



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS PROYEK TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

**Rolanda Silaban¹, Wildansyah Lubis², Irsan³, Albert Pauli Sirait⁴,
 Try Wahyu Purnomo⁵**

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
 Universitas Negeri Medan

*Email: : tantripermatacom3008@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3667>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena dalam pembelajaran IPAS di kelas V khususnya pada materi organ pencernaan manusia biasanya menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang terstruktur tanpa adanya permainan yang menyebabkan peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi dalam model pembelajaran diadakan supaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis proyek terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperiment*. Sampel dalam penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu pada kelas eksperimen berjumlah 31 dan kelas kontrol berjumlah 34 peserta didik. Instrumen penelitian ini menggunakan angket minat belajar peserta didik. Hasil uji menunjukkan bahwa $p < 0,001$ yang berarti memiliki kurang/lebih rendah dari $< 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis proyek berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: IPAS, Minat Belajar, Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Proyek

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diajarkan sejak jenjang Sekolah Dasar. IPAS adalah disiplin ilmu yang bertujuan untuk memahami alam semesta melalui studi tentang makhluk hidup dan benda tak hidup, serta hubungan di antara keduanya (Alfatolah et al., 2023). Kurikulum Merdeka mengintegrasikan topik IPAS ke dalam program Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Integrasi ini dilakukan karena anak-anak usia sekolah dasar cenderung memiliki pandangan yang lebih komprehensif dan terintegrasi tentang dunia (Widya et al., 2023). Selain itu, IPAS mengajarkan anak-anak untuk melihat dunia sosial dan lingkungan sebagai entitas yang saling bergantung dan mengaturnya sesuai dengan itu. Untuk memungkinkan peserta didik memperoleh kemampuan dan melakukan eksplorasi ilmiah terhadap lingkungan sekitarnya, pendidikan IPAS menekankan pada penyediaan informasi langsung kepada peserta didik. Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPAS bertujuan untuk menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan antusiasme dalam belajar, mendorong partisipasi aktif, mengajarkan kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan kesadaran diri dan kesadaran lingkungan, serta membangun pengetahuan dan pemahaman tentang prinsip-prinsip IPAS (Agustina et al., 2022).

Peserta didik dianggap telah mencapai pembelajaran yang baik ketika mereka menunjukkan minat dalam belajar sambil juga terlibat secara fisik, sosial, dan emosional (Mukhibat, 2023). Guru dapat menyampaikan informasi dengan lebih efektif ketika peserta didik memiliki antusiasme yang tulus dan tidak dipaksakan dalam belajar. Kondisi pembelajaran di kelas saat ini cenderung menekankan pada hafalan dan pengingatan (Primayana et al., 2019). Dampak tersebut mengakibatkan



banyak peserta didik merasa bahwa mata pelajaran IPAS sulit dan membebani mereka dengan materi yang harus dihafal serta dipahami. Minat belajar sebagai faktor internal yang signifikan dapat menjadi kunci untuk mengatasi tantangan tersebut, karena sangat memengaruhi kondisi belajar peserta didik (Devi Asriyanti et al., 2020).

Minat peserta didik untuk belajar diukur menggunakan tes diagnostik, berdasarkan wawancara dengan guru kelas lima di SDN 2 Kapatihan. Perilaku peserta didik di kelas, seperti menyerap informasi dan berpartisipasi dalam kerja kelompok, merupakan salah satu komponen penilaian ini. Tingkat minat belajar peserta didik ditentukan dengan menganalisis data yang dikumpulkan. Tingkat minat belajar peserta didik bervariasi selama proses pembelajaran IPAS. Setengah dari peserta didik tampak terlibat dan bersemangat dalam belajar, sedangkan setengah lainnya tampak kurang, misalnya dengan berbicara dengan teman atau bermain sendirian sehingga mereka tidak memperhatikan.

Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model yang paling banyak digunakan oleh guru kelas lima. Data wawancara menunjukkan bahwa model PjBL berhasil memicu rasa ingin tahu peserta didik dengan melibatkan mereka dalam proyek dunia nyata. Namun, terdapat kesulitan dalam implementasi kedua model tersebut, salah satunya adalah pembagian kelompok peserta didik. Perbedaan tingkat keterlibatan dan minat belajar muncul ketika beberapa peserta didik kesulitan bekerja sama dalam kelompok.

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru kelas lima, model-model ini mungkin terlalu kaku dan gagal memasukkan komponen variasi atau permainan yang diperlukan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik sekolah dasar. Untuk mendukung klaim ini, Probowati (2018) berargumen bahwa minat dan keinginan peserta didik untuk belajar dapat ditingkatkan dengan penggunaan permainan di kelas, yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Mengingat hasil ini, penting untuk memilih paradigma pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik bagi peserta didik. *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model yang mungkin sangat berguna dalam membuat kelas lebih menarik bagi peserta didik (Nisa et al., 2024).

