

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA WORD WALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SBDP KELAS V**

<sup>1</sup>Kunti Shouma Tsaniya, <sup>2</sup>Atip Nurharini

<sup>1,2</sup>PGSD FKIP Universitas Negeri Semarang

Alamat e-mail : <sup>1</sup>kuntishouma68580@students.unnes.ac.id

<sup>2</sup>atip.urharini@mail.unnes.ac.id,

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effect of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) assisted by Word Wall media on students' learning interest in Cultural Arts and Crafts (SBDP), specifically in the dance aspect for fifth-grade students at SD Negeri Tlogosari Wetan 01. The background of this research is the low learning interest among students caused by conventional teaching methods that lack active student involvement. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using the Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two classes: class VA as the experimental group and class VB as the control group, each with 22 students. Data collection instruments included questionnaires, observation, documentation, and interviews. Data analysis using the independent samples t-test revealed a significant difference in learning interest between the experimental and control groups, with a significance value of 0.028 (< 0.05). The average posttest score of students' learning interest in the experimental class was higher than that of the control class. The findings conclude that the TGT learning model assisted by Word Wall media significantly enhances students' learning interest in SBDP, particularly in traditional dance learning.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament (TGT), Word Wall, Learning Interest, SBDP, Traditional Dance*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Word Wall terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) aspek seni tari kelas V SD Negeri Tlogosari Wetan 01. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa akibat pembelajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 22 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi angket, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil analisis data menggunakan uji t (Independent Samples T-Test) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol, dengan nilai signifikansi sebesar 0,028 ( $< 0,05$ ). Rata-rata nilai posttest minat belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Simpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran TGT berbantuan media Word Wall berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran SBDP.

**Kata Kunci:** Teams Games Tournament (TGT), Word Wall, Minat Belajar, SBDP, Seni Tari

### A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing tinggi. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi diri, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun karakter (Anggreni & Antara, 2020). Hal ini sejalan dengan amanat

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya (Arisanti, Widiani, & ..., 2020). Oleh karena itu, pendidikan perlu dirancang

secara kreatif dan kontekstual agar mampu menarik minat belajar peserta didik (Asrialdi, Zulfan, & Kesuma, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pengembangan kreativitas dan ekspresi diri siswa di sekolah dasar adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) (Bachtiar, 2021). Mata pelajaran ini mencakup empat aspek utama, yakni seni rupa, seni musik, seni tari, dan prakarya (Dhani, 2020). Melalui pembelajaran SBDP, siswa diajak untuk mengasah kepekaan estetika, kemampuan motorik, serta rasa percaya diri melalui aktivitas seni (Elok, 2024). Terutama pada aspek seni tari, pembelajaran memberikan ruang bagi siswa untuk memahami, melestarikan, dan menampilkan kekayaan budaya lokal secara kreatif dan menyenangkan (Habibullah, 2022).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran SBDP, khususnya seni tari, masih belum mampu menarik perhatian sebagian besar siswa (Fajria, Cahyadi, & Soewardjo, 2024). Pembelajaran cenderung bersifat konvensional, di mana guru menggunakan metode ceramah dan

penugasan tanpa melibatkan siswa secara aktif (Hanas, 2020). Akibatnya, siswa kurang antusias, pasif, dan tidak menunjukkan minat belajar yang tinggi. Padahal, minat belajar merupakan aspek penting yang sangat memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa (Hasanah, 2021). Minat yang rendah akan berdampak pada lemahnya pemahaman siswa terhadap materi serta berkurangnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Ike, 2025).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) (Intan, 2023). Model ini menggabungkan unsur kerja sama dan kompetisi melalui permainan dan turnamen akademik antar kelompok siswa (Karim, 2018). Dengan TGT, siswa didorong untuk aktif dalam kelompok, termotivasi untuk belajar, serta lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena disajikan dalam suasana yang interaktif dan menantang (Khusna, Revita, & Yaqin, 2023). Selain itu, model TGT selaras dengan pembelajaran abad ke-21

yang menuntut kolaborasi, komunikasi, dan keterlibatan aktif peserta didik (Lestari, 2023).

