

Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan *Snake Ladder Question* terhadap Minat Belajar Siswa SD

Naelatul Dina Kamalia¹, Lisa Virdinarti Putra²

Universitas Ngudi Waluyo, Semarang, Indonesia
Email: naelatuldinak@gmail.com¹, lisavirdinartiputra@gmail.com²

Info Artikel

Abstract

Keywords:

Interest in Learning, Learning Model, Snake Ladder Question, TGT

This quantitative study aims to investigate the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model, facilitated by visual media and Snake Ladder Question, on the learning interest of third-grade students at SD Negeri Harjosari 01. This research employs a quantitative approach, as it seeks to determine the effect of the TGT model, assisted by Snake Ladder Question media, on the learning interest of third-grade students at SD Negeri Harjosari 01. The experimental method is used in this study, with a design similar to the pre-test and post-test control group design. The population of this study comprises 430 students, with a sample of 46 students selected using purposive sampling technique. The results of this study indicate that the Snake Ladder Question media can create an interactive and engaging learning environment. The t-test analysis yields a t-count value of 5.137, which exceeds the t-table value for df 12. Consequently, the null hypothesis (Ho) is rejected, and the alternative hypothesis (Ha) is accepted. The findings suggest that the Team Games Tournament model has a significant impact on the learning interest of third-grade students at SD Negeri Harjosari 01. Therefore, this study concludes that the Team Game Tournament model, assisted by Snake Ladder Question media, enhances the learning interest of third-grade students at SD Negeri Harjosari 01.

Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini yaitu: Ada pengaruh dan perbedaan penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) menggunakan media visual berbantuan *Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa kelas 3 di SD Negeri Harjosari 01. Model yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimen. Dalam rencana penelitian ini, hampir sama dengan desain kelompok kontrol *pretest* dan *post-test* di mana peneliti mendistribusikan pertanyaan-pertanyaan *pre-test*, menemukan situasi awal siswa, sejauh mana siswa memahami pertanyaan sebelumnya, dan *post-test* menyelidiki siswa setelah mempelajari model dan metode yang dikembangkan oleh peneliti dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah ditentukan. Jumlah populasi subyek 430 siswa dan jumlah *sample* 46 siswa diambil dengan Teknik *purposive sampling*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Snake Ladder Question* dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan tidak membosankan. Hasil penelitian yang didapatkan berdasarkan analisis menggunakan hasil uji t sampel, nilai t hitung adalah 5,137, yang lebih besar dari nilai t tabel untuk df 12. Sebaliknya, ketika nilai sig(2-tailed) kurang dari 0,000, Ho ditolak dan Ha diterima. Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* berdampak pada minat siswa kelas 3 SD Negeri Harjosari 01. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai model *Team Game Tournament* dengan bantuan media *Snake Ladder Question*, dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 di SD Negeri Harjosari 01.

© 2025 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Kurangnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh minimnya media sumber belajar, cara/ metode guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang kurang maksimal. Guru harus mempunyai jalan keluar untuk permasalahan tersebut guru harus mengubah sistem dalam pembelajaran dengan melakukan pembelajaran yang berpusat kepada siswa dengan menerapkan model dan media yang inovatif, interaktif, dan kreatif sehingga membantu siswa dalam memecahkan suatu permasalahan mengenai pemahaman diri siswa.

Kondisi minat belajar yang ada di Indonesia masih terbilang kurang dikarenakan proses kegiatan belajar mengajar belum diberikan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dan studi pendahuluan yang saya lakukan dalam proses kegiatan tentang kondisi minat belajar siswa terhadap pembelajaran di SD Negeri Harjosari 01 kelas 3 masih kurang. Minat belajar siswa dalam pembelajaran menunjukkan kurang maksimal, terbukti pada saat melakukan wawancara terhadap guru dan melakukan observasi di kelas maupun di sekolah dimana hasilnya siswa masih kurang tertarik/minat dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas 3 SD Negeri Harjosari 01.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh siswa kelas 3 SD Negeri Harjosari 01 menunjukkan bahwa tingkat perasaan senang rata-rata siswa kelas 3A dan 3B adalah 56,9%, tingkat ketertarikan adalah 56%, tingkat perhatian adalah 54,3%, dan tingkat keterlibatan adalah 44,7%. Untuk siswa kelas 3A, persentasenya adalah 53,9%, untuk siswa kelas 3B, persentasenya adalah 52,3%, dan persentase rata-rata adalah 52,9%. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak tertarik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, lembar observasi minat belajar siswa

menunjukkan bahwa siswa tidak memanfaatkan pelajaran sepenuhnya. Akibatnya, hasil kelas 3A dan 3B tetap rendah.

