

PENINGKATAN MINAT BELAJAR MELALUI MODEL TGT BERBANTUAN POSTER PERTANYAAN KUIS

Indah Anggun Mun Nia¹, Husna Farhana²

¹Program studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Bhayangkara
Jakarta Raya, Indonesia

¹202110615035@mhs.ubharajaya.ac.id

²husna.farhana@dsn.ubharajaya.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low interest of students in learning about IPAS norms in the customs of my region in class IV C SDN Ciledug 02 Setu, Bekasi Regency. The solution to this problem is the implementation of the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model. This study aims to increase students' interest in learning about norms in local customs in the IPAS subject for class IV C at SDN Ciledug 02 Setu, Bekasi Regency, through the application of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model. The type of research is Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles. Each cycle consists of two meetings with four stages: Planning, implementation, observation, and reflection. This research was conducted from April to May 2025. The research subjects are the 4th-grade students of SDN Ciledug 02, Setu District, Bekasi Regency, with a total of 43 students, consisting of 19 male students and 22 female students. The data collection techniques in this study are pre-cycle interviews, observations, questionnaires, and documentation. Based on the research results, student interest in learning IPAS on the topic of norms in local customs concluded that in the pre-cycle, it was 55% with a low category, in cycle I it increased to 63%, showing improvement but not significant, and in cycle II it was categorized as high with a percentage of 82%

Keywords: Student Learning Interest, Team Games Tournament (TGT) Model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada IPAS norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV C SDN Ciledug 02 Setu, Kabupaten Bekasi. Adapun solusi dari permasalahan ini yaitu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV C SDN Ciledug 02 Setu, Kabupaten Bekasi dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan terdapat empat tahapan: Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan

pada bulan April hingga Mei 2025. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV C SDN Ciledug 02 kecamatan setu kabupaten Bekasi, dengan jumlah siswa 43 orang siswa, yang meliputi 19 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara pra siklus, observasi, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian minat belajar siswa pada IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku disimpulkan bahwa pada pra siklus memperoleh 55% dengan kategori rendah pada siklus I meningkat menjadi 63% terjadi peningkatan tetapi belum signifikan dan pada siklus II di kategorikan tinggi dengan persentase 82%.

Kata Kunci: *Minat Belajar, Model Team Games Tournament (TGT)*

A. Pendahuluan

Pendidikan sebagai tindakan individu untuk mengembangkan potensi dirinya, sesuai dengan Pasal 1 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, salah satu upaya yang dilakukan dengan merubah kurikulum pendidikan. Pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan kurikulum seiring berjalannya waktu (Nurfauzizah 2023). Di Indonesia, kurikulum disusun dan diterapkan secara nasional untuk semua sekolah sebagai upaya mewujudkan cita-cita bangsa. Kurikulum yang diterapkan sesuai dengan bakat, minat, kebutuhan peserta didik, serta kondisi lingkungan (Siswanto 2015).

Kurikulum memiliki peran penting dalam sistem pendidikan, karena dapat menentukan tujuan yang

ingin dicapai serta memberikan arah bagi pendidikan. Selain itu, kurikulum juga menggambarkan pengalaman belajar yang harus dijalani oleh setiap siswa (Ulfa et al., 2021). Kurikulum Merdeka sebagai program pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kurikulum ini menyediakan pembelajaran yang beragam, sehingga siswa memiliki kesempatan yang lebih luas untuk mendalami materi serta memperkuat kompetensi mereka. Selain itu, guru diberikan kebebasan dalam memilih berbagai alat pembelajaran terbuka agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat belajar siswa (Fauzi, 2022).

Minat belajar atau kecenderungan untuk memperoleh pengetahuan sebagai faktor penting dalam menunjang keberhasilan akademik siswa. Dengan adanya minat yang tinggi, siswa cenderung

menunjukkan antusiasme yang besar terhadap proses belajar mereka, sehingga dapat mencapai hasil yang optimal (Utami et al., 2022). Sebaliknya, kurangnya minat dapat menimbulkan rasa jenuh terhadap aktivitas tertentu, yang jika terjadi dalam konteks pembelajaran, dapat menghambat kemajuan akademik. Oleh karena itu, minat siswa dalam proses belajar memiliki dampak signifikan terhadap pencapaian pendidikan mereka (Syarifudin, 2020).

