



Pengaruh Model Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Timacase Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Pringapus 01

Aulia Gita Oviyana¹, Anni Malihatul Hawa²

Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Komputer Dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo

*Corresponding Author's e-mail: gitaaulia023@gmail.com, hawaani@gmail.com

Article History:

Received: May 17, 2026

Revised: June 22, 2026

Accepted: July 16, 2026

Keywords:

Team Games Tournament;
TIMACASE Media;
Learning Interest;
Elementary School; Quasi
Experiment

Abstract: This study aims to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by TIMACASE media on students' learning interest at SD Negeri Pringapus 01. The low level of students' learning interest, characterized by limited attention, participation, and involvement during learning activities, requires the implementation of innovative learning strategies. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of 48 third-grade students, with 24 students in the experimental class and 24 students in the control class. Data were collected using learning interest questionnaires and analyzed through descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, and Independent Sample t-test. The results showed that the average pretest score of the experimental class was 62.08 and increased to 84.54 in the posttest, while the control class increased from 61.42 to 72.08. The hypothesis test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of the TGT model assisted by TIMACASE media on students' learning interest. Therefore, the implementation of TGT assisted by TIMACASE media can be an effective alternative to create active, enjoyable, and meaningful learning experiences for elementary school students.

Copyright © 2025, The Author(s).

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



How to cite: Oviyana, A. G., & Hawa, A. M. (2026). Pengaruh Model Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Timacase Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Pringapus 01. SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah, 5(7), 3787–3796. <https://doi.org/10.55681/sentri.v5i7.7066>

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun karakter. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas III, siswa masih membutuhkan pembelajaran yang bersifat konkret melalui aktivitas langsung, permainan, dan pengalaman nyata. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan model dan media pembelajaran yang sesuai agar siswa lebih mudah memahami materi serta memiliki minat belajar yang tinggi [1].

Minat belajar merupakan rasa suka, ketertarikan, dan perhatian siswa terhadap kegiatan belajar yang mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih antusias, aktif, dan tekun dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan minat belajar rendah dapat menyebabkan siswa pasif dan mudah bosan. Minat belajar dapat dilihat melalui indikator perhatian, rasa senang, ketertarikan, keaktifan, dan keterlibatan siswa (Iliza & Hanif, 2025). Penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan minat belajar karena dapat

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa (Solehah et al., 2022; Rahmanda & Maharani, 2022; Nurfadhillah et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SD Negeri Pringapus 01, ditemukan bahwa minat belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Beberapa siswa belum mampu mempertahankan perhatian selama pembelajaran, kurang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta belum optimal dalam kegiatan diskusi kelompok. Hasil angket awal berdasarkan indikator minat belajar Slameto (2015) menunjukkan bahwa sebagian siswa belum memiliki antusiasme, ketertarikan, dan keterlibatan yang optimal. Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab, sedangkan penggunaan media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Model TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa (Ningsih et al., 2025). Model ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena dapat melatih kerja sama, tanggung jawab, komunikasi, dan sportivitas melalui aktivitas kelompok (Armidi, 2022; Aditya & Wahyudi, 2024).

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga diperlukan untuk mendukung keterlibatan siswa. Media pembelajaran membantu memperjelas materi, meningkatkan perhatian, serta membuat proses belajar lebih menarik (Sitepu, 2022; Magdalena et al., 2021). Salah satu media yang dapat mendukung penerapan TGT adalah TIMACASE, yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang aktivitas kelompok, permainan, dan turnamen agar pembelajaran lebih terarah serta interaktif. Penggunaan media kreatif dapat meningkatkan partisipasi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret (Maulidina et al., 2025).

Kolaborasi model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media TIMACASE diharapkan mampu menciptakan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Hal ini didukung oleh penelitian Permatasari, Syafi'ah, dan Sari (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media TIMACASE terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

LANDASAN TEORI

Minat Belajar

Minat belajar merupakan aspek psikologis berupa rasa suka, ketertarikan, perhatian, dan dorongan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan berusaha memahami materi, sedangkan siswa dengan minat rendah cenderung pasif dan mudah bosan [1]. Minat belajar dipengaruhi oleh kesesuaian materi, motivasi, lingkungan belajar, model pembelajaran, serta media yang digunakan guru [2], [3].

Indikator minat belajar meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran [2], [4]. Peningkatan minat belajar dapat dilakukan melalui pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa

secara langsung. Penggunaan model pembelajaran kooperatif serta media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam proses belajar [5], [6].