Dari hasil observasi diperoleh hasil rata-rata minat belajar siswa Kelas 3 sebesar 50,76% rata-rata penggunaan model pembelajaran sebesar 53,86% dan rata-rata penggunaan media pembelajaran sebesar 50,27%. Berdasarkan hasil analisis angket, observasi minat belajar siswa, wawancara dengan guru, dan pandangan guru saat mengajar, guru di SD Negeri Harjosari 01 sudah cukup melibatkan siswa dalam pelajaran. Namun, guru kurang menciptakan pendekatan baru untuk menyampaikan materi.

Dari hasil wawancara Guru hanya mengajar secara monoton dan tidak memberikan media atau alat peraga pembelajaran yang menarik untuk mendukung pembelajaran, guru menggunakan media papan tulis dan proyektor, dimana siswa tidak berperan aktif dalam pembelajaran sehingga siswa mudah terganggu dan tidak memahami sepenuhnya. Guru hanya menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar dan jarang melakukan kegiatan pembelajaran dengan siswa untuk diskusi berkelompok dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dan individual.

Siswa tidak tertarik untuk belajar karena kurangnya sumber belajar dan pendekatan pembelajaran guru yang buruk. Untuk menyelesaikan masalah ini, guru harus mengubah sistem pembelajaran mereka ke arah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Mereka harus menggunakan model dan media yang kreatif, inovatif, dan interaktif untuk membantu siswa memecahkan masalah yang berkaitan dengan pemahaman mereka sendiri. Salah satu model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat menyelesaikan masalah di kelas 3 SD Negeri Harjosari 01.

Model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif dimana siswa dibentuk ke dalam kelompok-

kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa di mana siswa dibagi antara yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. model TGT tersebut sangat cocok untuk siswa kelas 3 di mana dapat membuat mereka menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan meningkatkan minat belajar siswa di kelas 3 SD Negeri Harjosari 01 untuk tercapainya indikator dalam pembelajaran, tercapainya tujuan pembelajaran, dapat memberikan kemudahan siswa, dan memberikan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok bertugas mewakili kelompoknya dalam turnamen. Siswa harus terlibat dalam kegiatan pembelajaran dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas agar pembelajaran berhasil dan menguntungkan.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu: penyajian kelas/presentasi kelas; belajar dalam kelompok atau tim; permainan/ *game*; pertandingan/kejuaraan; dan pengakuan kelompok atau tim (Slavin, 2015). Pembelajaran kooperatif TGT memiliki banyak keuntungan, seperti sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi belajar yang variatif, dapat membantu guru mengatasi masalah seperti minat belajar siswa yang rendah, aktivitas proses belajar siswa yang rendah, atau hasil belajar siswa yang rendah, dan melibatkan semua siswa tanpa membedakan status, melibatkan peran siswa sebagai “tutor sebaya”, dan mengandung elemen *reinforcement*.

Model TGT lebih efektif daripada metode ceramah dalam meningkatkan prestasi belajar dan sikap positif siswa, menurut penelitian yang relevan tersebut. Oleh karena itu, model TGT sangat cocok untuk siswa kelas 3 karena dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Dengan meningkatkan minat belajar siswa di kelas 3 SD Negeri Harjosari 01 agar tercapainya indikator dalam pembelajaran, tercapainya tujuan pembelajaran, dapat

memberikan kemudahan siswa, memberikan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Bertitik tolak pada penjelasan di atas dan hasil penelitian sebelumnya, maka dalam penulisan ini perlu dilakukan penelitian yang berkenaan dengan “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) Berbantuan *Snake Ladder Question* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD”.