Dalam menciptakan suasana yang mendukung dan mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru perlu memiliki model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal ini karena proses pembelajaran sebagai interaksi pendidikan yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan mengubah perilaku mereka melalui pengalaman belajar (Masdul, 2018). Dalam menjalankan proses belajar mengajar, guru perlu merancang model pembelajaran sebagai tahap awal (Arlina et al, 2023). Dengan demikian, guru diharapkan mampu menghadirkan model pembelajaran yang menarik agar siswa tidak mengalami kebosanan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan sehingga pembelajaran lebih variatif, menarik minat belajar siswa serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Dhia Octariani, 2020). Pada metode pembelajaran ini, proses belajar berlangsung melalui permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih rileks. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan mengembangkan sikap seperti tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, kompetisi yang sehat, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini diterapkan terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan materi penting bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV C di SDN Ciledug 02 mengenai proses pembelajaran IPAS, ditemukan bahwa beberapa siswa menunjukkan minat yang rendah terhadap mata pelajaran tersebut. Hal ini disebabkan oleh banyaknya materi yang harus dipelajari dalam waktu singkat sehingga membuat siswa merasa bosan dan kesulitan memahami isi

pelajaran. Kondisi ini juga dipengaruhi oleh metode pengajaran guru yang masih bersifat konvensional, yaitu ceramah. Selain itu, siswa cenderung pasif saat diskusi di kelas, kurang fokus, serta mengalami kesulitan menyelesaikan tugas tepat waktu karena kurang memahami soal yang diberikan.

Hal ini menjadi sebab kurangnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS yang menjadikan siswa merasa jenuh dan pasif dalam belajar. Permasalahan yang terjadi di SDN Ciledug 02, masalah utama yang muncul dalam penelitian ini berupa rendahnya minat belajar pada mata pelajaran IPAS. Ketidakterlibatan siswa dalam bertanya atau menjawab pertanyaan membuat suasana belajar menjadi pasif. Selain itu, guru harus memperhatikan materi yang dianggap sulit oleh siswa agar dapat menyesuaikan dengan model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk memastikan penelitian terlaksana dengan lebih efektif, efisien, dan terfokus, serta memungkinkan analisis yang lebih mendalam, perlu dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan ini bertujuan agar perhatian penelitian

terfokus pada masalah yang ingin diselesaikan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan dan peningkatan minat belajar dari model Team Games Tournament (TGT) yang berkaitan dengan materi norma dan adat istiadat pada mata Pelajaran IPAS sehingga, peneliti dapat memilih judul "Peningkatan Minat Belajar melalui Model TGT Berbantuan Poster Pertanyaan Kuis"

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan pendekatan penelitian reflektif yang dilakukan langsung di dalam kelas oleh guru atau peneliti dengan tujuan meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran supaya metode pengajaran menjadi lebih efektif. Penelitian ini terdiri dari empat tahap yang harus dilalui dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut saling mendukung untuk menjalankan keseluruhan siklus PTK (Arif & Oktafiana, 2023).

Penelitian ini dilakukan di kelas IV C yang terdiri dari 43 siswa, dengan rincian 19 laki-laki dan 22 perempuan. Pendekatan yang digunakan adalah

deskriptif kuantitatif dan kualitatif, dengan strategi pengumpulan data berupa observasi dan pemberian angket. Teknik pengumpulan data mencakup angket (kuesioner) untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model TGT, observasi, serta wawancara tidak terstruktur yang dilakukan sebelum tindakan. Selama observasi, peneliti memperhatikan aktivitas, fokus, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Angket minat belajar yang digunakan memuat indikator seperti rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa, terdiri dari 20 pertanyaan yang diberikan kepada 41 peserta didik. Skala minat belajar disusun menggunakan skala Likert oleh peneliti.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa kelas IV C di SDN Ciledug 02. Menurut Wati (2020) minat siswa terhadap materi pelajaran memegang peranan krusial dalam keberhasilan mereka memahami materi tersebut. Keberhasilan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh tingkat ketertarikan siswa terhadap pelajaran. Oleh karena itu,

