



EFEKTIVITAS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA KARTU BENAM DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS III SDN 1 GETAS PEJATEN

Putri Aprillia¹, Yuni Ratnasari², Fina Fakhriyah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 22 Juli 2025
Revisi: 9 Desember 2025
Diterima: 17 Desember 2025
Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:
Teams games tournament,
learning interested

Kata Kunci:
Teams games tournament,
minat belajar

DOI :
10.31932/jpdp.v12i1.5210

Surel Korespondensi:
putriaprillia777@gmail.com

Abstract

This study was motivated by the lack of variation in the learning process, including the limited use of instructional models and media. As a result, students perceived learning as less enjoyable, which contributed to their low interest in the Integrated Science and Social Studies (IPAS) subject. The purpose of this study was to examine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by "kartu benam" media in improving students' learning interest. This research employed a quantitative pre-experimental design using a one-group pretest-posttest design. The population and sample consisted of 39 third-grade students at SDN 1 Getas Pejaten. Data were collected through observation, interviews, written tests, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques included the paired samples t-test and N-Gain test. The results of the paired samples t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect. The N-Gain score was 0.65, categorized as a "high" improvement, while the N-Gain percentage was 65.72%, classified as "moderately effective." In conclusion, the TGT learning model supported by kartu benam media is effective in improving students' interest in learning IPAS.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi kurangnya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran. Selain itu siswa merasa proses belajar tidak menyenangkan, hal itu membuat minat belajar IPAS siswa menjadi rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji tingkat efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media kartu benam dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa. Penelitian kuantitatif Pre-Experimental Design dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Getas Pejaten yang berjumlah 39 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes tertulis, angket, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji Paired Samples T-Test, dan Uji N-Gain. Hasil uji Paired Sampes T-Test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) menunjukkan angka 0.000 yang mana angka tersebut $< 0,05$, artinya diterima dan ditolak. Hasil uji N-Gain Score diperoleh nilai 0.65 yang mana angka tersebut tergolong kategori peningkatan "tinggi". Selanjutnya presentase N-Gain Percent 65,72% yang mana angka tersebut tergolong "cukup efektif".

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar siswa dalam mengembangkan potensi diri yang berguna bagi diri sendiri, masyarakat,

serta bangsa dan negara (Laili et al., 2022). IPAS adalah bagian penting dalam pendidikan yang mencakup berbagai bidang ilmu. Keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh minat belajar siswa. Minat belajar

menurut pendapat oleh Wardani, dkk (2012:214) menunjukkan bahwa kategori minat belajar yang baik itu di angka 70-79% dengan kategori tinggi, sedangkan 80-100% kategori sangat tinggi. Sedangkan menurut Arikunto dalam (Sriani, 2013:28) bahwa kategori minat belajar yang baik itu di angka 76-100% dengan kategori tinggi. Siswa dengan minat belajar tinggi biasanya aktif, termotivasi, terlibat dalam diskusi, mampu mengaitkan teori dengan kehidupan nyata, dan memiliki prestasi akademik yang baik. Minat adalah keinginan atau kesukaan terhadap sesuatu yang ditunjukkan melalui perilaku memilih satu objek dibandingkan objek lainnya. (Ani, 2020). Minat terhadap sesuatu adalah hasil belajar serta mendukung kegiatan belajar yang akan datang (Rusmiati, 2017).

Pembelajaran bisa dikatakan efektif jika dalam proses pembelajaran tersebut sudah tercapai tujuan belajar siswa (Khotimah, 2019). Hal ini yang akan membuat siswa lebih antusias dalam berpartisipasi dalam proses belajar jika guru dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. Minat belajar siswa IPAS di tingkat sekolah dasar masih

