

Analisis Penerapan *Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)* dalam Peningkatan Minat Belajar Mata Pelajaran PPKn

*¹ Ria Yuni Lestari, ² Hj. Tati Rohmayati, ³ Syifa Nandiny, ⁴ Meidha Zulva Fadhila, ⁵ Azzalfa Alifah Rizkya,

^{1,3-5}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

² SMP Negeri 7 Kota Serang

Alamat: Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117

Korespondensi penulis: riayunilestari@untirta.ac.id

Abstract. *The teacher's accuracy in arranging learning activities really determines the quality of the learning process and outcomes. The current reality shows that the majority of teachers still use learning models that apply the old teacher-centered learning paradigm. This makes students less motivated in the learning process. Teachers are required to have high ability and creativity in planning citizenship learning activities. The aim of this research is to increase the learning interest of class VII students at SMPN 7 Serang in the subject of PPKn (Pancasila and Citizenship Education). The research method uses a qualitative descriptive approach with data collection through observation, interviews, documentation and literacy. The results of the research show an increase in interest in learning by using the cooperative learning model, namely the Team Games Tournament. The use of the cooperative learning model is applied as a varied model, especially in PPKn subjects and it can be concluded that students' learning interest in participating in PPKn learning is getting better and there is an increase.*

Keywords: *Interest in Learning, Cooperative Learning Model, Team Games Tournament, Pancasila and Citizenship Education.*

Abstrak. Kecermatan guru dalam menyusun kegiatan pembelajaran sangat menentukan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Kenyataan saat ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran yang menerapkan paradigma pembelajaran lama adalah berpusat pada guru. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Guru dituntut memiliki kemampuan dan kreativitas yang tinggi dalam merancang kegiatan pembelajaran kewarganegaraan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMPN 7 Kota Serang pada mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan literasi. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan minat belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yakni *Team Games Tournament*. Penggunaan model pembelajaran kooperatif diterapkan sebagai model variatif khususnya pada mata pelajaran PPKn dan dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn semakin baik dan adanya peningkatan.

Kata Kunci: Minat Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tournament*, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting yang harus di dapatkan oleh setiap manusia, pendidikan menjadi prioritas utama tetapi pendidikan di indonesia masih sangat rendah dalam segala aspek terutama dalam aspek mengembangkan model pembelajaran yang kurang menarik hal itu menyebabkan rendahnya semangat belajar peserta didik dan rendahnya keingintahuan peserta didik dalam proses pembelajaran, Menurut Thursan Hakim, definisi belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya fikir, dan kemampuan lainnya.

Pertarungan yg tak jarang dihadapi global pendidikan ialah lemahnya proses pembelajaran. dalam proses aktivitas belajar mengajar, siswa lebih poly belajar secara teori. Pembelajaran pada kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak buat memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang pada pelajari siswa kurang adanya penerapan pada kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran pengajar diharapkan dapat membuat potensi dan kreativitas peserta didik. sehingga siswa dapat memiliki pengetahuan tidak hanya teori, tetapi mampu mempraktekannya guna buat masa yg akan datang pada perkembangan zaman. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu upaya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi membawa dampak yang signifikan terhadap sektor pendidikan. Perkembangan teknologi mengarah pada perkembangan ilmu pengetahuan, baik ke arah positif maupun negatif. Perkembangan teknologi tidak hanya terjadi di negara-negara maju saja, namun juga terjadi di negara-negara berkembang. Indonesia merupakan salah satu negara berkembang. Perkembangan tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi yang berdampak pada dunia pendidikan. Pendidikan di negara berkembang merupakan media yang sangat berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Nasution (2009) yang menyatakan, Negara-negara berkembang menganggap pendidikan sebagai alat yang paling ampuh untuk mengembangkan tenaga teknis dan ahli di semua sektor pembangunan.

Berfokus pada kualitas sumber daya manusia, pemerintah terus gencar meningkatkan mutu pendidikan di semua jenjang dan jenis. Banyak upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan salah satunya tercermin pada anggaran Pendidikan diselenggarakan oleh APBN dan APBD. Toyamah dan Syaikhu Usman (2004) berpendapat bahwa besaran anggaran pendidikan sejalan dengan amandemen Pasal 31 UUD 1945 dan ditegaskan dalam Pasal 49. Keputusan Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa paling sedikit 20% dana pendidikan di luar gaji guru dan biaya pendidikan resmi dialokasikan pada APBN dan APBD. Seiring dengan besarnya dana pendidikan tersebut, berbagai upaya lain dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, antara lain pemutakhiran kurikulum, pengembangan model pembelajaran, penyelenggaraan kursus pelatihan guru, distribusi guru dan media pembelajaran, serta peningkatan sarana dan prasarana pendidikan.

