PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP MINAT BELAJAR IPS SISWA KELAS 7 SEMESTER 2 SMP MUALLIMIN WONODADI KABUPATEN BLITAR

Dian Eliza Aquarista*¹

¹ Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

*e-mail: dneliza25@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan memperbaiki proses pembelajaran dikelas, baik dalam hal strategi pendekatan, metode pembelajaran, model pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen, populasi siswa adalah kelas 7 di SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar yang terdiri dari 150 siswa, dengan tehnik Cluster Random Sampling diperoleh 2 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 60 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Ada pengaruh model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 SMP Muallimin Kabupaten Blitar berdasarkan uji t-test nilai Sig. $0,030 < 0,05$. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar IPS siswa kelas 7 SMP Muallimin Kabupaten Blitar. 2) Besar Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Cohen besar pengaruhnya yaitu 0.600 dikategorikan sedang.

Kata kunci: Teams Games Tournament (TGT), Minat Belajar

Abstract

This research is to improve the quality of education, namely by improving the learning process in the classroom, both in terms of approach strategies, learning methods, learning models. This research method uses a quantitative research approach with an experimental type, the student population is class 7 at Muallimin Wonodadi Middle School, Blitar Regency, consisting of 150 students, with the Cluster Random Sampling technique obtained 2 classes with a total of 60 students. The results of the research show that: 1) There is an influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the interest in learning social studies of Grade 7 students at Muallimin Middle School, Blitar Regency based on the t-test value of Sig. $0.030 < 0.05$. This means that there is a positive and significant influence on the interest in studying social studies of grade 7 students at Muallimin Middle School, Blitar Regency. 2) The Great Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on the Interest in Learning Social Studies of Class 7 Students at Muallimin Wonodadi Middle School, Blitar Regency. This is proven by the results of the Cohen test, the magnitude of the effect is 0.600, which is categorized as medium.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Interest in Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif antara dua unsur, yaitu siswa yang belajar dengan guru yang mengajar, dan berlangsung dalam suatu ikatan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung belajar siswa, dengan mempertimbangkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Proses pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan secara runtut dan teliti agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran pada suatu pendidikan sebaiknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dengan aktif dan dapat berfikir kritis.¹

¹ Endang Ayu Patrianingsih and Ernawati S. Kaseng, "Model Pembelajaran Discovery Learning, Pemahaman Konsep Biologi, Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik," *jurnal penelitian pendidikan Insani* 19, no. 2 (2016): 74–86, <https://ojs.unm.ac.id/Insani/article/view/3588>.

Faktor penting dalam pembelajaran ialah minat, karena merupakan dorongan dalam diri untuk mengerjakan sesuatu terlebih pada pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar diantaranya adalah bahan ajar/pelajaran dan juga sikap guru dalam mengajar. Guru harus menyesuaikan kondisi dan suasana kelas. Proses pendidikan di sekolah masih banyak yang mementingkan aspek kognitifnya ketimbang psikomotoriknya, masih banyak guru di setiap sekolah yang hanya asal mengajar agar terlihat formalitasnya, tanpa mengajarkan bagaimana etika-etika yang baik yang harus dilakukan. Dalam upaya menghadapi tantangan zaman ini, potensi dan sumber daya manusia perlu ditingkatkan.

Minat belajar merupakan suatu keinginan atau kemauan yang mendorong seseorang untuk belajar atau untuk berperan aktif dalam suatu pembelajaran.² Minat juga dilakukan tanpa adanya paksaan dari luar dan biasanya cenderung bersifat menetap pada diri seseorang sehingga membuat senang dan nyaman dalam melakukan suatu hal. Indikator minat belajar menurut Suhartini yang dikutip oleh Donni Junni Priana terdiri dari: a) Keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu. B) Objek – objek atau kegiatan yang disenangi. C) Jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi. D) Upaya – upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu³

Dalam pembelajaran minat sangatlah penting dan diharapkan sangat berperan pada proses pembelajaran, dengan minat belajar dari siswa yang kuat maka dengan mudah guru dapat memberikan materi pelajaran sehingga tercapailah tujuan pembelajaran. Kenyataannya minat dalam diri siswa berbeda-beda, ada yang memiliki minat belajar yang kuat adapula yang kurang.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi siswa yang kurang suka dalam pembelajaran yaitu dengan mengubah model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Dalam proses pembelajaran pendidik mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif, menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga pembelajaran dapat melatih siswa menjadi pribadi yang lebih mandiri, memanfaatkan berbagai fasilitas untuk mengakses media dan sumber belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar. Dalam *Teams Games Tournament (TGT)* siswa mempermainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka. Persiapan pembelajaran berbasis *Teams Game Tournament TGT* yakni, guru perlu menyusun materi yang selanjutnya dapat disajikan dalam bentuk presentasi kelas, belajar kelompok dan tournament akademik.

Teams Games Tournament (TGT) memiliki tujuan dalam penerapan pada pembelajaran, Slavin menyatakan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Huda berpendapat bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pembelajaran *Teams Game Tournament TGT* juga meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif oleh peserta didik, harga diri dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda. Banyak sekali manfaat pembelajaran IPS, akan tetapi banyak siswa yang bosan terhadap pelajaran IPS. siswa menganggap pelajaran IPS sebagaimana pelajaran yang sangat sulit dan membosankan. Dengan adanya tanggapan tersebut, maka peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran untuk mengurangi kecenderungan guru dalam mengontrol proses pembelajaran.⁴

² Nur Hfizah, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi*, Universitas Negeri Malang: Jurnal, hal. 2

³ Donni Junni Priansa, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rieneka Cipta 2011) Hal 284

⁴ Benar Sambiring, Diliza Afrila, Dan motivasi Hasil Belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 1 Kota Jambi, *Jurnal Ilmiah DIKDAYA* 7 Hal 7 Tahun 2017

Dengan cara tersebut siswa lebih tertarik untuk belajar dan dapat mengurangi kebosanan selama proses pembelajaran karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut
1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament TGT* terhadap minat belajar IPS siswa kelas 7 SMP Mualimin Wonodadi. 2) Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament TGT* terhadap minat belajar IPS siswa kelas 7 SMP Mualimin.

