



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP

Alifia Azahra Mawanda¹, Akhmad², Masitah³, Nelda Anasthasia Serena⁴, Sri Purwati⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Mulawarman, Indonesia

E-mail: alifiapbio22unmul@gmail.com, akhmad@fkip.unmul.ac.id, masitah@fkip.unmul.ac.id, nelda@fkip.unmul.ac.id, sri.purwati@fkip.unmul.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-02-05 Revised: 2026-03-10 Published: 2026-04-05	Learning interest is one of the important factors in supporting the success of the learning process because it is related to student involvement in science learning. Based on the results of interviews and <i>pre-surveys</i> on seventh grade students of SMP Muhammadiyah 1 <i>Modern Boarding School</i> Samarinda, it is known that student learning interest is not evenly distributed. This study aims to analyze the effect of the <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) cooperative learning model on student learning interest in science subjects. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design involving a control class and an experimental class. The research sample consisted of 39 students, consisting of 21 students in the control class and 18 students in the experimental class. The research instrument was a Likert scale learning interest questionnaire with 23 statements that had been tested for validity and reliability. Data analysis was carried out through descriptive statistics and the <i>Mann-Whitney U</i> test. The results showed that the posttest significance value was 0.085 (> 0.05), so statistically there was no significant difference between student learning interest in the experimental class and the control class. However, descriptively, the experimental class showed a superior and consistent increase in all learning interest indicators with a higher mean rank value and an effect size of $r = 0.28$ (small to medium category). Thus, the <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) learning model has not had a statistically significant effect, but shows a tendency for a positive impact on increasing student learning interest in science subjects.
Keywords: <i>Team Games Tournament (TGT); Learning Interest; Cooperative Learning; Science.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-02-05 Direvisi: 2026-03-10 Dipublikasi: 2026-04-05	Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran karena berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil wawancara dan <i>pra-survey</i> pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 <i>Modern Boarding School</i> Samarinda, diketahui bahwa minat belajar siswa belum merata. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (<i>quasi experimental design</i>) yang melibatkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel penelitian berjumlah 39 siswa, terdiri dari 21 siswa kelas kontrol dan 18 siswa kelas eksperimen. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar <i>skala Likert</i> sebanyak 23 butir pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan uji <i>Mann-Whitney U</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi <i>posttest</i> sebesar 0,085 ($> 0,05$), sehingga secara statistik tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Meskipun demikian, secara deskriptif kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih unggul dan konsisten pada seluruh indikator minat belajar dengan nilai <i>mean rank</i> yang lebih tinggi serta <i>effect size</i> sebesar $r = 0,28$ (kategori kecil menuju sedang). Dengan demikian, model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) belum berpengaruh signifikan secara statistik, namun menunjukkan kecenderungan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
Kata kunci: <i>Teams Games Tournament (TGT); Minat Belajar; Pembelajaran Kooperatif; IPA.</i>	

I. PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang berkualitas dapat dibentuk melalui proses pendidikan. Menurut (Sriatun et al., 2024) pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara akademis, tetapi juga mem-

bangun individu yang berkarakter, berakhlak mulia dan memiliki nilai positif bagi masyarakat. Selama terjadinya proses pembelajaran tersebut, terdapat faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran, yaitu faktor internal seperti minat belajar.

Minat belajar dapat menjadi pemicu keberhasilan dari proses pembelajaran seorang siswa. Menurut (Syaripudin et al., 2023) menyatakan bahwa minat belajar berperan sebagai pendorong yang menstimulus peserta didik untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Apabila siswa tidak memiliki minat belajar maka dapat menyebabkan siswa kurang fokus, mudah terdistraksi, mudah bosan dan tidak terlibat secara aktif di kelas selama pembelajaran berlangsung.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), minat belajar menjadi aspek yang sangat penting. Karena pembelajaran IPA menuntut proses berpikir ilmiah melalui kegiatan mengamati, memahami konsep, serta membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar (Hamdaun & Maunah, 2024; Kinaya et al., 2024). Namun, kenyataan di lapangan masih banyak guru di sekolah yang hanya menerapkan metode yang didominasi ceramah dan latihan soal sehingga seringkali menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah kehilangan fokus.