Kecermatan guru dalam menyusun kegiatan pembelajaran sangat menentukan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Kenyataan saat ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru

masih menggunakan model pembelajaran yang menerapkan paradigma pembelajaran lama adalah berpusat pada guru. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Padahal, proses pembelajaran bukan hanya sekedar membekali siswa dengan segala informasi dan keterampilan, tetapi merupakan proses yang menekankan pada pengembangan potensi diri siswa secara aktif.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Sa'adah (2015) menyatakan pendidikan yang berhasil dapat dilihat asal bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. dalam proses pembelajaran terdapat komponen pembelajaran yang saling berinteraksi serta berinterelasi yaitu meliputi peserta didik, tujuan, kondisi belajar, asal-asal belajar dan akibat belajar. Dalam hal ini kemampuan mendidik, mengajar, membimbing, melatih, dan mengevaluasi peserta didik kearah yang sesuai menggunakan standar nasional pendidikan wajib mampu dilakukan oleh seorang guru menjadi pendidik yg profesional supaya membuat siswa yang berkualitas demi tercapainya keberhasilan pendidikan. Jiwandono (2020) berkata bahwa pembelajaran pada abad ke-21 menuntut pengajar buat kreatif pada proses pembelajaran supaya akibat belajar dapat diperoleh secara maksimal .

Melibatkan siswa secara aktif dalam memahami konsep kewarganegaraan tidaklah mudah. Guru dituntut memiliki kemampuan dan kreativitas yang tinggi dalam merancang kegiatan pembelajaran kewarganegaraan. Selain itu, guru juga harus mampu menggunakan media atau alat bantu pembelajaran berdasarkan materi PKn yang dipelajarinya. Jika proses pembelajaran konsep kewarganegaraan dilakukan melalui kegiatan bermakna yang melibatkan langsung siswa dalam partisipasi aktifnya, maka siswa dapat memahami konsep kewarganegaraan dengan baik dan mudah. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan suatu model pembelajaran yang secara tidak langsung dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah penerapan model pembelajaran kooperatif.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membentuk situasi belajar yg menyenangkan serta mendukung kelancaran proses belajar mengajar sebagai akibatnya siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Pemilihan model pembelajaran perlu memperhatikan beberapa aspek.

Model pembelajaran yang di terapkan dalam penelitian ini yaitu Teams Games Tournaments yang dapat membantu guru dalam melakukan bimbingan belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan optima hal itu sangat memantu dalam meningkatkan minat belajar siswal

model pembelajaran Teams Games Tournaments dipilih karna model pembelajaran tersebut selain melibatkan semua siswa serta kerjasama grup juga sinkron menggunakan perkembangan peserta didik yang masih berada di akhir masa remaja. Contoh pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments juga menuntut peserta didik buat berkompetisi melalui turnamen pada permainan sebagai meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn

KAJIAN TEORITIS

A. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran Menurut Arends (1997) berpendapat Istilah “Model pembelajaran mengarah pada pendekatan tertentu terhadap instruksi yang terdiri dari tujuan, sintaks (pola urutan atau alur), lingkungan, dan sistem pengelolaan secara keseluruhannya. Instruksi yang dimaksud adalah segala ketentuan yang dimaksudkan untuk dikerjakan, dalam hal ini adalah siswa.” Menurut Arends, “Seperangkat instruksi ini perlu memenuhi berbagai komponen agar dapat menjadi kesatuan model pembelajaran yang utuh dan berfungsi dengan baik untuk siswa.” Dari pengertian arends (1997) “Model pembelajaran sesuatu yang di haruskan untuk di kerjakan oleh peserta didik yang berfungsi ke arah yang lebih baik untuk peserta didik”, (Hanafiah dan Suhana, 2009: 41)

Menurut Joyce & Weil dalam Mulyani Sumantri, dkk model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar model pembelajaran memiliki makna yang lebih spesial luas daripada suatu taktik, metode, atau mekanisme pembelajaran.

