Jurnal Tadris IPA Indonesia **Vol. 05 No. 02, 2025, 199-219**

Tersedia secara online di

Jurnal Tadris IPA Indonesia

Beranda jurnal : http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii

Artikel

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP pada Materi Tata Surya

Dimas Pratama Ade Sugara[1*], Muhammad Luqman Hakim Abbas[2]

[1,2] UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Tulungagung

*Corresponding Address: dimasugara14902@gmail.com

Info Artikel

Riwayat artikel:
Received: 18 Januari 2025
Accepted: 10 Juni 2025
Published: 30 Juli 2025

Kata kunci:

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*,
Media *Crossword Puzzle*,
Minat Belajar,
Hasil Belajar,
Tata Surya.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA Fisika, khususnya pada materi Tata Surya. Kondisi tersebut terlihat dari perilaku siswa yang cenderung pasif, seperti mengantuk, melamun, mengobrol, dan kurang memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya minat dan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru serta keterbatasan media pembelajaran, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Tata Surya, sehingga diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap (1) minat belajar, (2) hasil belajar siswa, dan (3) minat dan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi-experimental* dan desain *posttest only*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII berjumlah 103 siswa, dengan sampel 20 siswa kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan 28 siswa kelas VII C sebagai kelas kontrol. Teknik sampling pada penelitian ini adalah *purposive* sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan 3 uji yaitu uji instrumen (uji validitas dan uji reliabilitas), uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas), dan uji hipotesis (uji independent sample t-test dan uji MANOVA). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test, yang menunjukkan nilai Sig. *(2-tailed)* 0,001<0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. (2) Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test, yang menunjukkan nilai Sig. *(2-tailed)* 0,000<0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. (3) Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat dan hasil belajar siswa dibuktikan melalui hasil uji MANOVA, yang menunjukkan nilai Sig. 0,000<0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima.

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of student interest in learning physics, particularly in the subject of the solar system. This condition can be seen from the passive behavior of students, such as sleeping, daydreaming, chatting, and not paying attention to the teacher's explanations during the learning process, which has an impact on low student learning outcomes in the cognitive domain and failure to achieve the minimum passing grade (KKM). This low interest and learning outcomes are influenced by the use of conventional teacher-centered learning models and limited learning media, making it difficult for students to understand the Solar System material. Therefore, it is necessary to apply more innovative learning models and media to increase student interest and learning outcomes.The purpose of this study was to determine whether there was an effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Crossword Puzzle media on (1) learning interest, (2) student learning outcomes, and (3) student interest and learning outcomes in Solar System material class VII MTsN 10 Blitar. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental type and posttest only design. The study population included all VII grade students totaling 103 students, with a sample of 20 VII D students as the experimental class and 28 VII C students as the control class. The sampling technique in this study was purposive sampling. The data collection technique used a learning interest questionnaire, learning outcomes test, and documentation. The data analysis technique used 3 tests, namely instrument test (validity test and reliability test), prerequisite test (normality test and homogeneity test), and hypothesis test (independent sample t-test and MANOVA test). The results of this study indicate that (1) There is an effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Crossword Puzzle media on student learning interest as evidenced by the results of the independent sample t-test, which shows the Sig. (2-tailed) 0.001 <0.05. Thus, H_0 *is rejected and* H_a *is accepted. (2) There is an effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Crossword Puzzle media on student learning outcomes as evidenced by the results of the independent sample t-test, which shows the Sig. (2-tailed) 0.000 <0.05. Thus,* H_0 *is rejected and* H_a *is accepted. (3) There is an effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Crossword Puzzle media on student interest and learning outcomes as evidenced by the results of the MANOVA test, which shows the Sig. 0,000<0,05. Thus,* H_0 *is rejected and* H_a *is accepted.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk membentuk dan mengembangkan potensi manusia. Hal ini sesuai dengan amanat Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Dengan demikian, pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk individu yang tidak hanya unggul dalam aspek pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan dan sikap yang mendukung kemajuan bangsa.

Untuk dapat mengembangkan potensi siswa secara optimal, diperlukan adanya dorongan dari dalam diri untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Alonso et al., 2023). Salah satu faktor penting yang dapat menumbuhkan dorongan tersebut adalah minat belajar. Minat belajar merupakan rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap aktivitas pembelajaran tanpa ada paksaan dari pihak lain, yang mendorong untuk lebih aktif dalam memahami dan menguasai materi

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

pelajaran (Slameto, 2015). Dengan demikian, guru berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui model dan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Sebagaimana dinyatakan oleh Piska Ayu Andira (2022) bahwa tinggi rendahnya minat belajar berbanding lurus terhadap hasil belajar. Semakin tinggi minat belajar siswa, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperolehnya (Andira et al., 2022). Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh seseorang melalui aktivitas pembelajaran yang menyebabkan perubahan dalam tingkah laku (Astuti & Kristin, 2017). Siswa akan lebih aktif dan memiliki minat belajar yang tinggi jika guru menerapkan model dan media yang mampu membangkitkan semangat mereka dalam memahami materi. Dengan demikian, hasil belajar siswa dapat meningkat apabila proses pembelajaran dilakukan secara efektif menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Minat belajar dan hasil belajar siswa merupakan dua variabel yang saling berkaitan dan menjadi faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran sains. Penelitian internasional dalam bidang pendidikan sains menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa berdampak langsung pada rendahnya keterlibatan kognitif, perhatian, serta ketekunan dalam memahami konsep-konsep ilmiah yang kompleks (Hidi & Renninger, 2019). Hal ini menjadi semakin krusial pada materi IPA Fisika yang bersifat abstrak, seperti Tata Surya, yang menuntut kemampuan visualisasi spasial, pemahaman konsep dinamis, serta penguasaan istilah ilmiah (Küçüközer & Bostan, 2020).

Beberapa studi internasional melaporkan bahwa siswa pada jenjang pendidikan menengah pertama sering mengalami miskonsepsi pada materi Tata Surya, khususnya terkait gerak planet, revolusi dan rotasi, serta hubungan antara posisi benda langit dan fenomena alam (Trundle & Bell, 2021). Rendahnya pemahaman konseptual ini tidak terlepas dari rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang kontekstual dan minim aktivitas interaktif (Chang et al., 2020). Ketika minat belajar siswa rendah, proses internalisasi konsep menjadi tidak optimal sehingga hasil belajar pada ranah kognitif pun cenderung rendah (Schiefele et al., 2022).

