

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NAHDLATUL ULAMA PALEMBANG

¹Viska Indarsih, ²Nur Ramadhan, ³Yusinta Tia Rusdiana

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang

Email: viskaindarsih@gmail.com

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang

Email: ramadhannur546@gmail.com

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang

Email: rusdianatia@yahoo.com

Abstract *This research was conducted to examine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on Grade XI students' learning interest in History at SMA Nahdlatul Ulama Palembang during the 2025/2026 academic year. The study addressed three research questions: (1) how the Team Games Tournament (TGT) learning model was implemented, (2) what challenges were encountered during its implementation, and (3) how the Team Games Tournament (TGT) learning model affected students' learning interest. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method. The population consisted of 181 Grade XI students, while the sample included 69 students, comprising 37 students from Class XI.3 as the experimental class and 32 students from Class XI.5 as the control class. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data were analyzed using normality, homogeneity, and hypothesis tests. The findings showed that: (1) the TGT learning model on the topic of the Pacific War and the fall of the Dutch East Indies to Japan was implemented through three stages: introduction, core activities, and closing. Students completed a pre-test, studied in heterogeneous groups, participated in academic games and tournaments using the Quizizz application, and completed a post-test. (2) The challenges encountered included forming heterogeneous groups, unequal student participation, limited instructional time, and internet connectivity issues, which were addressed through teacher guidance, group monitoring, effective time management, and classroom management. (3) The TGT learning model had a significant positive effect on students' learning interest, as indicated by the higher post-test mean score of the experimental class (89.22) compared with the control class (78.20), leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_1 . Integrating the TGT learning model with the Quizizz application in History learning, particularly on the topic of the Pacific War, represents an approach that has rarely been explored in similar studies. The findings provide empirical evidence that digitally integrated cooperative learning effectively enhances students' learning interest. Furthermore, the results offer an innovative instructional alternative for teachers, support schools in implementing student-centered learning, and serve as a reference for future research on cooperative learning models in History education.*

Keywords : *Influence, Team Games Tournament, Learning Interest.*

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dapat dimaknai sebagai sebuah proses yang dijalankan secara sengaja dan terstruktur guna menciptakan suasana belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif menggali dan mengembangkan diri mereka sendiri. Pendidikan pada hakikatnya adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, sengaja, dan

penuh tanggung jawab oleh orang dewasa kepada anak. Melalui kegiatan tersebut terjadi interaksi antara keduanya agar anak dapat mencapai kedewasaan yang dicitakan, serta berlangsung secara berkesinambungan (Hidayat & Abdillah, 2019: 24).

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik mengalami kegiatan belajar secara optimal. Pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan seperti tujuan, materi, metode, media, serta evaluasi yang bekerja bersama untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan (Sanjaya, 2008: 1). Pembelajaran sejarah adalah kegiatan belajar mengajar yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami peristiwa masa lampau, mengaitkannya dengan situasi masa kini, dan mengambil hikmah untuk kehidupan di masa depan (Sardiman, 2012:45).

Minat belajar merupakan rasa tertarik, perhatian, serta keinginan yang kuat dari seseorang untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu (Slameto, 2010:57). Menurut Mesra, Kuntarto, dan Chan (2021:179–180), minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang berperan penting adalah penggunaan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran menjadi aspek penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan karena masih didominasi metode ceramah.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh DeVries dan Slavin, yang menekankan kegiatan belajar melalui pembentukan kelompok-kelompok siswa. Menurut Slavin (2005:163), *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas permainan akademik di mana siswa bermain dalam tim heterogen untuk memperoleh skor bagi kelompoknya, dan skor tersebut menentukan penghargaan bagi tim. Sementara itu, Ridwan A. Sani (2014:134) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT mengarahkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok guna memahami materi dan mengerjakan latihan sebelum mengikuti kompetisi atau turnamen dengan kelompok lain. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen, siswa terdorong untuk memiliki minat belajar yang lebih tinggi, bekerja sama, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan hasil sintesis penelitian terdahulu, diketahui bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, hasil belajar, serta minat belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk Sejarah. Namun demikian, berdasarkan sintesis