Data wawancara dan observasi menunjukkan bahwa penerapan paradigma pembelajaran TGT dalam proyek dapat membuat proyek lebih menarik dan relevan. Peserta didik diberi kesempatan untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi yang lebih praktis dan nyata melalui penggunaan TGT berbasis proyek. Data wawancara menunjukkan bahwa paradigma *Problem Based Learning* (PBL) yang tidak melibatkan proyek atau permainan yang menarik, masih menjadi model pembelajaran yang paling umum dalam mengajarkan konsep ilmiah, terutama yang berkaitan dengan organ pencernaan manusia. Minat peserta didik dalam belajar dan motivasi mereka untuk belajar keduanya terpengaruh negatif oleh hal ini. Sebagai alternatif, model pembelajaran TGT berbasis proyek harus diterapkan untuk menarik minat peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar. Tujuan mengintegrasikan mekanisme permainan dan pembelajaran berbasis proyek ke dalam kelas adalah untuk membuat peserta didik lebih terlibat dalam apa yang mereka pelajari. Hasil observasi yang dilakukan pada 21 Januari 2025 mendukung ide ini. Peserta didik menunjukkan tingkat keterlibatan dan minat yang tinggi saat model PjBL dan PBL digunakan, tetapi 60% di antaranya menunjukkan tanda-tanda ketidakpedulian saat dipasangkan atau dikelompokkan dengan kelompok yang tidak memenuhi ekspektasi mereka. Kecerdasan yang dimiliki teman merupakan faktor utama dalam pemilihan teman oleh peserta didik, dan beberapa bahkan menolak berpasangan dengan mereka yang dianggap memiliki IQ lebih rendah. Selain itu, model PjBL dan PBL terlalu fokus pada pembelajaran sintak, yang membuat peserta didik sekolah dasar menginginkan variasi (seperti permainan) untuk tetap terlibat.

Mengingat masalah yang disebutkan di atas, pemilihan model pembelajaran yang dapat memicu rasa ingin tahu peserta didik sangat penting. Untuk membantu peserta didik menjadi pemikir, pelaku, dan peserta yang lebih baik dalam pendidikan mereka sendiri, guru harus memanfaatkan berbagai model pembelajaran (RimahDani et al., 2023). Ketika guru menggunakan berbagai model pembelajaran, peserta didik lebih mudah memahami informasi. Model pembelajaran yang menyenangkan termasuk permainan diperlukan untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses



pembelajaran, karena pilihan model mempengaruhi minat mereka dalam belajar (Kristiani Bate'e et al., 2023). Model pembelajaran TGT adalah contoh yang bagus dari model pembelajaran berbasis permainan yang menarik.

Model pembelajaran TGT menggabungkan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, menekankan peran peserta didik sebagai tutor sesama, dan melibatkan semua peserta didik dalam aktivitas tanpa membedakan peringkat mereka (Fuji Astuti et al., 2022). Model pembelajaran TGT melibatkan beberapa tahapan, yaitu: penyajian materi di kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan antar kelompok, dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang berprestasi (Adiputra et al., 2021). Model pembelajaran TGT mengintegrasikan unsur permainan, sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih cenderung secara aktif mencari jawaban atas pertanyaan yang mereka miliki. Mereka juga lebih cenderung berbicara dan berbagi ide saat menghadapi tantangan (Alawiyah et al., 2023).

Pembelajaran berbasis proyek akan diintegrasikan dengan model TGT. Dalam konteks ini, peserta didik akan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari permainan dan aktivitas kelompok untuk menyelesaikan sebuah proyek. Tujuan penelitian ini adalah menggabungkan pembelajaran berbasis proyek dengan TGT guna memahami organ pencernaan manusia dengan lebih baik. Salah satu cara melakukannya adalah dengan membuat model organ pencernaan tersebut. Tujuan latihan pembelajaran berbasis proyek ini adalah membantu peserta didik memahami secara visual anatomi dan fisiologi organ pencernaan. Peserta didik akan memiliki kesempatan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif melalui pengalaman belajar ini. Integrasi model ini akan memfasilitasi proyek kelompok yang kolaboratif dan menarik, yang mendorong persaingan sehat di antara peserta didik. Peserta didik merasa materi lebih relevan dengan kehidupan mereka dan dunia nyata ketika mereka bekerja pada proyek (Yusuf et al., 2024).

Peserta didik mungkin mengembangkan minat yang lebih kuat dalam belajar ketika mereka dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari dengan cara yang bermakna. Sifat kompetitif TGT dapat menarik minat peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih baik dan menjadi pembelajar yang lebih terlibat. Peserta didik yang menyukai tantangan mungkin menemukan bahwa berpartisipasi dalam kompetisi sehat semakin meningkatkan minat mereka. Menggabungkan pekerjaan proyek dengan permainan dalam pembelajaran TGT dapat memberikan keragaman dan kegembiraan pada aktivitas belajar, mengurangi kebosanan peserta didik. Model pembelajaran TGT berbasis proyek begitu efektif dalam menarik perhatian peserta didik karena menggabungkan relevansi proyek dengan kerja sama, kompetisi sehat, dan insentif untuk kesuksesan. Desain proyek, kualitas implementasi TGT, karakteristik peserta didik, dan dukungan guru adalah beberapa variabel yang memengaruhi efektivitasnya. Guru harus mempersiapkan dan melaksanakan TGT berbasis proyek dengan sangat teliti jika ingin memicu minat peserta didik secara maksimal.

