

Implementasi model pembelajaran inovatif team games tournament untuk meningkatkan minat belajar Siswa MTsN 8 Blitar

Via Dwi Ria Safitri

Program studi IPS, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Email: viadwirasafitri@gmail.com

Kata Kunci:

Minat belajar, Team Games Tournament, pembelajaran kooperatif, hasil belajar, IPS.

Keywords:

Interest in Learning, TGT, Cooperative Learning, Learning Outcomes, IPS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui penerapan model pembelajaran inovatif Team Games Tournament (TGT). Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa kelas VII I MTsN 8 Blitar yang ditunjukkan oleh ketidakaktifan dalam diskusi, kurangnya respons terhadap pertanyaan guru, dan hasil belajar yang rendah. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, dan wawancara dengan guru. Hasil

penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model TGT. Pada tahap prasiklus, hanya 13 siswa (34,2%) yang mencapai nilai \geq KKM. Setelah siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 21 siswa (55,2%). Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana 32 siswa (84,2%) mencapai nilai KKM. Selain peningkatan secara kuantitatif, siswa juga menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Hasil ini membuktikan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran alternatif, khususnya dalam pembelajaran IPS.

ABSTRACT

This study aims to improve students' interest in learning Social Sciences (IPS) through the implementation of the innovative Team Games Tournament (TGT) learning model. The background of this study is the low participation and learning motivation of class VII I MTsN 8 Blitar students as indicated by inactivity in discussions, lack of response to teacher questions, and low learning outcomes. This study is a Classroom Action Research (CAR) carried out in two cycles. Each cycle consists of the planning stage, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation of student activities, learning outcome tests, and interviews with teachers. The results of the study showed an increase in students' interest in learning and learning outcomes after the implementation of the TGT model. In the pre-cycle stage, only 13 students (34.2%) achieved a score of \geq KKM. After cycle I, the number of students achieving KKM increased to 21 students (55.2%). A more significant increase occurred in cycle II, where 32 students (84.2%) achieved KKM. In addition to quantitative improvements, students also showed active involvement in learning, both cognitively, affectively, and psychomotorically. Learning became more enjoyable, interactive, and competitive. These results prove that the TGT model is effective in increasing students' interest in learning and is worthy of being applied as an alternative learning strategy, especially in social studies learning.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Minat belajar menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran yang paling esensial. Minat belajar adalah kekuatan internal yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dan antusias dalam setiap tahapan proses belajar-mengajar (Fatimah et al., 2022). Keterlibatan ini tidak terbatas pada aspek kognitif, di mana siswa berusaha memahami dan menguasai materi pelajaran, tetapi juga mencakup aspek afektif, yang tercermin dalam emosi positif dan sikap reseptif terhadap pembelajaran, serta aspek psikomotorik, yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif dalam kegiatan praktik dan penerapan pengetahuan (Harahap et al., 2023). Siswa yang memiliki tingkat minat belajar yang tinggi cenderung menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, aktif berinteraksi dalam diskusi kelas, bersemangat dalam mengerjakan tugas, serta memiliki inisiatif untuk mencari informasi lebih lanjut di luar materi yang disampaikan. Partisipasi belajar siswa sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran pada era sekarang. Partisipasi belajar siswa adalah keterlibatan yang dapat diobservasi melalui perilaku dan aktivitas fisik siswa selama kegiatan belajar berlangsung (Fauziah et al., 2020).

Namun, idealisme ini seringkali berbenturan dengan realitas di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di lingkungan belajar siswa kelas 7I Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 8 Blitar, teridentifikasi adanya permasalahan signifikan terkait dengan rendahnya tingkat minat belajar siswa. Kelas yang terdiri dari 38 siswa dengan komposisi gender yang didominasi oleh laki-laki (24 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan) yang dimana kurang lebih ada 24 dari 38 siswa yang menunjukkan beberapa gejala yang mengkhawatirkan bagi efektivitas proses pembelajaran. Gejala-gejala tersebut meliputi kurangnya respons aktif siswa ketika diberikan pertanyaan oleh guru, kecenderungan untuk mengabaikan atau menunda penyelesaian tugas-tugas yang diberikan, serta rendahnya tingkat partisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok yang seharusnya menjadi wadah untuk bertukar ide dan pemahaman. Lebih lanjut, sebagian besar siswa tampak kesulitan dalam memfokuskan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung, mudah merasa bosan dengan materi yang disajikan, dan secara umum tidak menunjukkan rasa ingin tahu yang mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan, terutama dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang seringkali dianggap teoritis dan kurang menarik bagi sebagian siswa.

