalam turnamen.

Aktifitas siswa sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, Ketika siswa aktif, mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Mereka merasa terlibat dalam proses belajar dan ingin tahu lebih jauh tentang materi Pelajaran yang diajarkan. Hal ini mendorong mereka untuk mencari informasi lebih lanjut, bertanya kepada guru, dan menyelesaikan tugas dengan lebih semangat.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Ayu Wulandari, Muktar B. Panjaitan, and Hetdy Sitio, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 125138 Pematangsiantar," *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan* 10, no. 2 (October 24, 2022): 215–21, <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page215-221>.

<sup>3</sup> Elma Teranikha, Siti Fatonah, and Susilo Adi Saputro, "Penggunaan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (April 12, 2024): 24–29, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367>.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik menikmati suasana kompetisi dan permainan, baik saat permainan (game) maupun saat turnamen berlangsung. Mereka belajar bekerja sama dengan baik dan saling mempercayai anggota kelompoknya. Hal ini sejalan dengan pendapat Steve yang dikutip oleh Slavin, yang menyatakan bahwa *teams game tournament* adalah salah satu teknik terbaik yang pernah saya gunakan di dalam kelas. Para siswa selalu bertanya kapan mereka akan bermain TGT. Permainan ini menciptakan suasana positif di kelas karena kesenangan siswa terhadap permainan tersebut".<sup>4</sup>

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika di kelas eksperimen terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Melalui diskusi kelompok, permainan, dan turnamen, siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Suasana kompetitif yang menyenangkan mendorong siswa untuk bekerja sama, saling percaya, serta berupaya memahami materi dengan lebih baik. Model TGT menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.

## **2. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Terhadap Minat Belajar Siswa**

---

<sup>4</sup> Meli Septiana, Mashuri Mashuri, and Arief Agoestanto, "Keefektifan Model Tgt Berbantuan Cd Pembelajaran Rekreatif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar," *Unnes Journal Of Mathematics Education* 1, no. 2 (2012): 15–21.

Untuk menjawab rumusan masalah ini, peneliti menggunakan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari variabel x terhadap variabel y. Variabel x dalam penelitian ini terkait penerapan model pembelajaran *teams game tournament*, variabel y terkait minat belajar matematika siswa. Berikut hasil data yang diperoleh pada saat penelitian di kelas IV B MIN 8 Tabalong.

Jika nilai Sig. lebih kecil ( $<$ ) dari 0.05 dan nilai t-hitung lebih besar ( $>$ ) dari t-tabel maka dapat dikatakan variabel x berpengaruh terhadap variabel y. Sebelumnya peneliti menentukan nilai dari t-tabel dengan cara jumlah responden – jumlah variabel untuk menentukan df, jumlah responden yang peneliti gunakan sebanyak 21 siswa dan jumlah variabel dalam penelitian adalah 2, maka df yang digunakan adalah 19, probability menggunakan 0,05. Dari hasil tersebut didapatkan hasil t-tabel adalah 1,729. Hasil analisis regresi yang peneliti dapatkan yaitu nilai Signifikansi adalah 0,006 dan nilai t-hitung adalah 3,125. Nilai Sig.  $0,006 < 0,05$  dan nilai t-hitung  $3,125 > t\text{-tabel } 1,729$ . Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* berpengaruh terhadap meningkatnya minat belajar matematika siswa.

Setelah itu pada tabel *model summary* di dapat nilai R yaitu 0,583 dan nilai R Square yaitu 0,339. Nilai R (0,583) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang kuat dan positif antara model pembelajaran *teams game tournament* dan minat belajar siswa. Nilai R Square (0,339) menunjukkan bahwa 33,9% variansi minat belajar siswa dipengaruhi oleh penerapan model

pembelajaran *teams game tournament* dan 66,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Menurut slavin, kelebihan dari model pembelajaran kooperatif antara lain adalah meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk saling membantu, dan memperkuat pemahaman konsep secara lebih menyenangkan dan bermakna. Model ini juga memungkinkan peserta didik belajar dengan lebih efektif melalui dukungan dari teman sebaya yang memiliki gaya dan kecepatan belajar yang beragam.<sup>5</sup>

Menurut Sardiman, minat ialah dorongan dari dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan tertentu. Minat belajar merupakan gabungan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang memotivasi mereka untuk melakukan perubahan perilaku selama proses pembelajaran, biasanya ditunjang oleh beberapa indikator atau unsur pendukung. Dalam kegiatan belajar, minat sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik.<sup>6</sup>

Hasil ini didukung oleh penelitian Oktafirdayanti Afifatimah dan rekan-rekan yang menunjukkan bahwa penerapan minat *Teams Games Tournament*

---

<sup>5</sup> Masita Harjuna and Tri Ayu Lestari Natsir, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Kelas XB MAN Sidenreng Rappang," *Islamic Science Sipakainge, Inovasi Penelitian, Karya Ilmiah Dan Pengembangan* 2, no. 10 (2024): 1–14.