tergolong rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik serta penggunaan media pembelajaran yang belum optimal (Rusman, 2017). Guru juga harus berinovasi dalam metode pembelajaran agar siswa dapat memahami materi (Khoerunisa & Amirudin, 2020). Hal ini sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan bahwa tidak semua siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap IPAS. Berbagai faktor seperti metode pembelajaran, lingkungan belajar, serta media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi tingkat minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa angket minat IPAS pada Bab 6 materi Pemimpin di Daerahku menunjukkan bahwa rata-rata dari kelas III adalah 59%. Dari 39 siswa kelas III SDN 1 Getas Pejaten 10 siswa yang berminat tinggi, 29 siswa berminat rendah. Dari hasil analisis kebutuhan siswa tersebut menunjukkan bahwa minat belajar IPAS siswa kelas III SDN 1 Getas Pejaten dikategorikan rendah karena kurang dari kondisi ideal minat belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah

dilakukan di kelas III SDN 1 Getas Pejaten semester 1 tahun pelajaran 2024/2025 proses pembelajaran kurang maksimal karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan pembelajaran tanpa variasi model pembelajaran. Guru masih menggunakan media seadanya yang sudah disediakan di sekolah. Siswa merasa proses belajar tidak menyenangkan atau monoton, dan terlihat kurang serius dalam memperhatikan guru.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti menerapkan suatu model pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut yaitu model yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*Teams Games Tournament*". Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif dalam meningkatkan interaksi sosial dan motivasi belajar siswa melalui kompetisi yang sehat (Slavin, 2015). Model ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena siswa tetap dapat bersaing antar teman dalam permainan tersebut (Dias Alvy Pratama et al., 2023).

Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang dapat

membantu pengajar agar dapat menyampaikan materi ajar agar siswa tersebut memiliki minat dan ketertarikan dalam belajar (Juhaeni et al., 2020). Menurut (Jasmiati, 2018) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar murid dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih berkesan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media kartu benam. Media kartu benam adalah media bentang alam berupa kartu. Dalam penggunaan kartu benam ini, setiap kartu berisi serangkaian *clue* atau kata kunci yang kemudian siswa membaca *clue* yang ada. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti menerapkan model pembelajaran TGT berbantu media kartu benam dengan tujuan adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan *pretest posttest* sebelum dan sesudah perlakuan dan mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar siswa sesudah perlakuan.

Metode

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2020)

penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk menyelidiki kelompok atau sampel tertentu dengan pengumpulan data melalui alat penelitian, dianalisis secara statistik, dan bertujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan jenis *Pre-Experimental Design* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu hanya melibatkan satu kelompok yang diberikan perlakuan, serta dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan (Andriany & Saputra, 2022).

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Getas Pejaten. Sampel pada penelitian ini

adalah seluruh siswa kelas III SDN 01 Getas Pejaten dengan jumlah 39 siswa. Teknik sampel yang digunakan dalam pengambilan sampel ini dengan menggunakan *Purposive Sampling*. Menurut (Sugiyono, 2019) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan cara pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes tertulis, angket, dan dokumentasi. Adapun pokok materi yang diambil yaitu Bab 8 Bentang Alam Topik A Ragam Bentang Alam di Indonesia. Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* ditunjukkan dalam Tabel 1., berikut ini.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O_1	X_1	O_2

Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji *Paired Samples T-Test*, dan Uji *N-Gain* sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum D}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Sumber: (Yuliana & Putri, 2021)

Selanjutnya Uji *N-Gain*, uji ini digunakan untuk mengukur peningkatan skor atau minat belajar siswa dari *pretest* ke *posttest*. Berikut

adalah rumus menghitung Uji *N-Gain*:

$$\frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

Sumber: (Yuliana & Putri, 2021)

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini mengumpulkan data melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar berupa soal,

dan minat belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah perlakuan berupa angket. Hasil dari kedua tes tersebut akan dijabarkan pada berikut ini.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Angket

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	39	42	59	52,80	3,839
Posttest	39	76	94	83,97	3,978
Valid N (listwise)	39				

Sumber: *Output SPSS Statistic 20 data olah (2025)*

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Soal

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_Soal	39	30,00	78,00	46,6667	10,14976
Posttest_Soal	39	80,00	98,00	88,3077	3,85360
Valid N (listwise)	39				

Sumber: *Output SPSS Statistic 20 data olah (2025)*

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan minat dan hasil belajar IPAS siswa kelas III. Pada Tabel 2 angket minat belajar, rata-rata skor meningkat dari 52,80 (*pretest*) menjadi 83,97 (*posttest*). Sementara itu, pada Tabel 3 soal tes, rata-rata skor naik dari 46,66 (*pretest*) menjadi 88,30 (*posttest*). Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest*, yang menunjukkan adanya peningkatan setelah perlakuan yaitu pada materi ragam bentang alam di Indonesia.