Sub Pendahuluan

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai akar permasalahan ini, peneliti melakukan wawancara informal dengan guru mata pelajaran IPS yang mengampu kelas 7H MTsN 8 Blitar. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang selama ini menjadi andalan di kelas tersebut cenderung bersifat konvensional, didominasi oleh metode ceramah satu arah di mana guru berperan sebagai pusat informasi, dan penugasan tertulis yang seringkali dianggap monoton oleh siswa. Metode-metode ini dinilai kurang efektif dalam melibatkan siswa secara aktif dalam proses berpikir kritis dan kurang memberikan variasi yang mampu menstimulus rasa ingin tahu serta minat belajar siswa. Selain itu, guru juga menyampaikan adanya keterbatasan dalam hal sarana dan prasarana pendukung pembelajaran, seperti minimnya ketersediaan media pembelajaran yang interaktif, visual, dan relevan dengan

kehidupan sehari-hari siswa. Keterbatasan ini diyakini turut menjadi faktor pendukung rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran, karena proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang mampu mengakomodasi gaya belajar yang beragam dari setiap siswa.

Menyadari urgensi permasalahan rendahnya minat belajar siswa dan dampaknya terhadap kualitas pembelajaran, maka diperlukan upaya inovatif dalam menerapkan model pembelajaran yang mampu mengubah paradigma belajar di kelas. Model pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar mereka secara signifikan. Salah satu metode yang dinilai sangat relevan dan memiliki potensi besar untuk mengatasi permasalahan ini adalah metode Team Games Tournament (TGT). TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki keunggulan dalam menggabungkan unsur-unsur penting yang dapat memotivasi siswa. Metode ini mengedepankan kerja sama tim dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik, memanfaatkan permainan edukatif sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman konsep, serta menyelenggarakan turnamen atau kompetisi yang sehat antar tim untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar (Huda et al., 2024). Dalam implementasinya, siswa akan dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang lainnya. Setiap kelompok akan bekerja sama untuk menguasai materi pelajaran dan mempersiapkan diri untuk mengikuti turnamen. Turnamen biasanya berupa kuis atau permainan edukatif yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Aspek kompetisi dalam TGT tidak hanya memacu siswa untuk belajar lebih giat, tetapi juga meningkatkan interaksi sosial antar siswa dari berbagai latar belakang, menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelompok, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang.

Hasil

Hasil Prasiklus

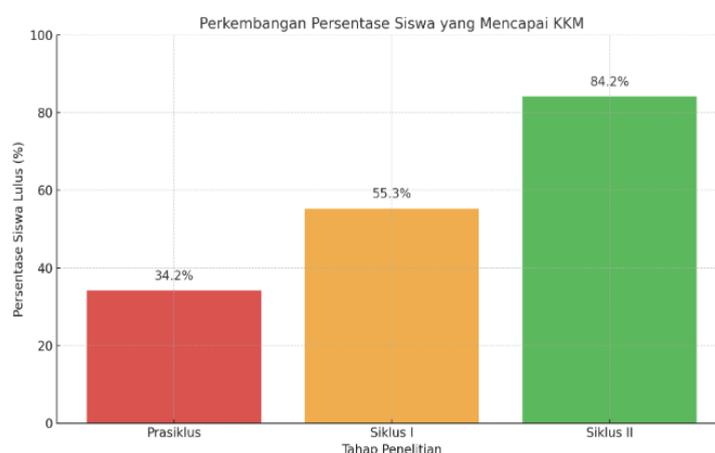
Observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa kurang menunjukkan minat dalam mengikuti pelajaran IPS. Dari 38 siswa, sebanyak 24 siswa tampak pasif selama proses pembelajaran. Mereka menunjukkan kecenderungan untuk tidak memperhatikan guru, tidak menjawab pertanyaan, serta enggan terlibat dalam diskusi kelompok. Guru IPS yang diwawancarai menyebutkan bahwa selama ini ia menggunakan metode ceramah dan penugasan tertulis, yang dinilai monoton oleh siswa. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor rendahnya keterlibatan siswa. Tes formatif yang dilakukan pada tahap ini menunjukkan bahwa hanya 13 siswa (34,2%) yang mencapai nilai di atas KKM. Hasil ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi interaksi sosial secara utuh, terutama dalam membedakan antara peran dan status sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Siklus I