Model pembelajaran merupakan pola atau kerangka pembelajaran yang tersusun secara sistematis dari awal hingga akhir dan diterapkan oleh guru dalam proses pengajaran (Manasikana et al., 2022). Model pembelajaran dapat diartikan sebagai bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, karena setiap model memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan yang berbeda (Isjoni, 2010). Dengan demikian, pemahaman guru terhadap model pembelajaran sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran dapat berjalan secara optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan oleh guru sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat diterima oleh siswa dengan benar dan efektif (Pagarra et al., 2022). Untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan. Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik siswa, kondisi lingkungan, serta faktor sosial setempat agar penggunaannya efektif, tepat sasaran, dan sesuai dengan kemampuan siswa (Pagarra et al., 2022). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan minat belajar mereka.

Berdasarkan fakta di lapangan, masih banyak ditemukan permasalahan khususnya pada proses pembelajaran IPA Fisika pada tingkat Madrasah Tsanawiyah. Melalui observasi awal pra-penelitian di MTsN 10 Blitar, peneliti menemukan bahwa minat belajar siswa rendah ditunjukkan dari banyaknya siswa yang bermain sendiri, mengantuk, melamun, dan berbicara

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

dengan teman ketika guru menyampaikan materi pembelajaran. Rendahnya minat belajar berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, terutama pada ranah kognitif. Hal ini dibuktikan dari rata-rata nilai tes sumatif semester ganjil hanya mencapai 65 dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 76.

Rendahnya minat dan hasil belajar siswa disebabkan oleh masih diterapkannya model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan terbatas pada buku dan papan tulis, sehingga kurang bervariasi dan siswa merasa cepat bosan. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian dengan guru IPA MTsN 10 Blitar diketahui bahwa materi Tata Surya dianggap sulit oleh siswa, karena berisi konsep abstrak dan hafalan istilah-istilah baru yang belum umum diketahui. Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran alternatif yang didukung media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran *Crossword Puzzle*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif berbasis turnamen akademik yang melibatkan kuis serta sistem skor individu, di mana siswa berkompetisi sebagai perwakilan tim melawan anggota tim lain dengan tingkat kinerja akademik setara (Slavin, 2005). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dirancang agar setiap siswa dapat berkompetisi sebagai perwakilan tim melawan anggota tim lain dengan tingkat kinerja akademik yang setara. Permainan ini disusun oleh guru dalam bentuk kuis yang berkaitan dengan materi pelajaran dan dikemas dalam format turnamen. Setiap kelompok akan bersaing untuk meraih skor tertinggi. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan manfaat bagi siswa, terutama bagi mereka yang memiliki prestasi di bawah rata-rata, karena dapat mendorong keterlibatan aktif dalam tim, meningkatkan kerja sama, serta membangkitkan semangat belajar (Akhtar et al., 2018). Selain itu, penghargaan yang diberikan kepada kelompok dengan skor tertinggi berfungsi sebagai bentuk apresiasi dari guru, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Abbas, 2019).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran materi Tata Surya, karena materi ini bersifat konseptual dan sering kali abstrak bagi siswa, seperti memahami pergerakan planet, posisi benda langit, dan fenomena alam. Dengan adanya kegiatan permainan dan turnamen, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pemahaman materi menjadi lebih menarik, aktif, dan tidak membosankan (Hwang et al., 2022). Selain itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat mendorong partisipasi aktif siswa melalui aktivitas berbasis permainan dan kompetisi akademik (Mukminah et al., 2020) Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Putra (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas permainan atau media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami konsep Tata Surya secara lebih menyenangkan (Ningrum et al., 2024).

Perbedaan utama penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media *Crossword Puzzle*. Media pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah media edukatif yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran serta melatih keterampilan menulis, menghafal kosakata, dan memahami konsep secara menyenangkan melalui permainan (Hakiki et al., 2024). Media *Crossword Puzzle* memiliki kelebihan meningkatkan daya ingat, kemampuan analisis, serta kreativitas. Dengan memberikan tantangan yang merangsang pemikiran, media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan rasa percaya diri, kinerja, dan minat belajar siswa (Irmayanti & Amalia, 2022). Dengan demikian, penggunaan media *Crossword Puzzle* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang bersifat interaktif, inovatif, dan menyenangkan. Berdasarkan penjelasan dan permasalahan di atas,

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

maka dilakukan penelitian untuk mengetahui "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap (1) Minat Belajar, (2) Hasil Belajar, dan (3) Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Surya Kelas VII MTsN 10 Blitar".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi-experimental* dengan bentuk *posttest-only design* (Creswell & Guetterman, 2019). Dalam penelitian ini terdapat dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan selanjutnya masing-masing diberikan *posttest*.

Tabel 1 *Posttest-Only Design*

Kelas	Perlakuan	*Posttest*
Kelas Eksperimen	X	O_1
Kelas Kontrol	Y	O_2

Keterangan
X : Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle*
Y : Model pembelajaran dan media pembelajaran konvensional
O_1 : *Posttest* kelas eksperimen
O_2 : *Posttest* kelas kontrol

Variabel dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga, antara lain: variabel bebas, variabel terikat, dan variabel kontrol. Variabel bebas adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* (X). Variabel terikat adalah minat belajar dan hasil belajar. Variabel kontrol adalah materi Tata Surya dan alokasi waktu pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTsN 10 Blitar tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 103 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII D berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C berjumlah 28 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Peneliti memilih teknik ini didasarkan atas pertimbangan uji persamaan rata-rata nilai kondisi awal siswa yang didapatkan dari nilai tes sumatif semester ganjil mata pelajaran IPA pada kelas VII D dan VII C. Uji persamaan rata-rata dilakukan dengan uji statistik inferensial yaitu uji independent sample t-test, setelah data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya, serta dinyatakan memenuhi asumsi data normal dan homogen.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Nilai Tes Sumatif Semester Ganjil

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas_Eksperimen	,123	20	,200*	,963	20	**,601**
Kelas_Kontrol	,114	28	,200*	,957	28	**,292**

Interpretasi:
Uji normalitas *Shapiro-Wilk* nilai tes sumatif semester ganjil pada kelas eksperimen memiliki nilai Sig. 0,601 > 0,05 dan pada kelas kontrol memiliki nilai Sig. 0,292 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai tes sumatif semester ganjil pada kedua sampel terdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Nilai Tes Sumatif Semester Ganjil

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	,000	1	46	**,998**
Based on Median	,000	1	46	,986
Based on Median and with adjusted df	,000	1	41,893	,986
Based on trimmed mean	,000	1	46	,988

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

Interpretasi:
Uji homogenitas nilai tes sumatif semester ganjil pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai Sig. 0,998 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai tes sumatif semester ganjil pada kedua sampel terdistribusi homogen.

