

**PENERAPAN MODEL TGT DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

Mega Pandu Pratiwi

Universitas Muria Kudus, Indonesia

1201933060@std.umk.ac.id

Siti Masfuah

Universitas Muria Kudus, Indonesia

siti.masfuah@umk.ac.id

Diana Ermawati

Universitas Muria Kudus, Indonesia

diana.ermawati@umk.ac.id

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 tahun ajaran 2023/2024 dengan penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi terhadap peserta didik kelas IV yaitu rendahnya minat belajar peserta didik karena penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif pada saat proses pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 21 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan penerapan model TGT (Teams Games Tournament). Rata-rata minat belajar peserta didik pada pra siklus adalah 23,9%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 81,5% dan kembali meningkat pada siklus II yaitu 85,3%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1.

Kata kunci: Minat, Model TGT, Peserta Didik

Abstract

This Classroom Action Research aims to increase interest in learning science and science for class IV students at SD Negeri Wonorejo 1 for the 2023/2024 academic year by implementing the TGT (Teams Games Tournament) learning model. This research is based on the results of observations of class IV students, namely the low interest in learning of students due to the use of less innovative learning models during the learning process. The subjects of this research were 21 class IV students. The research results show that students' interest in learning has increased after implementing the TGT (Teams Games Tournament) learning model. The results of data analysis show an increase in the application of the TGT (Teams Games Tournament) model. The average student interest in learning in the pre-cycle was 23.9%, then increased in cycle I to 81.5% and increased again in cycle II, namely 85.3%. Based on the research results, it can be concluded that the TGT (Teams Games Tournament) learning model can increase students' interest in learning science and science in class IV at SD Negeri Wonorejo 1.

Keywords: Interests, TGT Model, Students

PENDAHULUAN

Pendidikan di masa sekarang memiliki peranan yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa. Semakin baik kualitas pendidikan yang diberikan oleh suatu bangsa, maka menunjukkan semakin baik pula kualitas bangsa tersebut. Pendidikan dijadikan sebagai pondasi untuk menggali potensi yang ada dalam diri setiap individu. Setiap individu memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan, karena pendidikan sangat penting diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sujana berpendapat bahwa pendidikan dilaksanakan secara berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending process*), sehingga akan tercipta individu masa depan dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila.

Peningkatan mutu pendidikan tidak terlepas dari peran seorang guru. Guru sebagai tenaga pendidik profesional dan sebagai cerminan bagi peserta didik memiliki tugas utama sebagai pendidik sekaligus pembimbing dalam proses pembelajaran. Guru adalah pemegang kendali dalam proses pembelajaran, maka guru wajib memiliki kemampuan untuk memahami karakteristik peserta didik, dan mampu menggunakan sumber belajar yang sesuai. Hal tersebut dapat digunakan sebagai acuan guru dalam menyusun rencana dan desain pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik.

Guru sebagai pondasi dasar pendidikan perlu berperan aktif dalam terlaksananya pendidikan. Guru dituntut untuk mampu menjabarkan dan menerjemahkan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum pendidikan, kemudian mentransformasikan nilai-nilai tersebut terhadap peserta didik melalui proses pembelajaran di sekolah.¹ Menjadikan peserta didik aktif dalam memahami pembelajaran khususnya IPAS tidaklah mudah. Guru wajib mempunyai kemampuan dan kreativitas yang tinggi dalam merancang dan menyusun rencana kegiatan pembelajaran IPAS. Selain itu, guru dituntut untuk mampu menggunakan model pembelajaran sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Minat belajar peserta didik dapat meningkat dengan kegiatan yang bermakna dan melibatkan secara langsung peserta didik dalam proses belajar, salah satunya dengan penerapan model pembelajaran yang inovatif.