penelitian terdahulu masih ditemukan beberapa keterbatasan. Penelitian Sutriati dkk. (2023), misalnya, menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan penerapan TGT berbasis game edukasi online untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian tersebut berhasil menunjukkan adanya peningkatan minat belajar, tetapi hasilnya hanya berfokus pada perbaikan pembelajaran di satu kelas tanpa melibatkan kelas pembanding sehingga belum dapat memberikan bukti empiris mengenai pengaruh model TGT dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji efektivitas TGT secara umum atau berfokus pada peningkatan hasil belajar, sedangkan penelitian yang secara khusus menguji pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan platform *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di tingkat SMA masih sangat terbatas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 8 September 2025 di SMA Nahdlatul Ulama Palembang, peneliti menemukan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah masih tergolong rendah. Hasil observasi dan penyebaran angket menunjukkan sekitar 40% siswa berada pada kategori minat belajar rendah. Rendahnya minat belajar tersebut terlihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, rendahnya rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari, serta minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah, Ibu Hesti, S.Pd., juga menunjukkan bahwa siswa masih kurang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan menunjukkan antusiasme selama pembelajaran berlangsung.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media pembelajaran digital *Quizizz*. *Quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru dan siswa membuat serta mengikuti kuis interaktif secara daring sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kompetitif, dan menyenangkan (Nasution dkk., 2025:1). Integrasi TGT dengan *Quizizz* diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, menumbuhkan suasana belajar yang kompetitif secara sehat, serta meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang”.

Metode Penelitian

Dalam penelitian, yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang*, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian Eksperimen Semu (*quasi eksperimental design*). *Quasi Eksperimental Design* atau disebut

juga eksperimen semu yang mengkaji hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat pada sampel yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun data yang digunakan merupakan data primer yang diperoleh langsung dari jawaban responden melalui kuesioner yang telah disusun dan dibagikan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian *Penelitian Kuantitatif*. *Penelitian kuantitatif* merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan secara sistematis dan berstruktur, di mana data yang diperoleh dalam bentuk angka digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis (Sukardi 2013:15).

Teknik pengumpulan data dilakukan empat tahapan yaitu meliputi observasi, wawancara, *kuesioner* (angket), dan dokumentasi. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua Siswa Kelas XI semester genap SMA Nahdlatul Ulama Palembang yang berjumlah 118. Dalam pengambilan sampel penulis menggunakan *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel non-acak yang dilakukan berdasarkan pertimbangan atau kriteria khusus yang telah ditetapkan penulis. *Teknik purposive sampling* digunakan karena peneliti memilih sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga kelas XI.3 dan XI.5 dianggap paling mewakili dan relevan untuk dijadikan sampel penelitian.

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakannya sebagai alat pengumpulan data. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap butir pernyataan mampu mengukur variabel yang diteliti (Sugiyono, 2019:267), sedangkan uji reliabilitas bertujuan mengetahui konsistensi instrumen dalam memberikan hasil pengukuran (Mardapi, 2012:15). Sebelum pengujian tersebut dilakukan, instrumen dikembangkan dengan menyusun kisi-kisi berdasarkan indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa, kemudian dikembangkan menjadi butir-butir pernyataan menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS) skor 4, Setuju (S) skor 3, Tidak Setuju (TS) skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1.

Pembahasan

Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA Nahdlatul Ulama Palembang dilaksanakan pada tanggal 28 April 2026. Proses pembelajaran pada kelas XI.3 sebagai kelas eksperimen dilaksanakan pukul 12.20–13.20 WIB dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan pembelajaran pada kelas XI.5 sebagai kelas kontrol dilaksanakan pukul 15.40–16.20 WIB menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dan tanya jawab. Materi yang diajarkan

pada kedua kelas adalah *Perang Pasifik dan Jatuhnya Hindia Belanda ke Tangan Jepang*. Sebelum pembelajaran dimulai, seluruh peserta didik diberikan pre-test untuk mengetahui minat belajar awal, kemudian setelah proses pembelajaran selesai diberikan post-test menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa.