Tabel 4 Hasil Uji Independent Sample T-test Nilai Tes Sumatif Semester Ganjil

	t-test for Equality of Means						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper
Equal variances assumed	,260	46	**,796**	,71429	2,74803	-4,81720	6,24577
Equal variances not assumed	,265	43,610	,792	,71429	2,69653	-4,72159	6,15016

Interpretasi:
Uji independent sample t-test nilai tes sumatif semester ganjil pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai Sig. *(2-tailed)* 0,796 > 0,05 dan nilai t_{hitung} 0,260 < t_{tabel} 0,67986. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, tidak ada perbedaan rata-rata nilai tes sumatif semester ganjil mata pelajaran IPA pada kelas VII D dan VII C. Dengan demikian, kemampuan awal kedua kelas sama, sehingga dapat digunakan sebagai sampel penelitian.

Berdasarkan hasil uji persamaan rata-rata yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal minat dan hasil belajar yang seimbang, tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan uji instrumen penelitian. Berikut ini disajikan uji instrumen yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan layak, akurat, dan konsisten dalam mengukur variabel penelitian.

A. Uji Instrumen
   1. Uji Validitas
      a. Validasi Konstruksi

Tabel 4.3 Validasi Konstruksi Instrumen Angket Minat Belajar

No.	**Aspek yang Divalidasi**	**Validator**	
		Dosen Validator	**Guru Mata Pelajaran IPA**
1.	Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas	4	4
2.	Kalimat pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4
3.	Kalimat pernyataan menggunakan bahasa yang baik dan benar	4	4
4.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator minat belajar siswa	3	4
5.	Pernyataan yang diajukan dapat mengungkapkan minat belajar yang dimiliki siswa	4	4
Rata-rata		3,8	4
Rata-rata kedua validator		**3,9**	
Keterangan		$3{,}25 \leq V_a \leq 4{,}00$ (Dapat digunakan tanpa revisi)	

Berdasarkan hasil validasi instrumen angket minat belajar, dosen validator memberikan rata-rata nilai 3,8 dan guru mata pelajaran IPA memberikan rata-rata nilai 4. Dari nilai yang diberikan oleh kedua validator, diperoleh rata-rata akhir sebesar 3,9. Berdasarkan kriteria penilaian tingkat kevalidan validator (V_a) pada rentang nilai $3{,}25 \leq V_a \leq 4{,}00$, instrumen ini memenuhi kategori instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

Tabel 4.4 Validasi Konstruksi Instrumen Tes Hasil Belajar

No.	Aspek yang Divalidasi	Validator	
		Dosen Validator	**Guru Mata Pelajaran IPA**
1.	Kesesuaian soal dengan materi atau indikator	3	4
2.	Petunjuk mengerjakan soal dinyatakan jelas	4	4
3.	Istilah yang digunakan di dalam soal mudah dipahami	4	4
4.	Penggunaan bahasa yang baik dan benar	4	4
5.	Kalimat dalam soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4
	Rata-rata	3,8	4
	Rata-rata kedua vaidator	**3,9**	
	Keterangan	$3{,}25 \leq V_a \leq 4{,}00$ (Instrumen dapat digunakan tanpa revisi)	

Berdasarkan hasil validasi instrumen tes hasil belajar, dosen validator memberikan rata-rata nilai 3,8 dan guru mata pelajaran IPA memberikan rata-rata nilai 4. Dari nilai yang diberikan oleh kedua validator, diperoleh rata-rata akhir sebesar 3,9. Berdasarkan kriteria penilaian tingkat kevalidan validator (V_a) pada rentang nilai $3{,}25 \leq V_a \leq 4{,}00$, instrumen ini memenuhi kategori instrumen dapat digunakan tanpa revisi.

b. Validasi Empiris

Tabel 4.5 Uji Validitas Minat Belajar

No.	Kode Soal	r_{hitung}	r_{tabel} (n = 31) Taraf Signifikansi 5%	Keterangan
1.	SOAL 1	0,541	0,355	**Valid**
2.	SOAL 2	0,442	0,355	**Valid**
3.	SOAL 3	0,546	0,355	**Valid**
4.	SOAL 4	0,692	0,355	**Valid**
5.	SOAL 5	0,423	0,355	**Valid**
6.	SOAL 6	0,615	0,355	**Valid**
7.	SOAL 7	0,426	0,355	**Valid**
8.	SOAL 8	0,702	0,355	**Valid**
9.	SOAL 9	0,488	0,355	**Valid**
10.	SOAL 10	0,543	0,355	**Valid**
11.	SOAL 11	0,415	0,355	**Valid**
12.	SOAL 12	0,450	0,355	**Valid**
13.	SOAL 13	0,534	0,355	**Valid**
14.	SOAL 14	0,592	0,355	**Valid**
15.	SOAL 15	0,639	0,355	**Valid**
16.	SOAL 16	0,491	0,355	**Valid**
17.	SOAL 17	0,613	0,355	**Valid**
18.	SOAL 18	0,681	0,355	**Valid**
19.	SOAL 19	0,668	0,355	**Valid**
20.	SOAL 20	0,625	0,355	**Valid**

Interpretasi:

Uji validitas minat belajar siswa memiliki nilai $r\ hitung > r\ tabel$ untuk setiap butir soal. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen minat belajar siswa memenuhi kriteria valid.

2. Uji Reliabilitas

Tabel 4.7 Uji Reliabilitas Minat dan Hasil Belajar

	Cronbach's Alpha	N of Items
Minat Belajar	**,882**	20
Hasil Belajar	**,833**	10

Interpretasi:

Uji reliabilitas minat belajar siswa memiliki nilai *Cronbach's Alpha* 0,882 > 0,6 untuk 20 butir soal dan uji reliabilitas hasil belajar siswa memiliki nilai *Cronbach's Alpha* 0,833 > 0,6 untuk

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

10 butir soal. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen minat dan hasil belajar siswa memenuhi kriteria reliabel.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar dan tes hasil belajar. Angket minat belajar yang digunakan berupa 20 pernyataan yang terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif yang disusun menggunakan skala *likert* empat tingkat. Skala penilaian yang digunakan adalah: 1 = sangat setuju, 2 = setuju, 3 = tidak setuju, dan 4 = sangat tidak setuju. Angket minat belajar diukur menggunakan indikator minat belajar menurut Slameto, meliputi perasaan senang dalam belajar, ketertarikan terhadap pelajaran, pemusatan perhatian dan keingintahuan yang besar (Slameto, 2015). Angket disebarkan setelah pemberian perlakuan dengan tujuan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa pada akhir pembelajaran. Kemudian, Tes hasil belajar yang digunakan berupa pertanyaan dalam bentuk uraian yang disusun berdasarkan indikator ranah kognitif menurut taksonomi Bloom revisi oleh Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, meliputi C1 mengingat, C2 memahami, C3 menerapkan, dan C4 menganalisis (Anderson & Krathwohl, 2001). Tes dilakukan setelah pemberian perlakuan dengan tujuan untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa pada akhir pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar, tes hasil belajar dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan tiga uji yaitu uji instrumen (uji validitas dan uji reliabilitas), uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas), dan uji hipotesis (uji independent sample t-test dan uji MANOVA).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui 4 tahapan penelitian, antara lain:

1. Tahap Awal

   Pada 11 Desember 2024, peneliti mengajukan Surat Izin Penelitian (SIP) ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pada tanggal 13 Desember 2024, peneliti menyerahkan surat tersebut kepada Waka Kurikulum MTsN 10 Blitar yang kemudian mengarahkan peneliti untuk berkoordinasi terkait pelaksanaan penelitian dengan guru IPA kelas VII.
2. Tahap Perencanaan
   a) Konsultasi dengan guru mata pelajaran IPA

      Konsultasi dengan guru mata pelajaran IPA kelas VII dilakukan secara langsung pada tanggal 13 Desember 2024. Konsultasi ini membahas mengenai pemilihan kelas sampel untuk penelitian, instrumen angket minat belajar, instrumen tes hasil belajar kognitif pada materi Tata Surya, penyusunan modul ajar, penggunaan media *Crossword Puzzle*, serta jadwal pelaksanaan penelitian. Jadwal pelaksanaan penelitian disepakati dimulai pada tanggal 13 Januari 2025.
   b) Validasi Instrumen dan validasi media

      Sebelum dilakukan uji coba instrumen, peneliti melakukan validasi instrumen dan validasi media terlebih dahulu ke dosen validator dan guru mata pelajaran IPA. Pengajuan validasi instrumen dan validasi media kepada dosen validator dan guru pamong dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2024 dan disetujui pada tanggal 19 Desember 2024.
   c) Uji coba instrumen penelitian

      Setelah instrumen divalidasi oleh dosen validator dan guru mata pelajaran IPA, selanjutnya dilakukan uji coba instrumen di kelas VIII A pada 7 Januari 2025 dapat dilihat pada Gambar 1. Pemilihan kelas tersebut berdasarkan arahan guru IPA, karena siswa telah menerima materi Tata Surya.

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

Gambar 1. Uji coba instrumen penelitian

3. Tahap Pelaksanaan
   a) Kelas Eksperimen

      Perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* diberikan dalam empat pertemuan dapat dilihat pada Gambar 2. Pertemuan pertama dilaksanakan pada 15 Januari 2025 (2 JP) dengan sub materi pengantar Tata Surya dan pengelompokan planet. Pertemuan kedua pada 16 Januari 2025 (2 JP) membahas sub materi delapan planet dalam Tata Surya. Pertemuan ketiga pada 22 Januari 2025 (2 JP) membahas sub materi benda langit lainnya. Pada pertemuan keempat pada 23 Januari 2025 (2 JP) dilakukan pengisian angket minat belajar dan tes hasil belajar kognitif setelah perlakuan.

Gambar 2. Kelas Eksperimen

   b) Kelas Kontrol

      Perlakuan menggunakan model dan media pembelajaran konvensional diberikan dalam empat pertemuan dapat dilihat pada Gambar 3. Pertemuan pertama dilaksanakan pada 13 Januari 2025 (2 JP) dengan sub materi pengantar Tata Surya dan pengelompokan planet. Pertemuan kedua pada 15 Januari 2025 (2 JP) membahas sub materi delapan planet dalam Tata Surya. Pertemuan ketiga pada 20 Januari 2025 (2 JP) membahas sub materi benda langit lainnya. Pertemuan keempat pada 22 Januari 2025 (2 JP) dilakukan pengisian angket minat belajar dan tes hasil belajar kognitif setelah perlakuan.

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

Gambar 3. Kelas Kontrol

4. Tahap Akhir

Tahap akhir dalam penelitian yaitu analisis data. Sebelum melakukan analisis data, peneliti terlebih dahulu meminta surat keterangan selesai penelitian ke MTsN 10 Blitar. Setelah itu, peneliti menganalisis data yang telah diperoleh selama penelitian berlangsung. Analisis data dilakukan melalui tiga uji yaitu uji instrumen (uji validitas dan uji reliabilitas), uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas), dan uji hipotesis (uji independent sample t-test dan uji MANOVA) dengan menggunakan bantuan *software SPSS 27.0 for windows*. Data yang digunakan untuk uji independent sample t-test dan uji MANOVA adalah data angket minat belajar dan tes hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5 Data Nilai Angket Minat Belajar

Kelas VII D (Kelas Eksperimen)			**Kelas VII C (Kelas Kontrol)**		
No.	**Nama**	**Nilai**	**No.**	**Nama**	**Nilai**
1.	AFT	85	1.	AAM	88,75
2.	ARS	80	2.	ASS	73,75
3.	ALDS	91,25	3.	BAB	76,25
4.	ANNA	88,75	4.	DAL	60
5.	CPA	72,5	5.	FJS	75
6.	FTW	88,75	6.	FM	77,5
7.	HAZ	73,75	7.	FP	73,75
8.	MAY	81,25	8.	FAS	65
9.	MFK	80	9.	GRK	76,25
10.	MDM	82,5	10.	HF	83,75
11.	MZAL	73,75	11.	IF	57,5
12..	RBAR	85	12..	KNH	61,25
13.	RHF	85	13.	MSAPR	75
14.	RNSS	78,75	14.	MSP	77,5
15.	RAT	71,25	15.	MJSAD	61,25
16.	RZ	73,75	16.	MDKA	75
17.	RF	83,75	17.	MAA	68,75
18.	RH	73,75	18.	MN	65
19.	SYA	78,75	19.	NZP	60
20.	SNA	81,25	20.	NAR	83,75
			21..	OS	88,75
			22.	RAL	63,75
			23.	RF	63,75
			24.	RAV	72,5
			25.	RAR	75
			26.	RNS	77,5
			27.	VAP	73,75
			28.	CNV	83,75
Jumlah		**1608,75**	Jumlah		**2033,75**
Rata-rata		**80,44**	Rata-rata		**72,63**
Minimum		**71,25**	Minimum		**57,5**
Maksimum		**91,25**	Maksimum		**88,75**

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh data nilai angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen, diperoleh data rata-rata sebesar 80,44, nilai minimum sebesar 71,25, nilai maksimum sebesar 91,25. Sedangkan, pada kelas kontrol nilai rata-rata sebesar 72,63, nilai minimum 57,5 dan nilai maksimumnya 88,75. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata angket minat belajar kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu 80,44 > 72,63, hal ini berarti minat belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol setelah diberi perlakuan.