Berdasarkan penjelasan diatas dan hasil penelitian sebelumnya, maka dalam penulisan ini perlu dilakukan penelitian yang berkenaan dengan “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) Menggunakan Media Visual berbantuan *Snake Ladder Question* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD Negeri 01 Harjosari”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang peneliti gunakan dalam melaksanakan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena pada penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pengaruh model dari *Team Game Tournament* dengan bantuan media *Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa kelas 3 SD Negeri Harjosari 01. Minat belajar siswa kelas 3 SD Negeri Harjosari 01 yang masih terlihat rendah dan belum maksimal, hal ini dapat dilihat dari hasil studi pendahuluan dengan persentase kelas 3 A 53,9% dan kelas 3 B 52,3%. Rendahnya minat belajar siswa ini berkaitan dengan model pembelajaran yang dilaksanakan oleh tenaga pendidik atau guru di sekolah tersebut yang menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan video yang kurang inovatif.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat minat belajar siswa menjadi menurun pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan masih terbilang jarang juga mempengaruhi minat belajar siswa. Proses pembelajaran yang efektif dalam suatu

kelas akan membuat siswa berperan aktif selama kegiatan belajar mengajar, pembelajaran aktif hanya bisa dilakukan oleh seorang guru yang memiliki kemampuan dalam mengelola kelas dan menggunakan metode yang pas dalam pembelajaran. Guru yang mampu menerapkan metode yang kreatif, bervariasi dan lebih fokus dalam pengembangan aktivitas siswa akan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Putra et al., 2021).

Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi guru terkait model dan media pembelajaran dengan persentase yang masih rendah. Dengan adanya permasalahan tersebut maka perlu adanya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran agar hasil lebih memuaskan dengan memperbaiki model pembelajaran untuk mencapai hal tersebut. Maka peneliti menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran sebagai solusi awal dari permasalahan tersebut.

Peneliti menentukan dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah peneliti menentukan dua kelas maka kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas tersebut. Kemudian menganalisis hasil *pretest* dengan melakukan uji persamaan rata-rata dan apabila rata-rata sama maka penelitian ini layak dilakukan. Kedua kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda yaitu pada kelas kontrol 3 B menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan pada kelas eksperimen 3 A menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media *Snake Ladder Question*.

Setelah akhir pembelajaran kedua kelas diberi *posttest* untuk mengukur minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil *posttest* kedua kelas dibandingkan untuk mengetahui perbedaan aktivitas dan hasil belajar dengan model *Team Game Tournament* (TGT) dan media *Snake Ladder Question*. Maka, dapat

diketahui model manakah yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas 3 SD. Dengan penerapan *Team Game Tournament* (TGT) pada kelas kontrol 3 B dan model *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media *Snake Ladder Question* pada kelas eksperimen 3 A diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran pada siswa kelas IV SD.

Model yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dalam rencana penelitian ini, hampir sama dengan desain kelompok kontrol *pretest* dan *post-test* di mana peneliti mendistribusikan pertanyaan-pertanyaan *pre-test*, menemukan situasi awal siswa, sejauh mana siswa memahami pertanyaan sebelumnya, dan *post-test* menyelidiki siswa setelah mempelajari model dan metode yang dikembangkan oleh peneliti dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah ditentukan. Populasi dalam penelitian ini yaitu SD Negeri Harjosari 01. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu siswa kelas 3A dan siswa kelas 3B SD Negeri Harjosari 01. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Adapun teknik analisa data yang digunakan untuk tes uji coba pada penelitian ini yang pertama ada uji coba validitas. Pengolahan data dengan SPSS untuk uji validitas yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut yaitu kita masukkan data ke dalam SPSS, dari menu utama SPSS kita pilih menu *analyze*, lalu pilih menu *correlate*, lalu pilih menu *bivariate*. Setelah muncul kotak dialog *bivariate correlations* masukkan butir soal ke kotak *variables*, lalu beri tanda centang pada opsi *pearson* pada kotak dialog *bivariate correlations* lalu klik OK. Peneliti membuat 20 soal yang telah diuji coba kepada siswa kelas 4 sebelum diberikan untuk subjek penelitian.