Pada kelas eksperimen, guru terlebih dahulu menyampaikan materi sebagai dasar pemahaman peserta didik, kemudian menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) melalui pembentukan lima kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakteristik peserta didik. Selanjutnya peserta didik mengikuti tahap *team study* (belajar kelompok), yaitu mendiskusikan materi yang telah dipelajari bersama anggota kelompok. Tahap berikutnya adalah games menggunakan aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis digital yang menerapkan konsep gamification, sehingga peserta didik dapat mengerjakan kuis melalui telepon genggam menggunakan kode permainan yang diberikan guru. Aplikasi ini secara otomatis menampilkan skor dan peringkat (*leaderboard*), sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Setelah itu dilaksanakan tahap *tournament*, yaitu kompetisi akademik antarpeserta didik yang memiliki kemampuan relatif sama. Skor individu kemudian diakumulasi menjadi skor kelompok. Hasil turnamen menunjukkan bahwa Kelompok 1 memperoleh 210 poin, Kelompok 2 memperoleh 250 poin, Kelompok 3 memperoleh 190 poin, Kelompok 4 memperoleh 220 poin, dan Kelompok 5 memperoleh 200 poin. Berdasarkan hasil tersebut, Kelompok 2 ditetapkan sebagai kelompok terbaik dan memperoleh penghargaan (*team recognition*) berupa *Tip Ex Correction Tape* sebagai bentuk apresiasi atas keberhasilan kelompok.

Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen. Nilai rata-rata pre-test sebesar 52,68 dengan 97,30% peserta didik berada pada kategori Setuju dan 2,70% pada kategori Sangat Setuju. Setelah penerapan model TGT berbantuan *Quizizz*, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 71,38 dengan seluruh peserta didik (100%) berada pada kategori Sangat Setuju. Sementara itu, pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tidak menunjukkan peningkatan minat belajar sebesar kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa.

Kendala-kendala yang di Hadapi Siswa Dalam Proses Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen. Kendala pertama adalah kesulitan dalam pembentukan kelompok

heterogen. Pada awal penerapan TGT, sebagian peserta didik masih cenderung memilih teman dekatnya sehingga guru memerlukan waktu lebih untuk menyusun kelompok yang seimbang berdasarkan kemampuan akademik. Kondisi ini berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran karena proses diskusi belum langsung berjalan optimal. Untuk mengatasinya, guru perlu menetapkan pembagian kelompok sejak awal berdasarkan hasil belajar atau karakteristik siswa serta menjelaskan tujuan pembentukan kelompok heterogen agar siswa memahami pentingnya kerja sama.

Kendala kedua adalah kurangnya partisipasi aktif seluruh anggota kelompok. Selama diskusi, masih terdapat peserta didik yang bergantung pada satu atau dua anggota yang lebih menguasai materi sehingga tanggung jawab belajar belum terbagi secara merata. Kondisi ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran kooperatif karena tidak semua siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Strategi yang dapat diterapkan guru adalah memberikan pembagian tugas yang jelas kepada setiap anggota kelompok, melakukan pendampingan selama diskusi, serta memberikan penilaian terhadap kontribusi individu maupun kelompok.

Kendala ketiga adalah keterbatasan waktu pembelajaran. Tahapan TGT yang meliputi penyampaian materi, diskusi kelompok, permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan membutuhkan pengelolaan waktu yang baik, sedangkan alokasi waktu mata pelajaran Sejarah hanya 2×45 menit. Akibatnya, beberapa kegiatan berpotensi berlangsung kurang maksimal apabila tidak direncanakan dengan baik. Oleh karena itu, guru perlu menyusun alokasi waktu secara rinci untuk setiap tahap pembelajaran dan mempersiapkan seluruh media sebelum pembelajaran dimulai.