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menerapkan model TGT, terjadi peningkatan partisipasi siswa. Kegiatan pembelajaran dirancang melalui empat tahapan: penyampaian materi oleh guru, kerja kelompok, permainan edukatif, dan turnamen antar kelompok. Observasi menunjukkan bahwa sekitar 60% siswa mulai menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran. Mereka tampak antusias mengikuti permainan edukatif dan berdiskusi dalam kelompok. Namun, belum semua siswa terlibat secara merata. Beberapa siswa masih pasif dalam kerja kelompok, dan terdapat dominasi dari anggota tertentu. Dari hasil evaluasi pada akhir siklus I, sebanyak 21 siswa (55,2%) mencapai nilai \geq KKM. Ini menunjukkan adanya peningkatan dari prasiklus, meskipun belum memenuhi target keseluruhan kelas. Refleksi dari siklus ini mencatat perlunya perbaikan dalam pembentukan kelompok dan pengaturan peran agar keterlibatan siswa lebih merata.

Hasil Siklus II

Pada siklus II, perbaikan dilakukan dalam pembentukan kelompok dan pemberian peran yang lebih jelas kepada setiap anggota. Permainan edukatif juga disesuaikan agar lebih kontekstual dan menarik bagi siswa. Strategi ini berdampak positif terhadap dinamika pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dan antusias dalam seluruh tahapan pembelajaran. Keterlibatan dalam diskusi kelompok meningkat, dan suasana kelas menjadi lebih komunikatif. Siswa yang sebelumnya pasif mulai mengambil peran, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam turnamen. Evaluasi hasil belajar menunjukkan bahwa 32 siswa (84,2%) berhasil mencapai nilai \geq KKM. Selain nilai yang meningkat, pemahaman konsep oleh siswa juga membaik. Mereka dapat menjelaskan materi secara lisan dengan lebih lancar dan memberikan contoh konkret dari kehidupan sehari-hari.



Pembahasan

Rendahnya minat belajar siswa pada tahap awal penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang monoton dan minim interaksi tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Ketika pembelajaran didominasi oleh ceramah dan tugas tertulis, siswa hanya menjadi penerima informasi secara pasif tanpa dilibatkan

dalam proses berpikir dan eksplorasi. Kondisi ini selaras dengan temuan (Maulida & Pranajaya, 2018), bahwa minat belajar yang rendah menghambat keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dalam pembelajaran. Penerapan model Team Games Tournament pada siklus I memberikan dampak positif awal. Dengan memadukan diskusi kelompok dan permainan edukatif, siswa mulai terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Unsur kompetisi antar kelompok menjadi motivasi tersendiri yang mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam. Hasil peningkatan pada siklus I, meskipun belum merata, mengindikasikan bahwa pendekatan ini mampu merangsang ketertarikan siswa terhadap pelajaran IPS yang sebelumnya dianggap membosankan.

Pada siklus II, perbaikan strategi menghasilkan peningkatan yang lebih signifikan. Pemberian peran yang terstruktur dalam kelompok mendorong keterlibatan setiap siswa, sehingga tidak ada lagi anggota kelompok yang hanya menjadi pengikut. Permainan edukatif yang dirancang dengan kontekstualisasi materi menambah daya tarik dan relevansi pembelajaran, membuat siswa merasa bahwa materi yang mereka pelajari dekat dengan kehidupan nyata. Hal ini memperkuat gagasan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dan emosional. Peningkatan hasil belajar pada siklus II tidak hanya ditunjukkan oleh pencapaian nilai, tetapi juga melalui perubahan sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Mereka menunjukkan rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, serta keterampilan komunikasi yang lebih baik. Dengan demikian, pembelajaran model TGT tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendorong perkembangan aspek sosial dan karakter siswa (Nitbani, 2020).

Model ini juga selaras dengan pendekatan pembelajaran kooperatif, yang menekankan bahwa belajar dalam kelompok dapat menciptakan saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, dan interaksi promotif (Santosa, 2018). Semua komponen ini terlihat pada pelaksanaan siklus II, di mana siswa tidak hanya bersaing untuk menang, tetapi juga bekerja sama agar semua anggota kelompok memahami materi. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang tepat dapat mengubah dinamika kelas dan memberikan hasil belajar yang lebih optimal.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas VII I MTsN 8 Blitar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya pada materi interaksi sosial. Sebelum tindakan dilakukan, mayoritas siswa menunjukkan sikap pasif dan kurang antusias terhadap proses pembelajaran. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar, yang ditunjukkan dengan hanya 13 dari 38 siswa (34,2%) yang mencapai nilai di atas KKM pada tahap prasiklus. Setelah penerapan model TGT pada siklus I, terjadi peningkatan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Mereka mulai terlibat dalam diskusi kelompok dan menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran berbasis permainan dan turnamen. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 21 siswa (55,2%) berhasil mencapai nilai KKM. Perbaikan strategi pada siklus II, seperti penataan kelompok yang