Lalu untuk teknik analisa data yang kedua yaitu menggunakan uji reliabilitas. Pengolahan

data dengan SPSS untuk menguji reliabilitas dapat dilakukan dengan langkah- langkah sebagai berikut yaitu, pertama masukkan 41 data pada SPSS, dari menu utama pilih menu *analyze*, kemudian pilih menu *scale*, lalu pilih *reliability analyze*, pindahkan butir soal pada variabel, pilih *statistic*, beri tanda centang pada *scale if item delete*, pilih *continue* lalu klik ok. Setelah muncul data yang, maka data dapat dikatakan *reliabilitas* soal cukup jika nilai dari *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,6.

Dari hasil perhitungan statistika dapat diketahui N butir pernyataan sebanyak 20 butir item pernyataan dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,762. Karena nilai *cronbach's alpha* 0,762 > 0,60, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas dapat disimpulkan bahwa ke 20 atau semua item pernyataan adalah reliabel atau konsisten.

Teknik analisa yang ketiga yaitu menguji tingkat kesukaran soal. Perhitungan tingkat kesukaran soal merupakan mengukur seberapa tinggi derajat kesukaran soal. Soal yang baik merupakan soal yang tidak sukar dan tidak mudah. Soal 42 yang terlalu mudah tidak dapat merangsang kemampuan berpikir siswa untuk memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sulit juga membuat siswa merasa malas dan merasa putus asa untuk menyelesaikannya.

Untuk menguji tingkat kesukaran dapat dilakukan dengan aplikasi SPSS dengan langkah- langkah sebagai berikut, pertama masukkan data pada SPSS, dari menu utama pilih menu *analyze*, kemudian pilih menu *descriptive statistics*, lalu pilih *frequencies*, pindahkan butir soal pada *variables*, pilih *statistic*, beri tanda centang pada opsi *mean*, pilih *continue* lalu klik ok. Peneliti membuat 20 soal yang telah diuji coba kepada siswa kelas 4 sebelum diberikan untuk subjek penelitian

Selanjutnya dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 jenis uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji

normalitas pada penelitian ini berupa skor hasil nilai observasi dan hasil *pretest* serta *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari data uji normalitas dapat dilihat nilai *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikan sebesar $0.769 > 0.05$ dan nilai *posttest* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikan sebesar $0.208 > 0.05$. Hasil *pretest* kelas kontrol menunjukkan nilai signifikan sebesar $0.769 > 0.05$ dan hasil *posttest* kelas kontrol menunjukkan nilai signifikan sebesar $0.761 > 0.05$. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa hasil uji normalitas tersebut berdistribusi normal karena nilai *sig* pada uji SPSS di atas lebih besar dari 0.05. Jadi secara keseluruhan data tersebut berdistribusi normal.

Lalu yang kedua uji normalitas, berdasarkan tabel *output "Test of Homogeneity of Variances"* di atas diketahui nilai *signifikansi (Sig)* variabel hasil belajar siswa kelas A (Kelas Eksperimen) dan kelas B (Kelas kontrol) adalah sebesar 0,968. Karena nilai *sig.* $0,968 > 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar siswa pada kelas A (Kelas Eksperimen) dan kelas B (Kelas kontrol) adalah sama atau homogen.

Adapun Teknik uji hipotesis yang peneliti gunakan ada dua yaitu menggunakan uji *independent sample t test* dan uji regresi linear sederhana. Uji *independent sample t-test* digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yaitu antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai rata- rata yang sama ataupun tidak. Uji *independent sample t-test* dapat dilakukan dengan SPSS dengan langkah- langkah sebagai berikut, masukkan data pada SPSS lalu pilih *analyze*, pilih *compare means*, pilih *independent sample t-test*, lalu nilai *devine group*, grup 1 isi dengan nomor 1 dan grup 2 isi dengan nomor 2 lalu pilih *continue*, pastikan pada tombol *option*

memiliki taraf signifikansi yang diinginkan, selanjutnya klik ok.

