

---

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SMK NEGERI 3 SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2024/2025**

**Muhammad Garin Arofah Cahyadi<sup>1</sup>, Soetarno Joyoatmojo<sup>2</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami 36 Kentingan, Jebres, Surakarta, Indonesia  
Email: [garinarofah5@student.uns.ac.id](mailto:garinarofah5@student.uns.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to describe and analyze the increase in students' interest in learning after implementing the implementation of a cooperative learning model of the team games tournament type assisted by media question cards to increase the learning interest of students of SMK Negeri 3 Sukoharjo. The research method used in this study is Classroom Action Research (PTK), carried out in 2 cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study are students of class XI Marketing A SMK Negeri 3 Sukoharjo totaling 35 students, 2 male students and 33 female students. The data collection techniques used are observation, interviews and document analysis. The results of this class action research are that there is an increase in the percentage of observations of students, in pre-action research students get a percentage of 17.14%, in cycle I it increases to 42.08% and in cycle II it increases to 77.13%. Thus the conclusion of this study is the application of the cooperative learning model of the team games tournament type assisted by question card media can increase the learning interest of students of SMK Negeri 3 Sukoharjo.*

**Keywords:** Cooperative Type of Teams Games Tournament, question cards and learning interests

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan minat belajar peserta didik setelah menerapkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan media question card untuk meningkatkan minat belajar peserta didik SMK Negeri 3 Sukoharjo. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilaksanakan dalam 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Pemasaran A SMK Negeri 3 Sukoharjo berjumlah 35 peserta didik, 2 peserta didik laki laki dan 33 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan analisis dokumen. Observasi dilakukan dengan cara menggunakan 4 indikator dan 4 kriteria penilaian untuk mengukur minat belajar dari peserta didik. Hasil dari penelitian tindakan kelas ini yaitu terdapat kenaikan persentase observasi pada peserta didik, pada pra penelitian tindakan peserta didik mendapatkan persentase sebesar 17,14%, pada siklus I meningkat menjadi sebesar 42,08% dan pada siklus II meningkat menjadi 77,13%. Dengan demikian simpulan penelitian ini adalahh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *question card* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik SMK Negeri 3 Sukoharjo.

**Kata Kunci:** Kooperatif Tipe Teams Games Tournament, *question card* dan minat belajar

Cara Sitasi: Cahyadi, M. G. A., & Joyoatmojo, S. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *question card* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik SMK Negeri 3 Sukoharjo tahun ajaran 2024/2025. J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), 6 (1), 138-145.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia akan memiliki kualitas yang unggul, apabila pendidikan yang diterapkan juga berkualitas. Kualitas pendidikan suatu negara akan mencerminkan kualitas bangsanya. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan tentu tidak lepas dari peran guru, karena guru merupakan pemeran utama atau *leader* dalam proses pembelajaran. Guru yang berkualitas tidak cukup jika hanya menguasai materi saja, akan tetapi guru yang berkualitas adalah guru yang mampu menciptakan suasana kelas yang aktif dan pembelajaran yang menyenangkan dengan menerapkan strategi dan model pembelajaran yang bervariasi.

Minat belajar memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar di kelas karena minat belajar akan mendorong peserta didik untuk menunjukkan perhatian, aktivitas dan kesadaran belajar peserta didik. Minat merupakan sesuatu yang membangkitkan atau mendorong seseorang untuk menjadi giat belajar dengan cara mengetahui, mengikuti, memahami pelajaran, memusatkan perhatian belajar lebih giat untuk mencapai prestasi (Dirgantini, Maulana, & Kusumah, 2023, Hlm. 324). Berdasarkan pendapat tersebut minat merupakan faktor pendorong peserta didik dalam belajar yang didasari atas ketertarikan, rasa senang dan kesadaran peserta didik untuk belajar, sehingga dapat memacu mereka untuk terlibat aktif di dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi untuk mengukur minat belajar, diketahui bahwa minat belajar peserta didik SMK Negeri 3 Sukoharjo masih rendah. Tingkat ketercapaian pada indikator perasaan senang hanya sebesar 59%, indikator perhatian sebesar 60%, indikator aktivitas belajar sebesar 63%, dan indikator kesadaran belajar sebesar 62%. Jumlah peserta didik dalam kelas XI pemasaran B yaitu 35 peserta didik namun tidak ada peserta didik yang memperoleh kategori sangat baik, hanya ada 6 peserta didik yang masuk dalam kategori baik, sedangkan 7 masuk kategori cukup, 10 peserta didik yang masuk kategori kurang dan 12 peserta didik dengan kategori sangat kurang. Data minat belajar pra penelitian ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1 Hasil Pra Penelitian Minat belajar**