Fenomena ini terjadi di SMP Muhammadiyah 1 *Modern Boarding School* Samarinda. Saat pembelajaran guru di sekolah yang hanya menerapkan metode yang didominasi ceramah dan latihan soal sehingga minat belajar siswa di kelas VII belum merata. Tidak meratanya minat belajar siswa kelas VII ini ditandai beberapa ciri-ciri seperti kurang antusias dalam mengerjakan tugas, kurang fokus saat pembelajaran dan terkadang terdapat siswa tidur di kelas selama pembelajaran berlangsung. Untuk memperkuat temuan tersebut, peneliti melakukan *pra-survey* minat belajar terhadap 42 siswa kelas VII. Hasil *pra-survey* menunjukkan rata-rata minat belajar secara keseluruhan dari 42 siswa kelas VII sebesar 59% yang berada pada kategori cukup berminat. Akan tetapi, secara individu masih terdapat siswa yang berada kategori tidak berminat sebanyak 43% sedangkan pada kategori berminat 26% dan cukup berminat adalah 31%. Data ini menunjukkan minat belajar siswa benar-benar belum merata bahkan masih banyak yang tergolong tidak berminat. Oleh karena itu, diperlukannya model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa secara optimal.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model yang berpotensi meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sundari et al., 2023) Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah model pembelajaran

kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Menurut (Fauzi & Masrupah, 2024; Mulyani, 2021) model pembelajaran ini menggabungkan permainan akademik dengan kerja sama kelompok dalam suasana kompetitif yang sehat. Namun, penelitian tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) masih berfokus pada hasil belajar sebagai variabel utama. Penelitian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa masih terbatas, terutama pada mata Pelajaran IPA di kelas VII SMP yang dimana sekolah berbasis *boarding school* dan penggunaan gawai dibatasi dalam pembelajaran.

Karakteristik pembelajaran di sekolah *Boarding* sangat berbeda dengan sekolah reguler. Sehingga proses pembelajaran siswa sangat bergantung pada model yang diterapkan guru di kelas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang menguji bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMP Muhammadiyah 1 *Modern Boarding School* Samarinda. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap upaya peningkatan minat belajar pada mata pelajaran IPA, terutama pada sekolah berasrama yang membutuhkan strategi pembelajaran yang tidak memfokuskan pembelajaran digital bagi individu.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* berupa *non-equivalent control group design*. Desain ini digunakan karena subjek penelitian tidak dipilih secara acak dan tetap mengikuti kelas yang telah terbentuk (*intact class*). Penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 1 *Modern Boarding School* Samarinda pada tahun ajaran 2025/2026.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 42 siswa. Akan tetapi, pada saat pengumpulan data terdapat 3 siswa yang tidak mengikuti kegiatan penelitian secara lengkap, sehingga data yang dianalisis hanya 39 siswa, terdiri dari 21 siswa kelas kontrol dan 18 siswa kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*. Menurut (Sugiyono, 2019), *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. *sampling jenuh* termasuk dalam kategori *non-probability sampling* karena tidak semua desain *sampling* harus menggunakan perhitungan probabilitas (Ahmed, 2024). Pemilihan teknik *sampling* perlu

mempertimbangkan karakteristik populasi dan tujuan penelitian agar hasil penelitian tetap memiliki validitas yang memadai (Moncayo & Chapoñán1, 2025). Oleh karena itu, sampling jenuh digunakan karena seluruh populasi dapat dijangkau dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Instrumen utama penelitian berupa angket minat belajar siswa yang disusun berdasarkan indikator minat belajar dengan menggunakan *skala Likert* dengan ketentuan penyusunan skor menurut (Sugiyono, 2019). Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif untuk mengetahui kategori minat belajar siswa yang diklasifikasikan berdasarkan kategori minat belajar menurut (Cahyana et al., 2024) serta analisis inferensial untuk menguji hipotesis penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Uji validitas instrumen dilakukan kepada 59 siswa di luar sampel utama penelitian dengan jumlah awal 24 butir pernyataan. Hasil uji menunjukkan 23 butir dinyatakan valid dan 1 butir (nomor 19) tidak valid karena nilai r hitung $<$ r tabel ($0,249 < 0,256$). Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 23 butir pernyataan yang telah memenuhi kriteria validitas. Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen angket minat belajar diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,787. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Hasil perhitungan data skor *Pre-test* angket minat belajar yang telah dilakukan kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data *Pre-test* Angket Minat Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	21	18
Skor Terendah	45	67
Skor Tertinggi	104	99
Standar Deviasi	16,34	8,29
Rata-rata	82,33	84,16

