

## PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DI SEKOLAH DASAR NEGERI 16/VI MUARA SIAU

Dona Nurul Syadfia<sup>1</sup>, Heroza Firdaus<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: [donanurulsyadfia2018@gmail.com](mailto:donanurulsyadfia2018@gmail.com)<sup>1</sup>, [herozafirdaus@uinjambi.ac.id](mailto:herozafirdaus@uinjambi.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Kurangnya minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, dalam proses pembelajaran yang berlangsung ada siswa kurang aktif, kurang tertarik, kurang antusias serta kurang berminat dalam pembelajaran, maka perlu diterapkan metode belajar yang lebih tepat dan menyenangkan. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan di sebuah kelas untuk mengetahui hasil tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tahapan yang akan dilalui yaitu, penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. hasil penelitian yang dilakukan di kelas III SDN 16/VI Muara Siau minat belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II baik secara keseluruhan maupun pada setiap indikator mengalami peningkatan dilihat pada pra siklus minat belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 49,5% dengan presentase keberhasilan siswa yaitu 14,29% pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 79,46% dengan presentase keberhasilan siswa yaitu 64,3% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan diperoleh nilai rata-rata 91,51% dengan presentase keberhasilan siswa yaitu sebesar 100%.

**Kata Kunci:** Minat belajar, *Teams Games Tournament* (TGT), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

**Abstract:** *The background of the problem in this study is the lack of student interest in learning Natural and Social Sciences. In the ongoing learning process, there are students who are less active, less interested, less enthusiastic and less interested in learning, so it is necessary to apply a more appropriate and enjoyable learning method. The study aims to describe the increase in student interest in learning through the application of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model which can increase student interest in learning in the subject of Science. This study uses Classroom Action Research (CAR), namely research conducted in a class to determine the results of actions applied to a*

*research subject in the class. In the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type, the stages that will be passed are class presentation, learning in groups, games, competitions and group awards. The results of the study conducted in class III of SDN 16/VI Muara Siau showed that students' interest in learning in the pre-cycle, cycle I and cycle II, both overall and in each indicator, increased. It can be seen from the pre-cycle that students' interest in learning obtained an average value of 49.5% with a percentage of student success of 14.29%. In cycle I, an average value of 79.46% was obtained with a percentage of student success of 64.3%, while in cycle II, an increase was obtained with an average value of 91.51% with a percentage of student success of 100%.  
**Keywords:** Interest In Learning, Teams Games Tournament (TGT), Natural And Social Sciences.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ketinggian kedewasaannya. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa serta mampu membuat manusia (peserta didik) lebih kritis dalam berpikir (A. Rahman et al., 2022).

Pendidikan di Indonesia sudah memiliki tujuan untuk bisa menghasilkan SDM yang cerdas dan juga bisa menghasilkan kepribadian berkarakter, mempunyai akhlak yang baik, kreatif, mempunyai sebuah visi serta misi, bertanggung jawab dan bisa menjadi warga negara yang baik. Untuk bisa menghasilkan sumber manusia yang berkualitas diperlukan adanya proses yang terintegrasi dengan usaha peningkatan kualitas mutu pendidikan. Sehingga, dalam hal ini upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan sangat ditekankan kepada pentingnya peran lembaga pendidikan yaitu sekolah dan guru selaku peranan pokok yang otonom, peranan orang tua siswa serta masyarakat dalam upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan (Nurfatimah et al., 2022).

Selain meningkatkan kemampuan siswa, guru juga harus mampu menjelaskan kurikulum yang sedang diikuti. Evaluasi pengembangan kurikulum adalah untuk menentukan apakah pekerjaan yang dilakukan sesuai dengan pedoman dan apakah hasil pekerjaan tersebut sejalan dengan tujuan yang diinginkan. Pelaksanaan kurikulum oleh satu lembaga pendidikan dapat menggunakan kurikulum yang memenuhi kebutuhan siswa dan harus mempertimbangkan kemampuan siswa untuk mencapai tingkat kemahiran dalam kurikulum di semua lembaga pendidikan. Indonesia saat ini sedang mengembangkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka didefinisikan sebagai kurikulum dengan instruksi intrakurikuler yang luas. Perubahan kurikulum dimaksudkan untuk perbaikan mutu dan kualitas. Pada dasarnya, pendidikan yang baik akan menentukan kehidupan sosial yang makmur dan sejahtera. Hal ini ditunjukkan dengan hadirnya kurikulum “Merdeka Belajar” yang digagas langsung oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI) (Arismunandar, 2024).

