



## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

### Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Citra Dewi Gustika<sup>1</sup>, Andhin Dyas Fitriani<sup>2</sup>, Rika Dwiana<sup>3</sup>, Aminah<sup>4</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2</sup>, SDN 037 Sabang<sup>3,4</sup>

Email: citradewigustika301@gmail.com<sup>1</sup>, andhindyas@upi.edu<sup>2</sup>, rikadwiana62@guru.sd.belajar.id<sup>3</sup>,  
miss.amymey@gmail.com<sup>4</sup>

Submitted Received 08 Oktober. First Received 20 Oktober 2024. Accepted 20 November 2024

First Available Online 07 December 2024. Publication Date 07 December 2024

#### Abstract

The *Teams Games Tournament* (TGT) learning model is a type of cooperative learning model. This research seeks to increase the interest of grade IV students in studying science and science. This research was carried out in two cycles. The research method applied is classroom action research (PTK), the subjects of this study are 28 students from class IV E SDN 037 Sabang Bandung City. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. To collect learning interest data, a learning interest questionnaire and observation sheet were applied. The results of the study show that the use of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model can significantly increase students' interest in learning. From cycle I to cycle II, there was an increase in the average score of students' learning interest based on observation data. All indicators of students' interest in learning, namely feelings of pleasure, interest, attention, and engagement, have increased during this cycle. In cycle II, the initial challenges in understanding the rules of the game that emerged in cycle I can be overcome with more precise instructions and concrete examples. Students' interest in learning increases when the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model fosters a more fun, participatory, competitive, and collaborative learning environment in the classroom. Thus, it can be said that students' interest in learning can be increased with the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model.

**Keywords:** IPAS, Learning Interests, Learning Models, *Teams Game Tournament*.

#### Abstrak

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Penelitian ini berupaya meningkatkan minat peserta didik kelas IV dalam mempelajari IPAS. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Metode penelitian yang diterapkan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini berjumlah 28 peserta didik dari kelas IV E SDN 037 Sabang Kota Bandung. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Untuk mengumpulkan data minat belajar diterapkan angket minat belajar dan lembar observasi. Hasil penelitian menampakkan bahwasanya penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bisa meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Dari siklus I ke siklus II, terjadi peningkatan skor rata-rata minat belajar peserta didik didasarkan atas data observasi. Semua indikator minat belajar peserta didik yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan telah meningkat selama siklus ini dilakukan. Pada siklus II, tantangan awal dalam memahami aturan permainan yang muncul pada siklus I bisa diatasi dengan instruksi yang lebih tepat dan contoh konkret. Minat belajar peserta didik meningkat ketika model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, kompetitif, dan kolaboratif di kelas. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwasanya minat belajar peserta didik bisa ditingkatkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

**Kata Kunci:** IPAS, Minat Belajar, Model Pembelajaran, *Teams Game Tournament*.

#### PENDAHULUAN

Pendidikan termasuk suatu proses yang berkelanjutan sebagai pengalaman yang melibatkan seluruh aspek kehidupan manusia,

yang bisa menuntun pertumbuhan dan perkembangan manusia menjadi pribadi yang lebih baik (Pristiwanti, dkk, 2022). Pendidikan menjadi sebuah proses dalam memanusiakan

manusia. Pendidikan termasuk salah satu aspek penting dalam hidup untuk melanjutkan kehidupan dalam melahirkan generasi penerus yang berkualitas. Pendidikan di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada kemampuan akademik saja, tetapi juga sebagai proses untuk mengembangkan keterampilan sosial dan individual melalui kegiatan belajar (Gustika, dkk, 2023). Mengingat pesatnya perkembangan zaman, untuk mengikuti perubahan lingkungan maka upaya untuk belajar secara berkelanjutan menjadi suatu keharusan bagi manusia (Abiddin dan Sarmini, 2022). Dalam pendidikan tentunya kegiatan belajar menjadi suatu hal yang sangat berkaitan erat. Belajar termasuk upaya individu untuk mengembangkan diri melalui pengalaman secara langsung dalam berinteraksi dengan lingkungan, yang bisa menghasilkan perubahan yang signifikan dalam perilaku (Slameto dalam Anchru, 2019). Dalam kegiatan belajar pasti terdapat aspek-aspek yang bisa memengaruhi, baik itu aspek internal atau aspek eksternal. Di penelitian ini berfokus pada aspek internal. Proses belajar mengajar bisa dipengaruhi oleh berbagai aspek internal, salah satunya ialah minat belajar. Hal ini juga sejalan dengan pendapat dari Herman dan Rochmat (2018) bahwasanya minat sangat berpengaruh pada aktivitas seseorang, khususnya pada aktivitas belajar.