Sejalan dengan temuan ini, penelitian oleh (Sriwahyuni et al., 2023) menyebutkan bahwa Peningkatan minat belajar siswa berhubungan erat dengan peningkatan hasil belajar, terutama jika digunakan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Data *pretest* dan *posttest* soal digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, sementara data *pretest* dan *posttest* angket digunakan untuk menganalisis dan menguji hipotesis penelitian.

Tabel 4. Hasil Output Uji Normalitas Angket

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,127	39	,111	,953	39	,106
Posttest	,168	39	,007	,962	39	,202

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: *Output SPSS Statistic 20 data olah (2025)*

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data distribusi normal atau tidak (Sintia et al., 2022). Tabel 4 menunjukkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk bahwa data *pretest* dan *posttest* angket minat belajar IPAS siswa (n=39) memiliki nilai signifikansi masing-masing 0,106 dan 0,202. Karena keduanya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, dimana H_0

diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal.

Jika nilai sig lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal (Galih et al., 2022). Pengujian selanjutnya uji hipotesis yang pertama pada penelitian ini yaitu uji *Paired Sample T-Test*.

Tabel 5. Hasil Output Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-31,177	6,040	,967	-33,135	-29,219	-32,235	38	,000

Sumber: *Output SPSS Statistic 20 data olah (2025)*

Pada Tabel 5 menunjukkan bahwa *Sig. (2-tailed) pretest-posttest* minat belajar IPAS siswa sebesar 0,000. Hasil pengujian dapat dikatakan signifikan apabila *Sig. (2-tailed) < 0,05* maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* minat belajar sebelum dan sesudah

perlakuan. Jika nilai signifikansi pada uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan $p < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kondisi yang dibandingkan, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran (Syafriani et al., 2023). Selanjutnya hipotesis kedua yaitu uji N-gain.

Tabel 6. Hasil Output N-Gain Minat Belajar IPAS

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	39	,46	,88	,6573	,09046
Ngain_Percent	39	46,15	88,10	65,7292	9,04603
Valid N (listwise)	39				

Sumber: Output SPSS Statistic 20 data olah (2025)

Berdasarkan Tabel 6 diperoleh hasil uji peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* minat belajar IPAS siswa N-Gain Score sebesar 0,6573 yang artinya termasuk dalam kriteria “tinggi”, dan *N-Gain Percent* sebesar 65,7292% yang artinya kategori “cukup efektif. . Adapun interpretasi N-Gain sebagaimana Tabel 7 dan Tabel 8 berikut ini.

Tabel 7. Kategori Peningkatan Nilai N-Gain

Nilai Gain	Kriteria
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Sedang
0,21 - 0,40	Rendah
G < 0,20	Sangat Rendah

Sumber: (Yuliana & Putri, 2021)

Tabel 8. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Interpretasi
<40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>75	Efektif

Sumber: (Sukarelawan et al.,2024)

Adapun peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* minat belajar IPAS siswa pada setiap indikator dapat dilihat pada berikut ini.

Tabel 9. Hasil Uji N-Gain Tiap Indikator Minat Belajar IPAS

Indikator	Pre	Post	N-Gain Score	Kriteria
Perasaan Senang	53,31	83,44	0,645	Tinggi
Keterlibatan Siswa	53,11	86,44	0,710	Tinggi
Ketertarikan Siswa	51,41	86,41	0,720	Tinggi
Perhatian Siswa	53,20	77,40	0,517	Sedang

Sumber: Peneliti

Pembahasan

Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Kartu Benam

Penelitian yang dilaksanakan di SDN 1 Getas Pejaten pada siswa kelas III bertujuan untuk menganalisis efektivitas model TGT berbantuan

media kartu benam. Model pembelajaran adalah prosedur sistematis yang menjadi pedoman dalam merancang dan melaksanakan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan tertentu (Mutmainnah, 2023). Pemilihan model pembelajaran yang tepat berpengaruh besar terhadap keberhasilan siswa, dengan melibatkan semua siswa secara aktif, peran tutor sebaya, dan unsur permainan (Erpan et al., 2021).

