



**STUDI KOMPARASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) DAN TIPE *PICTURE AND PICTURE* TERHADAP MINAT BELAJAR IPA SISWA KELAS V MIS ISLAMIAH KENDAL KABUPATEN CIREBON**

**Uswatun Nisa<sup>1</sup>**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon

E-mail : [unisa767@gmail.com](mailto:unisa767@gmail.com)

**Dwi Anita Alfiani<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon

E-mail : [dwianitaalfiani@syekhnurjati.ac.id](mailto:dwianitaalfiani@syekhnurjati.ac.id)

**Nur Atikoh<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Syekh Nurjati Cirebon

E-mail : [nuratikoh50@gmail.com](mailto:nuratikoh50@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe *Picture and Picture* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V MIS Islamiyah Kendal Kabupaten Cirebon. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *the non-equivalent control grup design*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 29 siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 27 siswa kelas VB sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Analisis yang digunakan yaitu uji normalitas data, uji homogenitas varians, uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diperoleh hasil rata-rata senilai 61%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 77%. Sedangkan minat belajar siswa kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* diperoleh hasil rata-rata senilai 59%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 76%. Dilihat dari hasil uji-t (*Independent Samples T-Test*) diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,855 \geq \alpha$  (taraf signifikansi) 0,05, dengan kata lain  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dengan demikian, disimpulkan bahwa “Tidak terdapat perbedaan atau perbandingan secara signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe *Picture and Picture* dalam mengkaji minat belajar siswa”. Kedua model tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V MIS Islamiyah Kendal, namun minat belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari pada model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture*.

**Kata Kunci:** *Kooperatif Tipe Teams Game Tournament, Picture and Picture, Minat Belajar*

## ABSTRACT

This study aims to determine whether there is a difference between the cooperative learning model of the TGT type and the Picture and Picture type on students' learning interest in class V science learning at MIS Islamiyah Kendal, Cirebon Regency. This research is an experimental research with the non-equivalent control group design. The sample in this study were 29 students in VA class as the experimental class and 27 students in VB class as the control class. Data collection techniques in research using questionnaires, observation, and documentation. The analysis used is the data normality test, variance homogeneity test, hypothesis testing. The results of this study indicate that the students' interest in learning in the experimental class using the TGT type cooperative learning model obtained an average result of 61%, then increased to 77%. While the learning interest of the control class students using the Picture and Picture type cooperative learning model obtained an average result of 59%, then increased to 76%. Judging from the results of the t-test (Independent Samples T-Test), the value of Sig. (2-tailed)  $0.855 \geq \alpha$  (significance level) 0.05, in other words  $H_0$  is accepted and  $H_1$  is rejected. Thus, it was concluded that "There is no significant difference or comparison between the TGT type cooperative learning model and the Picture and Picture type in assessing students' learning interests." Both of these models can increase students' interest in learning science in class V MIS Islamiyah Kendal, but students' interest in learning in the experimental class using the TGT type cooperative learning model is higher than the Picture and Picture type cooperative learning model.

**Keywords:** *Teams Game Tournament Type Cooperative , Picture and Picture, Learning Interest*

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di setiap satuan pendidikan dasar dan menengah bersifat interaktif, merangsang, menyenangkan, dan menantang, memotivasi dan meningkatkan minat belajar untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas. Sebagai guru profesional, guru harus mampu mencita-citakan hal tersebut. Oleh karena itu, guru perlu memahami karakteristik siswa di sekolah dasar, serta guru hendaknya membuat proses pembelajaran semenarik mungkin. Usaha yang bisa dilakukan yaitu dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa, bisa melatih siswa belajar dengan aktif, dan meningkatkan minat belajar siswa. Dalam pembelajaran IPA diharapkan memiliki minat yang tinggi, karena pengaruhnya minat besar terhadap aktivitas belajar dan kriteria keberhasilan nilai akhir siswa.

Berdasarkan dari hasil observasi awal yang penulis lakukan di MIS Islamiyah Kendal Kabupaten Cirebon terlihat minat siswa dalam belajar IPA menurun, hal ini terlihat dari minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dari fenomena tersebut terlihat masih banyak siswa yang mengganggu temannya ketika proses belajar, siswa asyik bermain dan bersikap acuh tak acuh saat guru menerangkan materi pelajaran, siswa tidak menangkap apa yang dijelaskan guru dengan baik.

Disamping itu, siswa kurang tekun dalam belajar, siswa lebih senang masuk kelas setelah guru masuk kelas, serta siswa lebih suka mengandalkan temannya dalam menulis materi dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Kesempatan diskusi belum dilaksanakan secara maksimal. Masih banyak guru yang mengajar dengan model pembelajaran yang tidak begitu beragam, pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas masih menggunakan metode ceramah. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan tipe *Picture and Picture* belum pernah digunakan di MIS Islamiyah Kendal Kabupaten Cirebon. Kurangnya penggunaan alat peraga atau media pembelajaran dan kurang lengkapnya buku-buku pegangan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Dari beberapa kendala tersebut, peneliti akan melakukan penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture*.