guru perlu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar siswa tidak merasa terbebani selama proses belajar berlangsung.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti menyebarkan angket, melakukan observasi melalui catatan lapangan, serta melakukan wawancara tidak terstruktur untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa. Dari hasil angket, terdapat 16 siswa yang masuk dalam kategori sangat rendah, 16 siswa dalam kategori rendah, 9 siswa cukup, 1 siswa tinggi, dan tidak ada siswa yang termasuk kategori sangat tinggi. Rata-rata persentase minat belajar siswa mencapai 55%. Berdasarkan observasi catatan lapangan pada tahap pra siklus, terlihat bahwa siswa kurang memperhatikan guru saat memberikan penjelasan, menunjukkan sikap malas dalam belajar, serta tidak mencatat dengan lengkap. Guru mengajar menggunakan metode ceramah yang konvensional, memberikan tugas, dan hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran tanpa menerapkan model pembelajaran lain. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan kurang bersemangat, sehingga berdampak

pada pemahaman materi IPAS yang rendah akibat minat belajar yang kurang.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV C menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS tergolong rendah. Siswa sering merasa malas belajar karena buku pelajaran berisi banyak bacaan, sehingga mereka mudah merasa bosan dan jenuh. Selain itu, siswa sering terlambat mengerjakan tugas, tidak semua mencatat materi yang disampaikan oleh guru, dan saat metode diskusi digunakan, kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan tugas masih kurang. Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa bosan saat belajar karena materi yang dianggap sulit untuk dipahami.

Pada pelaksanaan siklus I, terjadi peningkatan dalam minat belajar siswa. Tercatat sebanyak 8 siswa berada pada kategori sangat rendah, 8 siswa dalam kategori rendah, 23 siswa termasuk kategori cukup, 2 siswa tergolong dalam kategori tinggi, dan belum ada siswa yang mencapai kategori sangat tinggi. Rata-rata persentase minat belajar siswa pada siklus I mencapai 63%.

Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS mengalami perbaikan dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi, guru telah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dalam model TGT pada modul ajar IPAS dengan materi norma dalam adat istiadat daerah, dan secara umum telah dilakukan dengan baik. Penyampaian strategi pembelajaran menggunakan model TGT juga disampaikan secara jelas. Namun, terdapat beberapa tahapan yang belum berjalan secara optimal, seperti guru belum mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif di awal pembelajaran, sehingga masih banyak siswa yang berbicara sendiri dan kurang memperhatikan. Selain itu, guru belum sepenuhnya memantau aktivitas setiap kelompok saat mengerjakan soal kuis, karena hanya memfokuskan perhatian pada kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan kuis dan menempelkan nomor meja ke papan untuk mencatat kecepatan kelompok tersebut.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, mayoritas siswa sudah mulai memperhatikan penjelasan dari guru. Antusiasme mereka mulai terlihat saat tujuan pembelajaran disampaikan, terutama karena guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa juga mulai aktif berpartisipasi, baik dalam mengajukan pertanyaan maupun memberikan jawaban, dan sebagian besar mampu merangkum materi dengan baik. Meskipun terjadi peningkatan minat belajar dibandingkan dengan tahap pra siklus, guru masih menghadapi beberapa kendala dalam aktivitas siswa. Pada awal kegiatan, siswa belum memasuki kelas dengan tertib, serta belum sepenuhnya memahami prosedur dalam model pembelajaran TGT, sehingga semangat bersaing secara positif antar kelompok belum muncul secara optimal. Selain itu, masih terdapat siswa yang belum menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi dan belum aktif dalam sesi tanya jawab. Persentase minat belajar siswa pun belum mencapai target yang diharapkan, yaitu baru mencapai 64%, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II, penggunaan media visual dan audiovisual turut mendukung peningkatan minat belajar siswa dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Tidak ada lagi siswa yang masuk dalam kategori sangat rendah; hanya 1 siswa berada dalam kategori rendah, 13 siswa tergolong cukup, 19 siswa termasuk kategori tinggi, dan 8 siswa masuk dalam kategori sangat tinggi. Rata-rata persentase minat belajar siswa pada siklus II mencapai 82%. Berdasarkan hasil observasi, guru berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih tertib dan kondusif sejak awal pembelajaran. Guru juga telah mengikuti langkah-langkah pembelajaran sesuai modul ajar, menyampaikan tujuan serta metode pembelajaran secara jelas, menayangkan video yang menarik perhatian siswa, menyampaikan materi dengan lengkap, mendorong interaksi melalui tanya jawab, serta menunjukkan ketegasan dalam menangani siswa yang sulit dikendalikan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa sudah mampu memberikan perhatian yang baik kepada guru dan mematuhi aturan