Model TGT adalah suatu model yang dirancang oleh pendidik untuk meningkatkan semangat belajar siswa karena di dalam model ini ada permainan yang melibatkan seluruh aktifitas siswa. Sejalan dengan pendapat (Astuti et al., 2022) model TGT adalah metode pembelajaran kelompok yang melibatkan siswa dengan latar belakang dan prestasi berbeda melalui permainan dan kompetisi, disertai pemberian skor dan penghargaan kepada individu atau kelompok terbaik. Siswa dapat mengembangkan potensi dan keterampilannya agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. (Erpan et al., 2021). Sejalan dengan (Vika et al., 2023) bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif TGT

mampu menciptakan belajar yang lebih menarik dan mengurangi kebosanan.

Model pembelajaran TGT mendorong siswa berkompetisi dalam menjawab pertanyaan terkait materi, sehingga termotivasi meraih penghargaan. Adanya turnamen dengan pemberian skor atau penghargaan menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran (Mutmainnah, 2023). Sehingga dengan model pembelajaran ini suasana kelas bisa terlihat lebih hidup dan tidak terkesan monoton (Kobi et al., 2025).

Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang dapat membantu pengajar agar dapat menyampaikan materi ajar agar siswa tersebut memiliki minat dan ketertarikan dalam belajar (Juhaeni et al., 2020). Salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah kartu benam. Kartu benam merupakan kartu berisi pertanyaan dan serangkaian *clue* atau kata kunci yang kemudian siswa menebak pertanyaan dan *clue* yang ada, kelompok mendiskusikan dan memilih jawaban yang paling tepat.

Berdasarkan hasil turnamen yang terdiri dari 1 sesi permainan di setiap pertemuan sebanyak tiga kali diperoleh data bahwa sebagian besar kelompok berada pada kategori "Tim Cukup Baik". Empat dari lima tim yaitu Tim A, B, D, dan E memperoleh poin turnamen dengan rata-rata antara 31,25 hingga 37,5, sedangkan Tim C menunjukkan performa tertinggi dengan rata-rata 57,14, sehingga masuk ke dalam kategori "Tim Baik Sekali". Hasil ini mencerminkan bahwa minat belajar siswa berperan penting dalam keberhasilan kelompok dalam turnamen, memiliki anggota yang antusias, aktif dalam diskusi kelompok, serta bersemangat mengikuti setiap sesi permainan. Proses pembelajaran seperti ini membuat siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar berkat adanya elemen kompetisi dan kerja sama (Nadia et al., 2025).

Perbedaan Rata-Rata Skor *Pretest* dan *Posttest* Minat Belajar IPAS Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan di SDN 01 Getas Pejaten terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest* pada

siswa. Tingkat minat belajar IPAS siswa bertambah setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantu media kartu benam. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Nilai rata-rata hasil *pretest* minat belajar siswa adalah 52,80, sedangkan nilai rata-rata *posttest* minat belajar meningkat menjadi 83,97. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minat tinggi juga lebih banyak setelah perlakuan dibandingkan sebelum perlakuan.

Hasil pada uji *Paired Sample T-Test* pada nilai Sig. (*2-tailed*) menunjukkan angka 0.000. Angka tersebut < 0.05 yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada materi Ragam Bentang Alam di Indonesia di kelas III SDN 1 Getas Pejaten.

Model pembelajaran TGT dengan media kartu benam berhasil meningkatkan minat belajar IPAS siswa yang awalnya rendah, karena pendekatan pembelajaran yang

berpusat pada siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nadia et al., 2025) bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT. Model TGT yang mengelompokkan siswa secara heterogen untuk bekerja sama menyelesaikan tugas, lalu berkompetisi dalam permainan guna meraih poin. Model ini membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik (Aflah et al., 2024).