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat menarik perhatian siswa, efektif bagi bermacam karakteristik dan latar belakang sosial siswa dikarenakan mampu meningkatkan prestasi akademik menjadi baik. Contohnya, baik bagi siswa yang berbakat, siswa yang kecapannya rata-rata ataupun siswa yang masih lambat dalam belajar. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran ini siswa dapat bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Atika Emilia (2013) yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat dan Hasil Belajar”. Hasil penelitian disimpulkan bahwa minat dan hasil belajar IPA siswa kelas yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari pada yang menggunakan model pembelajaran konvensional (Emilia, 2013).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* adalah salah satu model pembelajaran yang dirasa dapat mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan aktivitas siswa sebab *Picture and Picture* adalah model yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri Wulandari yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture* Terhadap Minat Belajar”. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* berpengaruh positif terhadap minat belajar (Wulandari, 2021).

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Studi Komparasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan Tipe *Picture and Picture* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V MIS Islamiyah Kendal Kabupaten Cirebon” untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan tipe *Picture and Picture* terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas V MIS Islamiyah Kendal Kabupaten Cirebon.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan metode studi komparasi yang bertujuan untuk membandingkan dua variabel, sehingga mendapatkan jawaban atau fakta apakah ada perbandingan atau tidak dari objek yang sedang diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VA MIS Islamiyah Kendal dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. (2) mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VB MIS Islamiyah Kendal dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture*. (3) mengetahui apakah terdapat perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe *Picture and Picture* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V MIS Islamiyah Kendal Kabupaten Cirebon. Desain penelitian yang digunakan yaitu *the non-equivalent control grup design*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 29 siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 27 siswa kelas VB sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data berupa hasil angket minat belajar siswa, dan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Teknik prasyarat analisis yang digunakan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji n-gain, uji normalitas data, uji homogenitas varians, uji hipotesis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di MIS Islamiyah Kendal Kecamatan Astanajapura Kabupaten Cirebon. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT), sedangkan pada kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture*.

Sebelum memulai pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan tipe *Picture and Picture* pada kelas eksperimen dan kontrol, dilakukan penyebaran angket awal pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum diberi perlakuan. Angket terdiri dari 20 pertanyaan, dimana pertanyaan tersebut dibagi menjadi dua yaitu 10 pertanyaan positif dan 10 pertanyaan negatif, namun pada angket yang akan digunakan untuk melihat minat belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan tipe *Picture and Picture* ditambah 5 pertanyaan yang berkaitan dengan model pembelajaran tersebut.

Angket yang digunakan terlebih dahulu sudah di uji cobakan pada siswa kelas V MIS Nurul Huda Pangenan Kecamatan Pangenan Kabupaten Cirebon. Berdasarkan uji coba validitas instrumen angket minat belajar siswa diperoleh hasil perhitungan bahwa sejumlah 20 soal dinyatakan valid. Kemudian dilanjutkan uji reliabilitas, berdasarkan hasil uji reliabilitas angket yang digunakan oleh peneliti dinyatakan reliable atau konsisten.

Setelah dilakukan penyebaran angket awal selanjutnya melakukan penerapan model pembelajaran pada pembelajaran IPA, pada kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT), sedangkan pada kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture*.

Pada akhir pembelajaran dilakukan penyebaran angket akhir untuk mengetahui minat belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran. menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan setelah menerapkan model pembelajaran. menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture*.

#### 1. Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas VA (Eksperimen) MIS Islamiyah Kendal Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

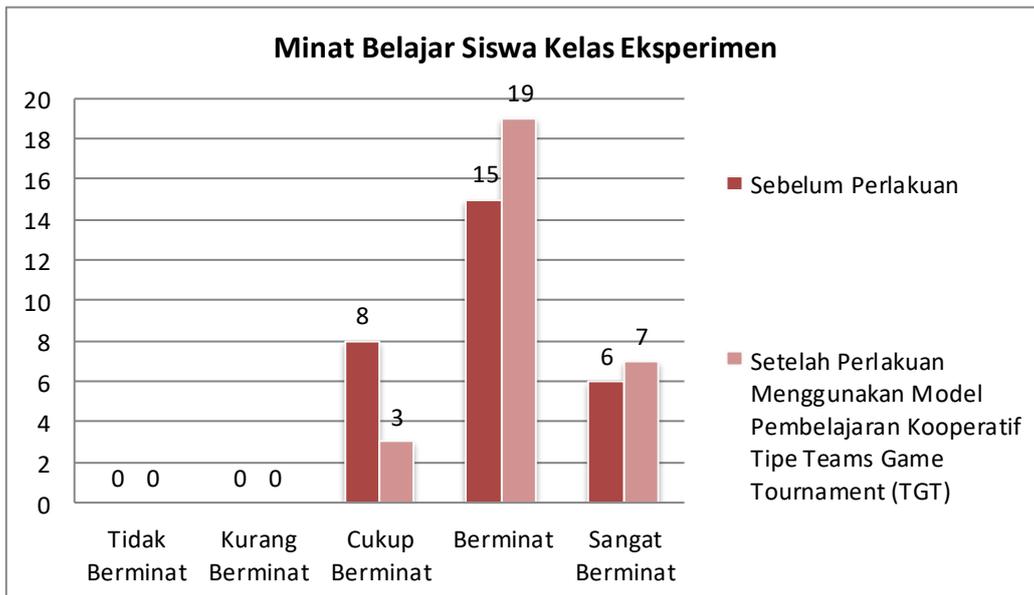
Berdasarkan hasil analisis angket minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 1**