Menurut Suharyat (2009), minat ialah suatu keadaan menyukai dan tertarik pada sesuatu tanpa adanya tekanan. Seseorang harus memiliki minat untuk belajar agar bisa terlibat aktif dalam kegiatan belajar, menurut Billah (2017). Sedangkan pendapat dari Akrim (2021) dan Rahayu, dkk (2021) bahwasanya minat belajar ialah ketertarikan dalam diri manusia untuk terus berkembang diproses pembelajaran dengan sungguh-sungguh yang melibatkan rasa suka, keinginan, dan semangat. Minat peserta didik terhadap materi yang dipelajari bisa berperan signifikan terhadap keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wati (2020) yang mengklaim bahwasanya keberhasilan proses belajar mengajar bergantung pada minat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Minat belajar memiliki beberapa indikator yang bisa dijadikan acuan untuk mengukur minat peserta didik dalam belajar. Konsep Safari (Herdiyanto, 2019) menjadi landasan bagi indikator minat belajar yang terdapat dalam penelitian ini, yakni perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian, dan keterlibatan. Indikator-indikator tersebut saya gunakan dalam penelitian ini karena masing-masing dari indikator tersebut menggambarkan aspek penting yang dapat mempengaruhi tingkat minat peserta didik dalam belajar. Perasaan senang

mencerminkan pengalaman positif peserta didik ketika belajar. Ketertarikan yang merupakan komponen penting dalam mendorong rasa ingin tahu peserta didik. Perhatian yang mengacu pada fokus peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Keterlibatan yang menunjukkan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Seorang guru harus menciptakan suasana menyenangkan diproses pembelajaran di kelas, agar peserta didik terbebas dari beban belajar. Menurut Larasati, dkk (2022), yang menjadi pemicu rendahnya minat belajar peserta didik yakni karena guru masih mengajar dengan cara yang biasa dan monoton, jarang menerapkan alat bantu untuk belajar, dan lebih banyak menyuruh peserta didik untuk mendengar guru menyampaikan materi, mencatat materi, dan mengerjakan tugas dengan cara yang biasa. Agar pembelajaran menjadi menyenangkan, guru bisa menerapkan taktik, model, atau metodologi. Dengan demikian, peserta didik bisa menampakkan minat, kemampuan, dan keterampilannya (Mulyati, 2019). Pembelajaran harus menyenangkan dan melibatkan anak dalam kegiatan praktik agar bisa dipahami sepenuhnya oleh mereka. Maka dari itu, saya mempelajari cara menerapkan model pembelajaran yang menarik dan kreatif, khususnya model pembelajaran

*Teams Games Tournament* (TGT), untuk menarik minat anak dalam mempelajari IPAS. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di kelas IV pada kurikulum merdeka adalah IPAS. IPAS merupakan penggabungan kajian ilmiah atau IPA dan ilmu sosial atau IPS. Alfatonah, dkk (2023) menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah disiplin ilmu yang berfokus untuk memahami alam semesta dan kehidupan manusia. IPAS di sekolah dasar tidak hanya membahas mengenai makhluk hidup dan benda mati, tetapi juga membahas bagaimana manusia saling berinteraksi, yang menyelidiki perilaku dan kehidupan manusia dalam konteks sosial, dengan menganalisis berbagai faktor yang memengaruhinya. Pada penelitian yang dilakukan ini berfokus pada topik kajian ilmu sosial atau IPS. *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk salah satu model pembelajaran yang bermanfaat dan bisa diterapkan sebagai alternatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang bervariasi serta bisa membantu guru dalam memecahkan masalah pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar peserta didik, sebagaimana yang dijelaskan oleh Ratnasari dan Ansori (2020). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang menonjolkan pentingnya interaksi tim ialah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (Marianti dan Ratnawati, 2017).

Sejumlah kegiatan terstruktur termasuk bagian dari pembelajaran kooperatif, khususnya model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh Slavin (1995). Dipilihnya model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dibanding model kooperatif tipe lainnya karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, mendorong partisipasi seluruh peserta didik, serta memperkuat kompetensi sosial dan kognitif peserta didik melalui permainan dan kompetisi yang sehat. Kegiatan pembelajaran ini memiliki beberapa tahap: pembelajaran kelompok, permainan, pertandingan atau turnamen, hadiah kelompok, dan presentasi kelas (Santosa, 2018). Untuk membangun lingkungan belajar yang menantang dan menyenangkan serta membina hubungan yang baik dan kuat di antara peserta didik, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggabungkan aspek kompetisi dan permainan. Karena partisipasi peserta didik tersebar secara merata menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT), pembelajaran bisa difokuskan pada peserta didik itu sendiri daripada hanya pada guru yang secara aktif memberi materi pelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) termasuk metode penelitian yang diterapkan dalam