Model pembelajaran ialah bagian krusial dalam perencanaan serta penyampaian instruksional. contoh digunakan guna membantu memperjelas prosedur pada saat guru mengajar, buat membangun korelasi serta keadaan keseluruhan asal apa yg dibuat pada pembelajaran. contoh pembelajaran mempunyai 4 ciri khusus yg tidak dipunyai sang strategi atau metode pembelajaran :

- a) Rasional teoritis yang logis yang disusun sang pendidik
- b) Tujuan pembelajaran yg akan dicapai
- c) Langkah-langkah mengajar yg diharapkan supaya model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal

d) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran bisa dicapai

untuk mengetahui kualitas model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*Joyful learning*) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berpikir kreatif.

Menurut Joyce dan Weil (1980), ada beberapa kegunaan dari model pembelajaran, antara lain :

1. Memperjelas hubungan fungsional antar berbagai komponen, unsur atau elemen sistem dari yang dikembangkan.
2. Prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi.
3. Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.
4. Model akan mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan tidak efektif dan tidak produktif.
5. Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan.
6. Dengan menggunakan model, guru dapat menyusun tugas-tugas siswa menjadi suatu keseluruhan yang terpadu.
7. Melalui model pembelajaran, guru mentransformasi informasi secara kreatif, dan efektif sesuai kebutuhan.

Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar. Model Pembelajaran yang peneliti gunakan dalam proses penelitian ini menggunakan model pembelajaran TGT.

B. *Team Games Tournament*

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan dibentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen. Dalam TGT ini digunakan turnamen

akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu lalu.

Model pembelajaran kooperatif tipe (Team Games Tournament) TGT diharapkan mampu membuat peserta didik lebih semangat belajar dan tidak merasa bosan, karena model pembelajaran TGT memuat adanya game/turnamen di dalam kelas yang dimana pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan, maka peserta didik akan terpacu untuk menjadi yang terbaik. Dengan adanya turnamen yang menciptakan suasana persaingan sehat, diharapkan dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar yang siswa.

Model pembelajaran TGT adalah sebuah pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran berkelompok. pembelajaran ini melibatkan seluruh kegiatan peserta didik tanpa membedakan status sosial, memakai peserta didik lain menjadi tutor sebaya serta menerapkan metode belajar dengan bermain

Model pembelajaran TGT yang paling primer ialah untuk menyampaikan konsep, pemahaman, kemampuan, serta pengetahuan yg diperlukan peserta didik agar mereka bisa memberikan donasi di kelompoknya. Selain itu, dengan model pembelajaran TGT dibutuhkan dapat berkerjasama dengan teman sekelompok dengan metode bermain sambil belajar

C. Minat Belajar

Setiap siswa tentunya memiliki minat belajar pada tiap tiap mata pelajaran, minat belajar siswa memang seharusnya di miliki setiap siswa hal tersebut agar siswa memiliki semangat belajar yang tinggi. Menurut Djaali (2013:1 22) minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Seorang siswa seharusnya memiliki minat yang muncul dari dalam diri pribadi untuk belajar. Siswa yang memiliki minat untuk belajar akan lebih bersemangat untuk belajar. Menurut Lee et al., (2011: 142) minat belajar adalah preferensi pribadi berkaitan dengan pembelajaran yang berarti individu lebih mengutamakan suatu hal dibandingkan hal lainnya.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini berusaha untuk mengetahui hasil Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Dalam Peningkatan Minat Belajar Mata Pelajaran PPKn. Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan deskriptif analisis. Menurut Sugiyono (2018) Penelitian deskriptif adalah penelitian yang

dilakukan untuk mengetahui nilai variabel secara mandiri, baik itu satu variabel ataupun lebih (independen) dengan tidak disertai perbandingan atau penghubungan antar variabel. Penelitian deskriptif semacam ini bertujuan untuk mendeskripsikan berbagai peristiwa yang terjadi saat ini, baik bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia, dimana yang di fokuskan pada peningkatan minat belajar terhadap metode pembelajaran yang di pakai. Metode yang di gunakan dengan metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Mulyadi, 2022) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut Syaodih (2011) Penelitian kualitatif deskriptif tidak menggunakan perlakuan manipulasi atau perubahan pada variabel yang akan diteliti, tetapi menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan pada penelitian ini adalah penelitian itu sendiri, dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mengutamakan penggunaan data data berupa kualitas, bisa berupa bisa berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi yang tujuannya untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas dan lebih dalam, baik berupa opini atau pemikirannya terhadap suatu hal. Selanjutnya pada penelitian ini terdapat teknik pengumpulan data di dalamnya, teknik pengumpulan data menurut Sugiyono dalam Solehah (2023) merupakan Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun peneliti mengumpulkan data dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