#### **Kriteria Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum dan Setelah Perlakuan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT)**

Kriteria	Sebelum Perlakuan		Setelah Perlakuan	
	Jumlah	Persen (%)	Jumlah	Persen (%)
Tidak Berminat	0	0,0%	0	0,0%
Kurang Berminat	0	0,0%	0	0,0%
Cukup Berminat	8	27,6%	3	10,3%
Berminat	15	51,7%	19	65,5%
Sangat Berminat	6	20,7%	7	24,1%
<b>Total</b>	<b>29 Siswa</b>	<b>100%</b>	<b>29 Siswa</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil analisis kriteria angket minat belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) disajikan data dalam diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 1**  
**Hasil Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum dan Setelah Perlakuan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT)**

Berdasarkan hasil minat belajar siswa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) kriteria cukup berminat sejumlah 8 siswa menjadi 3 siswa, kriteria berminat sejumlah 15 siswa menjadi 19 siswa, dan kriteria sangat berminat sejumlah 6 siswa menjadi 7 siswa.

**Tabel 2**  
**Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT)**

Satuan Pendidikan : MIS Islamiyah Kendal  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
 Kelas/Semester : V/II  
 Materi Pokok : Bumi dan Alam Semesta

NO.	KEGIATAN	ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
1.	Pendahuluan	Membuka pelajaran				✓	
		Memberi motivasi yang dapat membangkitkan minat belajar terhadap siswa					✓
		Mengali pengetahuan awal terhadap siswa					✓
		Memberi acuan materi yang akan dipelajari					✓
		Menyampaikan tujuan pembelajaran					✓
2.	Inti	Menjelaskan materi tentang peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan cara mencegah terjadinya peristiwa alam					✓
		Menggunakan alat peraga, bahan pembelajaran					✓
		Membagi siswa untuk berkelompok, terdiri dari 5-6 siswa dalam satu kelompok					✓
		Menginstruksikan siswa untuk					

	belajar dalam berkelompok dan mengisi lembar kegiatan dengan sistem <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)					✓	
	Membimbing siswa selama kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)					✓	
3.	Penutup	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran yang belum dipahami					✓
		Membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran					✓
		Mampu mengelola waktu selama pembelajaran					✓
		Mengapresiasi siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan baik					✓
		Menutup Pembelajaran					✓

Cirebon, 15. Maret 2023

Kepala MIS Islamiyah Kendal  
 DAHLAN, S.Ag  
 NUPTK. 3355754656200023

Guru Mata Pelajaran IPA  
 AHMAD ZABIDI, S.Pd.I  
 NUPTK. 5934759661200022

Mahasiswa Peneliti  
 USWATUN NISA  
 NIM. 1908107050

Berdasarkan hasil analisis observasi keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) diperoleh data sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Skor} = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$\text{Skor} = \frac{6.900}{75}$$

$$\text{Skor} = 92$$

Berdasarkan perolehan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) diperoleh skor akhir sebesar 92. Dengan demikian keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dikategorikan sangat baik.

Menurut Djamarah (dalam Korompot. S., dkk. 2020) Minat belajar merupakan salah satu aspek dalam faktor psikologis mempengaruhi individu dalam belajar. Sebab dengan minat seseorang akan memiliki suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar memiliki peran besar terhadap belajar, karena minat belajar menjadi salah satu kunci keaktifan seseorang pelajar, dengan adanya minat belajar akan berimplikasi pada proses dan hasil belajarnya (Korompot et al., 2020).

Menurut Astuti Lin Suciani (2017) berpendapat bahwa “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Upaya meningkatkan keberhasilan pembelajaran, proses pembelajaran IPA selalu menerapkan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dalam melakukan eksperimen, yaitu melakukan observasi, eksperimen, penyusunan teori dan kesimpulan. Hal ini berarti siswa dituntut untuk mandiri dalam belajar IPA, terutama ketika seorang siswa ingin membuktikan dan menguasai suatu konsep dari pembelajaran IPA (Astuti, 2017).