Merdeka Belajar adalah program kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) yang dicanangkan oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim. Nadiem membuat kebijakan merdeka belajar bukan tanpa alasan. Pasalnya, penelitian *Programme for International Student Assesment* (PISA) tahun 2019 menunjukkan hasil penilaian pada peserta didik Indonesia hanya menduduki posisi keenam dari bawah; untuk bidang matematika dan literasi, Indonesia menduduki posisi ke-74 dari 79 Negara. Menyikapi hal itu, Nadiem pun membuat gebrakan penilaian dalam kemampuan minimum, meliputi literasi, numerasi, dan survei karakter. Literasi bukan hanya mengukur kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan menganalisis isi bacaan beserta memahami konsep di baliknya (Firdaus et al., 2022).

Kurikulum Merdeka pada saat tertentu juga dapat menjadi salah satu penyebab proses pembelajaran menjadi tidak berjalan efektif, dan tujuan dari proses pembelajaran menjadi sulit untuk dicapai. Kurikulum Merdeka Belajar yang dicanangkan Nadiem Makarim hanya menitik beratkan pada materi inti, sehingga ada beberapa materi yang sengaja dilewatkan yang pada akhirnya mengakibatkan pengetahuan siswa menjadi terbatas dan tidak menyeluruh. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam juga menjadi salah

satu mata pelajaran yang mengalami perubahan dalam penerapan kurikulum Merdeka Belajar. Mengingat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang penting dan harus diajarkan karena IPA merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan manusia dan alam yang selalu dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Namun pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPA berubah menjadi IPAS yang merupakan penggabungan antara IPA dan IPS. Mata Pelajaran IPAS tidak kalah penting untuk dipelajari karena pelajaran IPAS mempelajari alam semesta beserta isinya serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah. Oleh karena itu mata pelajaran IPAS telah diberikan kepada peserta didik sejak sekolah dasar. Harapannya agar siswa mampu memahami berbagai hal disekitarnya yang berkaitan dengan alam, sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan dari apa yang dipelajarinya (Rosiyani et al., 2024).

Mata pelajaran IPAS merupakan integrasi dari mata pelajaran IPA dan IPS yang memiliki tujuan agar siswa mampu memahami lingkungan di sekitar mereka yang meliputi fenomena alam dan fenomena sosial. Mata pelajaran IPAS merupakan ilmu yang di dalamnya belajar tentang makhluk hidup dan benda tak hidup yang ada di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. Selain itu ilmu pengetahuan ini mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang saling berinteraksi dengan lingkungan. Oleh karena itu pengembangan pada pembelajaran IPAS perlu dikembangkan baik dalam kaitannya dengan perencanaan, penggunaan model pembelajaran, alat peraga atau penggunaan media, serta kemampuan penguasaan konsep materi oleh guru (Abidah & Umah, 2023).

Dalam proses belajar mengajar, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Model pembelajaran berpengaruh terhadap mudah atau tidaknya siswa dalam menerima informasi yang tertuang dalam pembelajaran karena hakikat pembelajaran adalah komunikasi dan penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Model pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian akan membawa siswa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa menyerap dengan baik materi yang diajarkan, serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah

model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). TGT adalah pembelajaran kooperatif yang memacu kompetisi antar kelompok. Setiap anggota bertanggung jawab terhadap kelompoknya untuk menjadi kelompok yang terbaik. Komponen-komponen dalam TGT (*Teams Games Tournament*) adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan tim (Hairuddin, 2021).

Indonesia saat ini dalam hal pendidikan sedang dihadapi oleh rendahnya minat belajar siswa. Seperti siswa kurang memperhatikan pembelajaran dan kurang semangat saat diminta menjawab pertanyaan guru maupun diminta bertanya. Salah satu penyebab dari permasalahan tersebut yakni metode pembelajaran yang masih monoton dan kurang sesuai dengan materi, sehingga membuat siswa menjadi pasif. Oleh karena itu dibutuhkan dorongan dari guru agar meningkatkan minat belajar pada siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan metode yang efektif dan sesuai dengan materi pembelajaran dikelas.