observasi merupakan sebuah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang ada di lingkungan baik itu yang sedang berlangsung atau masih dalam tahap yang meliputi berbagai aktivitas perhatian terhadap suatu kajian objek yang menggunakan pengindraan. Pengamatan yang di lakukan dalam penelitian ini adalah dalam peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn melalui model pembelajaran team games tournament (TGT). Melalui teknik observasi, pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti yakni dengan mendatangi SMPN 7 Kota Serang untuk mengamati perilaku atau keadaan yang terjadi di sekolah tersebut, seperti pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara menurut Fitri & Haryanti (2020). merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti melalui tanya jawab dengan objek penelitian. Dengan menggunakan instrumen atau pertanyaan penelitian yang telah dibuat sebelumnya, teknik wawancara ini berupaya untuk memperoleh informasi lebih rinci tentang topik penelitian.

Pihak yang akan menjadi narasumber atau informan pada penelitian ini, yakni Guru mata pelajaran PPKn, dan siswa kelas 7 SMPN 7 Kota Serang. Dalam melakukan wawancara, jenis yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Menurut sugiyono (2018) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap datanya. pedoman wawancara hanya digunakan berupa garis besarnya saja.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018) dokumentasi atau dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi ini bisa di artikan sebagai teknik pengumpulan data melalui catatan-catatan atau dokumen yang ada. Menurut Moleong dalam Mulyadi (2022) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data melalui pengujian arsip dan dokumen. Strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian.

HASIL DAN PEMBEHASAN

Penelitian ini didasarkan atas temuan di kelas VII SMPN 7 Kota Serang bahwa minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) perlu ditingkatkan dan hanya cukup antusias. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan belajar sebelumnya intensif menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi kelompok.

Dalam (Gani, 2018) pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang ditandai dengan memberikan materi secara langsung yang dialami siswa atau dilihat siswa. Sehingga diperlukannya implementasi dari sebuah model pembelajaran yang dapat memantik keaktifan dan kreativitas para siswa selama kegiatan pembelajaran.

Menurut (Ayu et al., 2013) Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih memakai model lama yang lebih berpusat pada guru sehingga orientasinya lebih pada ceramah. Adapun substansi mata pelajaran PPKn meliputi banyak teori-teori mengenai politik, hukum, sosial-budaya, ekonomi, pertahanan-keamanan, dan perundang-undangan. Oleh karena itu, model pembelajaran dan pembawaan guru dalam mengajar menjadi salah satu kunci dalam keefektifan pembelajaran dan menarik perhatian para siswa. Hal ini dapat dilakukan agar minat untuk belajar siswa antusias selama kegiatan belajar berlangsung.

Pernyataan	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua	Pertemuan Ketiga
Mengikuti dan memperhatikan secara seksama segala sesuatu yang sedang disampaikan oleh guru	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Mendengarkan guru saat memberikan petunjuk-petunjuk pembelajaran	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Mengikuti pelajaran dengan antusias, semangat, serius dan fokus	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Bekerja dalam kelompoknya masing-masing untuk memecahkan pertanyaan dan masalah dari guru	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
Mampu menyampaikan secara lisan maupun tulisan hasil diskusi masing-masing kelompok saat presentasi	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik

Diolah oleh peneliti, 2023.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dari pertemuan pertama pertama sampai pertemuan ketiga mengalami peningkatan karena penggunaan model pembelajaran kooperatif yakni *Team Games Tournament*. Pada pertemuan pertama saat model kooperatif belum dikenalkan kepada siswa, indikator minat siswa yang ada didominasi dengan kategori cukup. Pada pertemuan kedua saat pertama kali menggunakan model pembelajaran kooperatif, indikator minat siswa didominasi oleh kategori baik. Pada pertemuan berikutnya indikator minat siswa didominasi oleh kategori sangat baik. Menurut (Yusuf et al., 2020) Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menjadi konsep yang berpengaruh dalam berbagai banyak bidang karena pembahasan materinya yang luas sehingga diperlukan formula yang tepat agar materi tersebut bisa disampaikan dan diterima dengan baik oleh siswa.