Menurut Nurfadhillah (2021) menyatakan bahwa “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berperan penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa, yang mana dalam model pembelajaran ini mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa. Jadi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) memberikan hubungan yang kuat dalam meningkatkan minat belajar siswa (Nurfadhillah et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian minat belajar siswa kelas VA (eksperimen) di MIS Islamiyah Kendal Kabupaten Cirebon menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) sebelum dan setelah perlakuan terdapat siswa dengan kriteria cukup berminat sejumlah 8 siswa menjadi 3 siswa, kriteria berminat sejumlah 15 siswa menjadi 19 siswa, dan kriteria sangat berminat sejumlah 6 siswa menjadi 7 siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh hasil rata-rata senilai 61%, kemudian mengalami peningkatan setelah perlakuan menjadi 77%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VA (eksperimen) di MIS Islamiyah Kendal Kabupaten Cirebon.

Hal ini karena, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) memiliki karakteristik belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat games tournament yang nantinya akan ada penghargaan kelompok.

Menurut Aris Shoimin (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, dengan begitu para anggota kelompok akan jauh lebih kompak. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini (Shoimin, 2013).

Diperkuat dari hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Atika Emilia (2013) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT), hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum penelitian yaitu 69,27 dan 69,35. Sedangkan rata-rata skor minat belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol setelah penelitian yaitu 88,12 dan 70,85. Hasil uji t untuk minat belajar siswa menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(7,476 > 2,012)$ . Sehingga dapat disimpulkan minat belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada yang menggunakan model konvensional (Emilia, 2013). Diperkuat dari hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Ratnasari (2020) berjudul “pengaruh model kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN Gandu 1 tahun ajaran 2020/2021”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya pengaruh model kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar yaitu sebesar 32,02%. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan penerapan model kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran maka minat siswa akan meningkat (Ratnasari & Ansori, 2020).

## 2. Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas VB (Kontrol) MIS Islamiyah Kendal Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture*

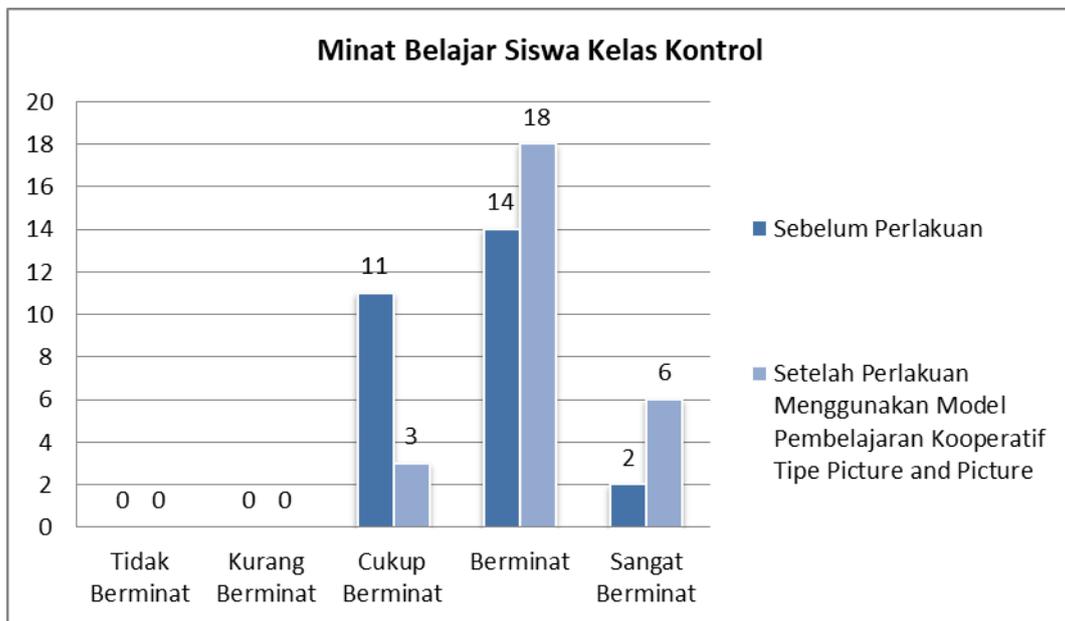
Berdasarkan hasil analisis angket minat belajar siswa kelas kontrol sebelum dan setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 3**

### **Kriteria Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol Sebelum dan Setelah Perlakuan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture***

Kriteria	Sebelum Perlakuan		Setelah Perlakuan	
	Jumlah	Persen (%)	Jumlah	Persen (%)
Tidak Berminat	0	0,0%	0	0,0%
Kurang Berminat	0	0,0%	0	0,0%
Cukup Berminat	11	40,7%	3	11,1%
Berminat	14	51,9%	18	66,7%
Sangat Berminat	2	7,4%	6	22,2%
<b>Total</b>	<b>27 Siswa</b>	<b>100%</b>	<b>29 Siswa</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil analisis angket minat belajar siswa kelas kontrol sebelum dan setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* disajikan data dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2

**Hasil Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol Sebelum dan Setelah Perlakuan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture***

Berdasarkan hasil minat belajar siswa kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* kriteria cukup berminat sejumlah 11 siswa menjadi 3 siswa, kriteria berminat sejumlah 14 siswa menjadi 18 siswa, dan kriteria sangat berminat sejumlah 2 siswa menjadi 6 siswa.