Muhibbin syah (2013) menjelaskan bahwa minat belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Minat belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal diantaranya aspek fisiologis dan psikologis, salah satu aspek psikologis diantaranya adalah kecerdasan. faktor eksternal terdiri dari faktor sosial dan faktor nonsosial, faktor non sosial salah satu diantaranya adalah fasilitas belajar”

Sejalan dengan pendapat para ahli yaitu Karjana (2017, p. 142) menyatakan minat belajar yaitu kecenderungan hati untuk belajar agar mendapatkan informasi melalui usaha akan memperoleh kecakapan, pengetahuan dan pengalaman atau pengajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Nugroho (2019, p. 183) menyatakan dengan minat belajar, siswa menjadi bertambah kegiatan belajar karena siswa menjadi lebih aktif asalkan bahan pembelajaran dapat menarik minat siswa. Sedangkan menurut Trygu (2021, p. 33) menyatakan minat belajar siswa sangat berpengaruh dan hal yang penting dalam proses belajar, karena siswa belajar berdasarkan kesukaan terhadap pelajaran.

Rasulullah SAW dalam sebuah hadist yang diriwayatkan Al-Bukhari menyatakan pendidik merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap manusia terutama umat muslim.

كُونُوا رَبَّانِيِّينَ خُلَمَاءَ فُقَهَاءَ عُلَمَاءَ وَيُقَالُ الرَّبَّانِيُّ الَّذِي يُرَبِّي النَّاسَ بِصِغَارِ الْعِلْمِ قَبْلَ كِبَارِهِ

*Artinya :*

*Rasulullah SAW bersabda, "Jadilah pendidik yang penyantun, ahli fikih, dan ulama. Disebut pendidik apabila seseorang mendidik manusia dengan memberikan ilmu sedikit-sedikit yang lama-lama menjadi banyak". (H.R. Al-Bukhari).*

Berdasarkan pada observasi yang dilakukan oleh peneliti disekolah Dasar Negeri 16/VI Muara Siau. Hasil observasi disekolah peneliti menemukan berbagai informasi permasalahan yang dihadapi guru dan siswa disekolah pada saat proses pembelajaran. Seperti kurangnya minat belajar dari siswa sehingga menyebabkan hasil belajar siswa yang menurun, ketertarikan dalam belajar dan kurangnya keahlian guru dalam memilih metode pembelajaran serta memanfaatkan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar guna untuk menumbuhkan minat dan ketertarikan serta keberhasilan siswa pada saat proses pembelajaran. Peneliti juga melakukan observasi pada salah satu kelas yang ingin diteliti yaitu pada kelas III karena pada kelas tersebut berdasarkan pemberitahuan guru kepada kepala sekolah bahwa banyak siswa yang kurang berhasil mencapai tujuan dalam pembelajarannya terutama pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan Sosial.

**Tabel 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPAS SDN 16/VI Muara Siau.**

No.	Uraian	Jumlah	Persentase
1.	Siswa Tuntas	2 Siswa	14,29%
2.	Siswa Tidak Tuntas	12 Siswa	85,71%

Kemudian pada hasil wawancara dengan salah satu guru yang mengajar pada kelas III yaitu Ibu Aryanti selaku wali kelas III menjelaskan bahwa:

“Di kelas saya terdapat beberapa permasalahan yang sering terjadi seperti siswa yang kurang fokus saat pembelajaran, siswa ribut, dan siswa yang asik bermain sendiri dari pada mendengarkan materi yang di ajarkan. Dalam kondisi tersebut solusinya yaitu saya menegur siswa yang ribut, memberi bimbingan bagi siswa yang tidak fokus. Pada saat proses belajar, saya lebih banyak menggunakan metode ceramah dan diskusi di kelas”.

Dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti menemukan bahwa SDN 16/VI Muara Siau masih baru dalam penerapan kurikulum Merdeka. Meski telah menggunakan kurikulum terbaru masih ada guru yang kebingungan dalam penerapannya terutama untuk meningkatkan minat belajar siswa, Oleh sebab itu meningkatkan minat belajar menjadi tujuan utama dari peneliti. Peneliti juga merasa penelitian ini penting dilakukan untuk mendapatkan solusi terkait rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di SDN 16/VI Muara Siau. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan salah satu model pembelajaran, yakni Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial sebagai alternatif serta solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dikelas.