Penerapan metode pembelajaran yang kurang inovatif dan tidak sesuai karakteristik peserta didik dapat menyebabkan pembelajaran kurang efektif dan menjadikan peserta didik pasif karena tingkat ketertarikan terhadap pembelajaran kurang. Hal tersebut dapat menjadikan minat belajar peserta didik rendah. Oleh karena itu guru harus mempunyai cara untuk membangkitkan minat belajar peserta didik. Minat belajar menjadi faktor yang sangat penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Susanto mengungkapkan bahwa minat merupakan suatu kekuatan yang menyebabkan seseorang fokus terhadap seseorang, terhadap benda, bahkan terhadap kegiatan lain.² Adanya faktor minat belajar, maka peserta didik akan memusatkan perhatiannya terhadap kegiatan

¹ Ni Nyoman Sukasih, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 3 (28 November 2018).

² Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2015), h.66.

belajar dan dapat mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Minat belajar pada peserta didik dapat tumbuh jika metode pembelajaran yang diterapkan menarik. Minat belajar merupakan suatu pemusatan perhatian dengan berbagai unsur seperti perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar atau lingkungan.³

Peserta didik yang memiliki minat belajar dapat dilihat dari indikator minat belajar. Charli dkk mengemukakan indikator minat sebagai berikut:⁴

1. Rasa Tertarik

Timbulnya minat pada peserta didik diawali dengan perasaan tertarik terhadap sesuatu. Perasaan tertarik yang dimaksud adalah tertarik terhadap pembelajaran di dalam kelas.

2. Perasaan Senang

Perasaan senang menjadi unsur penting bagi peserta didik ketika pembelajaran. Apabila peserta didik memiliki perasaan senang terhadap suatu pembelajaran tanpa ada perasaan terpaksa, maka peserta didik tersebut akan mempelajarinya terus menerus.

3. Perhatian

Bahan pembelajaran di kelas harus menarik perhatian peserta didik. Apabila tidak menjadi perhatian peserta didik maka menimbulkan kebosanan dan peserta didik tidak lagi suka belajar.

4. Partisipasi

Partisipasi peserta didik dapat dilihat dari keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti mengemukakan pendapat dan rajin bertanya.

Hal yang perlu dilakukan oleh guru dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik menurut Irwan sebagai berikut:⁵

1. Mendorong peserta didik untuk belajar.
2. Menjelaskan kembali secara konkret kepada peserta didik apa yang dapat dilakukan di akhir pembelajaran.
3. Memberikan apresiasi terhadap prestasi yang dicapai peserta didik untuk merangsang prestasi yang lebih baik.
4. Menggunakan metode mengajar yang bervariasi.

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar memiliki peran cukup penting untuk menumbuhkan keingintahuan peserta didik terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Oleh karena

³ Nurhayati dan J. S. Nasution, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII SMPIT Fajar Ilahi Batam," *Jurnal AS-SAID* 2, no. 1 (2022).

⁴ Leo Charli, Tri Ariani, dan Lusi Asmara, "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika," *Science and Physics Education Journal (SPEJ)* 2, no. 2 (30 Juni 2019).

⁵ Irwan, "Penerapan Metode Diskusi dalam Peningkatan Minat Belajar," *IQRO: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (22 September 2018).

itu, peserta didik akan terlatih memiliki sikap ingin tahu yang tinggi, mampu berpikir kritis, dan berani mengambil keputusan yang tepat dan bijaksana. Kemampuan berpikir kritis pada peserta didik terhadap lingkungan di sekitarnya dapat terwujud apabila peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru dan beberapa peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak, belum pernah menggunakan model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPAS maupun pembelajaran lainnya. Guru menerapkan metode lama yaitu dengan menghafal dan pernah menggunakan permainan benar salah. Guru juga menuturkan kendala seperti terbatasnya media pembelajaran. Selain itu, peserta didik mengaku bahwa, mereka masih kurang paham dengan materi pembelajaran IPAS dan merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Adanya permasalahan tersebut, agar peserta didik dapat termotivasi dan minat belajar peserta didik kembali meningkat yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Salah satunya adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), model pembelajaran ini melibatkan peserta didik bekerjasama secara kolaboratif dalam kelompok.