Tabel 4

**Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture And Picture***

Satuan Pendidikan : MIS Islamiyah Kendal  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
 Kelas/Semester : V/II  
 Materi Pokok : Bumi dan Alam Semesta

NO.	KEGIATAN	ASPEK YANG DIAMATI	PENILAIAN				
			1	2	3	4	5
1.	Pendahuluan	Membuka pelajaran			✓		
		Memberi motivasi yang dapat membangkitkan minat belajar terhadap siswa					✓
		Menggalai pengetahuan awal terhadap siswa					✓
		Memberi acuan materi yang akan dipelajari					✓
		Menyampaikan tujuan pembelajaran					✓
2.	Inti	Menjelas'kan materi tentang peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan cara mencegah terjadinya peristiwa alam					✓
		Menunjukkan beberapa gambar peristiwa alam					✓
		Membagi siswa untuk berkelompok, terdiri dari 5-6 siswa dalam satu kelompok				✓	
		Menginstruksikan siswa untuk belajar dalam berkelompok					✓

		dan mengisi lembar kegiatan dengan media gambar						
		Membimbing siswa selama kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Picture and Picture</i> (gambar)						✓
3.	Penutup	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pelajaran yang belum dipahami						✓
		Membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran						✓
		Mampu mengelola waktu selama pembelajaran						✓
		Mengapresiasi siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan baik						✓
		Menutup Pembelajaran						✓

Cirebon, 15 Maret 2023

Guru Mata Pelajaran IPA

AHMAD ZABIDI, S.Pd.I

NUPTK. 5934759661200022

Kepala MIS Islamiyah Kendal  
 DAILAN, S.Pd  
 NUPTK. 3355754656200023

Mahasiswa Peneliti

USWATUN NISA

NIM. 1908107050

Berdasarkan hasil analisis observasi keterlaksanaan pembelajaran kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* diperoleh data sebagai berikut:

$$Skor = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimum} \times 100\%$$

$$Skor = \frac{66}{75} \times 100\%$$

$$Skor = \frac{6.600}{75}$$

$$Skor = 88$$

Berdasarkan perolehan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* diperoleh hasil akhir sebesar 88. Dengan demikian keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* dikategorikan baik.

Menurut Yunitasari (2020) menyatakan bahwa “minat belajar merupakan unsur penting dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar berfungsi sebagai pendorong yang kuat untuk melakukan kegiatan belajar guna meraih prestasi belajar. Siswa diharapkan memiliki minat belajar yang tinggi sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, minat belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa adalah dengan memberikan motivasi yang membangun (Yunitasari, R., Hanifah, 2020).

Menurut Subiakto (dalam Dalimunthe, R, R., 2021) menyatakan bahwa “dalam minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan dapat menghasilkan prestasi yang rendah. Oleh karena itu, minat belajar dapat membuat seorang siswa memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuannya di sekolah, sehingga minat belajar merupakan faktor yang sangat penting dalam keberhasilan belajar (Dalimunthe et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian minat belajar siswa kelas VB (kontrol) di MIS Islamiyah Kendal Kabupaten Cirebon menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* sebelum dan setelah perlakuan terdapat siswa dengan kriteria cukup berminat sejumlah 11 siswa menjadi 3 siswa, kriteria berminat sejumlah 14 siswa menjadi 18 siswa, dan kriteria sangat berminat sejumlah 2 siswa menjadi 6 siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh hasil rata-rata senilai 59%, kemudian mengalami peningkatan setelah perlakuan menjadi 76%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VB (kontrol) di MIS Islamiyah Kendal Kabupaten Cirebon.

Hal ini karena, model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* memiliki karakteristik antara lain: 1) Aktif, hal ini karena guru menggunakan media gambar-gambar menarik, sehingga meningkatkan rasa penasaran atau keingintahuan siswa menjadi lebih besar. 2) Inovatif, hal ini karena model ini membutuhkan daya cipta yang tinggi untuk kedua belah pihak. 3) Kreatif, hal ini karena secara otomatis model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* akan membuat guru maupun siswa menjadi lebih kreatif. 4) Menyenangkan, pembelajaran jauh lebih menyenangkan bagi siswa. Gambar adalah media kuat yang efektif untuk menarik perhatian siswa, di tambah dengan permainan dari susunan gambar yang di sediakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture*.