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Peserta didik	Persentase
1	86-100%	Sangat Baik	0	0
2	78-85%	Baik	6	17,14%
3	70-77%	Cukup	7	20%
4	62-69%	Kurang	10	28,57%
5	≤61%	Sangat Kurang	12	34,28%

Minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan penggunaan model pembelajaran yang dalam proses sintaksnya melibatkan peserta didik secara langsung dan dapat menarik minat peserta didik. Terdapat beberapa model pembelajaran yang telah dikaji untuk meningkatkan minat belajar peserta didik diantaranya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran STAD. Menurut Listyarini, As'ari, & Furaidah (2018. Hlm 538) sintaks model pembelajaran kooperatif TGT memiliki kesamaan dengan model pembelajaran STAD, tetapi tahap kuis dalam STAD diubah menjadi tahap *tournament* pada TGT (Van Wyk, 2011. Hlm. 185). Kelebihan dari model pembelajaran TGT dan STAD adalah semua peserta didik di dalam kelas akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik akan lebih semangat karena di akhir pembelajaran akan ada penghargaan untuk kelompok terbaik dan membuat peserta didik lebih senang selama proses pembelajaran karena terdapat suatu permainan berupa turnamen dalam pembelajarannya (Listyarini, As'ari, & Furaidah. 2018. Hlm 539).

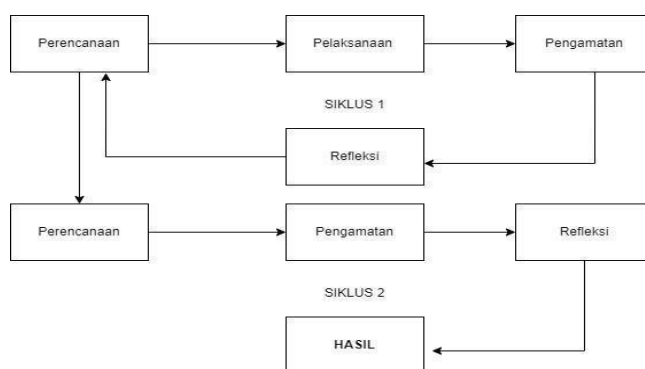
Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk meningkatkan minat peserta didik maka diperlukan adanya peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang interaktif dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Desky & Iswanto. (2022, hlm. 254) model kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok- kelompok kecil secara heterogen dan dikemas dalam bentuk turnamen sehingga, peserta didik berperan aktif dalam proses

pembelajaran.

Penelitian ini lebih terfokus untuk meningkatkan ketertarikan dan perhatian peserta didik dengan penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* dipadukan dengan media *question card*. Media *question card* adalah media pembelajaran visual berbentuk kartu yang berisi soal-soal yang akan dikerjakan peserta didik dalam turnamen, dengan penggunaan *question card* ini pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan. Media pembelajaran *question card* dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar (Affah, & Sulaeman, 2022, hlm. 141). *Question card* dilakukan dengan memberikan soal yang ditempelkan pada kartu dibagikan kepada peserta didik kemudian soal dijawab sesuai kartu yang didapatkan. Hasil penelitian terdahulu menghasilkan bukti bahwa penggunaan *question card* dapat meningkatkan antusias peserta didik yang sangat signifikan (Abdullah. J. 2020, hlm 164-165).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dengan bantuan *question card* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI Pemasaran A pada mata pelajaran konsentrasi keahlian SMK Negeri 3 Sukoharjo tahun ajaran 2024/2025.