Adapun setelah melaksanakan observasi, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif yakni *Team Games Tournament* agar minat siswa semakin meningkat. Pada pertemuan kedua, siswa belajar dengan model *team games tournament* pada saat penyampaian materi tentang hak dan kewajiban. Pada pelaksanaannya siswa dibagi menjadi 6 kelompok dengan masing-masing berjumlah 6-7 orang siswa. Setiap kelompok diminta untuk menjawab 5 pertanyaan dengan media kreatif berbeda setiap kelompoknya yang berada di papan tulis

dan hanya diberikan waktu 5 menit untuk menjawab pertanyaan tersebut. Dalam kegiatan ini, minat siswa semakin membaik karena siswa diharuskan untuk bekerja sama, kritis dan terlibat langsung dalam pembelajaran yang berlangsung.

Berikut ini hasil penggunaan model pembelajaran kooperatif yakni *Team Games Tournament* pada pembelajaran PPKn di pertemuan kedua:



Setelah pembelajaran selesai. Peneliti melakukan evaluasi dengan melakukan wawancara kepada beberapa siswa yang memperoleh informasi bahwa mereka antusias dan bersemangat untuk belajar di pembelajaran PPKn karena euforia yang dirasakan dalam kegiatan *games* jika menang dan kalah. Beberapa siswa juga memiliki rekomendasi dalam pelaksanaan model pembelajaran yang ada dapat dilakukan secara bergantian antara model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran tanya jawab. Lebih lanjut, siswa mengatakan bahwa materi yang disampaikan lebih banyak yang dimengerti jika dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya.



Pada pertemuan berikutnya, pelaksanaan model pembelajaran kooperatif pada saat penyampaian materi UUD NRI Tahun 1945. Pada pelaksanaannya siswa dibagi menjadi 6 kelompok dengan masing-masing berjumlah 6-7 orang siswa. Setiap kelompok diberikan satu rangkaian pertanyaan dan jawaban berjumlah 10 pertanyaan. Siswa diminta untuk mencocokkan pertanyaan dan jawaban dengan waktu 15 menit, setelahnya diterapkan sistem *reward* dan *challenge* dimana kelompok yang mendapatkan skor tertinggi berhak memberikan *challenge* pada kelompok yang mendapatkan skor terendah.

Hasil penggunaan model pembelajaran kooperatif yakni *Team Games Tournament* pada pembelajaran PPKn di pertemuan ketiga, 2023.

Gambar diatas menunjukkan bahwa minat siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif yakni *Team Games Tournament* dapat menarik perhatian siswa, membantu guru dalam keefektifan pembelajaran, dan melibatkan siswa secara aktif dan partisipatif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan penggunaan metode pembelajaran team games tournament pada kelas 7 SMP Negeri 7 Kota Serang sudah meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di bandingkan dengan pembelajaran konvensional yang sebelumnya di terapkan. Inovasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran tidak semua memerlukan fasilitas mewah untuk didukung namun yang paling terpenting adalah kreativitas guru dalam memecahkan masalah di kelas. Maka dari itu perlunya pelatihan untuk tenaga pendidik agar dapat menggunakan media pembelajaran yang tidak bergantung pada media elektronik maupun internet. Adapun saran bagi penelitian selanjutnya adalah untuk memberlakukan pembelajaran kolaborasi menggunakan dua model pembelajaran kepada peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Dinata, N. S. S., & Syaodih, N. (2011). Landasan Psikologi Proses Pendidikan. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Mulyadi, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4537-4543.
- Solehah, S., Damanhuri, D., & Bahrudin, F. A. (2023). ANALISIS TRADISI RUWAT LAUT PADA KEHIDUPAN SOSIAL MASYARAKAT DI DESA SUKANAGARA CARITA. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 149-158.
- Data, T. P. Observasi. *Wawancara, Angket dan Tes*.
- Sugiyono (2018) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&d* Bandung:Alfabeta
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

- Sa'dah, Siti (2015). *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn melalui Penerapan Metode Kerja Kelompok di Kelas V SDN Pisangan 03*. (Skripsi S1, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta). Retrieved from <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/30797>
- Kusnadi, E., Martini, E., & Nugraha, G. N. (2017). Konstruksi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(2), 150–163.
- Nurgiansah, T. H., & Widyastuti, T. M. (2020). Membangun Kesadaran Hukum Mahasiswa PPKn UPY Dalam Berlalu Lintas. *Civic Edu: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pasundan*, 2(2), 97–102. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>