Berdasarkan hasil *pre-test* angket minat belajar, kelas kontrol (21 siswa) memiliki skor terendah 45 dan tertinggi 104 dengan rata-

rata 82,33 dan standar deviasi 16,34. Sementara itu, kelas eksperimen (18 siswa) memiliki skor terendah 67 dan tertinggi 99 dengan rata-rata 84,16 dan standar deviasi 8,29. Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar pada kedua kelas berada pada kategori cukup baik. Rata-rata kelas eksperimen sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, namun selisihnya tidak signifikan sehingga kondisi awal minat belajar kedua kelas relatif sama sebelum diberikan perlakuan.

Hasil perhitungan data skor *Post-test* angket minat belajar yang telah dilakukan kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Data *Post-test* Angket Minat Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	21	18
Skor Terendah	58	80
Skor Tertinggi	103	108
Standar Deviasi	10,88	7,90
Rata-rata	83,66	90,50

Berdasarkan hasil *post-test*, kelas kontrol (21 siswa) memperoleh skor terendah 58 dan tertinggi 103 dengan rata-rata 83,66 dan standar deviasi 10,88. Sementara itu, kelas eksperimen (18 siswa) memperoleh skor terendah 80 dan tertinggi 108 dengan rata-rata 90,50 dan standar deviasi 7,90. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan sebaran data yang lebih merata. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada kelas kontrol.

Data persentase nilai *Pre-Test* berdasarkan analisis indikator minat belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Data Persentase Indikator *Pre-test* Angket Minat Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	Indikator Minat Belajar	Kelas Kontrol (%)	Kelas Eksperimen (%)
1.	Perasaan Senang dalam Belajar	77 (B)	76 (B)

2.	Memperhatikan dalam Belajar	70 (B)	64 (CB)
3.	Ketertarikan dalam Belajar	71 (B)	75 (B)
4.	Berpartisipasi dalam Belajar	68 (B)	61 (CB)

Keterangan :

B = Berminat

CB = Cukup Berminat

Secara umum, hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kedua kelas berada pada kategori cukup berminat hingga berminat dengan perbedaan persentase yang relatif kecil, sehingga kondisi awal minat belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dikatakan relatif sama sebelum diberikan perlakuan.

Data persentase nilai *Post-Test* berdasarkan analisis indikator minat belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Data Persentase Indikator *Post-test* Angket Minat Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	Indikator Minat Belajar	Kelas Kontrol (%)	Kelas Eksperimen (%)
1.	Perasaan Senang dalam Belajar	78 (B)	81 (B)
2.	Memperhatikan dalam Belajar	67 (CB)	68 (B)
3.	Ketertarikan dalam Belajar	79 (B)	82 (B)
4.	Berpartisipasi dalam Belajar	66 (CB)	67 (CB)

Keterangan :

B = Berminat

CB = Cukup Berminat

Secara umum, hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol pada sebagian besar indikator setelah diberikan perlakuan.

Uji normalitas dilakukan sebagai salah satu syarat dalam pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah data minat belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Uji Normalitas

Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Keterangan
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
0,328	0,549	0,912	,307	Data Berdistribusi Normal

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan *Mann-Whitney U Test*. Meskipun data berdistribusi normal, uji ini digunakan karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 30 siswa sehingga lebih sesuai menggunakan uji nonparametrik. Kriteria pengambilan keputusan yaitu H_0 ditolak jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 dan H_0 diterima jika Sig. > 0,05. Data hasil perhitungan uji disajikan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Uji Hipotesis