Pemaparan di atas memotivasi peneliti untuk menggunakan model pembelajaran yang inovatif yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan harapan dapat meningkatkan minat peserta didik. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan menuntut keterlibatan peserta didik tanpa harus memandang status, peserta didik berperan sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan.⁶ Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitri, menyatakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) efektif dan baik sekali untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik setelah diterapkan dalam proses pembelajaran.⁷

Menurut Shoimin bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menonjolkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran, tidak hanya peserta didik yang berkemampuan akademis tinggi tetapi peserta didik yang berkemampuan rendah juga dapat aktif ikut dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya.⁸ Model pembelajaran ini dirancang untuk mengajarkan peserta didik tanggung jawab, bersaing sehat, dan rileks dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki lima tahapan utama yaitu, penyajian kelas (*class presentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi (*tournament*), dan

⁶ Ni Nyoman Kurnia Wati, "Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *WIDYANATYA* 2, no. 02 (12 November 2020).

⁷ Nurija Fitri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIS Hidayatul Insan Palangkaraya" (undergraduate, IAIN Palangka Raya, 2019).

⁸ Nurhayati Nurhayati, Asep Sukenda Egok, dan Aswarliansyah Aswarliansyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (3 September 2022).

pengakuan kelompok (*team recognition*).⁹

Kelebihan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang dikemukakan oleh Shoimin yaitu:¹⁰

1. Model pembelajaran ini menjadikan semua peserta didik aktif dan berperan penting dalam kelompoknya, tidak hanya peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi saja.
2. Menumbuhkan sikap saling menghormati sesama anggota kelompok dan meningkatkan rasa kebersamaan.
3. Dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan adanya sebuah penghargaan kelompok.
4. Membuat siswa senang karena terdapat permainan dan turnamen.

Selain kelebihan, model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) juga memiliki kelemahan. Kelemahan model pembelajaran ini menurut Mayani & Junaidi adalah sebagai berikut:¹¹

1. Bagi guru, sulit mengelompokkan peserta didik secara heterogen berdasarkan segi akademik. Selain itu, ketika berdiskusi kelompok akan memakan waktu yang lebih banyak dari waktu yang telah direncanakan, tetapi dapat diatasi apabila guru dapat menguasai kelas.
2. Bagi peserta didik, masih adanya peserta didik yang berkemampuan tinggi dari segi akademik untuk mentransfer ilmu kepada teman sebayanya.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam Kurikulum Merdeka. IPAS berasal dari dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS yang kemudian disederhanakan menjadi mata pelajaran terpadu dan utuh. Hal tersebut dilakukan karena anak usia Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) masih dalam tahap berpikir konkrit. Sehingga dengan adanya IPAS peserta didik dapat mempelajari terkait makhluk hidup dan benda mati serta interaksi di lingkungan sekitarnya.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang benda mati dan makhluk hidup beserta interaksinya di alam semesta, selain itu juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan

⁹ Salima Puji Astuti, Bakti Mulyani, dan Budi Utami, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI MIA 3 SMA Al Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016," *Jurnal Pendidikan Kimia* 6, no. 2 (2017).

¹⁰ Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, dan Pupun Nuryani, "Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (29 Oktober 2019).

¹¹ Diana Sri Mayani dan Junaidi, "Penerapan Model TGT dengan Variasi LKPD Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 2x11 Enam Lingkung Padang Pariaman.," *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 1 (2019).

lingkungannya.¹² Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. PTK dapat dikatakan sebagai penelitian yang dilaksanakan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di dalam kelas bersama orang lain untuk merancang, melaksanakan, dan merefleksi tindakan yang bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik dalam rangka memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran. Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 pada tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 21 orang. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu TGT (*Teams Games Tournament*), sedangkan variabel terikatnya yaitu minat belajar peserta didik.

Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan terdapat 2 tahapan yaitu: Tahap prasiklus, dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1. Tahap pelaksanaan tindakan, pada tahap ini peneliti menggunakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, masing-masing siklus terdapat empat tahapan prosedur pelaksanaan PTK, yaitu: (1) Perencanaan (*Plan*), (2) Pelaksanaan Tindakan (*Action*), (3) Pengamatan (*Observation*), dan (4) Refleksi (*Reflection*). Instrumen penelitian menggunakan teknik non tes, yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara *kuantitatif* dan *kualitatif*. Untuk mencari rata-rata kelas dari minat belajar peserta didik, yaitu dengan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata hitung seluruh minat belajar

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh nilai peserta didik

n = Jumlah seluruh peserta didik

Sedangkan rumus yang digunakan untuk menentukan presentase minat belajar peserta didik adalah sebagai berikut.

$$Pm = \frac{m}{M} \times 100\%$$

¹² Kemdikbud, “Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan,” 2022.

Keterangan:

- Pm = Presentase minat
M = Jumlah skor minat
M = Jumlah skor minat maksimal

Tabel 1. Kategori Minat Belajar Peserta Didik

Kriteria Minat	Kategori	Predikat
$91\% < \text{Ketuntasan} \leq 100\%$	Sangat Tinggi	A
$83\% < \text{Ketuntasan} \leq 90\%$	Tinggi	B
$75\% < \text{Ketuntasan} \leq 82\%$	Cukup	C
$37\% < \text{Ketuntasan} \leq 74\%$	Kurang	D
$1\% < \text{Ketuntasan} \leq 36\%$	Sangat Kurang	E

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat Belajar Peserta Didik

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 tahun ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Minat yang dimaksud adalah sesuai indikator minat belajar yaitu keterlibatan peserta didik, ketertarikan, perhatian, dan perasaan senang.

Hasil minat belajar dilaksanakan berdasarkan aspek-aspek minat belajar yang digunakan untuk mendukung hasil penelitian. Hasil presentase minat belajar peserta didik prasiklus hanya memperoleh 29.3% dengan kriteria kurang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa semua indikator minat belajar peserta didik belum memenuhi kriteria ketercapaian minat belajar yaitu sebesar 83%. Berikut tabel presentase prasiklus minat belajar peserta didik.

Tabel 2. Presentase Minat Belajar Prasiklus

Kategori	Frekuensi	Presentase
Sangat tinggi	0	0
Tinggi	5	23,9%
Cukup	14	66,6%
Kurang	2	9,5%
Sangat kurang	0	0
Jumlah	21	100%

Setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantu media monopoli pada siklus I, minat belajar mencapai 81,5% dengan kriteria cukup. Pada siklus I masih terdapat indikator minat belajar yang masih mendapat nilai kurang yaitu pada indikator ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Adapun rekapitulasi minat belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Minat Belajar Siklus I

No.	Indikator	No Soal	Frekuensi Pertemuan 1			Frekuensi Pertemuan 2		
			1	2	3	1	2	3
1	Keterlibatan peserta didik	1	2	9	10	0	9	12
		2	0	13	8	0	11	10
		3	0	11	10	0	10	11
		4	0	10	11	4	9	8
2	Ketertarikan peserta didik	5	4	9	8	3	8	10
		6	0	12	9	0	9	12
		7	0	15	6	0	14	7
3	Perhatian peserta didik	8	0	12	9	0	11	10
		9	2	11	8	2	9	10
		10	0	11	10	0	11	10
4	Perasaan senang	11	0	10	11	0	9	12
		12	0	10	11	0	9	12
		13	0	10	11	0	11	10
		14	0	9	12	0	8	13
Frekuensi			8	152	134	9	138	147
Skor			8	304	402	9	276	441
Jumlah Skor			714			726		
Rata-rata Kelas			34			34,5		
Pesentase			81%			82%		
Kategori			Cukup			Cukup		
Rata-rata Klasikal			81,5%					