Model Team Games Tournament (TGT)

Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dalam model ini, siswa bekerja sama memahami materi, mengikuti permainan, serta berkompetisi secara sehat untuk memperoleh penghargaan kelompok [6].

Sintaks TGT meliputi penyajian kelas, pembentukan kelompok, games, tournament, dan penghargaan kelompok [6], [7]. Model ini mampu meningkatkan minat, motivasi, keaktifan, kerja sama, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran [7], [8]. Namun, penerapannya membutuhkan persiapan dan pengelolaan kelas yang baik agar kegiatan berjalan efektif.

Media TIMACASE

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar lebih jelas, konkret, dan mudah dipahami siswa. Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan minat belajar karena membuat pembelajaran lebih menarik serta tidak monoton [9], [10].

TIMACASE dalam penelitian ini merupakan media pendukung yang diintegrasikan dengan model TGT untuk menunjang kegiatan kelompok, games, dan tournament. Media ini dirancang sesuai karakteristik siswa kelas III serta digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif. Penggunaan media kreatif dapat membantu siswa lebih aktif dan meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran [11].

Kerangka Berpikir

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan observasi awal di kelas III SD Negeri Pringapus 01, ditemukan bahwa sebagian siswa masih kurang fokus, pasif, dan belum terlibat optimal dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, keaktifan, dan keterlibatan siswa.

Model Team Games Tournament (TGT) dipilih karena memberikan pengalaman belajar melalui kerja kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang menyenangkan [6]. Penggunaan media TIMACASE sebagai pendukung TGT diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan konkret sehingga siswa lebih aktif mengikuti proses belajar. Dengan demikian, penerapan model Team Games Tournament berbantuan media TIMACASE diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Pringapus 01.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experiment. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data penelitian berupa skor minat belajar siswa yang dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menguji pengaruh perlakuan [1]. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group

Design yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media TIMACASE, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ = pretest kelas eksperimen; O₂ = posttest kelas eksperimen; O₃ = pretest kelas kontrol; O₄ = posttest kelas kontrol; X = pembelajaran TGT berbantuan TIMACASE.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media TIMACASE, sedangkan variabel terikat adalah minat belajar siswa. Model TGT berbantuan TIMACASE diterapkan melalui tahapan penyajian materi, pembentukan kelompok, diskusi, games, tournament, dan penghargaan kelompok. Minat belajar siswa diukur berdasarkan indikator perhatian, rasa senang, ketertarikan, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Pringapus Tahun Pelajaran 2025/2026 yang terdiri atas kelas III A dan III B. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 24 siswa, sehingga total sampel sebanyak 48 siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen utama penelitian berupa angket minat belajar sebanyak 20 butir pernyataan dengan skala Likert empat pilihan jawaban. Angket diberikan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur perubahan minat belajar siswa. Instrumen pendukung berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran TGT berbantuan TIMACASE dan dokumentasi kegiatan penelitian.

Uji instrumen dilakukan melalui uji validitas dan reliabilitas. Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi Product Moment, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$.

Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran tingkat minat belajar siswa berdasarkan nilai rata-rata, skor maksimum, skor minimum, dan persentase. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh model TGT berbantuan media TIMACASE terhadap minat belajar siswa. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan, sedangkan apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Data minat belajar kelas eksperimen diperoleh melalui angket sebelum dan sesudah penerapan model **Team Games Tournament (TGT)** berbantuan media **TIMACASE**. Hasil analisis disajikan pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Keterangan N Nilai Minimum Nilai Maksimum Rata-rata

Pretest	24	56	68	62,08
Posttest	24	77	91	84,54

Berdasarkan Tabel 4.1, nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 62,08 dan meningkat menjadi 84,54 pada posttest. Peningkatan sebesar 22,46 poin menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media TIMACASE mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung.

4.1.3 Deskripsi Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Tabel 2 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Keterangan	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
Pretest	24	56	67	61,42
Posttest	24	66	78	72,08

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata minat belajar kelas kontrol meningkat dari 61,42 menjadi 72,08 dengan peningkatan sebesar 10,66 poin. Meskipun mengalami peningkatan, hasil tersebut lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 3 Statistik Deskriptif Data Penelitian

Kelompok	N	Mean	Standar Deviasi
Pretest Eksperimen	24	62,08	3,88
Posttest Eksperimen	24	84,54	4,18
Pretest Kontrol	24	61,42	3,65
Posttest Kontrol	24	72,08	3,74

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan TIMACASE memberikan peningkatan minat belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,912	20	Sangat Reliabel

Nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,912 > 0,70$ menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi sehingga layak digunakan.