	Sig. (2-tailed)	Z	Mean Rank	
			Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
<i>Pretest</i>	0,966	-0,042	19,93	20,08
<i>Posttest</i>	0,085	-1,720	17,10	23,39

Hasil uji *pre-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,966 > 0,05, sehingga H_0 diterima yang berarti tidak terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen pada kondisi awal. Hasil *post-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,085 > 0,05, sehingga H_0 juga diterima. Perhitungan *effect size* menggunakan rumus $r = Z/\sqrt{N}$ menghasilkan nilai $r = 0,28$, yang termasuk kategori kecil menuju sedang.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa yang diukur berdasarkan indikator perasaan senang, memperhatikan, ketertarikan, dan berpartisipasi sebagaimana dikemukakan oleh (Syaripudin et al., 2023). Hasil uji *Mann-Whitney* pada skor *pretest* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,966 (> 0,05), yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan minat belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum perlakuan diberikan. Secara deskriptif, persentase minat belajar pada kelas kontrol adalah 72% dan kelas eksperimen 73%. Pada persentase indikator pada kelas kontrol adalah perasaan senang 76%, memperhatikan 70%, ketertarikan 71%, dan berpartisipasi 68%, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh perasaan

senang 76%, memperhatikan 64%, ketertarikan 75%, dan berpartisipasi 61%. Data-data ini menunjukkan bahwa kedua kelompok berada pada kondisi awal yang relatif seimbang, bahkan pada indikator memperhatikan dan berpartisipasi kelas eksperimen berada pada kategori cukup berminat dan tidak lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, perlakuan *Teams Games Tournament* (TGT) diberikan pada kelompok yang tidak memiliki keunggulan awal, sehingga perubahan pada tahap akhir dapat dikaitkan secara lebih objektif dengan penerapan model pembelajaran tersebut.

Pada tahap *posttest*, hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,085 ($> 0,05$) dengan nilai Z sebesar -1,720. Secara statistik, hasil ini menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) tidak menghasilkan perbedaan yang signifikan dibandingkan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap minat belajar siswa. Namun demikian, dapat dilihat dari nilai *mean rank* kelas eksperimen sebesar 23,39 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 17,10, yang memberikan pandangan lain bahwa adanya perbedaan skor minat belajar yang lebih baik pada kelas yang menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu, nilai *effect size* yang didapat yaitu sebesar $r = 0,28$. Menurut (Peres, 2026) nilai absolut dari r biasanya diklasifikasikan sebagai kecil ($\geq 0,1$), sedang ($\geq 0,3$), atau besar ($\geq 0,5$), sehingga *effect size* yang didapat termasuk kategori kecil menuju sedang. Hal ini menunjukkan bahwa dampak praktis penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) tetap memiliki arti meskipun belum mencapai signifikansi statistik. Dengan kata lain, secara kuantitatif perbedaan belum cukup kuat untuk dinyatakan signifikan, tetapi secara empiris terdapat indikasi peningkatan yang tidak dapat diabaikan.

Secara deskriptif, peningkatan pada kelas eksperimen terjadi secara konsisten pada seluruh indikator minat belajar. Indikator perasaan senang meningkat dari 76% menjadi 81% (kenaikan 5%), memperhatikan meningkat dari 64% menjadi 68% (kenaikan 4%), ketertarikan meningkat dari 75% menjadi 82% (kenaikan 7%), dan berpartisipasi meningkat dari 61% menjadi 67% (kenaikan 6%). Sebaliknya, pada kelas kontrol peningkatan tidak terjadi secara merata, di mana perasaan senang hanya meningkat dari 76% menjadi 78%, ketertarikan dari 71%

menjadi 79%, sedangkan indikator memperhatikan menurun dari 70% menjadi 67% dan berpartisipasi menurun dari 68% menjadi 66%. Fakta bahwa seluruh indikator pada kelas eksperimen mengalami peningkatan, sementara pada kelas kontrol terjadi penurunan pada dua indikator, menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kecenderungan dampak yang lebih stabil dan menyeluruh dalam membangun aspek afektif siswa. Peningkatan paling menonjol pada indikator ketertarikan (kenaikan 7%) memperkuat argumentasi bahwa unsur permainan dan turnamen dalam *Teams Games Tournament* (TGT) mampu merangsang rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik siswa. Hal ini sejalan dengan karakteristik *Teams Games Tournament* (TGT) yang berlandaskan kerja sama tim, kompetisi akademik secara sehat, dan penghargaan kelompok sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna (Bukhari, 2022). Menurut (Syaripudin et al., 2023) minat belajar terbentuk melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, adanya perhatian, munculnya ketertarikan, serta partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, peningkatan yang terjadi secara konsisten pada keempat indikator tersebut menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) mampu memberikan stimulus afektif yang lebih komprehensif dibandingkan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD).