Penjelasan di atas menjadi dasar untuk judul studi ini **“Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Proyek terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.”** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran ***Team Games Tournament* (TGT) berbasis proyek** terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 2 Kapatihan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Teknik kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan kuantitatif merupakan strategi penelitian ilmiah yang komprehensif dan sistematis, yang menganalisis fenomena dan hubungan antarfenomena secara metodis (Hardani, 2020). Teknik eksperimen digunakan dalam penelitian ini, dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan membentuk kelompok kontrol sebagai perbandingan, peneliti eksperimen berusaha untuk menetapkan keberadaan dan kekuatan hubungan sebab-akibat (Payadnya & Jayantika, 2018).

Penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control grub design* dan dikategorikan sebagai jenis penelitian *quasi eksperiment*. Meskipun *quasi eksperiment* memang melibatkan kelompok kontrol, Sugiyono (2022) berargumen bahwa jenis penelitian ini terbatas dalam



kemampuannya untuk menghilangkan faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain ini melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara random, salah satunya berfungsi sebagai kelompok kontrol dan eksperimen. Kedua kelas diberikan pre-angket untuk mengetahui keadaan awal, kemudian hanya kelas eksperimen yang diberikan perlakuan khusus. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis proyek diterapkan di kelas eksperimen dalam penelitian ini. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang sama tetapi tanpa proyek dilakukan di kelas kontrol karena tidak menerima perlakuan tambahan. Kemudian untuk melihat apakah ada perbedaan melalui post-angket yang diberikan dengan pertanyaan yang sama diberikan kepada kedua kelompok.

Tabel 2. 1 Desain Tabel Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁ : *Pre-angket* kelas eksperimen

O₂ : *Post-angket* kelas eksperimen

O₃ : *Pre-angket* kelas kontrol

O₄ : *Post-angket* kelas kontrol

X : Pembelajaran IPAS dengan model pembelajaran TGT berbasis proyek

Penjabaran variabel yang digunakan dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel seperti di bawah ini:

Tabel 2. 2 Penjabaran Variabel dan Indikator

No	Variabel	Indikator	Jenis Instrumen
1.	Minat belajar (Y)	Perasaan senang Ketertarikan untuk belajar Menunjukkan perhatian saat belajar Keterlibatan dalam belajar	Angket
2.	Model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbasis proyek (X)	Penyajian kelas (<i>class presentation</i>) Belajar dalam kelompok (<i>teams</i>) Permainan (<i>games</i>), pertandingan atau lomba (<i>tournament</i>) Penghargaan kelompok (<i>team recognition</i>)	Modul ajar

Semua peserta didik kelas 5 dari SDN 2 Kepatihan dan SDN 2 Kenayan pada tahun ajaran 2024–2025 (jumlahnya masing-masing 31 dan 34 peserta didik) membentuk populasi dalam penelitian ini. Untuk memenuhi kriteria untuk kelompok kontrol dan eksperimen, penelitian ini menggunakan dua sekolah terpisah. Hal ini terjadi karena peserta didik kelas lima di SDN 2 Kepatihan tidak memiliki kelas paralel sehingga mengambil dari sekolah yang berbeda. Kesamaan karakteristik peserta didik menjadi dasar pemilihan sekolah, karena lingkungan belajar yang serupa dan keragaman peserta didik antara dua sekolah dipilih untuk penelitian ini (Amin et al., 2023).

Penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling*. Teknik *non probability sampling* adalah strategi sampling yang tidak menjamin setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk termasuk dalam sampel (Asrulla et al., 2023). *Sampling purposive* digunakan untuk



menentukan jumlah sampel. Sugiyono (2022) menyatakan bahwa *sampling purposive* adalah teknik pemilihan sampel yang mempertimbangkan faktor-faktor yang sesuai dengan tujuan sampel. Peneliti merasa bahwa sampel yang dipilih sesuai untuk penelitian ini karena karakteristik peserta didik yang sebanding dan kondisi belajar yang serupa. Peneliti menggunakan teknik *sampling purposive* untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan representatif terhadap tujuan penelitian. Teknik *sampling purposive* dalam penelitian ini memiliki batasan yang memiliki karakteristik heterogen, yaitu peserta didik kelas 5. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelompok dari kelas 5 SDN 2 Kepatihan sebagai kelas eksperimen dan kelas 5 SDN 2 Kenayan sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan dokumentasi dan angket untuk mengumpulkan data.

Analisis data kuantitatif adalah metode yang berfokus pada data numerik, statistik, atau matematis (Sofwatillah, 2024). Pengujian instrumen (validitas dan reliabilitas), pengujian prasyarat (normalitas dan homogenitas), dan pengujian hipotesis (t-test) merupakan langkah-langkah yang diperlukan untuk klasifikasi data dalam penelitian ini. Data dalam penelitian ini dievaluasi menggunakan program Jamovi 2.6.17.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan sampel kelas V SDN 2 Kepatihan yang berjumlah 31 sebagai kelas eksperimen dan kelas V SDN 2 Kenayan yang berjumlah 34 sebagai kelas kontrol. Periode penelitian ini berlangsung dari tanggal 5 hingga 17 Mei 2025. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengumpulkan data mengenai tingkat keterlibatan peserta didik dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis proyek. Data untuk penelitian ini terdiri dari angket minat belajar, modul ajar, dan dokumentasi prosedur dan hasil penelitian. Peserta didik diberikan angket yang berisi 15 item tentang minat mereka dalam belajar IPAS. Untuk menetapkan validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, angket ini diberikan kepada semua 65 peserta didik kelas lima dari SDN 2 Kepatihan dan SDN 2 Kenayan.