Kendala keempat adalah gangguan teknis jaringan internet saat penggunaan aplikasi *Quizizz*. Beberapa peserta didik mengalami kendala sinyal sehingga proses masuk ke permainan, pemuatan soal, maupun pengiriman jawaban menjadi lebih lambat. Kondisi ini dapat mengganggu kelancaran turnamen dan mengurangi kesempatan siswa untuk berkompetisi secara optimal. Sebagai upaya mitigasi, guru dapat memastikan kesiapan jaringan sebelum pembelajaran, menyediakan alternatif jaringan internet, atau menyiapkan soal cadangan apabila terjadi kendala teknis.

Kendala terakhir adalah meningkatnya tingkat keramaian kelas akibat tingginya antusiasme peserta didik selama turnamen. Meskipun menunjukkan keterlibatan yang tinggi, suasana yang terlalu ramai dapat mengurangi konsentrasi dan mengganggu jalannya pembelajaran. Untuk mengatasinya, guru perlu menetapkan aturan permainan sejak awal, mengingatkan siswa agar tetap menjaga ketertiban, serta mengendalikan jalannya turnamen tanpa mengurangi semangat kompetisi yang positif.

Meskipun terdapat beberapa kendala, hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator keterlibatan siswa merupakan aspek yang paling dominan dengan jumlah 33 siswa. Selanjutnya, indikator ketertarikan memperoleh 31 siswa, sedangkan indikator perasaan senang dan perhatian masing-masing memperoleh 27 siswa.

Dominannya indikator keterlibatan siswa sejalan dengan teori minat belajar yang menyatakan bahwa minat tidak hanya ditunjukkan melalui rasa senang, tetapi juga melalui keikutsertaan aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, menurut teori pembelajaran kooperatif Slavin, model *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen yang menuntut setiap anggota memberikan kontribusi bagi keberhasilan kelompok. Integrasi *Quizizz* semakin meningkatkan partisipasi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan memberikan umpan balik secara langsung.

Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang

Setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, peserta didik pada kelas eksperimen diberikan post-test berupa angket yang terdiri atas 20 butir pernyataan untuk mengukur tingkat minat belajar setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil analisis data menggunakan IBM SPSS Statistics 26, diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 65,84. Setelah peserta didik memperoleh perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 89,22. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar peserta didik sebesar 23,38 poin, yang mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen. Temuan penelitian ini mendukung teori cooperative learning yang dikemukakan oleh Slavin (2005:11-16), bahwa pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling membantu, bertukar pengetahuan, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Dari perspektif teori motivasi belajar, peningkatan minat belajar menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang mampu memenuhi kebutuhan akan kompetensi, interaksi sosial, dan penghargaan.

Sementara itu, pada kelas kontrol, setelah kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah selesai dilaksanakan, peserta didik diberikan post-test berupa angket yang terdiri atas 20 butir pernyataan untuk mengukur minat belajar. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan IBM SPSS Statistics 26, diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 64,96, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 78,20. Dengan demikian, terjadi peningkatan minat belajar sebesar 13,24 poin pada kelas kontrol. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode ceramah tetap memberikan pengaruh terhadap minat belajar peserta didik, meskipun peningkatannya tidak sebesar kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa keunggulan model TGT tidak hanya terletak

pada penyampaian materi, tetapi juga pada proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antar peserta didik.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji normalitas terhadap data penelitian dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* melalui bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 26. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak sebagai syarat dalam menentukan teknik analisis yang akan digunakan.