Adapun kriteria dalam penerimaan atau penolakan hipotesis yaitu:

1. Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka H_1 diterima H_0 diterima,
2. Jika nilai signifikansi $<0,05$ maka H_0 diterima H_1 ditolak.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan *snake ladder question* tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas 3 SD.

H_a : Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan *snake ladder question* terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas 3 SD.

Uji regresi ini digunakan untuk memperkirakan seberapa jauh perubahan variabel dependen, bila nilai *variabel independent* diubah-ubah. Uji regresi ini juga digunakan untuk mengetahui ataupun mengukur seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat (Sugiyono, 2017). Uji regresi ini dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan langkah-langkah sebagai berikut, pilih *analyze*, pilih *regression*, pilih *linear*, lalu masukkan variabel X pada kotak *independent*, dan variabel Y pada kotak *dependent*, pada menu *method* pilih *enter* lalu klik ok.

Dasar pengambilan keputusan uji regresi adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Sig.* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika nilai *Sig.* $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan *snake*

ladder question tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas 3 SD.

H_a : Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan *snake ladder question* terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas 3 SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) berbantuan Snake Ladder Question terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 di SD.

Setelah dilakukan penelitian, peneliti memberikan *posttest* akhir pembelajaran untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan *Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa kelas 3 di SD Negeri Harjosari 01. Uji *regresi linier* sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media visual berbantuan *snake ladder question* terhadap minat belajar siswa. Berikut hasil uji dari penelitian ini:

Tabel 1. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Model	Nilai sig.
<i>Constant</i>	0,861
<i>Post test</i> eksperimen	0,000

Berdasarkan *output* di atas diketahui nilai *signifikansi* (*Sig.*) sebesar 0,000 lebih kecil dari $<$ probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa “ada pengaruh Penggunaan Model TGT (*Team Game Tournament*) Sebelum Dan Sesudah Berbantuan *Snake Ladder Question* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa model pembelajaran *Team Game*

Tournament (TGT) menggunakan media visual berbantuan *Snake Ladder Question* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil uji regresi linier sederhana, dimana model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) menggunakan media visual berbantuan *Snake Ladder Question* berperan sebagai variabel independen yang mempengaruhi minat belajar siswa sebagai variabel dependen.

Penggunaan model pembelajaran ini membuat minat belajar siswa lebih tinggi sehingga siswa akan lebih mudah tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam belajar. Siswa akan terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian didukung oleh Larasati et al. (2024) bahwa model *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mata Pelajaran IPAS di SDN Randuacir 02 Salatiga. Selain itu oleh penelitian (Shafa dan Dendi, 2024) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap minat belajar siswa, selain itu model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Penerapan model TGT ketuntasan belajar siswa meningkat pada siklus I dari 33 orang siswa, yang mencapai ketuntasan berjumlah 20 orang siswa (60.6%) dan siswa yang tidak tuntas 13 orang (39.4%). Sedangkan pada siklus II siswa yang dikatakan tuntas 29 orang (87.9%) dan siswa yang tidak tuntas 4 orang (12.1%). Sedangkan nilai rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dari data awal ke siklus I sebesar 5.5 dan dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 10,30 (Setiawati, 2018).

Berdasarkan analisis menggunakan hasil uji t sampel, nilai t hitung adalah 5,137, yang lebih besar dari nilai t tabel untuk df 12. Sebaliknya, ketika nilai *sig* (*2-tailed*) kurang dari 0,000, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Team Games Tournament* berdampak pada minat siswa kelas V dalam mempelajari mata pelajaran sains (Chafifa dan Syailin, 2024)

Kesimpulan ini diperkuat oleh hasil kenaikan nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan model pembelajaran TGT berbantuan media visual berbantuan *Snake Ladder Question*. Artinya bahwa terdapat pengaruh hasil belajar rata-rata siswa pada kelas eksperimen. Jadi dapat disimpulkan kembali bahwa dalam penelitian yang dilakukan ini terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media *Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa kelas 3 SD Negeri Harjosari 01.