Sebelum dilakukan uji penelitian di lapangan, instrumen akan divalidasi oleh validator. Validator pada instrumen ini diujikan kepada Dosen Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung yaitu Ibu Dr. Ria Fajrin Rizqy Ana, M. Pd. Hasil dari uji validator instrumen ini menyatakan bahwa instrumen angket dan modul ajar layak digunakan. Selanjutnya instrumen ini dilakukan uji di lapangan agar memperoleh data untuk uji selanjutnya yaitu uji validitas dan reliabilitas menggunakan JAMOMI 2.6.17. Penjelasan serta gambaran validitas dan reliabilitas instrumen penelitian yang digunakan sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Untuk mengetahui sejauh mana angket minat belajar mengukur konstruk target minat belajar peserta didik penelitian ini menggunakan Analisis Faktor Eksploratori (EFA) untuk menetapkan validitas. Dengan menggunakan JAMOMI 2.6.17 untuk menganalisis data dari angket minat belajar, temuan berikut diperoleh angket minat belajar dengan Uji *Sphericity Bartlett* Nilai χ^2 df instrumen adalah p330 105 <.001, dan nilai p-nya kurang dari itu.

Tabel 3. 1 *Bartlett's Test of Sphericity* Instrumen Angket Minat Belajar

χ^2	df	p
330	105	<.001

Nilai Uji *Sphericity Bartlett* kurang dari 0,001, sesuai dengan temuan penelitian. Menurut Retnawati (2016), ukuran kecukupan sampel *Kaiser-Meyer-Olkin* (KMO) dan nilai p kurang dari 0,001 menunjukkan bahwa ukuran sampel yang digunakan dalam analisis faktor ini memadai.

Tabel 3. 2 *KMO Measure of Sampling Adequacy* Instrumen Angket Minat Belajar

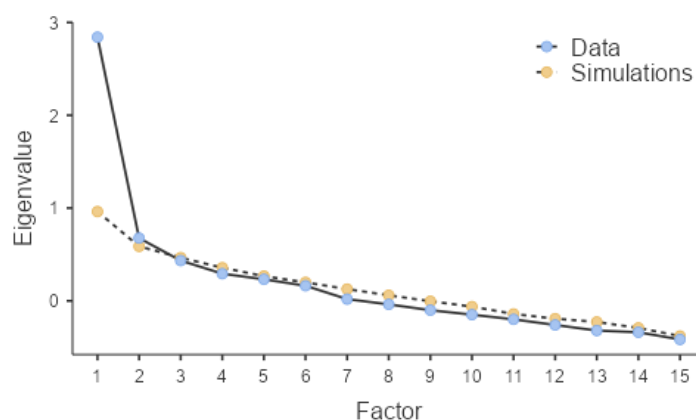
	MSA
Overall	0.767



	MSA
S1	0.618
S2	0.713
S3	0.747
S4	0.772
S5	0.824
S6	0.717
S7	0.728
S8	0.768
S9	0.678
S10	0.819
S11	0.778
S12	0.835
S13	0.800
S14	0.769
S15	0.835

Grafik tersebut dengan jelas menunjukkan bahwa nilai KMO adalah 0.767. Menurut Retnawati (2016), analisis faktor ini dianggap memadai jika ukuran kecukupan sampel Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) lebih besar dari 0.5. Ukuran sampel yang digunakan dalam analisis faktor ini cukup, karena nilai KMO adalah 0.767, yang lebih besar dari 0.5.

Dengan menganalisis diagram *scree* dan nilai Eigen, dapat ditentukan berapa banyak faktor yang terdapat dalam instrumen. Hal ini akan menghasilkan grafik yang menampilkan kemiringan dan datarannya (Retnawati, 2016). Berikut adalah analisis diagram *scree* dari instrumen angket minat belajar.



Gambar 3. 1 *Scree Plot* Hasil Analisis Faktor Eksploratori Instrumen Angket Minat Belajar

Instrumen angket ini hanya valid untuk mengevaluasi minat peserta didik dalam belajar, sebagaimana terlihat dari hasil *scree plot* yang menunjukkan satu *outlier*. Nilai Eigen juga mendukung



hal ini, yaitu hanya 1 faktor yang menonjol nilainya daripada faktor yang lainnya, yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3 *Initial Eigenvalues* Analisis Faktor Eksploratori Instrumen Angket Minat Belajar

Factor	Eigenvalue
1	2.8419
2	0.6765
3	0.4342
4	0.2931
5	0.2324
6	0.1633
7	0.0190
8	-0.0376
9	-0.1003
10	-0.1486
11	-0.1990
12	-0.2596
13	-0.3198
14	-0.3380
15	-0.4157

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mengukur minat belajar peserta didik dengan instrumen yang berupa angket tersebut valid dan terbukti secara empiris. Setelah uji validitas dinyatakan valid, maka dilanjutkan uji reliabilitas agar uji instrumen dapat terpenuhi.