## METODE PENELITIAN



Pelaksanaan penelitian bertempat di SMK Negeri 3 Sukoharjo. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek Penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI Pemasaran A SMK Negeri 3 Sukoharjo Tahun Ajaran 2024-2025 dengan jumlah 35 peserta didik. Data dan sumber data berasal dari guru dan peserta didik peserta didik kelas XI Pemasaran A SMK Negeri 3 Sukoharjo. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan observasi, wawancara dan analisis dokumen. Teknik uji validitas data pada penelitian ini yaitu menggunakan triangulasi teknik. Triangulasi teknik merupakan pendekatan multi metode yang dilakukan peneliti pada saat melakukan penelitian, mengumpulkan dan menganalisis data. Dalam penelitian ini didapatkan data wawancara dengan guru jurusan pemasaran, maka perlu dilakukan pengecekan lain berupa observasi lapangan. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan rumus untuk menghitung persentase dari minat belajar pada tiap indikatornya. Indikator kinerja penelitian ini yaitu 75% dari total peserta didik yang mengikuti pembelajaran yang mencapai kategori sangat minat. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus dengan masing masing siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan estimasi waktu di setiap pertemuan 2x40 menit dengan langkah yaitu 1) Penyajian kelas, 2) Pembentukan kelompok, 3) Permainan, 4) Turnamen, 5) Penghargaan Kelompok.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan siklus I dan II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *question card* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI Pemasaran A SMK Negeri 3 Sukoharjo. Menurut Patil, Suryawanshi, Kumbhar, & Mane, (2023) model pembelajaran kooperatif tipe *teamsgames tournament* terdiri dari 5 sintaks yaitu penyajian kelas, pembentukan tim, permainan, turnamen dan penghargaan kelas. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *question card* sebagai berikut:

### 1) Langkah 1: Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Guru memberikan motivasi di awal pembelajaran serta menyampaikan informasi yang dibutuhkan peserta didik. Pada tahap penyajian kelas kesadaran peserta didik akan meningkat.

2) **Langkah 2: Pembentukan Tim (*Teams*)**

Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan cara memberikan kertas yang berisikan nomor lalu peserta didik mengambil kertas secara bergantian. Pembentukan kelompok peserta didik dapat meningkatkan indikator perhatian.

3) **Langkah 3: Permainan (*Games*) menggunakan *question card***

Guru mengarahkan peserta didik untuk bermain kuis, peserta didik diminta untuk mengambil *question card* secara bergantian untuk mendapatkan pertanyaan berupa *question card* sesuai dengan nomor yang didapat. Tahap permainan dapat meningkatkan indikator aktivitas belajar

4) **Langkah 4: Turnamen (*Tournament*) menggunakan *question card***

Guru mengadakan turnamen antar kelompok dan setiap kelompok berlomba lomba untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat lalu guru memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil dari setiap kelompok. Tahap turnamen ini dapat meningkatkan indikator perasaan senang.

5) **Langkah 5: Penghargaan Kelompok**

Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok atas usahanya dalam tahap turnamen dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi. Pada tahap penghargaan kelompok ini dapat meningkatkan indikator perasaan senang.