Perbedaan Penggunaan Model TGT (*Team Game Tournament*) Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *Snake Ladder Question* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD.

Setelah dilakukan penelitian, peneliti memberikan *posttest* akhir kepada siswa pada saat pembelajaran untuk mengetahui adanya perbedaan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) antara sebelum dan juga sesudah menggunakan media *Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa kelas 3 di SD. Uji *Independent Sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil rata-rata perolehan nilai *posttest* dari masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol:

Tabel 2. Hasil Uji Independent Sample T Test

Keterangan	Nilai Sig. (2-tailed)
<i>Equal variances assumed</i>	0,000
<i>Equal variances not assumed</i>	0,000

Berdasarkan *output* “Independent Samples Test” di atas pada bagian “Equal variances assumed” diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas A (kelas eksperimen) dengan kelas B (kelas kontrol). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT) berbantuan Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian didukung oleh Ary Yuwono et al., (2022) yang menjelaskan bahwa penerapan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada proses pembelajaran di kelas berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal, bukan hanya hasil belajar yang meningkat, penggunaan model TGT ini juga menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, pengemasan pembelajaran dengan *games* dan *tournament* membuat siswa bersemangat karena adanya persaingan yang sehat di dalam kelas sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi membekas dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* menggunakan media visual berbantuan *Snake Ladder Question* lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil nilai rata-rata klasikal siswa *posttest* pada saat dilakukan uji independent

sample t-test yang diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata klasikal siswa yang diberikan perlakuan berbeda. Perbedaan ini disebabkan karena pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* menggunakan media visual berbantuan *Snake Ladder Question*, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran yang sama.

Siswa kelas eksperimen akan merasakan asyiknya belajar sambil bermain ular tangga dan akan lebih antusias menjawab pertanyaan dari kartu yang sudah disediakan yang berisi kilasan materi yang sudah dipelajari, sehingga akan membuat siswa tidak mudah bosan dan meningkatkan minat belajar siswa.

Kesimpulan dari penelitian ini diperkuat oleh pendapat Hendra & Rahayu (2020) yang mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran TGT dan *Make a Match* dalam kemampuan kolaborasi. Implikasi penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru untuk mengembangkan sikap kerja sama, bisa berdiskusi dalam kelompok dan aktif dalam belajar.

Perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi karena penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media *Snake Ladder Question* yang membuat siswa lebih tertarik bahkan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Sebaliknya pada pembelajaran tanpa menggunakan media, siswa cenderung merasa bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam peningkatan minat belajar siswa.

SIMPULAN

Simpulan berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai model *Team Game*

Tournament dengan berbantuan media *Snake Ladder Question* dilihat dari hasil analisa dan pembahasan yaitu terdapat perbedaan penggunaan model *Team Game Tournament* dengan berbantuan media *Snake Ladder Question* dapat memberikan perbedaan pada hasil yang diperoleh. Hal ini dibuktikan dengan tingkat signifikansi yang menunjukkan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan berbantuan media *Snake Ladder Question* dapat meningkatkan minat belajar siswa lebih tinggi pada pembelajaran secara signifikan.

Yang kedua terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap minat belajar siswa dengan memanfaatkan media *Snake Ladder Question*. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran *Team Game Tournament* dengan berbantuan media *Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa di kelas III SD Negeri Harjosari 01.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary Yuwono, T., Puji Rahmawati, F., & Nurani Istiprijanti, T. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Materi Siklus Air Menggunakan Model Team Games Tournament pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- Chafifa dan Syailin. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Hendra, Y., & Rahayu, T. (2020). The Effectiveness of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model and Make a Match Against Collaboration Ability on Science Content at Fifth Grade Elementary School-Meta Analysis. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 510–518.
- <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Larasati, T. S., Widiarto, T., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*, 7, 2615–6598. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- Putra, L. V., Mujiyono, S., & Suryani, E. (2021). Pelatihan Ultanum sebagai Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)*, 1(2), 87–94. <https://doi.org/10.31004/abdira.v1i2.40>
- Setiawati, S. M. (2018). “HELPER” Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.