2. Uji Reliabilitas

Seberapa baik dua skor pengukuran pada hal yang sama tetap konsisten ketika diukur menggunakan alat dan skala pengukuran yang berbeda adalah tentang reliabilitas. Berdasarkan koefisien *Cronbach's Alpha*, kesimpulan berikut ini dapat ditarik dari data uji instrumen angket minat belajar dalam aplikasi JAMOWI 2.6.17:

Tabel 3.4 *Scale Reliability Statistics* Instrumen Angket Minat Belajar

	Mean	Cronbach's α
scale	3.03	0.764

Menurut koefisien *Cronbach's Alpha* dalam aplikasi JAMOWI 2.6.17, tingkat keandalan data yang diukur menggunakan instrumen angket minat belajar adalah 0.764. Tabel koefisien *Cronbach's Alpha* (Retnawati, 2016) digunakan untuk menentukan tingkat klasifikasi koefisien tersebut. Hasil menunjukkan bahwa 0,764 termasuk dalam rentang keandalan tinggi menurut tabel interpretasi koefisien *Cronbach's Alpha*. Oleh karena itu, koefisien yang tinggi menunjukkan tingkat keandalan yang tinggi.

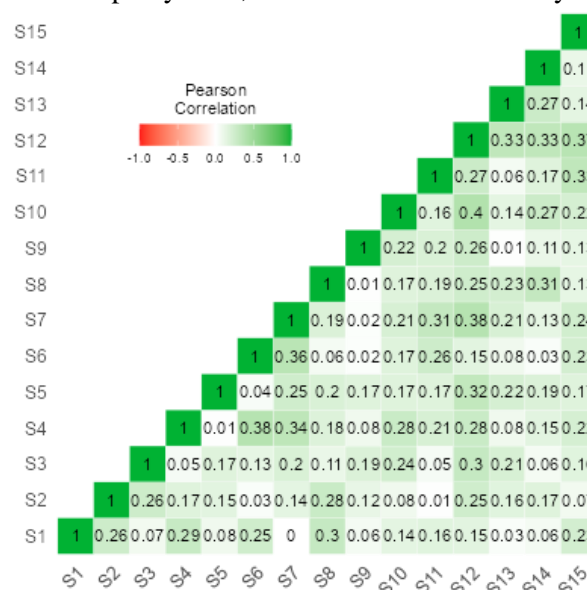
Tabel 3.5 *Item Reliability Statistics* Instrumen Angket Minat Belajar

	Mean	Item-rest correlation
S1	3.20	0.299



	Mean	Item-rest correlation
S2	3.22	0.314
S3	2.83	0.320
S4	3.36	0.400
S5	2.60	0.337
S6	3.03	0.321
S7	3.22	0.434
S8	3.09	0.387
S9	3.22	0.227
S10	2.55	0.426
S11	3.22	0.372
S12	2.91	0.614
S13	2.89	0.316
S14	2.79	0.341
S15	3.37	0.403

Dari tabel yang dapat kita lihat, *item-rest correlation* mengukur sejauh mana skor keseluruhan instrumen berkorelasi dengan setiap item. Item tersebut dapat digunakan untuk mewakili konsep yang diukur oleh instrumen jika hasil korelasinya positif, jika korelasinya rendah maka mungkin ada masalah dengan desain atau formulasi pernyataan, dan item tersebut sebaiknya ditolak atau diubah.



Gambar 3. 2 *Correlations Headmap* Reliabilitas Instrumen Angket Minat Belajar

Dari tabel dan gambar, jelas bahwa *item-rest correlation* positif dalam semua item. Semua lima belas pernyataan memiliki nilai *item-rest correlation* yang baik, yang merupakan tanda baik bahwa alat ukur tersebut dapat diandalkan. Dengan adanya hubungan yang baik antara skor keseluruhan dan



setiap item pada angket, jelas bahwa semua tanggapan mendukung keterampilan atau konsep yang diuji. Temuan ini menunjukkan bahwa instrumen angket memenuhi kriteria sebagai alat ukur yang valid untuk konstruk target. Oleh karena itu, dapat diyakinkan bahwa angket tersebut secara tepat mengukur tingkat minat belajar dan bahwa setiap item secara memadai mengevaluasi komponen yang dimaksud. Alat ukur minat belajar angket telah terbukti memiliki reliabilitas yang baik setelah diuji menggunakan program JAMOV. Uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat, serta uji hipotesis dengan t-test, dapat dilakukan jika alat ukur minat belajar angket menunjukkan kategori yang valid dan reliabel.

Tujuan penelitian eksperimen ini adalah untuk membandingkan tingkat minat belajar di antara peserta didik baik sebelum maupun setelah mereka menerima perlakuan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian akan dijumlahkan untuk mendapatkan skor total untuk setiap angket sebelum uji yang akan dilaksanakan. Setelah menjumlahkan semua skor, evaluasi keseluruhan akan dihasilkan. Hasil awal dan akhir survei ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3. 6 Nilai Angket Awal dan Angket Akhir

Responden	Angket Awal	Angket Akhir	Kelas
R1	61	44	1
R2	45	48	1
R3	56	43	1
R4	56	57	1
R5	48	63	1
R6	72	77	1
R7	69	49	1
R8	53	56	1
R9	72	80	1
R10	79	73	1
R11	75	72	1
R12	52	45	1
R13	53	65	1
R14	53	44	1
R15	53	45	1
R16	53	59	1
R17	52	43	1
R18	65	61	1
R19	53	53	1
R20	73	61	1
R21	45	40	1
R22	55	63	1
R23	56	47	1
R24	55	47	1
R25	61	47	1
R26	35	48	1
R27	49	61	1
R28	52	63	1
R29	57	61	1