penelitian ini, dan dijalankan di kelas IV E SDN 037 Sabang di Kota Bandung. Dua puluh delapan peserta didik di kelas IV E menjadi subjek penelitian. PTK termasuk pendekatan unik untuk penelitian pendidikan, menurut Rukminingsih, dkk. (2020). PTK berperan sebagai jembatan antara teori pendidikan dengan praktik pembelajaran yang nyata khususnya dalam upaya mengatasi permasalahan di lingkungan kelas. Didasarkan atas pendapat dari Arikunto (2021) PTK dirancang khusus untuk mengatasi permasalahan konkret yang ditemui guru dalam praktik pembelajaran sehari-hari di kelas. Guna meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), PTK ini berupaya mengembangkan solusi baru untuk tantangan pembelajaran. PTK mengikuti siklus implementasi yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Ada dua siklus di penelitian ini, dengan fase perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang disertakan dalam setiap siklus.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi dan angket. Dengan begitu, instrumen penelitian ini ialah instrument angket tentang minat belajar dan lembar observasi minat belajar. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif kuantitatif terhadap instrument observasi dan data deskriptif kualitatif

terhadap instrument angket yang dilaksanakan untuk mengetahui perubahan minat belajar peserta didik.

Aspek yang diteliti dalam angket minat belajar yaitu pada indikator perasaan senang terdapat aspek: saya menyukai pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), saya tidak senang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), saya selalu hadir dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan saya tidak semangat saat mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Pada indikator ketertarikan peserta didik, aspek yang ditelitinya yaitu: saya tertarik untuk belajar dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), saya selalu mengembangkan rasa ingin tahu, saya mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan antusias, dan saya tidak mengerjakan tugas yang diberikan. Pada indikator perhatian peserta didik, aspek yang ditelitinya yaitu: saya kadang memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi, saya selalu berusaha memahami materi yang dipelajari, saya selalu konsentrasi saat belajar, dan saya melakukan aktivitas lain saat belajar. Lalu pada indikator keterlibatan peserta didik, aspek yang ditelitinya yaitu: saya aktif dalam

kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), saya selalu berdiskusi/berpendapat ketika belajar kelompok, saya memberi respon/menjawab ketika guru bertanya, dan saya tidak berani maju ke depan kelas jika ditugaskan. Teknik penyusunan angket ini menggunakan skala likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu: sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Dalam instrument angket tersebut, responden diminta untuk memilih jawaban yang paling sesuai dengan apa yang mereka alami secara jujur. Validitas angket dilakukan dengan meminta ahli dalam pendidikan untuk mengevaluasi apakah setiap aspek dalam angket relevan dengan aspek minat belajar yang diukur. Sedangkan reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa angket memberikan hasil yang konsisten ketika digunakan berulang kali.

Lembar observasi dalam penelitian ini sebagai sumber data utama yang digunakan untuk menilai minat belajar peserta didik secara langsung selama proses pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT). Melalui lembar observasi ini, observer dapat memantau berbagai aspek minat belajar peserta didik secara objektif berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Aspek yang diteliti pada indikator perasaan senang yaitu: menyukai pembelajaran dengan

model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), senang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), kehadiran dalam mengikuti pembelajaran, dan semangat saat mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Pada indikator ketertarikan peserta didik, aspek yang diteliti yaitu: tertarik untuk belajar dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), mengembangkan rasa ingin tahu, mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan antusias, dan mengerjakan tugas yang diberikan. Pada indikator perhatian peserta didik, aspek yang ditelitinya yaitu: memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi, selalu berusaha memahami materi yang dipelajari, konsentrasi saat belajar, dan tidak melakukan aktivitas lain saat belajar. Lalu pada indikator keterlibatan peserta didik, aspek yang ditelitinya yaitu: aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), berdiskusi/berpendapat ketika belajar kelompok, memberi respon/menjawab ketika guru bertanya, dan berani maju ke depan kelas jika ditugaskan. Setiap indikator diberi penilaian berdasarkan tingkat ketercapaian dengan skala 1 hingga 4. Skor 1: jika hanya

memenuhi satu dari empat aspek yang diamati. Skor 2: jika memenuhi dua dari empat aspek yang diamati. Skor 3: jika memenuhi tiga dari empat aspek yang diamati. Skor 4: jika memenuhi seluruh aspek yang diamati.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh dari dua siklus penelitian menampakkan bahwasanya penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I masih belum berjalan dengan baik. Hal ini mengakibatkan kurangnya kekompakan peserta didik dalam bekerja kelompok karena peserta didik kurang memahami aturan permainan ketika menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT).