**Pra Tindakan**

**Tabel 2 Hasil Observasi Pra Tindakan**

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Target Keberhasilan
1	$86,0 < x \leq 100$	Sangat Minat	0	0%	17,14% (Tidak Tercapai)
2	$78,0 < x \leq 85$	Minat	6	17,14%	
3	$70,0 < x \leq 77$	Cukup Minat	7	20%	
4	$62,0 < x \leq 69$	Kurang Minat	10	28,57%	
5	$0 < x \leq 61,0$	Tidak Minat	12	34,28%	

(Sumber: Data diolah 2024)

Berdasarkan hasil observasi minat belajar peserta didik pra siklus yang ditunjukkan pada tabel 2 diketahui bahwa di kelas XI Pemasaran A SMK Negeri 3 Sukoharjo masih rendah karena dari total peserta didik di dalam kelas XI Pemasaran A yaitu 35 peserta didik, namun tidak ada peserta didik yang memperoleh kategori sangat minat, hanya ada 6 atau 17.14% peserta didik saja yang masuk kategori minat, sedangkan 7 atau 20% peserta didik masuk kategori cukup minat, 10 atau 28,57% peserta didik masuk kategori kurang minat dan 12 atau 34,28% masuk kategori tidak minat.

**Tabel 3 Hasil Observasi Siklus 1**

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Target Keberhasilan
1	$86,0 < x \leq 100$	Sangat Minat	5	19,23%	42,08% (Tidak Tercapai)
2	$78,0 < x \leq 85$	Minat	8	22,85%	
3	$70,0 < x \leq 77$	Cukup Minat	5	19,23%	
4	$62,0 < x \leq 69$	Kurang Minat	7	20%	
5	$0 < x \leq 61,0$	Tidak Minat	10	28,57%	

(Sumber: Data diolah 2024)

Hasil observasi minat belajar peserta didik pada siklus 1 diperoleh data bahwa dari 35 peserta didik di dalam kelas terdapat 10 peserta didik atau sebesar 28,57% dari total peserta didik di dalam kelas dengan rincian 4 peserta didik dalam kelas dan 6 peserta didik izin, yang memperoleh kategori sangat minat, 5 peserta didik atau sebesar 19,23% yang memperoleh kategori minat, 5 peserta didik atau 19,23% masuk kategori cukup minat, 8 peserta didik atau sebesar 30,76% masuk kategori kurang minat, 4 peserta didik atau 15,38% masuk kategori tidak minat. Terdapat kenaikan yang cukup signifikan terhadap minat belajar setelah pelaksanaan siklus pertama dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media *question card*. namun dari total peserta didik hanya 9 peserta didik yang memperoleh 78,0% dengan rincian sangat minat 4 peserta didik atau 15,38% dari peserta didik yang ada dikelas mendapatkan kategori sangat minat dan 5 peserta didik atau sebesar 19,23% peserta didik yang mendapatkan kategori minat, sedangkan target dari indikator kinerja penelitian  $\geq 75\%$  peserta didik di dalam kelas yang memperoleh skor  $\geq 78\%$  atau masuk dalam kategori lebih dari atau sama dengan tinggi, sehingga pada siklus I belum mencapai target dari indikator kinerja penelitian, maka perlu dilakukan refleksi atas pelaksanaan siklus I untuk kemudian dilaksanakan siklus II.

**Tabel 4 Hasil Observasi Siklus II**

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Target Keberhasilan
1	$86,0 < x \leq 100$	Sangat Minat	9	25,71%	77,13% (Tercapai)
2	$78,0 < x \leq 85$	Minat	18	51,42%	
3	$70,0 < x \leq 77$	Cukup Minat	5	14,28%	
4	$62,0 < x \leq 69$	Kurang Minat	3	8,57%	
5	$0 < x \leq 61,0$	Tidak Minat	0	0%	

(Sumber: Data diolah 2024)

Berdasarkan hasil observasi minat belajar pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa 35 peserta didik di dalam kelas yang masuk dalam kategori sangat minat sebanyak 9 peserta didik atau sebesar 25,71% dari total peserta didik secara keseluruhan dalam kelas, peserta didik dengan kategori minat sebanyak 18 peserta didik atau sebesar 51,42%, peserta didik dengan kategori cukup minat sebanyak 5 atau 14,28% dan peserta didik dengan kategori kurang minat sebanyak 3 atau 8,57%. Pada siklus II sebanyak 27 peserta didik atau sebesar 77,13% dan yang masuk kategori sangat minat sebanyak 9 peserta didik atau sebesar 25,71%.