Responden	Angket Awal	Angket Akhir	Kelas
R30	51	53	1
R31	72	67	1
R32	59	59	1
R33	65	45	1
R34	43	60	1
R35	57	60	2
R36	77	75	2
R37	45	73	2
R38	64	60	2
R39	52	53	2
R40	67	76	2
R41	48	56	2
R42	59	55	2
R43	76	76	2
R44	64	67	2
R45	68	77	2
R46	47	49	2
R47	63	41	2
R48	69	48	2
R49	79	75	2
R50	77	79	2
R51	61	68	2
R52	47	79	2
R53	80	81	2
R54	67	92	2
R55	64	85	2
R56	61	48	2
R57	55	75	2
R58	80	92	2
R59	60	57	2
R60	71	47	2
R61	57	59	2
R62	67	68	2
R63	52	53	2
R64	61	61	2
R65	81	75	2

Data pada tabel di atas diperoleh dari total skor angket yang diisi oleh peserta didik. Setiap total skor angket peserta didik akan dibagi dengan 75 (yaitu jumlah soal 15 dikalikan dengan skor tertinggi untuk setiap soal, yaitu 5). Nilai akhir angket peserta didik diperoleh dengan mengalikan hasil dari pembagian tersebut dengan 100. Baik hasil awal maupun hasil akhir survei menampilkan nilai ini. Peserta didik dianggap sebagai anggota kelas kontrol jika nomor kelasnya adalah 1, dan sebagai bagian dari kelas eksperimen jika nomor kelasnya adalah 2. Uji prasyarat seperti uji normalitas dan uji



homogenitas akan dilakukan selanjutnya. Kemudian kedua variabel penelitian ini akan diuji hipotesis setelah uji prasyarat terpenuhi.

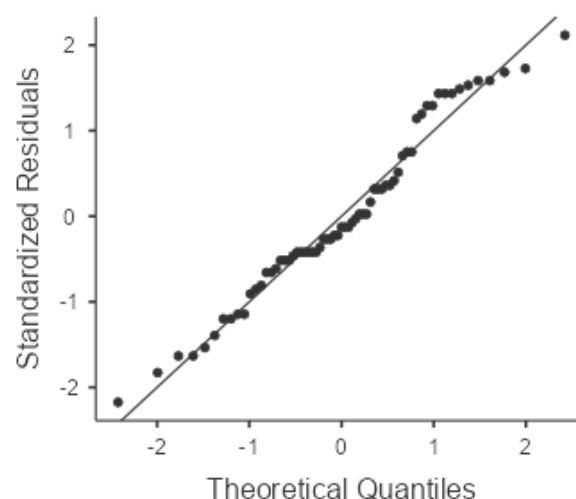
3. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data yang digunakan untuk setiap variabel mengikuti distribusi normal. Jika $p > 0,05$, data mengikuti distribusi normal. Sebaliknya, jika $p < 0,05$, data tidak mengikuti distribusi normal. Untuk mengevaluasi apakah data memenuhi persyaratan normalitas, dengan uji berikut menggunakan aplikasi JAMOWI 2.6.17 *Shapiro-Wilk Multivariate Normality Test*:

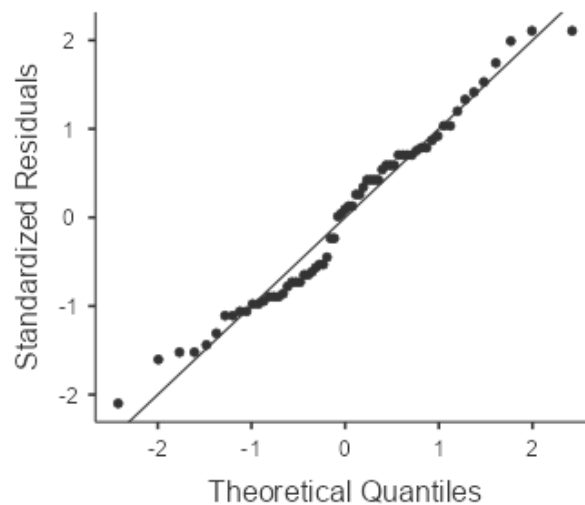
Tabel 3. 7 Normality Test (Shapiro-Wilk)

	W	p
Angket Awal	0.969	0.105
Angket Akhir	0.972	0.147

Kedua angket awal dan akhir memiliki nilai p yang lebih besar dari 0,05, seperti yang terlihat pada tabel. Angket awal memiliki nilai 0,105 dan angket akhir 0,147. Hal ini mendukung penerimaan H_0 dan menunjukkan bahwa data mengikuti distribusi normal. Distribusi titik normalitas yang terkait dengan data yang disediakan ditampilkan pada gambar di bawah ini, yang merupakan *Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality*.



Gambar 3. 3 Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality Pre-Angket



Gambar 3. 4 *Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality Post-Angket*

Karena titik-titik pada Gambar 4.3 dan 4.4 relatif dekat dengan garis paralel, dapat disimpulkan bahwa data mengikuti distribusi normal. Setelah itu, dapat melakukan uji homogenitas.

4. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah sampel yang termasuk dalam penelitian berasal dari varians yang sama, dilakukan uji homogenitas. Sig. adalah ambang batas signifikansi yang menentukan uji homogenitas. Data dianggap homogen jika nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05, dan tidak homogen jika nilai sig. kurang dari 0,05. Berikut adalah hasil uji homogenitas yang dihitung menggunakan program JAMOWI 2.6.17:

Tabel 3. 8 *Homogeneity of Variances Test (Levene's)*

	F	f	f2	p
Angket Awal	0.105		3	0.747
Angket Akhir	3.553		3	0.064

Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai p awal dan akhir (0,747 dan 0,064) masing-masing lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05. Hipotesis nol (H_0) diterima karena data bersifat homogen. Data bersifat homogen dan mengikuti distribusi normal, yang merupakan syarat untuk melakukan uji t sampel independen. Oleh karena itu, pengujian tambahan dapat dilanjutkan. Langkah selanjutnya adalah menggunakan uji *independent sample t-test* (uji t) untuk menguji hipotesis.

5. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui bagaimana dua variabel, minat belajar (Y) dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis proyek (X) saling berhubungan yang digunakan pengujian hipotesis. Setelah syarat-syarat yang diperlukan terpenuhi, pengujian hipotesis dapat dimulai. Uji t, khususnya uji *independent sample t-test*, digunakan untuk menguji hipotesis.

a. Uji t (*independent sample t-test*)

Untuk membandingkan dua kelompok, peneliti menggunakan uji t, yang juga dikenal sebagai *independent sample t-test*. Jika tingkat signifikansi lebih besar dari 0,05 H_0 diterima, sebaliknya jika tingkat signifikansi kurang dari 0,05 H_0 ditolak. Dalam penelitian ini, program JAMOWI 2.6.17 digunakan untuk melakukan uji t:

Tabel 3. 9 *Independent Samples T-Test*

Statistic	df	p
------------------	-----------	----------



		Statistic	df	p
Angket Awal	Student's t	-2.51	63.0	0.015
Angket Akhir	Student's t	-3.49	63.0	<.001

Tabel tersebut dengan jelas menunjukkan bahwa nilai P yang dihitung adalah 0,015. Dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen tidak memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar dibandingkan dengan kelas kontrol saat angket awal diberikan, karena $p > 0,05$ dan H_0 diterima. Pada saat yang sama, berdasarkan tabel di atas, nilai p kurang dari 0,001 tercapai saat angket akhir diberikan pada kedua kelas, baik kelas kontrol maupun eksperimen, menunjukkan bahwa nilainya kurang dari 0,05. Karena p kurang dari 0,05, kita dapat menolak H_0 dan menerima H_1 .

Tabel 3. 10 Nilai Rata-Rata Instrumen Angket Minat Belajar

	Kelas	Angket Awal	Angket Akhir
N	1	34	34
	2	31	31
Mean	1	57.3	55.9
	2	63.7	66.5

Penurunan skor rata-rata kelompok kontrol dan peningkatan skor kelompok eksperimen terlihat dalam tabel di atas. Kelompok eksperimen mencapai skor rata-rata 63,7–66,5, sementara kelompok kontrol rata-rata 57,3–55,9. Pembahasan di atas menunjukkan bahwa minat peserta didik kelas lima terhadap pembelajaran IPAS dipengaruhi oleh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis proyek. Hasil uji t yang dilakukan dalam program JAMOWI 2.6.17 menjadi dasar penjelasan ini.

Kesenangan dan keterlibatan dalam proses belajar merupakan indikator minat belajar yang paling kuat korelasinya. Karena fitur permainan dan kerja sama yang membuat belajar menjadi lebih nyaman dan menyenangkan, skor tertinggi pada angket peserta didik untuk perasaan senang adalah 437. Peserta didik tidak hanya memperhatikan di kelas, tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi kelas dan mengerjakan tugas, yang berkontribusi pada skor tinggi 438 pada indikator keterlibatan belajar. Skor 419 diberikan pada indikator minat belajar karena peserta didik dapat menerapkan apa yang dipelajari secara teori pada tantangan dunia nyata, yang memicu rasa ingin tahu dan antusiasme mereka dalam belajar. Peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek diharuskan untuk memperhatikan dengan seksama penjelasan guru dan diskusi kelompok mereka sendiri saat bekerja pada aktivitas dunia nyata, yang berkontribusi pada skor tinggi (418) pada indikator akhir minat belajar, yang mengukur perhatian selama proses belajar. Karena kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan kognitif, emosional, dan psikomotor peserta didik secara holistik, model *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Proyek berhasil meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar. Peserta didik mampu memahami materi pelajaran dan memperoleh keterampilan dari proyek berkat unsur permainan, yang menggabungkan unsur persaingan yang menyenangkan dan kerja sama (Avrilia Salsabila dkk., 2024).

Kesuksesan tujuan pembelajaran IPAS dipengaruhi oleh peningkatan signifikan dalam keinginan untuk belajar. Ketika peserta didik sangat tertarik pada apa yang mereka pelajari, mereka lebih cenderung berpartisipasi aktif dalam kelas, yang meningkatkan pengetahuan teoretis dan praktis mereka. Tingkat minat belajar yang tinggi akan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas, permainan, dan proyek, meningkatkan kemungkinan mereka menemukan hubungan antara apa yang mereka pelajari dengan kehidupan mereka sendiri dan dunia nyata (Iqbal



Arrosyad et al., 2024). Berdasarkan temuan ini, sepertinya peserta didik kelas lima yang mengikuti model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis proyek di IPAS mendapatkan manfaat.