Tabel 1.2 Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar Siswa	PreTestEks	0.101	37	0.200	0.945	37	0.067
	PosTestEks	0.101	37	0.200	0.983	37	0.818
	PreTestKon	0.207	32	0.001	0.867	32	0.001
	PosTestKon	0.116	32	0.200	0.916	32	0.017

Berdasarkan hasil pengujian, diketahui bahwa pada kelas eksperimen nilai signifikansi pre-test sebesar 0,067 dan nilai signifikansi post-test sebesar 0,818. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka data pada kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi pre-test sebesar 0,001 dan post-test sebesar 0,017. Oleh karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka data pada kelas kontrol dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Selanjutnya, peneliti melakukan uji homogenitas menggunakan *Test of Homogeneity of Variances* melalui bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 26. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen. Pengujian ini penting dilakukan sebagai salah satu dasar dalam menentukan teknik analisis statistik yang tepat untuk menguji hipotesis penelitian.

Tabel 1.3 Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.995	1	67	.322

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi (*Based on Mean*) sebesar 0,322. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan, yaitu 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen atau berasal dari kelompok yang memiliki keragaman data yang relatif sama.

Setelah diketahui bahwa data penelitian tidak seluruhnya berdistribusi normal, tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan *Mann-*

Whitney U Test dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 26. *Uji Mann–Whitney U* merupakan uji statistik nonparametrik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara dua kelompok yang saling independen ketika data tidak memenuhi asumsi normalitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah.

Tabel 1.4 Uji Mann–Whitney U

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	Posttest kontrol	32	18.58	594.50
	Posttest Eksperimen	37	49.20	1820.50
	Total	69		

Test Statistics^a

	Nilai
Mann-Whitney U	66.500
Wilcoxon W	594.500
Z	-6.334
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai *Mann–Whitney U* sebesar 66,500, nilai $Z = -6,334$ dengan jumlah sampel sebanyak 69 siswa, sehingga diperoleh nilai effect size ($r = Z/\sqrt{N}$) sebesar 0,76. Nilai tersebut termasuk kategori efek besar (*large effect*) dan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang .

Hasil pengujian tersebut juga diperkuat oleh nilai mean rank yang menunjukkan adanya perbedaan minat belajar antara kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh nilai mean rank sebesar 49,20, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh nilai 18,58. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terbukti memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di SMA Nahdlatul Ulama Palembang. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan peningkatan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran.

Peningkatan minat belajar terjadi karena model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) melibatkan peserta didik secara aktif melalui diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Kegiatan tersebut mendorong siswa untuk bekerja sama, bertukar pendapat, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Penggunaan *Quizizz* sebagai media turnamen membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan melalui penyajian soal yang menarik, umpan balik langsung, dan perolehan skor yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Kondisi ini menjadikan siswa lebih fokus, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga minat belajar meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2016:203) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa dan mengandung unsur permainan yang menarik..

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sutriati dkk. (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran melalui adanya unsur permainan dan kompetisi yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Kesimpulan

Proses penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA Nahdlatul Ulama Palembang. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata angket kelas eksperimen dari 52,68 menjadi 71,38, yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* masih menghadapi beberapa kendala, seperti pembentukan kelompok heterogen, partisipasi anggota kelompok yang belum merata, keterbatasan waktu, gangguan jaringan internet, dan keramaian kelas saat turnamen. Meskipun

demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan pembelajaran yang baik oleh guru. Indikator minat belajar yang paling dominan adalah keterlibatan siswa, sehingga model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* tetap efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI SMA Nahdlatul Ulama Palembang. Hal ini dibuktikan dengan hasil *uji Mann–Whitney U* yang memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Sutriati dkk. (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *Quizizz* dapat menjadi alternatif bagi guru Sejarah dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan model ini pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, atau variabel lain agar diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LP3I).
- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–184.
- Nasution, H. N., Hidayat, T., Nasution, S. W. R., Siregar, L. H., Mutiara, & Siregar, D. A. (2025). *Buku Ajar Pembuatan Media Pembelajaran Digital: Dari Quizizz Hingga Smart Apps*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Saintifik Untuk Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. (2016). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, RE (2005). *Pembelajaran Kooperatif: Teori, Penelitian, dan Praktik*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kebijakan Publik*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.

Sutriati, A., dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Game Edukasi Online Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah. Swarna Dharma: *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(1) , 44–55.

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s)

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