Di samping model pembelajaran, media yang digunakan juga berpengaruh besar terhadap daya tarik pembelajaran. Salah satu media yang dapat menunjang efektivitas pembelajaran TGT adalah Word Wall (Lestari, 2019). Media ini berisi kumpulan kata kunci atau konsep penting yang ditampilkan secara visual di papan atau dinding kelas. Word Wall mampu memperkuat retensi siswa terhadap materi yang dipelajari dan membantu mereka memahami konsep secara konkret (Lita, 2024). Integrasi model TGT dan media Word Wall diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga minat siswa terhadap pembelajaran SBDP dapat meningkat secara signifikan (Maladerita, Ardipal, Desyandri, & Zikri, 2019).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Word Wall terhadap minat belajar siswa pada

mata pelajaran SBDP. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V SD Negeri Tlogosari Wetan 01, khususnya pada aspek seni tari dengan materi Tari Tradisional Warak Dugder, sebagai upaya memberikan solusi terhadap rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen (eksperimen semu). Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang tidak dipilih secara acak (non-random). Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Word Wall, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis PowerPoint. Tujuan utama dari desain ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model TGT berbantuan media Word Wall terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).

#### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Tlogosari Wetan 01, Kota Semarang, dengan subjek penelitian siswa kelas VA dan VB. Kelas VA ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dimulai pada bulan Februari hingga April 2025, yang mencakup proses perencanaan, pelaksanaan, pengambilan data, dan analisis hasil.

#### Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Tlogosari Wetan 01 yang berjumlah 44 siswa, terdiri dari dua kelas paralel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, karena seluruh populasi dijadikan sebagai sampel. Kelas VA (22 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB (22 siswa) sebagai kelompok kontrol.

#### Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel:

- Variabel independen (bebas): Model pembelajaran TGT berbantuan media Word Wall.

- Variabel dependen (terikat): Minat belajar siswa dalam pembelajaran seni tari.

#### Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik berikut:

- Wawancara, untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran dan karakteristik siswa.
- Observasi, dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol.
- Angket, digunakan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.
- Dokumentasi, berupa silabus, RPP, foto kegiatan, dan daftar nama siswa.

Instrumen utama yang digunakan adalah angket minat belajar yang disusun berdasarkan indikator perkembangan minat siswa dan disajikan dalam bentuk skala Likert dengan empat pilihan jawaban.

#### Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap instrumen angket minat belajar. Hasil uji reliabilitas

menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,896, yang berarti bahwa instrumen tersebut tergolong sangat reliabel. Uji validitas dilakukan terhadap setiap item angket dan telah memenuhi syarat validitas.

#### Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

- Analisis deskriptif, digunakan untuk mendeskripsikan skor rata-rata minat belajar siswa pada masing-masing kelompok.
- Analisis inferensial, digunakan untuk menguji hipotesis. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, homogenitas menggunakan Levene's Test, dan uji perbedaan rata-rata menggunakan t-test (Independent Samples T-Test) untuk mengetahui signifikansi pengaruh model TGT berbantuan Word Wall terhadap minat belajar siswa.

#### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tlogosari Wetan 01 Kota Semarang pada siswa kelas V semester genap tahun ajaran

2024/2025. Kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol, masing-masing terdiri dari 22 siswa. Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) aspek seni tari dengan materi Tari Tradisional Warak Dugder.

#### Deskripsi Data

Data penelitian diperoleh dari hasil angket minat belajar siswa yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Pada kelompok eksperimen, siswa mengikuti pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Word Wall, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model konvensional berbasis PowerPoint.

#### Hasil Posttest Minat Belajar

- Rata-rata nilai minat belajar siswa kelas eksperimen: 85,27
- Rata-rata nilai minat belajar siswa kelas kontrol: 83,41

Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa yang diajar dengan model TGT berbantuan Word Wall lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional.

#### Uji Prasyarat

#### Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Nilai signifikansi pada kedua kelas lebih dari 0,05, yang berarti data berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas

Berdasarkan uji Levene's Test, nilai signifikansi sebesar 0,895 ( $> 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang homogen.

#### Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji Independent Samples T-Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (two-tailed) sebesar 0,028 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media Word Wall berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran SBDP aspek seni tari.

#### Interpretasi Hasil

Hasil penelitian ini memperkuat temuan dari penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kerja sama dan permainan (kooperatif TGT) serta dukungan media visual (Word Wall) dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. Suasana kompetitif yang menyenangkan serta penggunaan media yang menarik membuat siswa lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Word Wall memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) kelas V SD Negeri Tlogosari Wetan 01, khususnya pada aspek seni tari dengan materi Tari Tradisional Warak Dugder.