## **METODE PENELITIAN**

### **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

#### **Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan jenis model pembelajaran yang mudah untuk diterapkan, seluruh siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, dan berperan sebagai tutor sebaya serta terdapat permainan (Irwanto & Setyaningsih, 2020).

Model pembelajaran TGT juga merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk di gunakan guru dalam sebuah pembelajaran.yakni model pembelajaran berkelompok dengan memadukan turnamen dan kuis-kuis akademik didalamnya sehingga siswa akan berlomba mewakili kelompoknya untuk memenangkan

turnament tersebut, dan diharapkan mereka dengan sendirinya dapat aktif dan percaya diri dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran (Zulfikar & Budiana, 2019).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang akan sangat berguna bagi proses pengajaran jangka panjang, meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu dan sikap positif terhadap sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan dan digunakan oleh guru serta menjadi model yang menyenangkan bagi siswa juga model pelajaran yang cocok digunakan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial agar siswa lebih berminat untuk lebih memahami materi pembelajaran di kelas.

## **Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Ada beberapa langkah penerapan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan yaitu; (1). Membentuk kelompok yang heterogen beranggotakan 3-5 peserta didik. (2). Guru menyiapkan pelajaran, dan menetapkan anggota tim kelompok belajar untuk mengerjakan lembar kegiatan. (3). Para peserta didik memainkan game turnamen dalam kemampuan yang homogen. (4). Memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu. (5). Peserta didik mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik (Zulfa Setiawan<sup>1</sup>, Hari Anna Lastya<sup>2</sup>, 2021).

Sintak model pembelajaran kooperatif learning TGT menurut Shoimin (2014:204) adalah sebagai berikut:

### 1. Clas Presentation

Penyajian kelas yaitu Guru menyampaikan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, pokok materi, pengajaran langsung melalui penjelasan singkat diskusi atau dengan ceramah yang dipimpin guru secara langsung.

## 2. Teams

Yaitu pembagian kelompok-kelompok dengan anggota 4 sampai 6 siswa dengan kriteria berdasarkan nilai akademik, ras, etnitas dan jenis kelamin.

## 3. Games

Terdiri dari pertanyaan-pertanyaan relevan yang sudah dirancang untuk menguji pengetahuan dari hasil presentasi kelas. Permainan ini siswa memilih kartu bernomor dan siswa mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomoritu. Bagi siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor.

## 4. Tournament

Ini dilakukan dengan guru membagi siswa ke dalam meja turnamen. Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang heterogen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelomppokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya dikelompokkan pada meja II dan seterusnya.

## 5. Team recording

Guru mengumumkan kelompok pemenang, di mana masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah di tentukan.

### **Manfaat Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)**

Model Teams Games Tournament (TGT) merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan sepenuhnya kepada siswa dalam mencapai kompetensi melalui kerjasama kelompok, sehingga terjadi interaksi multi arah dalam pembelajaran. Manfaat dari metode ini antara lain mengembangkan hasil belajar akademik penerimaan terhadap keanekaragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Pemilihan Model Teams Games Tournament (TGT), dikarenakan model pembelajaran ini dapat Membantu Siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang lebih baik, dengan adanya semangat kompetensi antara kelompok siswa (Piliati et al., 2022).

Metode TGT sangat memberi manfaat bagi siswa dan guru. Siswa menjadi termotivasi dalam belajar dan semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat

memberikan keleluasaan bagi siswa dalam kegiatan belajar. Guru tidak lagi berperan penuh dalam kegiatan belajar di kelas, sehingga memungkinkan siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas (Daniel Krisna Santoso & Ryan Dwi Puspita, 2024).