Hasil yang peneliti dapatkan memang tidak sepenuhnya sejalan dengan penelitian terdahulu. Karena, penelitian-penelitian terdahulu yang peneliti gunakan menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan. Akan tetapi hal tersebut tidak terjadi pada penelitian kali ini. Tidak tercapainya signifikansi statistik ($p = 0,085$) dapat dipengaruhi oleh ukuran sampel yang relatif kecil, yaitu 21 siswa pada kelas kontrol dan 18 siswa pada kelas eksperimen, sehingga kekuatan uji menjadi terbatas dalam mendeteksi perbedaan yang ada. Selain itu, variabel minat belajar berada pada ranah afektif yang perubahan intensitasnya cenderung berlangsung secara bertahap dan dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut (Furqon, 2024), Minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran, tetapi juga oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik meliputi motivasi internal,

kebutuhan, dan kondisi emosional siswa, sedangkan faktor ekstrinsik meliputi lingkungan belajar, dukungan guru, metode pembelajaran, serta suasana kelas. Dengan demikian, meskipun *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan stimulus berupa permainan dan kompetisi sehat yang mampu meningkatkan ketertarikan dan perasaan senang, perkembangan minat belajar tetap dipengaruhi oleh kondisi psikologis individu serta lingkungan pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini dapat menjelaskan mengapa peningkatan yang terjadi belum mencapai signifikansi statistik meskipun secara deskriptif menunjukkan kecenderungan positif.

Meskipun hasil yang diperoleh tidak sama persis, tetap terdapat hasil yang sejalan dengan karakteristik model *Teams Games Tournament* (TGT) yang menghubungkan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang bersifat kompetitif secara sehat. (Bukhari, 2022) menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan karena adanya unsur permainan dan penghargaan kelompok. Temuan (Parhusip et al., 2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa melalui tantangan yang terstruktur. Meskipun beberapa penelitian terdahulu melaporkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar atau motivasi, tidak semua penelitian menghasilkan tingkat signifikansi yang sama karena efektivitas suatu model pembelajaran sangat bergantung pada variabel yang diteliti dan konteks penerapannya. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada ranah kognitif yang perubahannya lebih mudah terdeteksi secara kuantitatif, sedangkan penelitian ini meneliti ranah afektif berupa minat belajar yang berkembang secara lebih gradual dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Oleh karena itu, signifikansi statistik bukan satu-satunya indikator dalam menilai efektivitas suatu model pembelajaran, terutama ketika variabel yang diteliti bersifat psikologis dan dinamis. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) belum berpengaruh signifikan secara statistik terhadap minat belajar siswa, namun secara deskriptif dan

empiris menunjukkan peningkatan yang lebih unggul dan konsisten pada seluruh indikator minat belajar dibandingkan model *Student Teams Achievement Division* (STAD), sehingga memiliki potensi pedagogis yang lebih kuat dalam membangun aspek afektif siswa.