2. Hasil posttest menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan media Word Wall lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.
3. Uji statistik menggunakan Independent Samples T-Test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,028, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, hipotesis bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan Word Wall terhadap minat belajar siswa dapat diterima.
4. Secara keseluruhan, model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, sedangkan media Word Wall membantu siswa memahami materi secara visual dan kontekstual. Kedua pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan rasa percaya diri

siswa selama proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggreni, N. P. Y., & Antara, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Keterampilan Menulis Bahasa Inggris melalui Cooperative Learning pada Mahasiswa Program Studi Diploma III Manajemen .... *Jurnal Manajemen Pelayanan* .... Retrieved from [http://mapindo.ejurnal.info/index.php/manajemen\\_pelayanan\\_hotel/article/view/69](http://mapindo.ejurnal.info/index.php/manajemen_pelayanan_hotel/article/view/69)
- Arisanti, D. A. K., Widiana, I. W., & ... (2020). Tri Hita Karana Dalam Team Games Tournament Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan* .... Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPMu/article/view/25176>
- Asrialdi, A., Zulfan, Z., & Kesuma, T. B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Dart Board Terhadap Hasil Belajar Sejarah SMAN 1 Gandapura .... *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* .... Retrieved from <https://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/24776>
- Bachtiar, A. (2021). ... *MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MODEL DISCOVERY LEARNING TERHADAP CAPAIAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SENI TARI DI KELAS X* .... [eprints.unm.ac.id](https://eprints.unm.ac.id). Retrieved from <https://eprints.unm.ac.id/22479/>

- Dhani, S. R. (2020). *Model TGT Berbasis Kartu Soal Dalam Pembelajaran Tari Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama*. digilib.unimed.ac.id. Retrieved from <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/45037/>
- ELOK, E. P. (2024). PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORASI PESERTA DIDIK PADA .... FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU ....
- Fajria, L., Cahyadi, O., & Soewardjo, B. K. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Tari Melalui Metode Team Games Tournament Kelas X Busana 2 SMK Negeri 27 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Tari*. Retrieved from <http://103.8.12.212:33180/unj/index.php/jpt/article/view/38225>
- Habibullah, I. F. (2022). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SENI TARI MENGGUNAKAN METODE TEAM-GAMES-TOURNAMENT (TGT) SISWA KELAS XI IPA SMA NEGERI 1 .... *JURNAL ILMIAH MAHASISWA* .... e-jurnal.stkiprosaliametro.ac.id. Retrieved from <https://e-jurnal.stkiprosaliametro.ac.id/index.php/JIM/article/view/209>
- HANAS, H. (2020). ... *PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI PADA KELAS VII* .... eprints.unm.ac.id. Retrieved from <https://eprints.unm.ac.id/23320/>
- Hasanah, U. (2021). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA SISWA PADA TEMA DAERAH* .... repository.uin-suska.ac.id. Retrieved from <http://repository.uin-suska.ac.id/52985/>
- IKE, D. (2025). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK* .... repository.radenintan.ac.id. Retrieved from <https://repository.radenintan.ac.id/36951/>
- INTAN, M. S. (2023). *PEMBELAJARAN TARI BEDANA MENGGUNAKAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DI SANGGAR GALUH PARWATI*. FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU ....
- Karim, I. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Gamtahan Docard Terhadap Minat Belajar Matematika (Penelitian terhadap* .... repositori.unimma.ac.id. Retrieved from <http://repositori.unimma.ac.id/3002/>
- Khusna, L., Revita, R. F., & Yaqin, M. A. (2023). ... (Team Game Tournament) Model for Learning Arabic Maharoh Kalam Class IX

DTBS Darussalamah Braja  
Dewa| Penerapan Model TGT  
(Team Game Tournament) ....  
*An-Nahdloh: Journal of Arabic*  
.... Retrieved from  
<https://journal.nabest.id/index.php/JAT/article/view/68>

LESTARI, S. R. I. (2023).  
*PENERAPAN MODEL*  
*PEMBELAJARAN TEAM*  
*GAMES TOURNAMENT (TGT)*  
*DENGAN MEDIA FLASH CARD*  
*UNTUK MENINGKATKAN*  
*KETERAMPILAN ....*  
[repository.uin-suska.ac.id](https://repository.uin-suska.ac.id).  
Retrieved from  
<https://repository.uin-suska.ac.id/68681/>

Lestari, W. (2019). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AKL ....  
[core.ac.uk](https://core.ac.uk). Retrieved from  
<https://core.ac.uk/download/pdf/28206907.pdf>

Lita, J. O. P. (2024). Pengembangan Media “WOZO”(Worm Zone) Sebagai Media Belajar IPAS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Cendekiawan*. Retrieved from  
<https://cendekiawan.unmuhbabel.ac.id/index.php/CENDEKIAWAN/article/view/456>

Maladerita, W., Ardipal, A., Desyandri, D., & Zikri, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Seni Tematik dengan Strategi Lesson Study di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Retrieved from  
<https://www.neliti.com/publication/s/450280/pengembangan-bahan-ajar-seni-tematik-dengan-strategi-lesson-study-di-sekolah->