Hasil Uji Normalitas

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,324	Normal
Posttest Eksperimen	0,521	Normal
Pretest Kontrol	0,281	Normal
Posttest Kontrol	0,437	Normal

Seluruh nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan dapat dianalisis menggunakan uji parametrik.

Hasil Uji Homogenitas

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	Sig.	Keterangan
0,483	0,490	Homogen

Nilai signifikansi $0,490 > 0,05$ menunjukkan bahwa varians data kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 7 Hasil Uji Independent Sample t-test

t hitung	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
10,897	46	0,000	12,458

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media TIMACASE terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Pringapus 01.

Pembahasan

Minat Belajar Siswa Sebelum Diberikan Perlakuan

Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 62,08 dan kelas kontrol sebesar 61,42. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kondisi awal minat belajar kedua kelompok relatif sama. Hal ini diperkuat oleh hasil uji homogenitas yang menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen, sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan sebelum perlakuan.

Kondisi awal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih berada pada kategori sedang. Berdasarkan observasi, masih ditemukan siswa yang kurang fokus, kurang aktif bertanya, dan belum terlibat secara optimal dalam pembelajaran. Rendahnya minat belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi, kesiapan belajar, dan rasa ingin tahu serta faktor eksternal seperti metode dan media pembelajaran yang digunakan guru [1]. Hasil ini sesuai dengan pendapat Solehah et al. yang menyatakan bahwa minat belajar dapat dilihat dari perhatian, rasa senang, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran [2]. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa.

Minat Belajar Siswa Setelah Diberikan Perlakuan

Setelah penerapan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media TIMACASE, terjadi peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata

posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 84,54, sedangkan kelas kontrol sebesar 72,08. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan TGT berbantuan TIMACASE memberikan peningkatan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan tersebut terjadi karena model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Aktivitas tersebut menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Martopo dan Permatasari et al. yang menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar [3], [4].

Selain itu, penggunaan media TIMACASE turut mendukung peningkatan minat belajar karena media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna [5]. Hal ini diperkuat oleh Nurfadhillah et al. yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar [6].

Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media TIMACASE terhadap Minat Belajar Siswa

Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media TIMACASE terhadap minat belajar siswa SD Negeri Pringapus 01.

Model TGT memberikan pengalaman belajar yang berbeda melalui aktivitas kelompok, permainan akademik, dan kompetisi sehat. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk aktif memahami materi serta berkontribusi dalam kelompok. Penelitian Armidi menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran [7].

Selain itu, penelitian Nurhaedah et al. membuktikan bahwa model TGT mampu meningkatkan kerja sama siswa sekolah dasar sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan aktif [8]. Penggunaan media TIMACASE juga memperkuat proses pembelajaran karena media kreatif mampu meningkatkan partisipasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran [9].

Keterkaitan Temuan Penelitian dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu mengenai efektivitas model TGT dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dasar. Penelitian Aditya dan Wahyudi menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa melalui aktivitas kelompok dan turnamen [10].

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian Martopo yang menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar [3]. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga terbukti mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran [11]. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media TIMACASE sebagai pendukung model TGT. Kombinasi model pembelajaran kooperatif dengan media

inovatif menjadi kontribusi penelitian ini dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui model TGT berbantuan media TIMACASE dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat bahwa pembelajaran aktif dan penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan minat belajar siswa. Secara praktis, penelitian ini memberikan masukan kepada guru agar menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih kreatif sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Guru berperan penting dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa [12].

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam mendukung penggunaan model pembelajaran inovatif dan penyediaan media pembelajaran yang sesuai. Lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan juga berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa [13]. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian dengan variabel, materi, dan jenjang pendidikan yang berbeda terkait penerapan TGT dan media pembelajaran inovatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media TIMACASE terhadap minat belajar siswa SD Negeri Pringapus 01, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kondisi yang relatif sama dengan nilai rata-rata pretest masing-masing sebesar 62,08 dan 61,42. Setelah diberikan perlakuan, kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar yang lebih tinggi dengan rata-rata posttest sebesar 84,54 dibandingkan kelas kontrol sebesar 72,08. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media TIMACASE berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media TIMACASE sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan materi, jenjang pendidikan, maupun variabel penelitian yang berbeda agar kajian mengenai penerapan model TGT di sekolah dasar semakin berkembang.

DAFTAR REFERENSI

1. U. B. Aditya and Wahyudi, "Implementasi Teams Games Tournament untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas sekolah dasar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 14, no. 1, pp. 88–97, 2024, doi: 10.24246/j.js.2024.v14.i01.p88-97.