Observasi dalam penelitian menunjukkan bahwa dalam setiap sintaks yang dilaksanakan berdasarkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media *question card* dapat mempengaruhi setiap indikator minat belajar peserta didik.

**Tabel 5 Perbandingan Persentase Peserta Didik Antar Siklus**

Rentang Nilai	Kategori	Siklus I	Siklus II
$86,0 < x \leq 100\%$	Sangat Minat	19,23%	25,71%
$78,0 < x \leq 85\%$	Minat	22,85%	51,42%
$70,0 < x \leq 77\%$	Cukup Minat	19,23%	14,28%
$62,0 < x \leq 69\%$	Kurang Minat	20%	8,57%
$0 < x \leq 61\%$	Tidak Minat	28%	0%

(Sumber: Data diolah 2024)

Berdasarkan tabel perbandingan persentase minat belajar antar siklus diatas diketahui bahwa minat belajar peserta didik dapat meningkat dari siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *question card*. Peserta didik mendapatkan skor  $\leq 78\%$  atau mendapatkan kategori lebih dari atau sama dengan tinggi pada siklus I sebanyak 13 peserta didik atau dengan persentase 42,08% dari total 35

peserta didik di dalam kelas dan belum mencapai target indikator kinerja penelitian sehingga perlu adanya perbaikan untuk kemudian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II peserta didik dengan skor  $\leq 78\%$  bertambah menjadi 27 peserta didik dari total 35 peserta didik. Hal tersebut membuktikan bahwa target indikator kinerja penelitian sudah dicapai sehingga penelitian dapat diakhiri.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *question card* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI Pemasaran A SMK Negeri 3 Sukoharjo. Peningkatan minat belajar peserta didik dapat dilihat dari kenaikan persentase indikator minat belajar yang diperoleh setiap siklus. Langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *question card* inilah yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Pada langkah pertama yaitu penyajian kelas guru memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik dan menyampaikan materi yang belum dipahami peserta didik serta menggunakan *power point* sehingga peserta didik dapat memahami lebih mudah materi yang disampaikan oleh guru dan dapat mendorong peserta didik untuk berupaya merealisasikan keinginan untuk belajar (kesadaran belajar). Langkah kedua yaitu pembentukan kelompok, peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing untuk mempelajari materi terkait dengan kuis yang akan dilaksanakan, dalam langkah ini peserta didik dapat bertukar pendapat dan menjadikan tutor sebaya untuk memahami materi (perhatian).

Langkah ketiga permainan guru menggunakan media *question card* untuk permainan yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Penggunaan media *question card* dengan elemen kompetisi dapat mengatasi rendahnya minat belajar hal ini sejalan dengan penelitian Huang & Wang (2023, hlm. 5), minat peserta didik akan meningkat dan mempersiapkan diri lebih baik sehingga dapat berpartisipasi aktif (aktivitas belajar). Langkah keempat yaitu turnamen dengan guru mengadakan turnamen pada pembelajaran peserta didik memperoleh kegembiraan ketika pelaksanaan turnamen. Peserta didik merasa senang pada saat pelaksanaan turnamen (perasaan senang). Langkah kelima adalah penghargaan kelompok guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi untuk mengapresiasi usaha mereka. Pemberian hadiah adalah salah satu upaya untuk mendorong pembelajaran peserta didik (kesadaran belajar).

## REKOMENDASI

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *question card* yang telah dilaksanakan memberikan peningkatan terhadap minat belajar peserta didik, oleh karena itu penelitian memberikan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi peserta didik

- Peserta didik harus lebih memberikan respon positif terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *question card*, sehingga minat peserta didik dapat meningkat
- Peserta didik harus lebih aktif dalam pembelajaran terlebih pada proses diskusi untuk menciptakan komunikasi dan dapat meningkatkan efektivitas dari tutor sebaya.