Setiap indikator minat belajar selalu mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 terdapat indikator yang persentasenya paling rendah yaitu pada indikator ketertarikan. Presentase setiap indikator minat belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Presentase Setiap Indikator Siklus I

No.	Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Keterlibatan peserta didik	81,3%	81,3%
2	Ketertarikan peserta didik	76,7%	80,4%
3	Perhataian peserta didik	79,8%	81,4%
4	Perasaan senang	84,5%	85,3%

Pada siklus II, minat belajar mencapai 85,3% dengan kriteria tinggi. Maka dapat dideskripsikan bahwa ketercapaian minat belajar peserta didik pada semua indikator telah berada pada kategori baik. Berikut rekapitulasi minat belajar peserta didik pada siklus II.

Tabel 5. Rekapitulasi Minat Belajar Siklus II

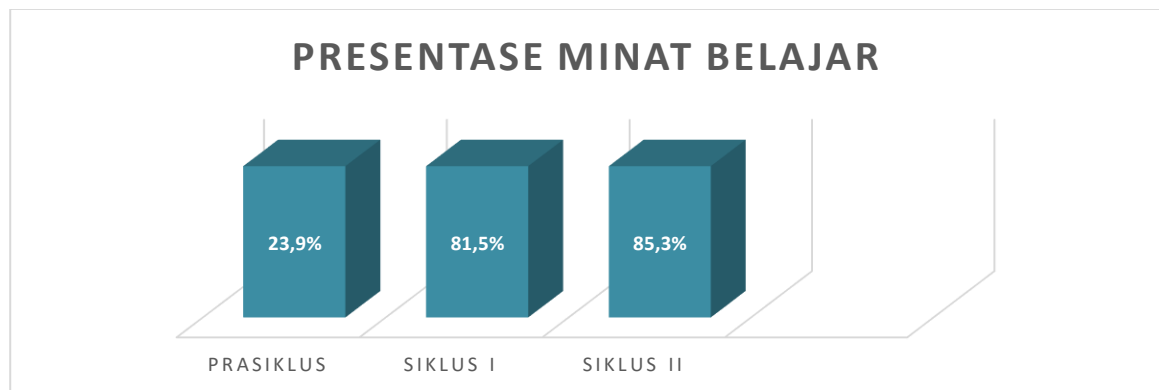
No.	Indikator	No Soal	Frekuensi Pertemuan 1			Frekuensi Pertemuan 2		
			1	2	3	1	2	3
1	Keterlibatan peserta didik	1	0	8	13	0	7	14
		2	0	10	11	0	9	12
		3	0	9	12	0	8	13
		4	3	8	10	2	7	12
2	Ketertarikan peserta didik	5	3	7	11	2	6	13
		6	0	7	14	0	6	15
		7	0	12	9	0	9	12
3	Perhatian peserta didik	8	0	9	12	0	9	12
		9	1	8	12	0	10	11
		10	0	10	11	0	8	13
4	Perasaan senang	11	0	8	13	0	7	14
		12	0	9	12	0	9	12
		13	0	10	11	0	10	11
		14	0	6	15	0	5	16
Frekuensi			7	121	165	4	110	180
Skor			7	242	495	4	220	540
Jumlah Skor			744			764		
Rata-rata Kelas			35,4			36,3		
Pesentase			84,3%			86,6%		
Kategori			Tinggi			Tinggi		
Rata-rata Klasikal			85,3%					

Setiap indikator minat belajar selalu mengalami peningkatan. Pada siklus I terdapat indikator yang persentasenya paling rendah yaitu pada indikator ketertarikan namun pada siklus 2 sudah mengalami peningkatan yang dan tidak ada indikator yang di bawah rata-rata. Presentase setiap indikator minat belajar peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Presentase Setiap Indikator Siklus II