Tabel 4.2 Data Nilai Tes Hasil Belajar

Kelas VII D (Kelas Eksperimen)			**Kelas VII C (Kelas Kontrol)**		
No.	**Nama**	**Nilai**	**No.**	**Nama**	**Nilai**
1.	AFT	92,5	1.	AAM	85
2.	ARS	100	2.	ASS	67,5
3.	ALDS	97,5	3.	BAB	75
4.	ANNA	100	4.	DAL	70
5.	CPA	90	5.	FJS	72,5
6.	FTW	92,5	6.	FM	77,5
7.	HAZ	95	7.	FP	70
8.	MAY	92,5	8.	FAS	70
9.	MFK	95	9.	GRK	75
10.	MDM	97,5	10.	HF	77,5
11.	MZAL	95	11.	IF	75
12..	RBAR	95	12..	KNH	67,5
13.	RHF	95	13.	MSAPR	80
14.	RNSS	85	14.	MSP	82,5
15.	RAT	82,5	15.	MJSAD	77,5
16.	RZ	87,5	16.	MDKA	70
17.	RF	95	17.	MAA	70
18.	RH	90	18.	MN	65
19.	SYA	97,5	19.	NZP	72,5
20.	SNA	92,5	20.	NAR	82,5
			21.	OS	80
			22.	RAL	77,5
			23.	RF	65
			24.	RAV	67,5
			25.	RAR	67,5
			26.	RNS	77,5
			27.	VAP	77,5
			28.	CNV	82,5
Jumlah		**1867,5**	Jumlah		**2077,5**
Rata-rata		**93,38**	Rata-rata		**74,19**
Minimum		**82,5**	Minimum		**65**
Maksimum		**100**	Maksimum		**85**

Berdasarkan Tabel 6 diperoleh data nilai tes hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, diperoleh data rata-rata sebesar 93,38, nilai minimum sebesar 82,5, nilai maksimum sebesar 100. Sedangkan, pada kelas kontrol nilai rata-rata sebesar 74,19, nilai minimum 65 dan nilai maksimumnya 85. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata tes hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu 93,38 > 74,19, hal ini berarti hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol setelah diberi perlakuan.

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

B. Analisis Data

1. Uji Prasyarat
   a. Uji Normalitas

Tabel 4.8 Uji Normalitas Minat dan Hasil Belajar

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	Kelas Eksperimen	,171	20	,130	,947	20	**,320**
	Kelas Kontrol	,157	28	,074	,944	28	**,139**
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen	,188	20	,063	,930	20	**,151**
	Kelas Kontrol	,159	28	,067	,946	28	**,154**

Interpretasi:
Uji normalitas *Shapiro-Wilk* minat belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki nilai Sig. 0,320 > 0,05 dan pada kelas kontrol memiliki nilai Sig. 0,139 > 0,05. Kemudian, Uji normalitas *Shapiro-Wilk* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki nilai Sig. 0,151 > 0,05 dan pada kelas kontrol memiliki nilai Sig. 0,154 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data minat dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal.

   b. Uji Homogenitas

Tabel 4.9 Uji Homogenitas Minat dan Hasil Belajar

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	3,362	1	46	**,073**
	Based on Median	2,251	1	46	,140
	Based on Median and with adjusted df	2,251	1	38,324	,142
	Based on trimmed mean	3,450	1	46	,070
Hasil Belajar	Based on Mean	3,028	1	46	**,089**
	Based on Median	2,682	1	46	,108
	Based on Median and with adjusted df	2,682	1	45,064	,108
	Based on trimmed mean	3,114	1	46	,084

Interpretasi:
Uji homogenitas minat belajar siswa memiliki nilai Sig. 0,073 > 0,05 dan uji homogenitas hasil belajar siswa memiliki nilai Sig. 0,089 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data minat dan hasil belajar siswa terdistribusi homogen.

2. Uji Hipotesis
   a. Uji Independent Sampel t-Test

Tabel 4.10 Uji Independent Sampel t-Test Minat dan Hasil Belajar

		t-test for Equality of Means						
							95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	**3,431**	46	**,001**	6,24286	1,81978	2,57983	9,90589
	Equal variances not assumed	3,660	45,860	,001	6,24286	1,70561	2,80936	9,67636
Hasil Belajar	Equal variances assumed	**12,303**	46	**,000**	7,67143	,62354	6,41631	8,92655
	Equal variances not assumed	12,777	45,367	,000	7,67143	,60041	6,46242	8,88044

Interpretasi hipotesis 1:
Uji independent sample t-test minat belajar memiliki nilai Sig. *(2-tailed)* 0,001 < 0,05 dan nilai t_{hitung} 3,431 > t_{tabel} 0,67986. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

Crossword Puzzle terhadap minat belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,001 < 0,05 dan nilai t_{hitung} 3,431 > t_{tabel} 0,67986, sehingga H_0ditolak dan $H_a$diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga H_0ditolak dan $H_a$diterima.

Peningkatan minat belajar tersebut didukung oleh keterlaksanaan tahapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang selaras dengan indikator minat belajar menurut Slameto, yaitu perasaan senang dalam belajar, ketertarikan terhadap pelajaran, pemusatan perhatian, dan keingintahuan yang besar. Pada tahap persiapan pembelajaran, siswa menunjukkan pemusatan perhatian karena guru membantu memastikan kesiapan siswa menerima materi pembelajaran dengan cara memberikan apersepsi. Pada tahap presentasi kelas, siswa muncul keingintahuan yang besar karena materi disampaikan dengan metode ceramah oleh guru sehingga mereka lebih fokus dalam memahami materi. Tahap kerja tim menumbuhkan ketertarikan terhadap pelajaran karena siswa berdiskusi dan saling membantu menyelesaikan soal, menciptakan interaksi yang menyenangkan. Di tahap turnamen dan penghargaan kelompok, siswa merasa senang karena ingin memberikan yang terbaik secara individu, tidak monoton dan dibantu dengan media *Crossword Puzzle* yang menarik. Dengan demikian, seluruh tahapan dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) mendukung peningkatan minat belajar siswa secara menyeluruh.

Media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,001 < 0,05 dan nilai t_{hitung} 3,431 > t_{tabel} 0,67986, sehingga H_0ditolak dan $H_a$diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga H_0ditolak dan $H_a$diterima.

