

PENGARUH *MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR IPS PADA MATERI KEARIFAN LOKAL KELAS IV DI SDN CILANGKAP

M Fajar Nurdiansyah¹, Sunanih², Anggia Suci Pratiwi³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

nurdiansyahfajar99@gmail.com¹, sunanih@umtas.ac.id², anggia@umtas.ac.id³

ABSTRACT; *This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) model on the interest in learning social studies on the material of local wisdom of grade IV at SDN Cilangkap. The type of research used in this study is quantitative experiment with one-group Pretest-Posttest Design research design. The population used was all fourth-grade students of SDN Cilangkap, totaling 13 people. The sample taken was using saturated sampling technique. Data collection techniques were carried out by observation, interviews, administering questionnaires (pretest and posttest) and documentation. The results of this study indicate that the Teams Games Tournament (TGT) model has an effect on the interest in learning social studies on the material of local wisdom of grade IV at SDN Cilangkap. This is evidenced by a significant difference between the pretest and posttest scores. The average pretest score is 59.46 and the average posttest score is 68.00, which is greater than the pretest. The results of the hypothesis test using paired sample t-test obtained with a sig value (2-tailed) of $0.001 < 0.05$, so H_a is accepted and H_o is rejected. Therefore, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) model has an effect on social studies learning interest in local wisdom in fourth-grade students at Cilangkap Elementary School.*

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Learning Interest.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *teams games tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS pada materi kearifan lokal kelas IV di SDN Cilangkap. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *one-grup Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SDN Cilangkap yang berjumlah 13 orang. Sampel yang diambil yaitu menggunakan teknik *sampling jenuh*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, pemberian kuesioner angket (*pretest* dan *posttest*) dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model *teams games tournament* (TGT) berpengaruh terhadap minat belajar IPS pada materi kearifan lokal kelas IV di SDN Cilangkap. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dengan *posttest*. perolehan rata-rata nilai *pretest*

yaitu 59.46 dan perolehan rata-rata nilai *posttest* yaitu 68.00 lebih besar dari pada *pretest*. Hasil uji hipotesis menggunakan *paired sampel t-test* yang didapatkan dengan nilai sig (*2-tailed*) adalah $0,001 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *teams games tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS pada materi kearifan lokal kelas IV di SDN Cilangkap.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan (Rahman, 2022: 3). Pendidikan merupakan tombak kesuksesan suatu negara karena sukses atau tidaknya suatu negara bisa dilihat dari maju atau tidaknya Pendidikan pada negara tersebut.

Kualitas pendidikan di Indonesia di tingkat pendidikan dunia masih terbilang rendah di nilai dari segi sistem maupun kualitas pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari data yang dipublikasikan oleh *World Population Review* pada tahun 2021, Indonesia berada di peringkat ke 54 dari total 78 negara . Indonesia masih kalah unggul dengan jika dibandingkan dengan sesama negara yang berada di Kawasan Asia Tenggara seperti, Singapura di peringkat ke 21, Malaysia di peringkat ke 38, dan Thailand di peringkat 46. Salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam Pendidikan yakni keberadaan kurikulum dalam pendidikan. Kurikulum dalam Pendidikan memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan majunya suatu pendidikan, mulai dari ranah konsep hingga pengaplikasian atau praktek dilapangan. Karena kurikulum disini memiliki peran sebagai rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan ajar serta pedoman cara penyelenggaraan Pendidikan yang baik (Ananda & Hudaidah, 2021: 102).

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan

bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik (Agustin, 2024).

Pembelajaran IPS memiliki peranan penting bagi pembentukan karakter siswa. Pembelajaran IPS tidak hanya belajar tentang fakta-fakta Sejarah, geografi, atau ekonomi tetapi juga mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang kompleksitas hubungan antar manusia dan antar bangsa. Hal ini menjadi landasan yang kuat untuk membangun karakter yang inklusif, toleran, dan memahami keberagaman (Mita Andira, 2024: 141).

Pentingnya pembelajaran IPS sangat terbalik dengan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut. Pembelajaran IPS dianggap tidak menarik, sehingga banyak peserta didik yang enggan untuk mendalami mata pelajaran IPS. Peserta didik beranggapan bahwa mata pelajaran IPS tidak begitu penting karena tidak termasuk didalam Ujian Nasional sehingga peserta didik dalam proses belajar mengajar tidak begitu serius dalam mengikutinya. Konsep-konsep abstrak dan teori-teori dalam mata pelajaran ini kerap kali dibenci peserta didik. Peserta didik menganggap IPS sebagai sesuatu hal yang membosankan, penuh hafalan bak kertas koran tanpa hal yang menarik, dan dianggap tidak begitu penting dalam kehidupan sehari-hari (Dianto, 2022: 50).

Minat belajar menjadi salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi, mereka cenderung lebih antusias, aktif, dan termotivasi untuk belajar. Minat belajar dapat dijelaskan sebagai keadaan psikologis yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Karakteristik minat belajar mencakup dimensi kognitif, afektif, dan perilaku. Dimensi kognitif mencakup ketertarikan terhadap topik atau mata pelajaran tertentu, dimensi afektif melibatkan perasaan positif atau negatif terhadap pembelajaran, sedangkan dimensi perilaku menunjukkan tingkat partisipasi dan ketekunan dalam kegiatan belajar (Nurhikmawati, 2024: 4).

