

Pengaruh Model Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPAS Kelas IV di SDN Banjar Agung 4

Nurul Afina¹ Sholeh Hidayat² Reksa Adya Pribadi³

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia^{1,2,3}

Email: 2227190086@untirta.ac.id¹ sholeh.hidayat@untirta.ac.id² reksapribadi@untirta.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan minat belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan model *Problem Based Learning (PBL)*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banjar Agung 4 Kota Serang dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen (*Quasi Eksperiment*). Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok control dengan nilai signifikansi 0,029. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dibandingkan model PBL.

Kata Kunci: Model TGT, Minat Belajar, IPAS



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu pelajaran penting di sekolah dasar yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman tentang fenomena alam dan kehidupan sosial di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis analitis, serta sikap peduli terhadap lingkungan. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis agar mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian, keterlibatan, serta keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat berdampak pada kurangnya partisipasi peserta didik dan rendahnya pencapaian hasil belajar. Dalam konteks pembelajaran IPAS, minat belajar menjadi aspek yang perlu diperhatikan karena karakteristik materi yang cukup luas dan beragam. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah, cenderung membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi, partisipasi, serta motivasi belajar peserta didik.

Dalam beberapa tahun terakhir, model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Model ini menekankan pada kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang cukup relevan adalah *Team Games Tournament (TGT)*. Model TGT mengintegrasikan unsur permainan, kerja sama, dan kompetisi yang seimbang, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat memberikan

dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sandra et al. (2022) menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, penelitian oleh Pratiwi et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar atau menggunakan pendekatan penelitian Tindakan kelas. Penelitian yang secara khusus mengkaji perbandingan efektivitas model TGT dengan model pembelajaran lain, seperti *Problem Based Learning* (PBL), terhadap minat belajar peserta didik masih relative terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaharuan pada penggunaan pendekatan kuantitatif eksperimen untuk membandingkan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan model PBL terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan minat belajar IPAS peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) di kelas IV SDN Banjar Agung 4.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1	Ega Sandra, Monica Theresia, dan Nurbaiti (2022)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 Padang Sidipuan.	Bertujuan untuk melihat pengaruh antara model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika bangun ruang .	Metode Eksperimen	Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran yang melibatkan kerja sama dan aktivitas peserta didik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.
2	Mega Pandu Pratiwi, Siti Masfuah, dan Diana Ernawati (2023)	Penerapan Model TGT Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD.	Bertujuan untuk meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN Wonorejo 1.	Metode Tindakan Kelas	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dari tahap pra siklus hingga siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif peserta didik, khususnya minat belajar.
3	Nih Luh Sri Armidi (2022)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil IPS Siswa Kelas VI SD.	Bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD.	Metode Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada setiap siklus pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen (Quasi Eksperiment). Pendekatan ini dipilih untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran

kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar peserta didik dibandingkan dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Desain*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tanpa pemilihan secara acak, namun keduanya diberikan perlakuan yang berbeda serta dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest). Penelitian dilaksanakan di SDN Banjar Agung 4 yang berlokasi di kecamatan Cipocok Jaya, Kota Serang, Provinsi Banten. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan Kelas IV B sebagai kelompok kontrol, dengan jumlah masing-masing 30 peserta didik, sehingga total responden dalam penelitian ini berjumlah 60 peserta didik.

Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, dalam hal ini kesamaan karakteristik kemampuan awal peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran. Angket yang digunakan berbentuk skala tertutup dengan indikator minat belajar yang meliputi aspek kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Observasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung terkait keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tambahan berupa profil sekolah, data peserta didik, serta hasil belajar sebelumnya. Penggunaan teknik pengumpulan data tersebut mengacu pada prinsip pengukuran dalam penelitian Pendidikan yang menekankan pada validitas dan reliabilitas instrumen (Sugiyono, 2017).

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan dalam angket dinyatakan valid dan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi, sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi awal dan akhir minat belajar peserta didik pada kedua kelompok. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan uji Levene untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik parametrik. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-test untuk mengetahui perbedaan rata-rata minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi dengan taraf kesalahan 0,05. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, yang menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran yang diterapkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen (*Quasi Eksperimen*). Pendekatan ini dipilih untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar peserta didik dibandingkan dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Desain penelitian ini digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Desain*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tanpa pemilihan secara acak, namun keduanya diberikan perlakuan yang berbeda serta dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banjar Agung 4 yang

berlokasi di Kecamatan Cipocok Jaya, Kota Serang, Provinsi Banten. Subjek penelitian ini dilakukan di SDN Banjar Agung 4. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk analisis deskriptif dan inferensial berdasarkan data pretest dan posttest minat belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistic					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	30	72	107	88.37	9.283
Posttest Eksperimen	30	84	109	96.17	6.649
Pretest Kontrol	30	72	106	88.23	8.262
Posttest Kontrol	30	71	115	91.47	9.372
Valid N (listwise)	30				

Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2026

Berdasarkan tabel 1 hasil statistic deskriptif minat belajar IPAS, nilai rata-rata (mean) pretest pada kelompok eksperimen sebesar 88.37 dan pada kelompok kontrol sebesar 88.23. Setelah perlakuan nilai rata-rata posttest pada kelompok eksperimen menjadi 96.17, sedangkan pada kelompok kontrol menjadi 91.47. Nilai minimum pada kelompok eksperimen meningkat dari 72 menjadi 84, sedangkan pada kelompok kontrol berubah dari 72 menjadi 71. Nilai simpangan baku pada kelompok eksperimen mengalami penurunan dari 9.283 menjadi 6.649, sedangkan pada kelompok kontrol meningkat dari 8.262 menjadi 9.372.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas (Shapiro Wilk)

Tests of Normality				
Kelompok Perlakuan		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Pretest	Eksperimen	0.975	30	0.674
	Kontrol	0.973	30	0.638
Posttest	Eksperimen	0.973	30	0.639
	Kontrol	0.974	30	0.643

*. This is a lower bound of the true significance
a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 2 hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,674 dan kelompok kontrol sebesar 0,638. kedua nilai tersebut secara signifikan berada di atas taraf nyata 0,05 ($0,674 > 0,05$ dan $0,638 > 0,05$). Selanjutnya pada data hasil akhir setelah intervensi (posttest), kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,639, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,643. Sama halnya dengan hasil pretest, seluruh nilai Sig. pada posttest juga lebih besar dari ambang batas 0,05 ($0,639 > 0,05$ dan $0,643 > 0,05$). Dengan merujuk pada kriteria pengujian yang telah ditetapkan, maka rumusan hipotesis nol (H_0) pada uji normalitas diterima. Hal ini membuktikan bahwa seluruh data minat belajar IPAS kelas IV di SDN Banjar Agung 4 bersumber dari populasi yang berdistribusi secara normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	0.563	1	58	0.456
Posttest		2.116	1	58	0.151

Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2026

Berdasarkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa pada pengukuran awal (pretest) diperoleh angka *Levene Statistic* sebesar 0,563 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,456. Mengingat nilai signifikansi tersebut jauh melampaui batas $\alpha = 0,05$ ($0,456 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kondisi awal (tingkat minat belajar) dengan varians yang setara atau homogen. Pada hasil pengukuran akhir (posttest) diperoleh angka *Levene Statistic* sebesar 2,116 dengan probabilitas signifikansi sebesar 0,151. Nilai ini juga tetap berada di atas taraf signifikansi 0,05 ($0,151 > 0,05$) yang berarti sebaran penyimpangan data skor di kedua kelas pasca-eksperimen tetap terjaga kesetaraannya. Terpenuhinya kedua uji prasyarat secara mutlak yakni data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen maka untuk menguji hipotesis utama penelitian menggunakan instrumen statistik parametrik, yaitu Independent Sample t-test.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis (Independent Sample Test)

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Posttest	Equal variances assumed	2.116	0.151	2.240	58	0.029
	Equal variances not assumed			2.240	52.292	0.029

Sumber: Diolah Peneliti, 2026

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *Levene's Test for Equality of Variances* menunjukkan probabilitas signifikansi sebesar 0,015. Karena nilai $0,151 > 0,05$, maka varians kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipastikan identic atau homogen. Oleh karena itu, dasar pembacaan hasil Uji-t secara sah menggunakan baris pertama, yaitu Equal variances assumed. Diperoleh nilai t-hitung sebesar 2,240 dengan nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,029 mutlak lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,029 < 0,05$). Pembuktian ini diperkuat oleh nilai t-hitung sebesar 2,240 yang secara matematis lebih besar dari nilai t-tabel sebesar 2,002 ($2,240 > 2,002$). Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_1) diterima. Penolakan H_0 membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPAS peserta didik kelas IV di SDN Banjar agung 4.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah disajikan pada bagian sebelumnya menunjukkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini telah melalui proses pengolahan statistic dan disajikan dalam bentuk tabel deskriptif serta uji inferensial. Data yang ditampilkan melalui nilai rata-rata (mean), nilai minimum dan maksimum, serta simpangan baku pada masing-masing kelompok. Selain itu hasil uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data memenuhi kriteria untuk dilakukan uji parametrik. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,029 yang mengindikasikan adanya perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Temuan ini

menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan memberikan hasil yang berbeda terhadap minat belajar peserta didik. Secara konseptual, temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menyatakan bahwa interaksi sosial dan kerja sama dalam kelompok dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menempatkan peserta didik dalam situasi belajar yang melibatkan aktivitas permainan, diskusi kelompok, serta kompetisi yang berstruktur. Kondisi ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif, memperhatikan. Peningkatan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan pengaruh terhadap aspek minat belajar yang meliputi kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik.