Peningkatan minat belajar tersebut didukung oleh karakteristik media *Crossword Puzzle* yang menarik dan interaktif, serta selaras dengan indikator minat belajar menurut Slameto, yaitu perasaan senang dalam belajar, ketertarikan terhadap pelajaran, pemusatan perhatian, dan keingintahuan yang besar. Saat mengerjakan *Crossword Puzzle*, siswa merasa senang karena belajar dilakukan seperti bermain, bukan sekadar mendengarkan penjelasan. Rasa tertarik muncul karena tampilan dan bentuk soal yang tidak biasa, membuat siswa ingin mencoba menyelesaikannya. Aktivitas ini juga menuntut pemusatan perhatian, karena siswa harus teliti dan cermat dalam memahami petunjuk serta mencocokkannya dengan jawaban yang benar. Selain itu, keingintahuan siswa meningkat saat mereka belum mengetahui jawaban dan terdorong untuk mencari tahu lebih lanjut dari materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, media *Crossword Puzzle* membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran.

Hal ini selaras dengan penelitian Aini Septianni yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis hipotesis menggunakan uji t, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 3,577 > 2,024. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh meningkatkan minat belajar karena melibatkan permainan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, siswa merasakan perasaan senang dan nyaman, sehingga minat belajar mereka meningkat secara alami (Septianni, 2019).

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

Penelitian Fadia Nur Farikah dan Sri Sukasih yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis hipotesis menggunakan uji one sample t-test, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2.656 > 2.045 dan 6.335 > 2.045) serta nilai signifikannya < 0.05 (0.013 < 0.05 dan 0.000 < 0.05). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh meningkatkan minat belajar karena pendidik menumbuhkan rasa saling menghormati dan bertanggung jawab, belajar menjadi lebih menyenangkan dan menghibur, dan pendidik memberikan penghargaan kepada siswa (Farikah & Sukasih, 2024).

Penelitian Faisol Hakim, Mahfudz Sulaiman, dan Rovia Titin yang menyatakan bahwa media *Crossword Puzzle* berpengaruh meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis hipotesis menggunakan uji paired sample t-test, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 8,767 > 2,045. Media *Crossword Puzzle* berpengaruh meningkatkan minat belajar siswa karena media ini dianggap menarik oleh siswa, sehingga siswa menjadi lebih fokus, aktif dan merasa senang. Selain itu, media ini bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat, kemampuan analisis, serta merangsang kreativitas (Hakim et al., 2024).

Interpretasi hipotesis 2:

Uji independent sample t-test hasil belajar memiliki nilai Sig. *(2-tailed)* 0,000 < 0,05 dan nilai t_{hitung} 12,303 > t_{tabel} 0,67986. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 dan nilai t_{hitung} 12,303 > t_{tabel} 0,67986, sehingga H_0ditolak dan $H_a$diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga H_0ditolak dan $H_a$diterima.

Peningkatan hasil belajar tersebut didukung oleh keterlaksanaan tahapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang selaras dengan indikator hasil belajar pada ranah kognitif C1 hingga C4 karena setiap tahap dalam model ini mendorong siswa untuk aktif dalam memahami dan mengolah informasi. Pada tahap presentasi kelas, siswa memperoleh pengetahuan dasar mengingat (C1) dari penjelasan guru mengenai materi. Saat kerja tim, siswa saling berdiskusi dan menjawab soal bersama, yang melatih kemampuan memahami (C2) materi. Tahap turnamen menuntut siswa untuk menerapkan (C3) pengetahuan secara individu dalam menjawab soal, termasuk soal berbasis pemecahan masalah. Kemudian, saat siswa membandingkan jawaban dan membahas hasil turnamen, mereka terlatih dalam menganalisis (C4) informasi secara kritis. Dengan demikian, setiap tahapan dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) secara bertahap melatih kemampuan berpikir dari tingkat dasar hingga menengah, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 dan nilai t_{hitung} 12,303 > t_{tabel} 0,67986, sehingga H_0ditolak dan $H_a$diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga H_0ditolak dan $H_a$diterima.

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

Peningkatan hasil belajar tersebut didukung oleh karakteristik media *Crossword Puzzle* yang melibatkan proses berpikir yang berjenjang. Saat siswa mengisi teka-teki silang, mereka terlebih dahulu harus mengingat (C1) istilah atau konsep dasar yang telah dipelajari. Selanjutnya, mereka perlu memahami (C2) makna petunjuk soal agar dapat mencocokkannya dengan jawaban yang tepat. Dalam proses itu, siswa juga menerapkan (C3) pengetahuan mereka untuk menyelesaikan soal secara kontekstual, bukan sekadar menghafal. Selain itu, ketika menemui kesulitan atau jawaban yang tampak tidak sesuai, siswa terdorong untuk menganalisis (C4) hubungan antar kata atau konsep dalam kotak *Puzzle* agar jawaban logis dan tepat. Dengan demikian, media *Crossword Puzzle* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga efektif dalam melatih kemampuan berpikir dari level dasar hingga menengah.

Hal ini selaras dengan penelitian Dea Marlina, Mukhlis, dan I Wayan Merta yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis hipotesis menggunakan uji Anakova, diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ pada taraf signifikansi (α) 0,05 yaitu 10,946 > 3,172. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa karena TGT mempengaruhi faktor internal dan eksternal melalui kegiatan belajar kelompok dengan tutor teman sebaya, diskusi, dan pemberian rewards, sehingga hasil belajar meningkat (Marlina et al., 2024).

Penelitian Diana Zohra, Yuliana Yenita Mete, Yosephina Payu Wao yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis hipotesis menggunakan uji paired sample t-tes, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (0,05) yaitu 14,680 > 1,699. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa karena pada saat pembelajaran berlangsung siswa menjadi lebih konsentrasi dalam memahami materi. Sehingga menimbulkan rasa keingintahuan siswa yang tinggi terhadap materi pelajaran (Zohra et al., 2024).

Penelitian Izza Nuril Ilma, Sutrisno dan, Lia Puji Lestari yang menyatakan bahwa media *Crossword Puzzle* berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t, diperoleh nilai signifikansi *(2-tailed)* 0,000 > 0,05. Media *Crossword Puzzle* berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa karena media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik, sehingga mereka tidak merasa materi yang dipelajari sulit untuk dipahami. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar aspek kognitif (Ilma et al., 2024).

Penelitian Adela Chairani Syahputri, Wildansyah Lubis, Naeklan Simbolon, Fahrur Rozi, dan Masta Marselina Sembiring yang menyatakan bahwa media *Crossword Puzzle* berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 8,98497 > 2,042. Media *Crossword Puzzle* berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa karena media ini mampu melibatkan semua siswa untuk aktif berfikir dalam pembelajaran pada waktu mengisi teka-teki silang (*Crossword Puzzle*), mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, merangsang siswa untuk tidak bosan dan tetap fokus pada pembelajaran sehingga hasil belajar lebih bermakna dan mudah diingat (Syahputri et al., 2024).