**Gambar 1. Hasil Observasi Minat Belajar**

Pembahasan terhadap hasil tersebut bahwa minat belajar peserta didik berada pada kelompok cukup, didasarkan atas hasil observasi siklus I, dengan skor total 11 dari 16.

Skor 3 diperoleh pada indikator perasaan senang karena memenuhi tiga ciri yang telah dikemukakan, yakni menyukai dan mengapresiasi model pembelajaran TGT, serta kehadiran dan partisipasi diproses pembelajaran. Indikator minat peserta didik memperoleh skor 2 yang menampakkan bahwasanya peserta didik berminat untuk belajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan menyelesaikan tugas yang diberi. Kedua ciri indikator minat peserta didik tersebut terpenuhi. Pada indikator perhatian peserta didik, skor yang diperoleh yakni 3, karena memenuhi tiga aspek yang diamati, yakni memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi, konsentrasi saat belajar, dan tidak menjalankan aktivitas lain saat belajar. Pada indikator keterlibatan peserta didik, skor yang diperoleh yakni 3, karena memenuhi tiga aspek yang diamati, yakni aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), memberi respon/menjawab ketika guru bertanya, dan berani maju ke depan kelas jika ditugaskan.

Pada siklus II, terjadi peningkatan minat belajar peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan, yakni mencapai pada kategori tinggi dengan total skor yang diperoleh yakni 15 dari skor maksimal 16. Pada indikator perasaan senang, skor yang diperoleh yakni 4, karena memenuhi seluruh aspek yang

diamati, yakni menyukai pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), senang mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT), kehadiran dalam mengikuti pembelajaran, dan semangat saat mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada indikator ketertarikan peserta didik, skor yang diperoleh yakni 3, karena memenuhi tiga aspek yang diamati, yakni tertarik untuk belajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan antusias, dan mengerjakan tugas yang diberi. Pada indikator perhatian peserta didik, skor yang diperoleh yakni 4, karena memenuhi seluruh aspek yang diamati, yakni memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi, selalu berusaha memahami materi yang dipelajari konsentrasi saat belajar, dan tidak menjalankan aktivitas lain saat belajar. Pada indikator keterlibatan peserta didik, skor yang diperoleh yakni 4, karena memenuhi seluruh aspek yang diamati, yakni aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), berdiskusi/berpendapat ketika belajar kelompok, memberi respon/menjawab ketika guru bertanya, dan berani maju ke depan

kelas jika ditugaskan. Peningkatan minat belajar yang terjadi dari siklus I ke siklus II ini, sejalan dengan Sukasih (2018) bahwa terjadi peningkatan yang signifikan antara hasil observasi minat belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II, sehingga Sukasih dapat menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Hasil observasi tersebut didukung juga oleh hasil angket yang telah diisi oleh seluruh peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Pada indikator perasaan senang, terdapat 23 peserta didik yang sangat setuju menyukai pembelajaran dengan model pembelajaran TGT, 17 peserta didik yang sangat tidak setuju pada aspek tidak senang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT, 18 peserta didik yang sangat setuju pada aspek selalu hadir dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan 15 peserta didik yang sangat tidak setuju pada tidak semangat saat mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada indikator ketertarikan peserta didik, terdapat 19 peserta didik yang sangat setuju pada aspek tertarik untuk belajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), 18 peserta didik yang setuju pada aspek selalu mengembangkan rasa ingin tahu, 18 peserta didik yang setuju mengikuti pembelajaran *Teams Games*

*Tournament* (TGT) dengan antusias, dan 22 peserta didik yang sangat tidak setuju untuk tidak mengerjakan tugas yang diberi. Pada indikator perhatian peserta didik, terdapat 15 peserta didik yang setuju pada aspek kadang memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi, 14 peserta didik yang sangat setuju pada aspek selalu berusaha memahami materi yang dipelajari, 15 peserta didik yang sangat setuju pada aspek selalu konsentrasi saat belajar, dan 12 peserta didik yang sangat tidak setuju pada aspek menjalankan aktivitas lain saat belajar. Pada indikator keterlibatan peserta didik, terdapat 18 peserta didik yang sangat setuju pada aspek aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), 17 peserta didik yang sangat setuju pada aspek selalu berdiskusi/berpendapat ketika belajar kelompok, 14 peserta didik yang setuju pada aspek memberi respon/menjawab ketika guru bertanya, dan 15 peserta didik yang sangat tidak setuju pada aspek tidak berani maju ke depan kelas jika ditugaskan. Didasarkan atas hasil angket tersebut menampakkan bahwasanya secara keseluruhan peserta didik berminat yang tinggi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Adapun kendala yang terjadi di penelitian ini pada siklus I terkait kurangnya pemahaman