Jika dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), peningkatan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen lebih tinggi. Selain itu, nilai simpangan baku pada kelompok eksperimen mengalami penurunan yang menunjukkan bahwa variasi minat belajar peserta didik menjadi lebih merata. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT tidak hanya meningkatkan minat belajar secara umum, tetapi juga memberikan dampak yang relatif konsisten pada seluruh peserta didik dalam kelas. Sementara itu, pada kelompok kontrol, peningkatan nilai rata-rata tidak diikuti dengan penurunan simpangan baku, sehingga menunjukkan adanya variasi yang lebih besar antar peserta didik. Temuan penelitian ini memiliki kesesuaian dengan hasil penelitian sebelumnya penelitian yang dilakukan oleh Sandra et al. (2022) menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian oleh Pratiwi et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Armidi (2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TT efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya terkait efektivitas model TGT dalam pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan sebelumnya, terutama pada pendekatan dan fokus kajian. Sebagian besar penelitian terdahulu menggunakan pendekatan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan berfokus pada peningkatan hasil belajar. Sementara itu, penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen kuantitatif dengan membandingkan dua model pembelajaran, yaitu TGT dan PBL, serta berfokus pada minat belajar peserta didik, khususnya dalam memahami pengaruh model pembelajaran terhadap aspek afektif peserta didik. Dari sudut pandang praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Dari sudut pandang teoretis, penelitian ini memberikan penguatan terhadap teori pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi sosial, kerja sama, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih variatif dan efektif di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar IPAS antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Penerapan model TGT menghasilkan nilai rata-rata minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan model PBL, serta menunjukkan tingkat variasi yang lebih kecil antar peserta didik. Temuan ini mengindikasikan bahwa model TGT mampu meningkatkan minat belajar secara lebih merata, khususnya pada aspek kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan

peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Secara konseptual, hasil penelitian ini mengarah pada suatu temuan bahwa integrasi unsur permainan, kerja sama, dan kompetisi terstruktur dalam model pembelajaran TGT berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Temuan ini dapat dipahami sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif dan interaksi sosial sebagai factor utama dalam membangun minat belajar. Dengan demikian, model TGT dapat dipandang sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup subjek yang hanya melibatkan satu sekolah serta jumlah sampel yang terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, variable yang diteliti hanya berfokus pada minat belajar tanpa pertimbangan faktor lain yang juga dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, mengkaji variable lain yang relevan, serta mengembangkan desain penelitian yang lebih variatif untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah SDN Banjar Agung 4 yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian, serta kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dalam penyusunan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Utami Ria Gede, Luh dan Wayan Lasmawan. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Pencapaian Kompetensi Belajar IPS Ditinjau dari Motiwasi Berprestasi Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*.
- Al Fuad, Zaki dan Zunaini. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*.
- Aminah. (2020). Peran Minat Belajar dalam perkembangan kognitif peserta didik. Penerbit ABC.
- Armidi, Ni Luh Sri. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal Of Education Action Research*.
- Bungin, Burhan. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Daradjat, Zakiyah, dkk. (2014). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djaali. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Fadillah, Ahmad. (2016). Analisis Minat Belajar dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Fogg, B.J. (2019). *Tiny habits: The small changes that change everthing*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Hadis, Abdul dan Nurhayati. (2014). *Psikologi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hasanah, Zuriatun dan Ahmad Shofiyul Himami. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Puataka Pelajar.
- Jahja, Yudrik. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Johnson, David W., Johnson, Roger T., & Holubec, Edythe Johnson. (2010). *Colaborative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama*. Penerjemah: Narurita Yusron. Bandung: Nusa Media
- Khoiru, A.L., Dkk. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Korompot, Salim, Dkk. (2020). Persepsi Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *Jambura Guidance and Counseling Journal*.

- Mahardi Suwara Yogik, Putu, Dkk. (2019). Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 1:1
- Muhibbin Syah. (2013). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nurdyansyah, dan Eni Fariyatul Fahyuni. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Octavia A, Shilphy. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Pratiwi, Mega Pandu, Siti Masfuah & Diana Ernawati. (2023). Penerapan Model TGT Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.
- Prinsa Juni, Donni. (2019). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Cv Pustaka Setia.
- Priyanto, Heri. (2019). Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT). *Jurnal Eduscotech*, 1:1
- Putra, Raden, Dkk. (2013). Aplikasi SIG Untuk Penentuan Daerah Quick Count Pemilihan Kepala Daerah. *Jurnal Geodesi Undip*, 2:4
- Samsudin, M., & Rahardjo, T. (2021). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik*. Penerbit Cerdas.
- Sandra, Ega, Monica Theresia & Nurbaiti. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V SD Muhammadiyah 1 PadangSimpuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2:2
- Sirait, Erlando Doni. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif 6 (1): 35-43, ISSN: 2088-351X*
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. (2016). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suryani, D., & Santosa, W. (2019). *Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar peserta didik*. Penerbit Pustaka Insan.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Syardiansah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen. *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 5:1