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

b. Uji MANOVA

1) Uji Homogenitas Matriks Varian/Kovarian

Tabel 4.11 Uji Homogenitas Matriks Varian/Kovarian

Box's M	4,902
F	1,554
df1	3
df2	127371,356
Sig.	**,198**

Interpretasi:
Uji homogenitas matriks varian/covarian memiliki nilai Sig. 0,198 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel dependen memiliki matriks varian/covarian yang **homogen**.

2) Uji MANOVA

Tabel 4.12 Uji MANOVA

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
Intercept	Pillai's Trace	,998	11039,228[b]	2,000	45,000	,000	,998
	Wilks' Lambda	,002	11039,228[b]	2,000	45,000	,000	,998
	Hotelling's Trace	490,632	11039,228[b]	2,000	45,000	,000	,998
	Roy's Largest Root	490,632	11039,228[b]	2,000	45,000	,000	,998
Kelas	Pillai's Trace	,944	381,668[b]	2,000	45,000	,000	,944
	Wilks' Lambda	,056	381,668[b]	2,000	45,000	**,000**	,944
	Hotelling's Trace	16,963	381,668[b]	2,000	45,000	,000	,944
	Roy's Largest Root	16,963	381,668[b]	2,000	45,000	,000	,944

Interpretasi hipotesis 3:
Uji MANOVA memiliki nilai Sig. *Wilks' Lambda* 0,000 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang dibuktikan melalui hasil uji MANOVA dengan nilai Sig. *Wilks' Lambda* 0,000 < 0,05, sehingga H_0ditolak dan $H_a$diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga H_0ditolak dan $H_a$diterima.

Peningkatan minat dan hasil belajar tersebut didukung oleh keterlaksanaan tahapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang selaras dengan setiap tahapan dalam model ini yang dirancang untuk membuat siswa aktif, tertarik, dan berpikir. Pada tahap persiapan pembelajaran, siswa menunjukkan pemusatan perhatian karena guru membantu memastikan kesiapan siswa menerima materi pembelajaran dengan cara memberikan apersepsi. Pada tahap presentasi kelas, siswa muncul keingintahuan yang besar karena materi disampaikan dengan cara yang menarik, sekaligus mulai mengingat (C1) informasi dasar. Saat kerja tim, siswa merasa tertarik dan termotivasi karena belajar bersama teman, sambil memahami (C2) materi melalui diskusi. Di tahap turnamen dan penghargaan kelompok, siswa merasa senang karena siswa lebih fokus dan ingin tampil baik secara individu, sehingga mereka menerapkan (C3) pengetahuan dalam menjawab soal sekaligus mendorong siswa untuk menganalisis (C4) kesalahan atau strategi kelompoknya. Kombinasi suasana belajar yang menyenangkan dan aktivitas berpikir bertahap inilah yang menjadikan *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara bersamaan.

Media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, yang dibuktikan melalui hasil uji MANOVA dengan nilai Sig. *Wilks' Lambda* 0,000 < 0,05, sehingga

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

H_0ditolak dan $H_a$diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga H_0ditolak dan $H_a$diterima.

Peningkatan minat dan hasil belajar tersebut didukung oleh karakteristik media *Crossword Puzzle* yang menggabungkan unsur permainan yang menarik dengan latihan berpikir yang mendalam. Siswa merasa senang dan tertarik karena belajar dilakukan dalam bentuk teka-teki yang menyenangkan, bukan sekadar membaca atau mencatat, sehingga minat belajar meningkat. Dalam proses mengerjakan *Puzzle*, siswa juga harus mengingat (C1) istilah, memahami (C2) makna petunjuk, menerapkan (C3) konsep untuk menjawab soal, dan menganalisis (C4) keterkaitan antar jawaban. Selain menumbuhkan pemusatan perhatian dan keingintahuan, aktivitas ini juga memperkuat penguasaan materi secara bertahap. Dengan demikian, *Crossword Puzzle* mampu menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif siswa.

Secara pedagogis, keunggulan kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol disebabkan oleh karakteristik model TGT yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Model TGT mengombinasikan kerja tim, kompetisi akademik, dan penghargaan kelompok, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif sekaligus menantang. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru dan menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif. Penelitian internasional menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa, yang menjadi fondasi utama tumbuhnya minat belajar (Slavin, 2018; Chang et al., 2020).

Hal ini selaras dengan penelitian Irma'atul Nuvianti, Wiwik Sri Utami, Kusnul Khotimah, dan Muhammad Ilyas Marzuqi yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji independent sample t-test, diperoleh nilai signifikansi *(2-tailed)* 0,000 < 0,05 pada variabel minat belajar dan nilai signifikansi *(2-tailed)* 0,000 < 0,05 pada variabel hasil belajar. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena terdapat proses belajar materi yang menyenangkan sehingga membuat rasa ingin tahu siswa lebih meningkat, sehingga dirasa bisa membantu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa (Nuvianti et al., 2023).

Penelitian Titin Sundari, Andik Purwanto dan Eko Risdianto yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 4,14 > 2,011 pada minat belajar siswa dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 3,28 > 2,011 pada hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena siswa lebih cenderung aktif dan lebih terarah, siswa lebih terdorong berpikir dan bekerja sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar pada pelajaran fisika (Sundari et al., 2017).

Penelitian Irmayanti dan Reski Amalia yang berjudul yang menyatakan bahwa media *Crossword Puzzle* berpengaruh meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji anacova, diperoleh nilai signifikansi 0,008 < 0,05 pada minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 pada hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Media *Crossword Puzzle* berpengaruh meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* ini siswa lebih mudah untuk memahami materi sulit, di mana terdapat istilah-istilah asing. Media *Crossword Puzzle* ini mampu memberikan nuansa baru dalam suatu proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran tidak monoton karena disajikan dengan permainan yang bersifat mendidik.