## **Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

### a. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*), ini mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Menurut Zahra (2023) Kelebihan dari Model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah sebagai berikut:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
6. Motivasi belajar lebih tinggi.
7. Hasil belajar lebih baik.
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

Sedangkan (Azka Hanifa & Adi Budiman, 2023) menyatakan kelebihan yang dimiliki tipe TGT (*Team games Tournament*) adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswadengan guru

- 7) Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

b. Kelemahan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Azka Hanifa & Adi Budiman, (2023) menyatakan kelemahan yang dimiliki tipe TGT (*Team games Tournament*) adalah sebagai berikut:

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Terdapat dua Kelemahan Model TGT (*Teams Games Tournament*), yaitu: (1). Bagi Guru, Sulitnya pengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh. Sedangkan Bagi Siswa, Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain (Zahra et al., 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa menggunakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial BAB 4 Topik A dan B kelas III. Setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang disampaikan. Proses belajar mengajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini merupakan Proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran tipe

TGT (*Teams Games Tournament*) yang membuat siswa merasa senang dengan adanya permainan serta pertandingan antar kelompok, apalagi model pembelajaran ini diterapkan di sekolah dasar, karena siswa sekolah dasar senang terhadap permainan dan anak sekolah dasar masih dalam tahap senang bermain. Oleh karena itu model pembelajaran ini sangat cocok digunakan di sekolah dasar (Adiputra & Heryadi, 2021).

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) tahapan yang akan dilalui yaitu, penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Dalam pembentukan kelompok, dilakukan dengan cara mengelompokkan peserta didik yang berkemampuan sama dan setiap kelompok dikumpulkan ke dalam satu kelompok baru, anggota kelompok baru kemudian menempati meja tournament dan memulai permainan akademik, setiap kelompok menghitung masing-masing jumlah skor mereka kemudian dijumlahkan dengan anggota-anggotanya yang lain, nilai yang paling besar itulah pemenang dalam pertandingan dan akan diberikan penghargaan (reward) (Adiputra & Heryadi, 2021).

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas III SDN 16/VI Muara Siau I minat belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II baik secara keseluruhan maupun pada setiap indikator mengalami peningkatan dapat dilihat pada pra siklus minat belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 62,5% dengan presentase keberhasilan siswa yaitu 14,29% dan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 79% dengan presentase keberhasilan siswa yaitu 64,3% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan diperoleh nilai rata-rata 90,62% dengan presentase keberhasilan siswa yaitu sebesar 100%.

Berdasarkan pembahasan diatas, maka penelitian ini dinyatakan berhasil karena telah mencapai standar keberhasilan penelitian dan telah mengalami peningkatan pada tiap indikator minat belajar siswa diantaranya:

1. Keinginan
2. Perasaan Senang
3. Perhatian
4. Perasaan Tertarik

Dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* TGT Siswa lebih terlibat dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Siswa tidak sekedar menghadiri kelas, mendengarkan ceramah dari guru, tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi, permainan, dan pemecahan masalah. Intruksikan siswa tentang cara berkolaborasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Siswa belajar untuk saling membantu, bertukar informasi, dan menyelesaikan tugas bersama. Pembelajaran dengan metode permainan dapat menimbulkan perasaan senang bagi peserta didik karena berbagai aktivitas yang ada dalam permainan. Perasaan senang yang timbul merupakan wujud dari minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPAS. Sejalan dengan Uliyah & Isnawati menjelaskan jika permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien untuk menghibur peserta didik, dan memberikan ruang kepada peserta didik untuk bereksplorasi serta belajar secara menyenangkan. Penelitian ini menerapkan pembelajaran berbantuan media permainan langsung dipapan tulis supaya peserta didik senang sehingga menimbulkan minat belajar (Teranikha et al., 2024).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data pada pra siklus kondisi minat belajar siswa masih rendah yaitu dengan 2 siswa tuntas presentase 14,29% dengan kategori “Minat Belajar Rendah” dengan nilai rata-rata 49,5% yang termasuk ke dalam kategori “Minat Belajar Rendah”, pada akhir siklus I dengan 9 siswa tuntas presentase 64,3% dengan kategori “Minat Belajar Sedang” dengan nilai rata-rata 79,46% yang termasuk ke dalam kategori “Minat Belajar Tinggi”, kemudian pada akhir siklus II diperoleh dengan semua siswa tuntas presentase 100% dengan kategori “Minat Belajar Sangat Tinggi” dengan nilai rata-rata 91,51% yang termasuk ke dalam kategori “Minat Belajar Sangat Tinggi” atau Meningkatkan.
2. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dapat meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran

ilmu pengetahuan alam dan sosial Bab 4 Berkenalan Dengan Energi Topik A Energi di Sekitar kita dan Topik B Sumber Energi di Sekitar Kita kelas III di Sekolah Dasar Negeri 16/VI Muara Siau I, hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan minat belajar siswa di setiap siklus yang dilaksanakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, H. N. L., & Umah, R. Y. H. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Make a Match terhadap Kemampuan Penyelesaian Masalah Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4(1), 251–263.
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104.
- Agustin, N. A., Kanom, & Darmawan, R. N. (2020). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Arifin, S. (2018). Pengaruh Minat Dan Kreativitas Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Sma. *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 59.
- Arismunandar, S. U. (2024). *Dampak Kurikulum Merdeka Terhadap Kreativitas Siswa di MIS DDI Baru Sitti Umrawati* ; Arismunandar. 6(3), 415–420.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22.
- Azka Hanifa, M., & Adi Budiman, I. (2023). Efektivitas Model *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 117–120.
- Dalimunthe, H. A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar matematika pada anak usia dini (6-10 tahun) Komunitas Kampung Aur. *Jurnal Social Library*, 1(2), 49–53.
- Daniel Krisna Santoso, & Ryan Dwi Puspita. (2024). Penggunaan Pembelajaran Kooperatif dengan Metode *TeamsGamesTournaments* dalam Pembelajaran

- Matematika Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Elyon Surabaya. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 5(3), 651–657.
- Firdaus, H., Laensadi, A. M., Matvayodha, G., Siagian, F. N., & Hasanah, I. A. (2022). Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 686–692.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analysis of Learning Interest in Mathematics Learning. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6.
- Hairuddin. (2021). Menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (problem solving) MAN Samping. *Iqtisodina: Jurnal Ekonomi Syariah & Hukum Islam*, 4, 126–148.
- Harefa, M., Harefa, J. E., Harefa, A., & Harefa, H. O. N. (2023). Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Belajar Mengajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 289–297.
- Hartati, T., & Panggabean, E. M. (2023). Karakteristik Teori-teori Pembelajaran. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(1), 5–10.
- Heru, F. A. F. H. (2019). Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas VIII-C SMP N 1 Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019. 5(2), 1–23.
- Inggit Dyaning Wijayanti<sup>1</sup>, A. E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(3), 310–324.
- Irwanto, E., & Setyaningsih, P. (2020). Metode Pembelajaran Langsung Dan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Pada Hasil Pembelajaran Pasing Bawah Bolavoli. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 9–17.
- Linisari, R., & Arif, S. (2022). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 2(2), 186–194.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.
- Mulyadi, M. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry). *Al Yasini : Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 7(2), 174.

- Nasution, S. (2019). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Negeri 147 Palembang .Syamsiyah Nasution. *Jurna Pendidikan*, 07(02), 68–79.
- Nurfatimah, S. A., Hasna, S., & Rostika, D. (2022). Membangun Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mewujudkan Program *Sustainable Development Goals* (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6145–6154.
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., & Iman Nurhotimah, A. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 10.
- Piliati, I., Daulay, M. I., & Witarsa, R. (2022). Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peta di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 8555–8566.
- Prastika, Y. D. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 17–22.
- Prastika, Y. D. (2021). Hubungan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 26–32.
- Putrina Mesra<sup>1</sup>, Eko Kuntarto<sup>2</sup>, F. C. (2021). Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>, 7(1), 168–175.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80.
- Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10.

- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.
- Suhelayanti, Z. S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Yayasan Kita Menulis*.
- Sukatin, S., Nuri, L., Naddir, M. Y., Sari, S. N. I., & Y, W. I. (2022). Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran. *Journal of Social Research*, 1(8), 916–921.
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan Model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24–29.
- Verawati, N. K. R., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2020). Hubungan antara Minat Baca dan Motivasi Berprestasi dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa. *Mimbar PGSD Undiskha*, 8(3), 351–363.
- Zahra, Abdullah, V., & Marini, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan*, 2(8), 985–996. 4459
- Zulfa Setiawan<sup>1</sup>, Hari Anna Lastya<sup>2</sup>, S. (2021). Penerapan TGT ( *Team Games Tournament* ) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 131–137.
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Berdasarkan Potensi Alam. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 323–330..