lebih seimbang dan pemberian peran yang jelas dalam kelompok, berdampak signifikan terhadap keterlibatan siswa secara menyeluruh. Siswa yang sebelumnya pasif mulai aktif mengambil peran, menunjukkan kepercayaan diri, dan mampu memahami serta menjelaskan materi secara kontekstual. Pada akhir siklus II, 32 siswa (84,2%) mencapai nilai KKM, yang mencerminkan keberhasilan penerapan model ini dalam meningkatkan baik minat maupun pemahaman siswa terhadap materi.

Model TGT tidak hanya memperkuat aspek kognitif siswa, tetapi juga menumbuhkan semangat berkompetisi yang sehat, kerja sama tim, dan suasana belajar yang menyenangkan (Bashith et al., 2024). Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran memperlihatkan bahwa pendekatan yang menggabungkan unsur permainan, kompetisi, dan kerja sama mampu menjawab tantangan rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran yang dianggap teoritis. Dengan demikian, model TGT layak dijadikan salah satu strategi pembelajaran alternatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat madrasah tsanawiyah.

Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, disarankan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament sebagai salah satu strategi dalam menyampaikan materi pelajaran yang bersifat teoritis seperti IPS. Melalui kombinasi kerja kelompok, permainan edukatif, dan turnamen yang menantang, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Guru juga perlu memberikan arahan dan pembagian peran yang jelas dalam kelompok agar setiap siswa memiliki tanggung jawab dan ruang untuk berpartisipasi aktif. Bagi siswa, disarankan untuk lebih terbuka dan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat kolaboratif. Melalui interaksi dan kerja sama dalam kelompok, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi yang lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kepemimpinan, dan tanggung jawab. Sikap saling menghargai dan semangat berkompetisi secara sehat juga perlu terus dikembangkan agar pembelajaran berjalan efektif dan menyenangkan.

Untuk pihak sekolah, dukungan terhadap pelaksanaan model pembelajaran inovatif perlu diperkuat, baik melalui penyediaan fasilitas pendukung seperti media pembelajaran yang interaktif, maupun melalui program pengembangan profesionalisme guru. Sekolah juga diharapkan memberi ruang bagi guru untuk melakukan eksperimen pembelajaran dan mendukung kegiatan refleksi untuk perbaikan berkelanjutan. Adapun bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada jenjang pendidikan lain atau mata pelajaran berbeda guna melihat konsistensi efektivitas model TGT dalam meningkatkan minat belajar. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas fokus ke arah pengaruh jangka panjang model ini terhadap pembentukan karakter, motivasi intrinsik, atau hasil belajar berbasis proyek.

Daftar Pustaka

Bashith, A., Amin, S., Sri Mindarti, M., Kurniawan, M. A., Dewi, S., & Mkumbachi, R. L. (2024). Improving student learning outcomes through the flipped-project based

- learning model an experimental study. *ASANKA : JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE AND EDUCATION*, 5(2), Article 2. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/asanka/article/view/8621>
- Fatimah, W., Abustang, P. B., & Supardi, R. (2022). *PENGARUH MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS*. 7.
- Fauziah, N., Nulinnaja, R., & Hafsoh, A. A. (2020). Model Team Games Tournaments (TGT) dalam meningkatkan partisipasi belajar IPS siswa MTs Ahmad Yani Jabung Kab Malang. *SOCIUS (Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 9(2), 144–154.
- Harahap, A. A. S., Salsabila, Y., Fitria, N., & Harahap, N. D. (2023). PENGARUH PERKEMBANGAN KEMAMPUAN PADA ASPEK KOGNITIF, AFEKTIF DAN PSIKOMOTORIK TERHADAP HASIL BELAJAR. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Huda, N., Rusli, M., Friska, S. Y., Kadiyo, K., Pratama, F. G., & Saman, S. (2024). The cooperative learning type of team games tournament(tgt): Its application to mathematics learning in primary schools. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1588–1599.
- Maulida, N. C., & Pranajaya, S. A. (2018). Pengentasan degradasi minat belajar pada siswa remaja. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 7–16.
- Nitbani, S. (2020). Perspektif Teori Kognitif Sosial dalam Pengembangan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT). *Jurnal Lazuardi*, 3(1), 328–343.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3). <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/1939>