No.	Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Keterlibatan peserta didik	83,7%	85,3%
2	Ketertarikan peserta didik	83,1%	85,7%
3	Perhataian peserta didik	84,6%	88,3%
4	Perasaan senang	86,9%	87,6%

Presentase minat belajar dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II selalu mengalami peningkatan. Dimana dari prasiklus terhadap siklus I mengalami peningkatan sebesar 52,2%, sedangkan siklus I terhadap siklus II mengalami peningkatan sebesar 3,8%. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media monopoli dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dibuktikan dari ketercapaian indikator-indikator minat belajar peserta didik yang mengalami peningkatan. Peningkatan minat belajar peserta didik dapat dilihat secara jelas pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik

Pembahasan

Minat Belajar

Meningkatkan minat belajar peserta didik memerlukan cara dan keahlian guru dalam menyampaikan pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV SD Negeri Wonorejo 1, menyebutkan bahwa peserta didik yang berjumlah 21 orang memiliki minat belajar yang berbeda-beda. Hal tersebut menjadikan guru harus mencari cara untuk membangkitkan

minat belajar peserta didik.

Peningkatan minat belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh situasi dan kondisi disekitarnya. Diantara banyaknya faktor yang mempengaruhi minat belajar, keinginan dari diri sendiri untuk belajar sangatlah penting. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar, selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan angket minat belajar terhadap peserta didik.

Tindakan yang dilakukan oleh peneliti telah terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran karena minat belajar peserta didik mulai dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II mengalami peningkatan. Setiap siklus pada tindakan penelitian ini terdiri dari dua pertemuan. Minat belajar peserta didik pada siklus I terdapat beberapa indikator minat belajar yang masih mendapat nilai kurang yaitu pada indikator ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Hal tersebut dikarenakan pembelajaran sebelumnya guru hanya menggunakan model pembelajaran yang monoton dan jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu, peneliti melakukan pendekatan dan adaptasi terhadap keadaan peserta didik yang masih terbiasa menerima pembelajaran dengan cara hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan untuk siklus II sudah terdapat peningkatan, peserta didik sudah mulai terbiasa menggunakan model pembelajaran. Akan tetapi pada tahap *teams* dan peneliti membentuk kelompok belajar, masih banyak peserta didik yang memilih-milih teman supaya dijadikan satu kelompok. Peneliti akan melakukan perbaikan pada siklus II melalui teguran dan kesepakatan supaya tidak terjadi kegaduhan dan tercipta kondisi belajar yang kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seiring berjalannya kegiatan pembelajaran, peserta didik mulai terbiasa dengan teman satu kelompoknya.

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 monopoli supaya peserta didik senang sehingga menimbulkan minat belajar. Indikator perasaan senang peserta didik terhadap pembelajaran IPAS baik pada siklus I maupun siklus II dapat meningkat melalui adanya media monopoli.

Pada siklus II tidak ada indikator yang mendapat nilai kurang seperti yang terdapat pada siklus I. Peserta didik dan guru sudah terbiasa dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), sehingga terjadi suasana belajar yang menyenangkan dan lebih kondusif, kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun.

Perhatian peserta didik terhadap pembelajaran ketika proses belajar dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terlihat ketika pemberian materi. Penggunaan model ini sangat mudah dan tidak mempersulit peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran, serta menjadi pembelajaran baru yang menarik sehingga peserta didik menunjukkan perhatian terhadap pembelajaran. Selain perhatian, peserta didik juga antusias dan semua peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran. Seperti saat kegiatan games, peserta didik bergembira karena games berbasis permainan. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain.