Diperkuat dari hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Wigatiningsih (2012) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture*, hasil penelitian yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* dapat meningkatkan

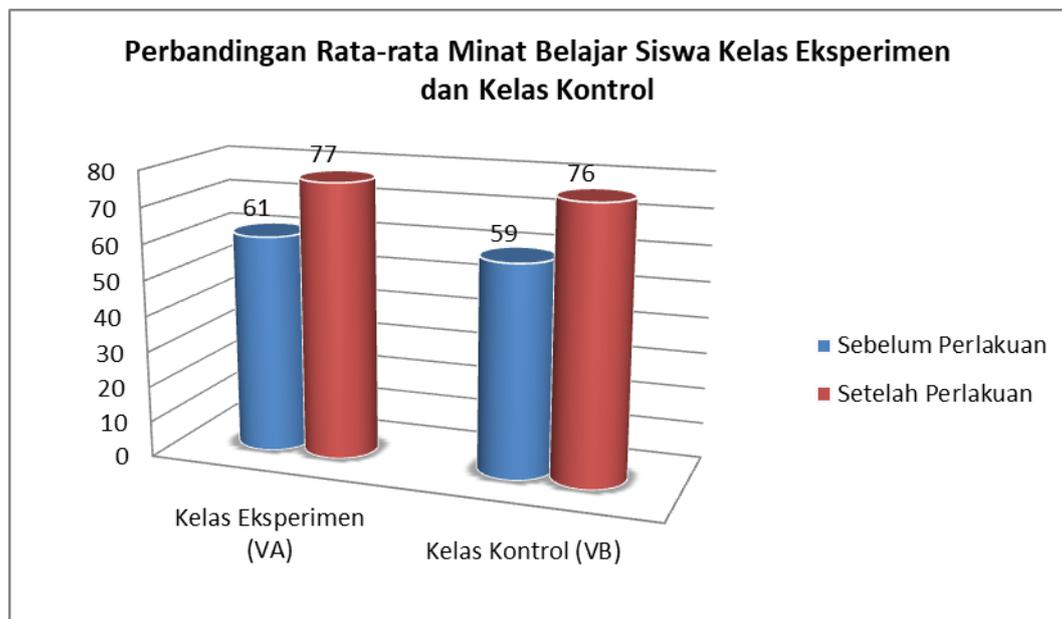
minat belajar IPA, hal ini ditandai dengan meningkatnya minat siswa dalam pembelajaran, yakni dari 45,48 (kategori kurang) pada pra siklus menjadi 67,99 (kategori baik) pada siklus I, dan 81,18 (kategori baik) pada siklus II (Wigatiningsih, 2012). Diperkuat dari hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Ni Luh Ayu Wahyuni, dkk (2018) yang berjudul “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* terhadap minat belajar dan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas VII Sekolah Menengah Pertama Kesuma Sari Denpasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* terhadap hasil belajar IPS (sig. 0,000< 0,05). (2) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* terhadap minat belajar IPS (sig. 0,009< 0,05), (3) ada pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* terhadap minat belajar dan hasil belajar (sig. 0,000<0,05) (Ayu Wahyuni et al., 2018).

Perbandingan rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 5**  
**Perbandingan Rata-rata Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Perbandingan Rata-Rata Hasil Angket Minat Belajar Siswa		
Kelas	Angket Awal	Angket Akhir
Kelas Eksperimen (VA)	61%	77%
Kelas Kontrol (VB)	59%	76%

Perbandingan rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 3**  
**Perbandingan Rata-rata Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Berdasarkan perbandingan hasil rata-rata angket minat belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol tersebut, dapat dilihat nilai rata-rata angket kelas eksperimen semula senilai 61% meningkat menjadi 77%. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol semula senilai 59% meningkat menjadi 76%.

### 3. Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan Tipe *Picture and Picture* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MIS Islamiyah Kendal Kabupaten Cirebon

**Tabel 6**  
**Hasil Uji Normalitas Angket Awal Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Tests of Normality							
Angket Awal	Model Pembelajaran	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Minat Belajar Siswa	Teams Game Tournament (TGT)	.107	29	.200	.941	29	.108
	Picture and Picture	.090	27	.200	.982	27	.902

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

Dari tabel tersebut, dapat dilihat nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk angket awal minat belajar siswa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) sebesar  $0,200 > 0,05$ . Sedangkan angket awal minat belajar siswa kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* sebesar  $0,200 > 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi angket awal kelas eksperimen dan kontrol keduanya berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

**Tabel 7**  
**Hasil Uji Normalitas Angket Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Tests of Normality							
Angket Akhir	Model Pembelajaran	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar Siswa	Teams Game Tournament	.119	29	.200	.950	29	.182
	Picture and Picture	.155	27	.094	.921	27	.042

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

Dari tabel tersebut, dapat dilihat nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk angket akhir minat belajar siswa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) sebesar  $0,200 > 0,05$ . Sedangkan angket akhir minat belajar siswa kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* sebesar  $0,094 > 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi angket akhir kelas eksperimen dan kontrol keduanya berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Karena hasil uji normalitas angket awal dan angket akhir kelas eksperimen dan kontrol keduanya berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka pengujiannya dilanjutkan ke pengujian homogenitas varians.