<sup>6</sup> Nur Hayati and Julita Sari Nasution, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII SMPIT Fajar Ilahi Batam," *Jurnal As-Said* 2, no. 1 (2022).

menggunakan media berbasis ICT “*Wordwall*” mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada tahun pelajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil observasi, minat belajar siswa meningkat secara bertahap dari pra-siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, hanya 7 siswa (21,88%) dari 32 siswa yang menunjukkan minat belajar. Setelah tindakan siklus I, minat belajar meningkat menjadi 18 siswa (56,25%), dan pada siklus II meningkat signifikan menjadi 28 siswa (87,5%). Pada siklus II, target ketercapaian minimal 80% berhasil tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan minat *Teams Games Tournament* dengan media berbasis ICT “*Wordwall*” efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII-C SMP Negeri 6 Madiun.<sup>7</sup>

Selanjutnya, penelitian dari Dian Utami menyebutkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* mempengaruhi minat belajar siswa. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa frekuensi minat belajar tinggi pada kelas eksperimen mencapai 20 siswa (83,33%), jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang hanya 6 siswa

---

<sup>7</sup> Oktafirdayanti Afifatimah, Muhammad Hanif, and Dwi Bambang Tulus Pribadi, “Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Strategi *Teams Games Tournament* Dengan Media Berbasis ICT ‘*Wordwall*,’” *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 5, no. 1 (November 2, 2024): 53–65, <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.457>.

(26,09%). Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran Teams Game Tournament memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar geografi siswa.<sup>8</sup>

Berdasarkan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams game tournament* berpengaruh terhadap minat belajar siswa, dengan nilai R Square sebesar 33,9%, model ini memiliki kontribusi yang cukup besar dan layak dipertimbangkan dalam proses pembelajaran.

### **3. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada angket *pretest-posttest* minat belajar siswa di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian dari Ayu Wulandari dan kawan-kawan yang menyebutkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil uji t, nilai  $t_{hitung}$  pada variabel X (Model Pembelajaran TGT) sebesar 3,983, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan ( $df$ ) =  $n-k$  ( $23-2 = 21$ ) sebesar 2,07961. Dengan taraf

---

<sup>8</sup> Dian Utami, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma," *JURNAL SWARNABHUMI : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi* 3, no. 2 (September 1, 2018): 81, <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>.

signifikansi  $0,001 < \alpha 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Artinya, model pembelajaran TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar IPS. Dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), minat belajar IPS siswa dapat meningkat secara signifikan.<sup>9</sup>

Berdasarkan penelitian dari Andini Salina dan kawan-kawan, hasil pengujian persyaratan analisis data menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,782 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,014. Karena nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan model *Teams Game Tournament* terhadap minat belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan model tersebut pada kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru.<sup>10</sup>

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif sebagai suatu lingkungan belajar di mana peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda-beda untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. Peningkatan minat belajar siswa menjadi cerminan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*. Hal ini sejalan dengan

---

<sup>9</sup> Wulandari, Panjaitan, and Sitio, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 125138 Pematangsiantar."

<sup>10</sup> Andini Salina, Ahmal Ahmal, and Yanuar Al Fiqri, "Pengaruh Model TGT (Teams Game Tournament) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Babussalam Pekanbaru," *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling* 2, no. 2 (July 31, 2024): 574–79, <https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.2953>.

penelitian Slavin yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil dan minat belajar secara signifikan.<sup>11</sup>

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H<sub>0</sub>) ditolak dan hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) diterima.

---

<sup>11</sup> Irman Syah, Nur Latifa Latif, and Kasma Kasma, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa," *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia* 3, no. 4 (November 30, 2024): 29–35, <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1330>.