Secara keseluruhan, meskipun hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan bahwa pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa belum signifikan secara statistik ($p = 0,085$), temuan penelitian ini tidak dapat diambil kesimpulan hanya berdasarkan angka signifikansi. Peningkatan yang terjadi secara konsisten pada seluruh indikator minat belajar di kelas eksperimen dengan kenaikan terbesar pada indikator ketertarikan (75% menjadi 82%) dan perasaan senang (76% menjadi 81%) serta nilai *mean rank* yang lebih tinggi (kelas eksperimen 23,39 dibandingkan kelas kontrol 17,10) menunjukkan adanya kecenderungan dampak positif. Ditambah dengan nilai *effect size* sebesar $r = 0,28$ yang berada pada kategori kecil menuju sedang, hasil ini mengindikasikan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kontribusi praktis dalam membangun minat belajar siswa, meskipun belum mencapai batas signifikansi statistik. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) belum berpengaruh signifikan secara statistik, namun secara deskriptif menunjukkan keunggulan dan potensi yang lebih kuat dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan model *Student Teams Achievement Division* (STAD), terutama dalam membangun ketertarikan, perasaan senang, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) belum berpengaruh signifikan secara statistik terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Muhammadiyah 1 *Modern Boarding School* Samarinda. Hal ini ditunjukkan oleh nilai uji *Mann-Whitney* sebesar 0,085 ($> 0,05$). Meskipun demikian, secara deskriptif kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih unggul dan konsisten pada seluruh indikator minat belajar dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai *mean rank* kelas eksperimen yang lebih tinggi yaitu 23,39 dan

nilai *mean rank* kelas kontrol yaitu 17,10. Serta *effect size* yang diperoleh sebesar $r = 0,28$ dimana termasuk kategori kecil menuju sedang. Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan kecenderungan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada indikator ketertarikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa dengan pengelolaan kelompok dan turnamen yang efektif. Siswa diharapkan lebih aktif dalam pembelajaran kooperatif serta memanfaatkan kegiatan turnamen untuk meningkatkan kepercayaan diri dan tanggung jawab belajar. Sekolah diharapkan mendukung penerapan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas serta pengembangan profesional bagi guru. Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan sampel yang lebih besar, durasi perlakuan yang lebih lama, serta mengkaji faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar dengan pendekatan yang lebih beragam.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmed, S. K. (2024). How To Choose A Sampling Technique And Determine Sample Size For Research: A Simplified Guide For Researchers. *Oral Oncology Reports*, 12, 100662. <https://doi.org/10.1016/j.Oor.2024.100662>.
- Bukhari. (2022). *Model Teams Games Tournament*. *Jurnal Eksperimental: Media Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 11(1). <https://doi.org/10.58645/Eksperimental.V11i1.122>.
- Cahyana, R., Suryanti, & Ferazona, S. (2024). Preliminary Research Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas VII SMP Negeri 34 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(10), 183-204. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/3056>.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10-20. <https://doi.org/10.59373/Ngaos.V2i1.7>.
- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar*. Pt Mafy Media Literasi Indonesia Anggota Ikapi.
- Hamdaun, M. I., & Maunah, B. (2024). Jurnal Ilmu Pendidikan Sebagai Salah Satu Sumber Rujukan Ilmu Pengetahuan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 2(2), 81-87. <https://doi.org/10.61116/jipp.v2i2.240>
- Kinaya, A., Suriani, A., & Sahrun Nisa. (2024). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Journal Of Practice Learning And Educational Development*, 4(2), 88-94. <https://doi.org/10.58737/jpled.V4i2.281>.
- Moncayo, J. G., & Chapañán, R. P. (2025). Sample, Sample Size And Sampling: A Review Of Current Recommendations. *Interacciones*, 11(4-7), 6. <https://doi.org/10.24016/2025V11.447>.
- Mulyani, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Turnament*. *Jurnal Dikdas Bantara*, 4(1). <https://doi.org/10.32585/Dikdasbantara.V4i1.1229>.
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Jipm (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293. <https://doi.org/10.25273/jipm.V11i2.13816>.
- Peres, F. F. (2026). Effect Sizes For Nonparametric Tests. *Biochemia Medica*, 36(1), 5-16. <https://doi.org/10.11613/Bm.2026.010101>.
- Sriatun, Sugiono, Kurniasih, N. B., & Hendrizal. (2024). The Essence Of Education. *Education Achievement: Journal Of Science And Research*, 440-445. <https://doi.org/10.51178/j.sr.V5i2.1910>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta, Cv .
- Syaripudin, I., Samsudin, A., & Yuliani, W. (2023). Validitas Dan Reliabilitas Angket Minat

Belajar. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 6(1), 42-46.
<https://doi.org/10.22460/fokus.v1i1.8641>