Minat belajar merupakan ketertarikan tanpa adanya tekanan terhadap suatu pembelajaran dan diikuti perasaan senang. Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu pembelajaran biasanya akan memberikan perhatian yang lebih dan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan Slameto yang mengemukakan bahwa minat adalah suatu rasa ketertarikan atau rasa lebih suka terhadap aktivitas atau sesuatu tanpa ada tekanan. Minat dalam penelitian ini terdiri dari empat indikator, yaitu keterlibatan peserta didik, perhatian peserta didik, ketertarikan peserta didik, dan perasaan senang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus I dan II telah mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan. Rata-rata minat belajar menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) lebih tinggi daripada yang belajar menggunakan metode lama seperti menghafal. Dengan ini menunjukkan hipotesis yang berbunyi “minat belajar peserta didik pada BAB 1 perubahan wujud zat muatan IPAS kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 diterima”.

KESIMPULAN

Model pembelajaran merupakan kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat banyak macam dan jenis model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan suatu model pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan melibatkan peran seluruh peserta didik dalam pelaksanaannya. Model pembelajaran ini dirancang untuk mengajarkan peserta didik tanggung jawab, bersaing sehat, dan rileks dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 pada tahun ajaran 2023/2024. Adapun simpulan dari penelitian sebagai berikut.

Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media

monopoli dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada muatan IPAS kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 dilihat dari data angket minat belajar pada prasiklus memperoleh nilai rata-rata presentase kelas yaitu 23,9%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 81,5% dengan kriteria cukup, pada siklus II kembali mengalami peningkatan dengan memperoleh skor rata-rata 85,4% dengan kriteria tinggi. Peningkatan rata-rata minat belajar pada prasiklus terhadap siklus I sebesar 57,6%, sedangkan siklus I dan II sebesar 3,9%.

SARAN DAN REKOMENDASI

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Model pembelajaran TGT mampu menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dengan kegiatan belajar karena peserta didik dituntut untuk aktif dalam berkelompok, namun kegiatan tersebut berbasis permainan. Maka dari itu guru dapat mengembangkan kembali pembelajaran tersebut.
2. Ketika guru menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sebaiknya memperhatikan hal-hal yang dapat mempengaruhi proses berlangsungnya pembelajaran, seperti kesesuaian materi, jumlah peserta didik dalam suatu kelas, waktu pelaksanaan, serta kesiapan perangkat dan peserta didik.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penelitian ini lebih lanjut, sebaiknya memperhatikan lagi kelemahan-kelemahan yang terdapat pada penelitian ini, seperti pengelolaan kelas, kondisi peserta didik, dan lain-lainnya supaya peneliti tidak kesulitan dalam mengkaji lebih lanjut penelitian yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Salima Puji, Bakti Mulyani, dan Budi Utami. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI MIA 3 SMA Al Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016." *Jurnal Pendidikan Kimia* 6, no. 2 (2017).
- Charli, Leo, Tri Ariani, dan Lusi Asmara. "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika." *Science and Physics Education Journal (SPEJ)* 2, no. 2 (30 Juni 2019).
- Fitri, Nuriya. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIS Hidayatul Insan Palangkaraya." Undergraduate, IAIN Palangka Raya, 2019.
- Irwan. "Penerapan Metode Diskusi dalam Peningkatan Minat Belajar." *IQRO: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (22 September 2018).
- Kemdikbud. "Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.," 2022.

Mega Pandu Pratiwi, Siti Masfuah, Diana Ermawati: Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD

Mayani, Diana Sri, dan Junaidi. "Penerapan Model TGT dengan Variasi LKPD Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Minat Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 1 2x11 Enam Lingkung Padang Pariaman." *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 1 (2019).

Nurhayati, dan J. S. Nasution. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII SMPIT Fajar Ilahi Batam." *Jurnal AS-SAID* 2, no. 1 (2022).

Nurhayati, Nurhayati, Asep Sukenda Egok, dan Aswarliansyah Aswarliansyah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (3 September 2022).

Sukasih, Ni Nyoman. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 3 (28 November 2018).

Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2015.

Thalita, Almira Rachma, Andin Dyas Fitriyani, dan Pupun Nuryani. "Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (29 Oktober 2019).

Wati, Ni Nyoman Kurnia. "Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *WIDYANATYA* 2, no. 02 (12 November 2020).