yang ditetapkan dalam penerapan model TGT, sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar. Peneliti pun telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tahapan-tahapan dalam model TGT berdasarkan modul ajar IPAS dengan topik norma dalam adat istiadat daerah. Hal ini sejalan dengan pendapat Makrifah (2020) yang menyatakan bahwa model TGT mencakup beberapa tahapan, yaitu: 1) penyampaian materi; 2) pembagian siswa ke dalam kelompok heterogen; 3) pelaksanaan permainan dan turnamen dalam pembelajaran; dan 4) pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Selain itu, guru juga menjelaskan teknik pembelajaran yang digunakan dan melibatkan siswa dalam sesi tanya jawab.

Observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa telah memahami langkah-langkah pembelajaran dengan model TGT, tampak antusias, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, terutama saat guru menggunakan gambar visual untuk memancing pertanyaan seputar adat istiadat di Indonesia.

Siswa juga aktif dalam menjawab maupun mengajukan pertanyaan, serta menunjukkan konsentrasi dan perhatian penuh saat guru menjelaskan materi dan memutar video pembelajaran terkait topik norma dalam adat istiadat daerah. Kegiatan belajar berlangsung dengan lebih tertib dan kondusif, sementara siswa tampak bersemangat dan menikmati proses pembelajaran.

Siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam kelompok saat mengerjakan soal kuis, berkompetisi secara sehat, dan memberikan dukungan penuh kepada anggota kelompok yang sedang bertanding di meja turnamen tanpa membedakan teman. Menurut silaban (2024), dalam model TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan 4 hingga 6 orang, di mana setiap anggota berpartisipasi dalam turnamen secara kompetitif di dalam timnya. Persentase minat belajar siswa telah mencapai tingkat yang diharapkan, yaitu 64%, sehingga penelitian dinilai cukup dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Rangkuman kategori minat belajar siswa ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Kategori Minat Belajar Siswa

Kategori Minat Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Sangat Tinggi	0	0	8
Tinggi	1	2	19
Cukup	9	28	13
Rendah	15	8	1
Sangat Rendah	16	8	0

Adapun peningkatan persentase minat belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat disajikan dalam diagram berikut ini.



Gambar 1. Peningkatan Minat Belajar Siswa

Penelitian Tindakan Kelas ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa kelas IV C SDN Ciledug 02 pada setiap siklus yang dilaksanakan. Salah satu faktor pendukung peningkatan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media poster berisi pertanyaan kuis, yang mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Hal ini membuat siswa lebih antusias, tertarik, fokus,

dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Qomariyah (2022) menyatakan bahwa model TGT merupakan pendekatan sederhana dalam pembelajaran kooperatif yang efektif untuk digunakan dalam berbagai mata pelajaran. Model ini dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan, yang menekankan kerja sama dalam kelompok serta persaingan yang sehat. Melalui perpaduan permainan dan turnamen, TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong motivasi siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat Mahadewi, and Japa (2019) yang menyatakan bahwa salah satu keunggulan model pembelajaran TGT adalah kemampuannya dalam meningkatkan partisipasi siswa di kelas serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan melalui permainan, yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain. Selain itu, penerapan model TGT juga dapat membangun rasa percaya diri, meningkatkan kerja sama, menumbuhkan tanggung jawab, serta mendorong terciptanya persaingan yang sehat di antara siswa. Model ini

turut membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih mendalam, serta menumbuhkan sikap positif seperti budi pekerti, empati, dan toleransi baik antar siswa maupun antara siswa dan guru. TGT juga memberikan kesempatan bagi siswa dengan kemampuan kognitif yang lebih rendah untuk bersaing secara adil dengan siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi.