Faktor yang mempengaruhi permasalahan ketika proses pembelajaran tersebut bukan hanya disebabkan dari peserta didik itu sendiri. Selain dari diri sendiri, faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yaitu kurangnya penerapan model dan metode yang beragam, cocok dengan materi pelajaran yang dibahas dan dipelajari. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran

kooperatif yang mudah diterapkan, yang melibatkan aktivitas seluruh siswa, tanpa harus ada perbedaan status, dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda (Halawa, 2022: 584).

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yaitu Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT adalah strategi pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi, dan siswa bekerja sama serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperime dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu *pre-experimental design*. dikatakan *pre-experimental design* karena karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. pada prosesnya penelitian ini menggunakan desai *One-Grup Pretest-Posttest Design* yang memiliki tiga tahapan diantaranya. Tes awal (*pre-test*), perlakuan (*treatment*) dan tes akhir (*post-test*). Adapun Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, pemberian kuesioner angket (*pretest* dan *posttest*) dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Cilangkap yang beralamat di Kampung Cilangkap, Rt/Rw 015/004, Desa Luyubakti, Kecamatan Puspahiang, Kabupaten Tasikmalaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa kelas IV SDN Cilangkap tahun ajaran 2025/2026.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS pada materi kearifan lokal kelas IV di SDN Cilangkap. Hasil tersebut didapatkan dari proses pembelajaran menggunakan model *team games tournament* (TGT). Kemampuan siswa sebelum diberi *treatment* tergolong rendah, hal ini bisa dilihat dari perolehan rata-rata *pretest* yaitu 59.46, setelah diberi *treatment* sebanyak empat kali pertemuan, diperoleh hasil rata-rata *posttest* yaitu 68.00.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* menunjukkan data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas. Hasil data uji homogenitas menunjukkan data homogen. Hasil uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan nilai $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS pada materi kearifan lokal kelas IV di SDN Cilangkap.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS pada materi kearifan lokal kelas IV di SDN Cilangkap dengan jumlah sample 13 orang menunjukkan hasil penelitian dari rata-rata *pretest* yaitu 59.46. Setelah diberikan *treatment* sebanyak empat kali pertemuan, diperoleh hasil rata-rata *posttest* yaitu 68.00.

Uji normalitas pada hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan *sahapiro-wilk* pada SPSS 27, nilai signifikansi yang diperoleh adalah $0,348 > 0,05$. Maka data tersebut dapat disimpulkan terdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan rumus *levane* pada SPSS 27, nilai *sig based on mean* $0,123 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* homogen dan berdasarkan uji hipotesis menggunakan statistika parametrik dengan *paired sampel t-test*. Menunjukkan bahwa nilai *sig (2-tailed)* adalah $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi kearifan lokal kelas IV di SDN Cilangkap.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, I. D. A., Azzahra, N. N., Pateka, P. A., Novianti, S., & Sofwan, M. (2024). Literature Review : Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science*

- Research*, 4(1), 11672–11682. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/9292>
- Ananda, A. P., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Kurikulum Pendidikan Di Indonesia Dari Masa Ke Masa. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 3(2), 102–108. <https://doi.org/10.31540/sindang.v3i2.1192>
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Dianto, D. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar IPS Melalui Media Visual Pada Siswa SD. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(2), 49–59. <https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v3i2.80>
- Eviliyanida. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Farias, R. L. S., Ramos, R. O., & da Silva, L. A. (2013). Model Dan Metode. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4).
- Habibi, A., Sumaryoto, S., & Hapsari, S. (2024). Konsep Diri Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Survey Pada SMP Swasta di Kabupaten Indramayu). *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(3), 370. <https://doi.org/10.30998/herodotus.v6i3.16820>
- Halawa, A., Telaumbanua, A., & Zebua, Y. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 582–589. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.84>
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Mita Andira, Emilia Susanti, Istiqomah Wulan R, Muhammad Reza, Nurul Adila, & Trisastia Wani. (2024). Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu untuk Penguatan Karakter pada Satuan Pendidikan di SMP. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(3), 140–151. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i3.2983>
- Natasya Nurul Lathifa, Khairil Anisa, Sri Handayani, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan, 4(2), 69–81.
<https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i2.2869>

Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). *INOVASI PEMBELAJARAN IPS MELALUI METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN*. 1, 1–7.

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.

Ramayulis. (2019). Berbagai Metode Mengajar bagi Guru dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 9(2), 2.

Rusman. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Kencana Bandung

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kombinasi (*Mixed Methods*). Alfabeta CV Bandung

Sundari, F. S., & Sukmanasa, E. (2018). Analisis Minat Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Berbasis E-Learning. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 1(01), 19–25.
<https://doi.org/10.33751/jppguseda.v1i01.867>

Yazidi, A. (2014). Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (the Understanding of Model of Teaching in Curriculum 2013). *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 4(1), 89. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v4i1.3792>

Yuliyanto, A., Sofiasyari, I., Fasrikin, L., & Rogibah. (2023). Model-Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar. In *NBER Working Papers*. <http://www.nber.org/papers/w16019>