peserta dididik akan aturan main dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) bisa diatasi dengan solusi yang dijalankan, yakni memberi arahan secara lebih jelas dan detail, serta memberi contoh bagaimana cara permainan tersebut pada siklus II. Karena mereka sekarang mengetahui dan bisa mengikuti aturan permainan secara efektif, minat peserta didik dalam belajar meningkat pada siklus II. Dengan demikian, penelitian ini menampakkan bahwasanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bisa menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Melalui permainan dan kompetisi, yang pada akhirnya meningkatkan minat mereka dalam belajar. Peserta didik bisa memperkuat kerja sama kelompok kecil mereka, memperkuat rasa kebersamaan mereka, dan mendorong interaksi yang konstruktif di antara mereka sendiri dengan menerapkan konsep *Teams Games Tournament* (TGT) dalam praktik. Pembahasan terhadap hasil penelitian ini dapat didukung didasarkan atas penelitian terdahulu oleh Pratiwi, dkk (2023) yang berjudul "Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta dididik Kelas IV SD", menyimpulkan bahwasanya model *Teams Games Tournament* (TGT) bisa meningkatkan

minat belajar peserta dididik yang dibantu dengan media monopoli pada muatan IPAS Kelas IV SD Negeri Wonorejo 1. Selain itu, penelitian terdahulu lainnya yakni yang berjudul "Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Bleber 1 melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT)" oleh Wulandarai (2016) yang hasilnya yakni Pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpotensi meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPS, terbukti dengan meningkatnya persentase peserta didik yang menyelesaikan dua siklus pembelajaran.

## SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, khususnya pembelajaran IPAS, menurut hasil penelitian. Indikator minat belajar, seperti rasa senang, rasa ingin tahu, perhatian, dan keterlibatan peserta didik diproses pembelajaran, meningkat secara signifikan selama proses pembelajaran dua siklus. Melalui model pembelajaran TGT ini, peserta didik didorong untuk bekerja sama dan bersaing secara sehat di kelas karena lingkungan belajar yang dinamis, kooperatif, dan kompetitif. Meskipun dalam penelitian ini ada tantangan pada siklus awal dalam memahami aturan permainan, tantangan

tersebut bisa diatasi dengan panduan yang lebih rinci dan eksplisit. Hasil penelitian ini bisa memberi implikasi positif bahwasanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bisa menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif guna meningkatkan minat belajar peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abiddin, M. Z., Sarmini. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Menerapkan Model Pembelajaran Partisipatif. *Jurnal: Dialektika Pendidikan IPS*, 1 (1), 12-22.
- Akrim. (2021). Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa. Pustaka Ilmu.
- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397-3405.
- Anchru, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3 (2), 205-215.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Billah, F. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang. (Skripsi). UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Gustika, C.D., dkk. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta didiik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV A Sdn 3 Tugu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (1), 4533-4544.
- Herman, S. D., Rochmat, S. (2018). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Di Kelas XII IPS MAN 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5 (6), 617-624.
- Herdiyanto, R. (2019). Hubungan Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS SD Negeri 2 Badransari Tahun Ajaran 2019/2020. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri (IAIN).
- Larasati, D. A., Sutirna., Aini, I. N. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta didiik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5 (4), 1015-1022.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran. *Alim Journal of Islamic Education*, 1(2).
- Marianti., Ratnawati, S. (2017). Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1 (4). 260-269.
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam

- Meningkatkan Minat Belajar Peserta didiik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750-1763.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rahayu, N., Ruskandi, K., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Minat Belajar Siwa Pada Pembelajaran IPS Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 71–80.
- Ratnasari, N. Y., & Ansori, Y. Z. (2020, November). Pengaruh Model Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SDN Gandu I Tahun Ajaran 2020/2021. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, pp. 229-235).
- Rukminingsih., Adnan, G., Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Erhaka Utama: Yogyakarta.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3).
- Suharyat, Y. (2009). Hubungan Antara Sikap, Minat Dan Perilaku Manusia. *Jurnal region*, 1(3), 1-19.
- Sukasih, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 224-229.
- Wati, N. N. K. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Widyanatya*, 2 (2), 100-108.
- Wulandari, W. A. (2016). Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas V SD N Bleber 1 Melalui Penerapan Model TGT. *Basic Education*, 5(22), 2-135.