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif membantu proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. (Aini et al., 2024). Menurut Sadiman dkk. (2019) media konkret seperti kartu dapat memperjelas penyajian pesan dan meningkatkan perhatian serta minat belajar siswa karena bersifat visual dan manipulatif. Penggunaan media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar (Qorina et al., 2025). Pemanfaatan media pembelajaran dalam belajar mengajar dapat mengembangkan

minat, membangkitkan motivasi belajar (Masyithah et al., 2024).

Peningkatan Minat Belajar IPAS Sesudah Perlakuan

Hasil penelitian menunjukkan diperoleh hasil *N-Gain Score* 0,6573 yang termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, nilai rata-rata presentase *N-Gain percent* sebesar 65,72% termasuk dalam kategori cukup efektif. Hal ini membuktikan adanya peningkatan minat belajar IPAS siswa sesudah diberikan perlakuan. Skor rata-rata *pretest* siswa sebesar 52,80 meningkat secara signifikan menjadi 83,97 pada *posttest* setelah diberikan perlakuan.

Peneliti juga melakukan analisis *N-Gain* pada masing-masing indikator minat belajar untuk mengidentifikasi adanya peningkatan. Hasil peningkatan ini relevan dengan pendapat (Subriyanto, 2022) yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih fokus dan memperhatikan materi pelajaran lebih baik setelah menggunakan model pembelajaran.

Pada indikator pertama yaitu “perasaan senang” pernyataan angket nomor 1 sampai 5 menunjukkan peningkatan dari rata-rata *pretest*

53,31 menjadi 83,44 pada *posttest*. Nilai *N-Gain Score* sebesar 0,645 mengindikasikan bahwa kategori peningkatan yang “tinggi”. Siswa diharapkan merasa senang, antusias, puas, dan nyaman dalam pembelajaran, yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu benam berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Nurfadhillah et al., 2021) bahwa suasana belajar yang menyenangkan mendorong minat, partisipasi aktif, dan kenyamanan emosional siswa, yang berdampak positif pada prestasi akademik mereka.

Pada indikator kedua yaitu “keterlibatan siswa” pernyataan angket nomor 7 sampai 13 menunjukkan peningkatan dari rata-rata *pretest* 53,11 menjadi 86,44 pada *posttest*, dengan nilai *N-Gain Score* sebesar 0,710 yang tergolong dalam kategori “tinggi”. Siswa diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan berdiskusi bertanya dengan baik, keterlibatan siswa dalam belajar kelompok, dan partisipasi siswa dalam belajar. Keterlibatan aktif siswa sangat penting dalam pembelajaran karena berkontribusi pada pemahaman

konsep secara mendalam (Kobi et al., 2025).

Pada indikator ketiga yaitu “ketertarikan siswa” pernyataan angket nomor 14 sampai 18 diperoleh hasil dari rata-rata *pretest* 51,41 menjadi 86,41 pada *posttest*, dengan nilai *N-Gain Score* sebesar 0,720 yang termasuk dalam kategori “tinggi”. Siswa diharapkan memiliki rasa ketertarikan terhadap proses belajar mengajar, rasa ingin tahu terhadap materi, antusiasme mengikuti pembelajaran. (Maududi, 2025) menyatakan bahwa pembelajaran aktif dapat merangsang ketertarikan siswa terhadap materi karena melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran.

Indikator keempat perhatian pernyataan angket nomor 19 sampai 22 menunjukkan bahwa siswa diharapkan fokus dalam pembelajaran. Hasil *pretest* rata-rata 53,20 meningkat menjadi 77,40 pada *posttest*, dengan *N-Gain Score* 0,517 yang termasuk kategori “sedang”. Perhatian siswa dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode atau model pembelajaran yang digunakan oleh guru (Mirna et al., 2023).