METODE

Berdasarkan masalah yang dibuat peneliti untuk dijadikan penelitian dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif, karena disini peneliti ingin meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap minat belajar IPS siswa kelas 7 semester 2.

Penelitian kuantitatif merupakan suatu jenis penelitian yang spesifiknya adalah terencana, sistematis dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya.⁵ Penelitian kuantitatif menggunakan analisis data statistik dimulai dengan membuat rancangan penelitian, membuat instrumen, mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis data. Penelitian kuantitatif tujuannya untuk melakukan perbandingan akibat perlakuan tertentu dengan suatu perlakuan lain yang berbeda. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menunjukkan hubungan antar variabel, menguji teori dan mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediktif.⁶ Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah pengaruh antara dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Proses penelitian dalam pendekatan ini diawali dengan penentuan konsep yang abstrak berupa teori yang masih umum sifatnya, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan bukti-bukti atau kenyataan untuk pengujian. Berdasarkan hasil pengujian kemudian diambil kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap minat belajar IPS siswa kelas 7 semester 2 SMP Mualimin Wonodadi Kabupaten Blitar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu peneliti terlebih dahulu memberikan perlakuan yang berbeda terhadap dua sampel kemudian melakukan pengambilan data. Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah analisis data. Sebelum menganalisis data peneliti melakukan uji instrument terlebih dahulu yang terdiri dari uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengetahui valid atau tidaknya dan reliable atau tidaknya suatu instrumen yang digunakan. Kemudian peneliti juga melakukan uji prasyarat yaitu dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Terakhir peneliti akan melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t-tes.

Uji validitas dilakukan untuk menguji instrument yang akan digunakan sudah valid atau belum. Sebelum peneliti memberikan angket pada siswa terlebih dahulu peneliti melakukan validasi. Berdasarkan Tabel uji validitas dari 25 soal diperoleh nilai $sig.(2\text{-tailed}) \leq 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa angket yang digunakan sudah teruji kevalidannya dan layak dijadikan instrument penelitian.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen yang digunakan tetap konsisten memberikan hasil ukur yang sama. Untuk mengetahui reliabilitas soal tes peneliti menguji cobaan tes kepada 10 anak kelas IX. Berdasarkan uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* yaitu $0,914 \geq 0,632$. Dengan demikian soal tersebut dinyatakan **reliabel** dan dapat dijadikan sebagai instrumen dalam penelitian. Analisis data untuk uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data

⁵ Hamadi, Asep Saepul dan E. Baharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*, hal 5, Tahun 2015

⁶ Sutrisno Badri, *Metode Statistika untuk Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hal. 38/.

berasal dari populasi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan berbantuan *SPSS 25*. pada uji *Kolmogrov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* menghasilkan nilai *sig.* >0.05 . maka dapat disimpulkan bahwa data angket minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol **berdistribusi normal**.

Uji homogenitas adalah suatu prosedur statistik yang digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok bersifat homogen atau dua sampel yang berasal dari populasi yang memiliki varian sama. Uji Homogenitas diperoleh nilai signifikan angket minat belajar sebesar $0.229 > 0.05$. Maka data angket minat belajar berasal dari sampel yang **homogen**.

$H_0 =$ Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar.

$H_1 =$ Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar.

Uji T-Test Dari Tabel 4.5 diperoleh nilai *Sig* $0,030 \leq 0,05$. Berdasarkan kriteria maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar.

Pada uji *Cohen* ini peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya maka peneliti menggunakan rumus *Cohen's*. Dari uji tersebut dapat diketahui bahwa nilai *Cohen's d* effect size adalah 0,600 dengan begitu dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar tergolong sedang.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 SMP Muallimin Kabupaten Blitar, maka dapat diketahui kesimpulan sebagai berikut

1. Ada pengaruh model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 SMP Muallimin Kabupaten Blitar.
2. Besar Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar. Berdasarkan uji *Cohen* besar pengaruhnya yaitu 0.600 dikategorikan sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Benar Sambiring, Diliza Afrila, Dan motivasi Hasil Belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 1 Kota Jambi, *Jurnal Ilmiah DIKDAYA* 7 Hal 7 Tahun 2017
- Donni Junni Priansa, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rieneka Cipta 2011) Hal 284
- Endang Ayu Patrianingsih and Ernawati S. Kaseng, "Model Pembelajaran Discovery Learning , Pemahaman Konsep Biologi, Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik," *jurnal penelitian pendidikan Insani* 19, no. 2 (2016): 74–86, <https://ojs.unm.ac.id/Insani/article/view/3588>.
- Hamadi, Asep Saepul dan E. Baharuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*, hal 5, Tahun 2015
- Nur Hfizah, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Sisa Pada Mata Pelajaran Geografi*, Universitas Negeri Malang: Jurnal, hal. 2

Sutrisno Badri, *Metode Statistika untuk Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hal. 38/.