Hasil penelitian ini didukung dengan teori yang diungkapkan oleh (Rahmat et al., 2018) bahwa pemahaman konseptual peserta didik ditemukan meningkat secara signifikan melalui *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran tradisional. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa TGT mendorong peserta didik untuk bekerja sama, belajar secara aktif, dan berbagi pengetahuan yang telah mereka peroleh dengan teman sekelompoknya. Peserta didik dapat memperoleh pengalaman praktis dan pemahaman yang lebih luas melalui upaya pendidikan semacam ini.

Temuan studi ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa gaya pengajaran *Team Games Tournament* (TGT) mempengaruhi minat peserta didik dalam belajar mata pelajaran sosial. Skor post-test kelas eksperimen, yang mencapai $0,78 > 0,05$, secara jelas menunjukkan hal ini. Nilai t pada tabel t lebih besar daripada nilai t yang dihitung, berdasarkan uji t yang dilakukan dengan membandingkan kedua kelompok. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis yang diterima adalah (H_1), yang menyatakan bahwa minat peserta didik kelas empat dalam belajar mata pelajaran sosial dipengaruhi oleh model pembelajaran Turnamen Permainan Tim (TGT) di Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, karena $2.275 > 2.004$.

4. SIMPULAN

Temuan dari studi yang dilakukan dengan peserta didik kelas lima sekolah dasar menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis proyek memiliki dampak pada minat peserta didik untuk belajar tentang IPAS. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t pada angket awal kelompok eksperimen dan kontrol tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p = 0,015 > 0,05$). Namun, pada angket akhir menemukan perbedaan yang signifikan ($p < 0.001$). Peningkatan minat peserta didik untuk belajar sangat terkait dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis proyek. Hal ini didukung oleh data yang telah dijelaskan dan diuji menggunakan aplikasi JAMOWI 2.6.17.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., Heryadi, Y., Guru, P., Dasar, S., Setia, S., Rangkasbitung, B., & Utomo, J. B. (2021). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR*. <http://sinta.ristekbrin.go.id>.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). *Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka*. 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82. <http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah>
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Amin, N. F., Sabaruddin Garancang, & Kamaluddin Abunawas. (2023). *KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN*.
- Asrulla, Risnita, M.Syahrani Jailani, & Firdaus Jeka. (2023). *Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis*.
- Billah, F. A. (2017). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES*.
- Devi Asriyanti, F., Sri Purwati Pendidikan Guru Sekolah Dasar, I., PGRI Tulungagung Mayor Sujadi Timur No, S. J., & Timur, J. (2020). *ANALISIS FAKTOR KESULITAN BELAJAR DITINJAU DARI HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH*



- DASAR. *Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 79–87.
- Fuji Astuti, N., Suryana, A., Suaidi, Eh., Nasional Laa Roiba Bogor, I., & Jamiat Kheir Jakarta, I. (2022). *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*.
- Hardani. (2020). *METODE PENELITIAN KUALITATIF & KUANTITATIF*.
- Iqbal Arrosyad, M., Farahmad, E., & Nabila, H. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *SPARTA*, 7(1), 7–12. <https://doi.org/10.35438/sparta.v7i1.252>
- Kristiani Bate'e, A., Derana Laoli, J., Dohona, S., & Lase, W. (2023). *PENERAPAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Mukhibat, M. (2023). Differentiate Learning Management to Optimize Student Needs and Learning Outcomes in An Independent Curriculum. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 73–82. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i1.2386>
- Nisa, S. K., Mulyati, R. N., Kawali, N. B., & Alur, H. (2024). *Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia Analisis Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen (TGT) di Sekolah Dasar*. 3(2).
- Payadnya, P. A. A., & Jayantika, G. A. N. T. J. (2018). *Metode penelitian eksperimen*.
- Primayana, K. H., Lasmawan, W., Adnyana, P. B., Studi, P., & Dasar, P. (2019). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS LINGKUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DITINJAU DARI MINAT OUTDOOR PADA SISWA KELAS IV* (Vol. 9, Issue 2). http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/index
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, & Rasto. (2018). MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA MELALUI TEAMS GAMES TOURNAMENT. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 5(1), 15–23. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK>
- Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif Instrument penelitian (Cet. I; Yogyakarta: Paramu Publishing, 2016)*.
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Sofwatillah, R. M. S. J. D. A. S. (2024). *TEHNIK ANALISIS DATA KUANTITATIF DAN KUALITATIF DALAM PENELITIAN ILMIAH*.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Widya, N., Marwa, S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). *Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/index>
- Yusuf, M., Yusron Maulana El-Yunusi, M., Darmawan, D., PendidikanAgamaiIslam, M., Sunan Giri Surabaya, U., Brigjen Katamso, J. I., Waru, K., Sidoarjo, K., & Timur, J. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi Pembelajaran, Gaya Mengajar, dan Dukungan Orang Tua terhadap Minat Belajar Siswa SMA Alazhar Tanjungsungai Bangkalan. *Journal on Education*, 07(01), 2507–2519.