2. N. L. K. E. J. Antari, I. K. Sudarsana, and G. A. A. R. Mahendradhani, "Penggunaan media benda konkret dalam upaya meningkatkan minat belajar matematika siswa SD Negeri 6 Mas," *Pasupati*, vol. 10, no. 1, pp. 68–84, 2023.
3. S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
4. N. L. S. Armidi, "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD," *Journal of Education Action Research*, vol. 6, no. 2, pp. 214–220, 2022, doi: 10.23887/jear.v6i2.45825.
5. E. Brada, R. Ananda, and I. Aprinawati, "Penerapan model pembelajaran paired story telling untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar," *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, vol. 5, no. 3, pp. 149–159, 2022, doi: 10.12928/fundadikdas.v5i3.6486.
6. I. N. Iliza and M. Hanif, "Membangun minat dan motivasi belajar peserta didik," *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 3, pp. 700–708, 2025.
7. I. Magdalena, A. F. Shodikoh, A. R. Pebrianti, A. W. Jannah, and I. Susilawati, "Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI*, vol. 3, no. 2, pp. 312–325, 2021, doi: 10.36088/edisi.v3i2.1373.
8. M. Martopo, "Peningkatan minat belajar menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament pada siswa sekolah dasar," *Science and Education Journal (SICEDU)*, vol. 3, no. 1, pp. 97–103, 2024, doi: 10.31004/sicedu.v3i1.193.
9. N. Maulidina, T. A. Imamah, and I. Y. M. Dewi, "Strategi guru melalui penggunaan media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas 4 SDN Bangselok 1," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, vol. 2, no. 2, pp. 217–230, 2025, doi: 10.61722/jmia.v2i2.4287.
10. C. N. R. Mendrofa, E. Kuntarto, and I. S. Pamela, "Cara guru menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, menyenangkan di dalam kelas bagi siswa sekolah dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 4, pp. 233–256, 2025, doi: 10.23969/jp.v10i04.34105.
11. A. Mukarromah and M. Andriana, "Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran," *Journal of Science and Education Research*, vol. 1, no. 1, pp. 43–50, 2022, doi: 10.62759/jser.v1i1.7.
12. R. D. Muliani and Arusman, "Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik," *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 133–139, 2022, doi: 10.22373/jrpm.v2i2.1684.
13. W. Ningsih, M. E. Sari, and H. Prasetyo, "Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran IPAS," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 3, pp. 246–259, 2025, doi: 10.23969/jp.v10i03.30466.
14. S. Nurfadhillah, D. A. Ningsih, P. R. Ramadhania, and U. N. Sifa, "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III," *PENSA*, vol. 3, no. 2, pp. 243–255, 2021, doi: 10.36088/pensa.v3i2.1338.
15. Nurhaedah, S. Sahabuddin, and N. Mutmainnah, "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*, vol. 2, no. 5, pp. 290–305, 2022.
16. T. Permatasari, R. Syafi’ah, and E. Y. Sari, “Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis proyek terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, vol. 5, no. 4, pp. 4786–4800, 2025.
 17. F. Rahmanda and S. Maharani, “Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, vol. 8, no. 1, pp. 40–49, 2022, doi: 10.31932/jpdp.v8i1.1543.
 18. M. F. Ramadani, N. Syafira, N. Inayah, R. Faznur, A. Suriansyah, and W. R. Rafianti, “Penggunaan media konkret dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar: Kajian literatur,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 11, no. 1, pp. 110–113, 2026, doi: 10.23969/jp.v11i01.39548.
 19. E. N. Sitepu, “Media pembelajaran berbasis digital,” *Prosiding Pendidikan Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 242–248, 2022, doi: 10.34007/ppd.v1i1.195.
 20. N. N. Solehah, H. H. Saputra, and H. Setiawan, “Analisis minat belajar siswa kelas IV SDN 20 Ampenan pada masa pandemi Covid-19 tahun pelajaran 2021/2022,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol. 7, no. 1, pp. 229–235, 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i1.449.
 21. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
 22. J. A. Tantowi and M. Abduh, “Upaya guru dalam meningkatkan minat belajar melalui pengelolaan kelas pada siswa SDIT Nur Hidayah Surakarta,” *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, vol. 5, no. 1, pp. 114–131, 2026.
 23. R. Wijaya, N. Vioresa, and J. B. Marpaung, “Penggunaan media konkret dalam meningkatkan minat belajar matematika,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, pp. 579–587, 2021.