**Tabel 8**  
**Hasil Uji Homogenitas Angket Awal Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Test of Homogeneity of Variances					
Angket Awal Kelas Eksperimen dan Kontrol		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	.644	1	54	.426
	Based on Median	.601	1	54	.442
	Based on Median and with adjusted df	.601	1	50.584	.442
	Based on trimmed mean	.641	1	54	.427

Dari tabel tersebut, dapat dilihat nilai signifikansi uji homogenitas angket awal kelas eksperimen dan kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan tipe *Picture and Picture* sebesar  $0,426 > 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi angket awal kelas eksperimen dan kontrol tersebut termasuk kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen).

**Tabel 9**  
**Hasil Uji Homogenitas Angket Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Test of Homogeneity of Variances					
Angket Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	.720	1	54	.400
	Based on Median	.371	1	54	.545
	Based on Median and with adjusted df	.371	1	52.357	.545
	Based on trimmed mean	.688	1	54	.411

Dari tabel tersebut, dapat dilihat nilai signifikansi uji homogenitas angket akhir kelas eksperimen dan kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan tipe *Picture and Picture* sebesar  $0,400 > 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi angket akhir kelas eksperimen dan kontrol tersebut termasuk kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen).

Karena hasil uji homogenitas angket awal dan angket akhir kelas eksperimen dan kontrol keduanya termasuk kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen), maka dilanjutkan pengujian hipotesisnya pada pengujian parametrik. Dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis. Hipotesis ini merupakan hipotesis tidak terarah, akan diuji secara dua arah.

**Hipotesis Riset atau Hipotesis Penelitian (H<sub>1</sub>):**

Terdapat perbedaan atau perbandingan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan tipe *Picture and Picture* dalam mengkaji minat belajar siswa.

**Hipotesis Statistik atau Hipotesis Nol (H<sub>0</sub>/H<sub>a</sub>):**

Tidak terdapat perbedaan atau perbandingan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan tipe *Picture and Picture* dalam mengkaji minat belajar siswa.

**Tabel 10**  
**Hasil Uji Hipotesis Parametrik Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Ngain Eksperimen dan Kontrol	Equal variances assumed	1.698	.198	.184	54	.855	,01175	,06398	-,11652	,14002
	Equal variances not assumed			.183	51.026	.856	,01175	,06438	-,11749	,14099

Dari tabel uji-t (*Independent Samples T-Test*) dapat dilihat ada dua nilai signifikansi, yang pertama signifikansi Equal variances assumed (untuk varians yang homogen) dan yang kedua Equal variances not assumed (untuk varians yang tidak homogen). Yang akan digunakan

adalah nilai signifikansi pada baris  $F_{(1, 10)} = 10,00$  dengan asumsi  $F_{(1, 10)} = 10,00$ , karena diawal sudah melakukan pengujian homogenitas dan hasilnya data berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen).

Dilihat dari hipotesis statistik atau hipotesis Nol ( $H_0/H_a$ ) yang di uji adalah “Tidak terdapat perbedaan atau perbandingan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dan tipe *Picture and Picture* dalam mengkaji minat belajar siswa secara signifikan”. Hipotesis ini merupakan hipotesis tidak terarah dan diuji secara dua arah, maka nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh tidak harus dibagi 2.  $H_0$  ditolak jika nilai Sig. (2-tailed)  $< \alpha$  (taraf signifikansi) 0,05.  $H_0$  diterima jika nilai Sig. (2-tailed)  $\geq \alpha$  (taraf signifikansi) 0,05.

Hasil uji perbedaan dua rata-rata N-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji-t (*Independent Samples T-Test*) dengan  $\alpha$  (taraf signifikansi) 0,05 didapatkan nilai P-value (Sig) senilai 0,855. Hasil yang diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,855 \geq \alpha$  (taraf signifikansi) 0,05, dengan kata lain  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji uji-t (*Independent Samples T-Test*) tersebut disimpulkan bahwa “Tidak terdapat perbedaan atau perbandingan secara signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dan tipe *Picture and Picture* dalam mengkaji minat belajar siswa”. Kedua model tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V MIS Islamiyah Kendal Kabupaten Cirebon, namun minat belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* lebih tinggi dari pada model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture*.