Pelaksanaan model pembelajaran TGT pada siklus I dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan materi mengenai norma dalam adat istiadat di lingkungan daerah siswa; 2) Siswa dibagi menjadi delapan kelompok; 3) Guru menyiapkan poster berisi pertanyaan kuis dan menempatkan nomor kelompok di setiap meja turnamen; 4) Siswa diminta mencocokkan soal dengan jawaban yang sesuai; 5) Setiap kelompok secara bergantian mengirimkan satu perwakilan untuk menjawab pertanyaan di meja turnamen; 6) Perwakilan dari masing-masing kelompok bersaing menjawab soal secara cepat dan tepat; 7) Guru menggunakan alat pengatur waktu (timer) untuk menentukan kelompok

tercepat yang menjawab kuis, lalu mencatat nama kelompok tersebut; 8) Jawaban yang diberikan akan ditempel di papan tulis dan dinilai; 9) Kelompok yang menyelesaikan soal lebih dulu dengan jawaban yang benar dan memperoleh skor tertinggi akan dinyatakan sebagai pemenang, dan guru memberikan penghargaan kepada kelompok tersebut.

Pada pelaksanaan siklus II, peneliti bersama guru bekerja sama dalam merancang pembelajaran yang bertujuan untuk lebih membimbing serta mengarahkan siswa agar minat belajarnya meningkat. Upaya ini dilakukan melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) yang dilengkapi dengan penggunaan media visual dan audiovisual. Penggunaan media pembelajaran pada siklus II ini terbukti membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Rubiman & Kamali (2018) media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang mendukung proses belajar mengajar serta memperlancar komunikasi antara guru dan siswa.

Keberadaan media tersebut sangat membantu guru dalam menyampaikan materi serta mempermudah siswa dalam

memahami pelajaran. Agar proses ini berjalan efektif, guru perlu mengintegrasikan media pembelajaran dengan metode pengajaran yang sesuai, sehingga ketertarikan siswa terhadap belajar tetap terjaga. Sementara itu, Menurut Pujilestari & Susila (2020) media visual mampu meningkatkan minat belajar karena menghubungkan materi pelajaran dengan kondisi nyata di kehidupan sehari-hari. Media visual juga berfungsi sebagai sarana bantu yang digunakan guru dalam mengajar dan dapat dilihat atau diamati langsung oleh siswa melalui indera penglihatan.

Sehubungan dengan hal tersebut, Aulia & Anwar (2023) menyatakan bahwa media audiovisual merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Media ini mencakup alat bantu yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan, seperti video, gambar, dan film. Penggunaan media audiovisual dapat mendorong siswa yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap pelajaran untuk merasa lebih antusias dan penasaran saat proses belajar berlangsung. Antusiasme dan rasa ingin tahu ini dapat muncul dari

isi materi yang disampaikan maupun dari cara pendidik memanfaatkan media saat mengajar. Selanjutnya, peneliti membagi siswa ke dalam delapan kelompok secara heterogen berdasarkan urutan absensi dan mencatat nama kelompok di papan tulis. Ketika model pembelajaran TGT diterapkan, peneliti menempatkan diri di posisi tengah meja turnamen untuk mengamati pelaksanaan kuis agar dapat berjalan dengan tepat.

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung dengan media audiovisual mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV C di SDN Ciledug 02, khususnya dalam mata pelajaran IPAS dengan topik norma dalam adat istiadat daerah. Pemanfaatan media audiovisual membuat siswa menjadi lebih antusias, lebih berkonsentrasi, dan tidak mudah merasa jenuh. Hal ini terjadi karena pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi juga melibatkan media yang menarik secara visual dan auditif, sehingga mendorong rasa ingin tahu siswa. Kondisi ini sejalan dengan

tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka, yaitu menumbuhkan minat serta rasa ingin tahu peserta didik (Anjar Palupi & Husamah, 2023).