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

Selain itu, pada saat menjawab pertanyaan pada media, siswa melibatkan keterampilan tangan dan kejelian mata untuk menemukan kata sehingga secara bersamaan juga mengasah otak untuk tetap fokus. Media ini juga memunculkan rasa ingin tahu dan melatih kreativitas siswa, sebab jawaban yang sudah ditemukan akan memberikan petunjuk terhadap jawaban yang lain. Di sinilah siswa akan dilatih kreativitasnya untuk menjawab rasa ingin tahu siswa terhadap jawaban yang belum ditemukan. Hal ini membuat siswa dapat menghilangkan rasa bosan karena siswa harus berpikir tentang jawaban sampai menemukan semua jawaban (Irmayanti & Amalia, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan serta pembahasan yang terkait dengan rumusan masalah penelitian ini, dapat disimpulkan hal-hal berikut: Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test, dengan nilai Sig. *(2-tailed)* $0{,}001 < 0{,}5$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test, dengan nilai Sig. *(2-tailed)* $0{,}000 < 0{,}5$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji MANOVA memiliki nilai Sig. *Wilk's Lamda* $0{,}000 < 0{,}5$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala perjuangan, kelelahan, dan ketekunan yang telah dilalui, penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri. Sebagai bukti bahwa setiap rintangan dapat dilewati, keyakinan dapat mengalahkan keraguan, dan langkah dapat terus maju meski jalan terasa berat. Semoga ini menjadi pengingat bahwa setiap usaha dan doa tidak pernah sia-sia. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Muhammad Luqman Hakim Abbas, S.Si., M.Pd. yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan artikel penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ambar Sari, M.Pd. selaku dosen Tadris Fisika UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung dan Ibu Devy Dwi Lestari, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPA di MTsN 10 Blitar yang mana keduanya telah menjadi validator ahli dalam penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, khususnya Bapak dan Ibu dosen Tadris Fisika yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan semoga menjadi amal jariyah dan membawa keberkahan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu Guru MTsN 10 Blitar yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian di madrasah, serta seluruh siswa MTsN 10 Blitar khususnya siswa kelas VII C dan VII D yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada orang tua, rekan sejawat, dan semua pihak yang telah memberikan arti dalam perjalanan hidup ini yang namanya mungkin tak dapat disebut satu per satu dalam penulisan artikel penelitian ini.

REFERENSI

Abbas, M. L. H. (2019). Penerapan Pembelajaran Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, *5*(2), 270–277. https://doi.org/10.29303/jpft.v5i2.1409

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

Akhtar, S., Hassan, M. U., Ahmad, S., & Iqbal, M. Z. (2018). *Effectiveness of crossword puzzles as an active learning strategy in science education. Journal of Education and Educational Development*, 5(1), 77–95. https://doi.org/10.22555/joeed.v5i1.2000

Alonso, R. K., Vélez, A., Martínez-Monteagudo, M. C., & Rico-González, M. (2023). Flipped Learning in Higher Education for the Development of Intrinsic Motivation: A Systematic Review. *Education Sciences*, *13*(12), 20–22. https://doi.org/10.3390/educsci13121226

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives*. Addison Wesley Longman, Inc.

Andira, P. A., Utami, A., Astriana, M., & Walid, A. (2022). Analisis Minat Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, *11*(1), 46–57. https://doi.org/10.22373/pjp.v11i1.13087

Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *1*(3), 155–162. https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471

Chang, C. Y., Sung, H. Y., & Hwang, G. J. (2020). *Effects of cooperative game-based learning on students' motivation and achievement in science courses. Educational Technology & Society*, 23(3), 32–45.

Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2019). Educational Research : Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research. In *Sustainability (Switzerland)* (Six Editio, Vol. 11, Nomor 1). Pearson Education, Inc. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Farikah, F. N., & Sukasih, S. (2024). Pengaruh Model Tgt Berbantuan Dakota Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd Negeri Jatisari. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(3). https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14406

Hakiki, I. P., Istiningsih, S., Erfan, M., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Crossword Puzzle Bergambar Pada Pembelajaran IPA. *Journal of Classroom Action Research*, *6*(3). https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8767

Hakim, F., Sulaiman, M., & Titin, R. (2024). Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran. *PEDIAMATIKA: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, *1*(1), 727–734. https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/pmat/article/view/5080

Hidi, S., & Renninger, K. A. (2019). *The four-phase model of interest development: Implications for educational practice*. *Educational Psychologist, 54*(2), 73–89. https://doi.org/10.1080/00461520.2019.1576390

Hwang, G. J., Chen, P. Y., & Chen, C. H. (2022). *Effects of game-based cooperative learning on students' learning achievement, motivation, and social interaction. Interactive Learning Environments*, 30(3), 1–15. https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1789671

Ilma, I. N., Sutrisno, & Lestari, L. P. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan E-LKPD Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VIII. *The Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, *3*(1), 22–25. https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p19-27

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Republik Indonesia (2003). https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48

Irmayanti, & Amalia, R. (2022). Pengaruh Media Crowssword Puzzle terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains*, *1*(1), 12–18. https://doi.org/10.51574/hybrid.v1i1.539

Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta.

Küçüközer, H., & Bostan, A. (2020). *Students' misconceptions about astronomy concepts: A meta-analysis study. International Journal of Science Education*, 42(6), 978–1000. https://doi.org/10.1080/09500693.2020.1732173

Manasikana, O. A., Af'ida, N., Mayasari, A., & Siswant, M. B. E. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.

Marlina, D., Mukhlis, M., & Merta, I. W. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pujut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 826–830. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2192

Mukminah, Fitriani, E., Mahsup, & Syaharuddin. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar. *JUSTEK : JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI*, *2*(2), 1–5. https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.3533

Ningrum, D. R., Sari, N. E., & Kustiyah, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI dengan Penerapan Experiental Learning pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya. *Journal of Elementary School (JOES)*, *7*(1), 17–27. https://doi.org/10.31539/joes.v7i1.10633

Nuvianti, I., Utami, W. S., Khotimah, K., & Marzuqi, M. I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Pembelajaran Game TEBAK AKU Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 30 Surabaya. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, *3*(3), 228–239. https://doi.org/10.26740/penips.v3i3.56103

Pagarra, H., Syawauddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Schiefele, U., Krapp, A., & Winteler, A. (2022). *Interest as a predictor of academic achievement: A meta-analysis of recent studies. Educational Psychology Review*, 34(3), 1301–1330. https://doi.org/10.1007/s10648-021-09643-9

Septianni, A. (2019). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *PEDIAMATIKA: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, *1*(1), 189–200. https://doi.org/10.24235/pmat

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.

Sundari, T., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2017). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga Fisika Terhadap Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Smpn 10 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisik*, *1*(1), 106–113. https://doi.org/10.33369/ajipf.1.1.%25p

Syahputri, A. C., Lubis, W., Simbolon, N., Rozi, F., & Sembiring, M. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 10019–10030. https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13901

Trundle, K. C., & Bell, R. L. (2021). *Conceptual change in astronomy education: Research-based instructional strategies. International Journal of Science Education*, 43(10), 1601–1625. https://doi.org/10.1080/09500693.2021.1911623

Zohra, D., Mete, Y. Y., & Wao, Y. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Teams Games

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas

Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Ende Selatan. *Journal Of Social Science Research*, *4*(2), 3205–3215. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.9793

Copyright © 2025 Dimas Pratama Ade Sugara, Muhammad Luqman Hakim Abbas