Berdasarkan data tersebut, sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Menurut Nursidik (2011) beberapa karakteristik siswa sekolah dasar antara lain: 1) Senang bermain, karakteristik ini menuntut guru sekolah dasar untuk melaksanakan kegiatan pendidikan dengan merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. 2) Senang bergerak, anak sekolah dasar dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit, oleh karena itu guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. 3) Senang bekerja dalam kelompok, dari pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tanggung jawab, belajar bersaing dengan teman lain secara sehat (sportif). 4) Senang merasakan, melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung, ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak sekolah dasar memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang di pelajari di sekolah, ia belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Dengan demikian guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Mutia, 2021).

Mengacu pada pendapat Nursidik, guru hendaknya mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang perbedaan status, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (penghargaan), sehingga hal ini sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dapat di jadikan sebagai alternatif untuk menambah referensi model pembelajaran yang bervariasi, sehingga dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, menurunnya aktivitas belajar siswa di kelas, serta rendahnya hasil belajar siswa (Maulidina et al., 2018).

Menurut van Wyk (2011), penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* juga dapat mempengaruhi prestasi belajar dan sikap siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat mengaktifkan seluruh kegiatan siswa, menumbuhkan persaingan yang sehat, mengkondisikan situasi belajar yang menyenangkan karena dilakukan sambil bermain, mudah untuk diterapkan, berlaku untuk semua kelas dan semua mata pelajaran, serta dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa di kelas (Van Wyk, 2011).

Diperkuat dari hasil penelitian penelitian relevan yang dilakukan oleh Ni Made Doni Sanjaniasih, dkk (2021) yang berjudul “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu bilangan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPA”. Hasil penelitian menunjukkan minat dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada observasi minat siswa siklus I sebesar 65% dan meningkat pada siklus II sebesar 84,59% dengan kategori tinggi. Sedangkan hasil belajar siswa padates awal (Pre test) diketahui rata-rata (M) sebesar 56,67, dan ketuntasan belajar (KB) sebesar 41,67% meningkat pada siklus I menjadi rata-rata (M) 70 dan ketuntasan belajar (KB) 75% dan pada siklus II menjadi rata-rata (M) 83,75 dan ketuntasan belajar (KB) 100% dengan KKM 60. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu bilangan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Bantiran Tahun ajaran 2020/2021 (Sanjaniasih et al., 2021).

## SIMPULAN

Minat belajar siswa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) diperoleh hasil rata-rata senilai 61%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 77%. Berdasarkan perolehan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran diperoleh skor akhir sebesar 92 dikategorikan sangat baik. Minat belajar siswa kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* diperoleh hasil rata-rata senilai 59%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 76%. Berdasarkan perolehan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran diperoleh hasil akhir sebesar 88 dikategorikan baik. Dilihat dari hasil uji-t (*Independent Samples T-Test*) diperoleh nilai Sig. (2-tailed)  $0,855 \geq \alpha$  (taraf signifikansi) 0,05, dengan kata lain  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dengan demikian, disimpulkan bahwa “Tidak terdapat perbedaan atau perbandingan secara signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan tipe *Picture and Picture* dalam mengkaji minat belajar siswa”. Kedua model tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V MIS Islamiyah Kendal Kabupaten Cirebon, namun minat belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, L. S. (2017). Penguasaan Konsep IPA Ditinjau dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1), 40–48. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i1.1293>
- Ayu Wahyuni, N. L., Bawa Atmaja, N., & Kertih, I. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Kesuma Sari Denpasar. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 2(2), 59–65. <https://doi.org/10.23887/pips.v2i2.2890>
- Dalimunthe, R. R., Harahap, R. D., & Harahap, D. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1341–1348. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.888>
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *Jambura Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>

- Maulidina, Z., Nuriman, & Hutama, F. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 141–147. type of investigation group, creativity, learning outcome.
- Mutia. (2021). Characteristic Of Children Age Of Basic Education. *Fitrah*, 3(1), 114–131.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Ratnasari, N. Y., & Ansori, Y. Z. (2020). Pengaruh Model Cooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN Gandu 1 Tahun Ajaran 2020/2021. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 229–235.
- Sanjaniasih, N. M. D., Sedana, I. M., & Tristaningrat, M. A. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Bilangan Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 1(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/22043>
- Shoimin, A. (2013). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. In *Ar-Ruzz Media* (pp. 207–208).
- Van Wyk, M. M. (2011). The Effect Of Teams Games Tournaments On Achievement, Retention, And Attitudes Of Economic Education Stundents. *The Journal Of Social Science*, 26(3), 183–193.
- Wigatiningsih. (2012). Penerapan Metode Picture and Picture Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas IV SDN 03 Sidomulyo Ampel Boyolali. In *Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Wulandari, P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Picture and Picture Terhadap Minat Belajar Pada Subtema Jenis-jenis Pekerjaan di Kelas IV SDN Pakis V Surabaya. *Skripsi: Universitas Wijaya Kusuma Surabaya*.
- Yunitasari, R., Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.