### 2. Bagi guru

- Guru bisa menyampaikan materi pokok digital marketing menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *question card* dengan baik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik
- Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang memiliki antusias dan minat belajar yang rendah agar pembelajaran berjalan dengan baik dan meningkatkan semangat peserta didik

### 3. Bagi sekolah

- Sekolah dapat meningkatkan sarana prasarana untuk menunjang pembelajaran agar lebih efektif
- Sekolah dapat memfasilitasi pelatihan guna meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru.

### 4. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian tindakan kelas ini bisa digunakan sebagai acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya dengan melibatkan aspek-aspek lain yang disampaikan dan dikembangkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, serta terima kasih kepada kedua orang tua, dosen pembimbing seluruh dosen program studi Pendidikan Ekonomi, dan teman-teman mahasiswa Fakultas Keguruan dan

Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penyusunan penelitian ini. Penulis menyadari bahwa penelitian ini memiliki kekurangan karena keterbatasan yang ada. Namun demikian penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. J. (2020). Analisis metode pembelajaran smart pocket and question card dalam meningkatkan antusiasme siswa belajar perpajakan di kelas XI IPS *Jurnal Suluh Edukasi*, 1(2), 163-178.
- Afifah, U., & Sulaeman, A. (2022). Implementasi pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan question card. *Alhamra Jurnal Studi Islam*, 3(2), 139- 155.
- Aghniya, N. I., & Subroto, W. T. (2021). Faktor – faktor yang memengaruhi minat berwirausaha pada mahasiswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1891– 1903.
- Alam, Y. (2018). Dampak minat belajar terhadap prestasi belajar siswa pada SMK PGRI 1 Palembang. *MOTIVASI*, 3(2), 573-591.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian tindakan kelas : Edisi Revisi. Bumi Aksara.
- Arini, F. D., Choiri, A. S., & Sunardi, S. (2016). The use of comic as a learning aid to improve learning interest of slow learner student. *European Journal of Special Education Research*, 2(1), 71-78.
- Aziz, P. A., & Pertiwi, N. D. (2021). The effect of cooperative learning model type *team games tournament* (TGT) with play wheel media on students interest in biology education STKIP Pembangunan Indonesia. *Journal of Physics : Conference Series*, 1752(1), 1-7.
- Bartoletti, A., Cannistra, M., Soncin, M., & Agasisti. T (2023). The heterogeneity of covid-19 learning loss across Italian primary and middle school. *Economics of Education Review*, 95(3), 1-7.
- Cahyaningrum, A. D., Yahya, A. D., & Asyhari, A. (2019). Pengaruh model pembelajaran quantum teaching tipe tandur terhadap hasil belajar. *Indonesian Journal of Science And Mathematics Education*, 2(3), 372-379.
- Darmadi, (2017). Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa. *Yogyakarta: Deepublish*. 175.
- Dasuki, D. (2021). The implementation of teams games tournament (tgt) model on increase students' outcomes learning at SMKN 2 Banda Aceh. *Asian Journal of Science Education*, 3(2), 126- 137.
- Desky, P. R., Husaini., & Iswanto, S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media ludo dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA negeri 1 darussalam. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 7(4), 253- 258.
- Djumiati, E., Herdhiana, R., & Sritumini, B. A. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe student team achievement division (STAD) terhadap peningkatan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 3(2), 125.
- Dirgantini, D., Maulana, P., Kusumah, F. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ips materi kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam. *Sebelas April Elementary Education*, 2(3), 324.
- Fadillah, A. (2016). Analisis minat belajar dan bakat terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113-114.
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMA n 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1, 2018, 1(2005)*, 508–512.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6-11.
- Gumanti, D., & Teza, S. D. (2021). Analisis tingkat minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi dalam perkuliahan daring masa pandemi covid19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1638-1646.
- Hamsinah, H. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *APOTEMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 2(2), 36 –44.
- Handaryani, N. M. D. P., & Pudjawan, I. K. (2019). Penerapan model pembelajaran *take a match* untuk meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal lambang bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3), 270–279.
- Hendrawijaya. A., T. (2021). Effects of mediation of learning interest in improving student learning