Pembelajaran ini berorientasi pada siswa, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Guru memberikan penghargaan kepada tiga kelompok terbaik dalam kompetisi antarkelompok, yang memicu semangat siswa untuk lebih giat dalam mengikuti mata pelajaran IPAS. Selain itu, kegiatan ini turut membentuk karakter siswa, seperti rasa tanggung jawab terhadap kelompok, kejujuran, dan kepercayaan diri. Pemberian penghargaan tidak semata-mata untuk menyenangkan siswa, tetapi juga bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar mereka, agar mereka tetap bersemangat dan tidak merasa jenuh selama mengikuti pembelajaran di kelas.

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dalam mata pelajaran IPAS. Model ini tidak membebani siswa dengan

pembelajaran yang hanya berfokus pada penjelasan guru, melainkan menyertakan elemen permainan dalam bentuk kompetisi antarkelompok. Hal tersebut membuat siswa lebih tertarik, memberi perhatian lebih pada materi, dan berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan melibatkan siswa secara langsung. Kondisi ini selaras dengan indikator minat belajar yang dikemukakan oleh Asih & Imami (2021) yaitu adanya perasaan senang dalam belajar, ketertarikan terhadap materi, perhatian terhadap proses pembelajaran, serta keterlibatan aktif siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di SDN Ciledug 02 Setu, Bekasi dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan poster pertanyaan kuis dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV C pada mata Pelajaran IPAS dengan fokus materi norma dalam adat istiadat daerahku. Dibuktikan dari hasil persentase skor minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS terjadi peningkatan

dengan persentase pra tindakan sebesar 55%, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 63% hingga mencapai perolehan persentase sebesar 82% pada siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan dalam penilaian minat belajar siswa di SDN Ciledug 02 Setu, Kabupaten Bekasi.

DAFTAR PUSTAKA

A., Putrini Mahadewi, L. P., & Ngurah Japa, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 73. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17453>

Anjar Palupi, M., & Husamah, H. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ipas Siswa Kelas 4 Sdn Summersari 2 Kota Malang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4653–4661. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8155>

Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). PENELITIAN TINDAKAN KELAS. In *Mitra Ilmu*. Mitra Ilmu.

Arlina et al, 2023, p. 23. (2019). Hakikat & Prinsip Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 292–300.

Asih, & Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Smp Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 799–808. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.799-808>

Aulia, L., & Anwar, K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Pai Dan Budi Pekerti Peserta Didik Kleas 5 Di Sdn Wringinjajar 3. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 2(1), 454–463.

Dhia Octariani, A. C. P. (2020). Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains. *ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(2), 43–49.

Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(2), 18–22.

<https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>

Makrifah, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kalikutuk. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran Learning

- Communication. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9.
- Pemikiran, S., Zaenal, A., & Nurfauzizah, L. (2023). Pentingnya Menentukan Tujuan Hidup untuk Masa Depan: Analisis Singkat Pemikiran Ali Zaenal Abidin. *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 01(02), 31–36.
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Qomariyah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Sifat Bangun Ruang Melalui Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Semester I MI Negeri 6 Cilacap Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(1), 35–41. <https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v3i1.58>
- Rubiman, R., & Kamali, S. R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap. *Sintesa*, 11(1), 177–186.
- Siswanto², R. M. T. & I. (2015). *Inovasi Kurikulum Dalam Pengembangan Pendidikan (Suatu Analisis Implementatif)* Razali. 1(July), 216–228.
- Syarifudin, A. (2020). *Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling*. 6(1), 76–91.
- Ulfa, R., Susilawati, W. O., & Darniyanti, Y. (2021). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Di SDN 04 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 125–131. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2246>
- Utami, A., Astriana, M., Walid, A., Fatmawati, U., & Bengkulu, S. (2022). *Analisis minat siswa terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran ipa*. 11(1), 46–57.
- Wati, N. nyoman K. (2020). M Meta-analisis Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Widyanatya*, 2(02), 100–108. <https://doi.org/10.32795/widyanatya.v2i02.904>
- Winarto silaban, M. P. (2024). *Model- Pembelajaran-Kooperatif-Ebook aprido dkk*.