Simpulan

Terdapat peningkatan minat belajar IPAS siswa setelah menggunakan model TGT berbantuan media kartu benam, dari rata-rata 52,80 (*pretest*) menjadi 83,97 (*posttest*). Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan perbedaan Sig. 0,000 < 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata sebelum dan setelah diberi perlakuan memiliki perbedaan. Uji *N-Gain Score* sebesar 0,6573 (kategori sedang) dan *N-Gain Percent* sebesar 65,72% (cukup efektif), menunjukkan bahwa perlakuan tersebut cukup efektif meningkatkan minat belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Aflah, N. S., Supardi, Z. A. I., & Alima, S. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams games Tournament secara Berdiferensiasi dengan Teaching at The Right Level terhadap pengaruh Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Materi Unsur Senyawa Campuran. *PENDIPA Journal of Science Education*, 8(2), 151-154.
- Aini, A. N., Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2024). Pengembangan Media Jejak Petualangan Sains (JPS) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 719-728.
- Andriany, E. F., & Saputra, R. (2022). Pengaruh Model Direct Instruction Terhadap Keterampilan Menulis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 2 Kelas V. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 3(1), 25-31.
- Ani, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Sd Menggunakan Pembelajaran Open Ended. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(1), 627-632.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*.
- Dasar, S. S., & Harianja, M. M. (2022). Implementasi dan Manfaat Ice breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar May Muna Harianja 1 & Sapri 2. 6(1), 1324-1330.
- Dias Alvy Pratama, Agus Suprijono, & Defit Ekawati. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Qr Code Pada Kelas X-11 Sma Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Tinta*, 5(02), 12-21.
- Erpan, A., Nanda, F. F., Augustini, M. C., & Desnita, D. (2021). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 120-128.
- Galih, firnas D., Susanto, B., & Farida. (2022). Pengaruh Corporate Social Responsibility dan Likuiditas terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan yang Memperoleh Sustainability Reporting Award (Studi Empiris pada Perusahaan Manufaktur yang terdaftar di ASRRAT dan SRA Tahun 2015-

- 2020). *Business and Economics Conference in Utilization of Modern Technology*, 885–905.
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43.
- Khoerunisa, T., & Amirudin, A. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon. *EduBase : Journal of Basic Education*, 1(1), 84.
- Khotimah, K., & . D. (2019). Pengaruh Efektivitas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Smp Negeri 5 Panji Situbondo Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 6(2), 31–37.
- Kobi, I. A., Amus, S., & Purwaningsih, C. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik pada Pembelajaran PPKn di Kelas IX SMP Negeri 1 Palu. *Aurelia: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1), 1299–1309.
- Laili, V. S. A., Ananda, D. A. R., Putra, G. A., & Prahardana, M. W. (2022). Kosmologi Kalpataru: Representasi Kehidupan Dan Pengharapan Masyarakat Jawa Di Abad 9-16 Masehi. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 16(2), 265.
- Masyithah, A., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Rangsang Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(1), 24–39.
- Maududi, abu a'la al. (2025). *Implementasi Strategi Pembelajaran Snowball Throwing Pada Pembelajaran Pai Disekolah Smp Swasta Islam Azizi*. 3(1), 136–143.
- Mutmainnah, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. *Pinisi Journal of Education*, 1–16.
- Nadia, S., Riswari, L. A., & Fakhriyah, F. (2025). *Penerapan Model Tgt Berbantuan Media Padidas Matematika Siswa Sd*. 11(June), 295–308.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601.
- Qorina, N., Fakhriyah, F., & Siti Masfua. (2025). Pengembangan Media Roda Putar Pada Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(1), 39–50.

- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 21–36.
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 2(2), 322–333.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Sriwahyuni, N., Safrizal, Kafryati, B., Angelia, N., Asmiati, & Aslita. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Teknologi Multimedia (Wordwall) pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII di Tingkat SMP. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 3004–3015.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RND*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syafriani, D., Darmana, A., Syuhada, F. A., & Sari, D. P. (2023). Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara Dan Pengolahannya Dengan SPSS). *Cv.Eureka Media Aksara*, 1–50.
- Vika, I., Ardiyanti, M. D., Fahmi, A. Y., Septiana, A. D., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD N 3 Puyoh Pada Mata Pelajaran PPKn. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 4(April), 125–131.
- Yuliana, D., & Putri, O. A. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 36–46.