- achievement. *International Journal of Instruction*, 15(1), 857-872.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Telaumbanua, K., Telaumbanua, T., Laia, B., & Hulu, (2023). Relationship student learning interest to the learning outcomes of natural sciences. *International Journal of Educational Research and Social Sciences (IJERSC)*, 4(2), 240- 246.
- Huang, L., & Wang, D. (2023). Teacher support, academic self-efficacy, student engagement, and academic achievement in emergency online learning. *Behavioral Sciences*, 13(9), 704.
- Jamaluddin, (2016). Minat belajar. *Jurnal kajian Islam & pendidikan*. 8(2), 27-39. Khairi, M. (2023). Student learning outcomes on the application of tgt learning model through development media snakes ladders. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 4(2), 183- 189.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48.
- Listyarini, D.W. As'ari. A.R. Furaidah. (2018). Pengaruh model team game tournament berbantuan permainan halma terhadap minat dan hasil belajarpada materi siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(5), 538-543.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model pembelajaran teams games tournament berbasis kearifan lokal trikaya parisudha terhadap pendidikan karakter gotong royong dan hasil belajar ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98-107.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57.
- Matje. I. (2022). Hubungan pemberian reward (hadiah) terhadap minat belajarpada siswa sekolah dasar. *Taksonomi Jurnal Pendidikan Dasara*, 2(2), 122-128
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42–46.
- Nupiah, A. (2023). Pengaruh metode pembelajaran curah pendapat (brainstorming) dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X di MAN 2 Batusangkar kabupaten Tanah Datar. *Journal on Education*, 5(2), 4391- 4409.
- Nurhayati, N., Ekok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran ipa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3. 9118-9126.
- Patil, Y. S., Suryawanshi. A.T., Kumbhar & Mane. S. S (2023). Implementatiton of a team game tournament a collaborative learning method and study of its impact on learners development. *Journal of Engineering Education Transformation*, 36(Special Issue 2), 303- 307.
- Rohimah, D. Y., Suprpta. B., & Agung. D. A. C. (2019). Pengaruh model pembelajaran kuantum tipe tandur terhadap minat belajar siswa kelas x. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(9), 1229- 1236.
- Salam, A., Hossain. A, & Rahman. S. (2015). Teams games tournament (TGT) cooperative technique for learning mathematics in secondary schools in Bangladesh. *Redimat : Journal of Research In Mathematics Education*. 4(3), 271-287
- Sardi, A., Ahmad. A. K., Rauf. F. A. (2022). Peningkatan hasil belajar pkntentang keragaman suku dan agama di negeriku menggunakan model pembelajaran team games tournament (TGT). *Journal of Education Science*, 1(1), 1-8.
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina. (2021). Penerapan tgt (teams games tournament) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas x teknik instalasi tenaga listrik SMK N 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131- 137.
- Simbolon, N. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal*, 1(02), 14-19.
- Sutriati, A., Pranoto, H., Cahyono, H., & Aryani, R. (2023). Penerapan model pembelajaran teams games tournament (tgt) berbasis game edukasi online untuk meningkatkan minat belajar sejarah. *SwarnaDwipa*, 7(2). 44-55
- Sundari, E., Khairuddin, & Jumadil. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap minat belajar peserta didik. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(4), 242-242.
- Van Wyk, M. (2011). The effects of teams games tournament on achievement, retention, and attitude of economics education student. *Journal of Social Sciences*, 26(3), 183-193.
- Wangpipatwong, T., & Papasratom, B. (2007). The influence of constructivist e- learning system on student learning outcomes. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 3(4), 21- 33.