



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN *FLASH CARD* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS**

Yustrian Bawono Saputro¹, Lukki Lukitawati²

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik,
Universitas Negeri Semarang^{1,2}

e-mail: yustrianbawono@students.unnes.ac.id¹, lukki.lukitawati@mail.unnes.ac.id²

Diterima: 16/2/2026; Direvisi: 7/3/2026; Diterbitkan: 14/3/2026

ABSTRAK

Pembelajaran IPS di sekolah seringkali masih didominasi metode konvensional yang berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash Card* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Semarang, dengan kelas VIII G sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar (pretest–posttest) dan angket minat belajar, sedangkan analisis data dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar dan minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta diperoleh nilai signifikansi uji t sebesar 0,032 pada hasil belajar dan 0,002 pada minat belajar ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Flash Card*. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan media *Flash Card* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Flash Card, hasil belajar, minat belajar, IPS*

ABSTRACT

Social Studies learning in schools is often still dominated by conventional teaching methods, which may lead to low student learning interest. This study aimed to examine the effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model assisted by *Flash Card* media on students' learning outcomes and learning interest in Social Studies. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a *Nonequivalent Control Group Design*. The participants were eighth-grade students of SMP Negeri 12 Semarang, where class VIII G was assigned as the experimental group and class VIII F as the control group. Data were collected using learning outcome tests (pretest–posttest) and a learning interest questionnaire, and were analyzed using the *Independent Sample t-test*. The results indicated that the experimental group achieved higher learning outcomes and learning interest compared to the control group. The t-test results showed a significance value of 0.032 for learning outcomes and 0.002 for learning interest ($p < 0.05$), indicating that the implementation of the TGT learning model assisted by *Flash Card* media had a significant effect. Therefore, the TGT learning model assisted by *Flash Card* media is effective in improving students' learning outcomes and learning interest in Social Studies.



Keywords: *Teams Games Tournament, Flash Card, learning outcomes, learning interest, social studies*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran strategis dalam mengembangkan keterampilan sosial, sikap demokratis, serta kemampuan bekerja sama peserta didik sebagai bagian dari kompetensi kewargaan yang diharapkan dalam pembelajaran abad ke-21 (Studies National Council for the Social, 2013). Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi serta bekerja sama dalam kegiatan belajar (Pratiwi & Hermanto, 2021). Padahal, minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, memperhatikan materi pembelajaran, dan terlibat dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan karena menekankan interaksi sosial, kerja sama, dan tanggung jawab bersama dalam proses pembelajaran, yang selaras dengan karakteristik pembelajaran IPS yang berorientasi pada pengembangan keterampilan sosial siswa (Fauzi & Masrupah, 2024).

Namun, realitas pembelajaran di sekolah masih menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan ideal tersebut dengan praktik pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran IPS masih sering didominasi oleh metode konvensional yang bersifat *teacher-centered* dan minim interaksi antarsiswa (Waluyati et al., 2025). Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal dan berdampak pada rendahnya minat belajar siswa (Putri & Adirakasiwi, 2021). Selain itu, IPS sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang menekankan hafalan sehingga kurang menarik bagi siswa (Debby et al., 2025). Minat belajar merupakan faktor afektif yang berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Laoli et al., 2024). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih besar, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas belajar (Labibah & Pratama, 2024). Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif (Layla & Muhammad, 2025). Oleh karena itu, peningkatan minat belajar siswa menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan strategi pembelajaran IPS.

Interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berkaitan erat dengan perkembangan minat belajar siswa. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, serta bekerja sama dalam kelompok dapat meningkatkan rasa percaya diri, tanggung jawab belajar, serta sikap positif terhadap kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran yang minim interaksi sosial berpotensi menurunkan motivasi dan minat belajar karena siswa hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Dengan demikian, pembelajaran IPS perlu dirancang menggunakan strategi yang mampu memfasilitasi interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa secara sistematis. Secara teoretis, pembelajaran yang menekankan interaksi sosial selaras dengan teori konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui proses sosial dan kolaboratif. Proses belajar berlangsung secara optimal ketika siswa berada dalam *zone of proximal development* (ZPD), yaitu rentang kemampuan yang dapat dicapai dengan bantuan individu yang lebih kompeten melalui pemberian scaffolding secara bertahap.



(Merti, 2020). Prinsip tersebut menjadi landasan bagi penerapan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yaitu pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran bersama (Dede & Yadi, 2021).

Pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan tidak hanya pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga pada pengembangan aspek sosial dan afektif siswa. Interaksi sosial yang terjadi dalam kelompok belajar memungkinkan siswa untuk berdiskusi, bertukar gagasan, serta saling membantu dalam memahami materi pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Fauzi & Masrupah, 2024). Lingkungan belajar yang kolaboratif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menumbuhkan minat belajar karena siswa merasa memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran (Lathifa et al., 2024). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki karakteristik menarik adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT mengintegrasikan kerja sama kelompok dengan aktivitas permainan akademik dan kompetisi yang sehat sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Yonanda et al., 2025). Aktivitas turnamen akademik dalam TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih memahami materi secara lebih mendalam melalui diskusi kelompok sekaligus meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman kompetisi yang positif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berpengaruh positif terhadap motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran (Teranikha et al., 2024).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian mengenai model TGT masih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif dan lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran eksakta seperti matematika dan IPA (Sari et al., 2025). Penelitian yang mengkaji penerapan model TGT pada pembelajaran IPS dengan fokus pada aspek afektif siswa, khususnya minat belajar, masih relatif terbatas. Selain itu, integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media pembelajaran visual secara simultan dalam pembelajaran IPS juga belum banyak dikaji secara empiris (Rika et al., 2023). Media pembelajaran visual seperti *Flash Card* dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret karena menyajikan informasi dalam bentuk gambar dan kata kunci yang menarik perhatian siswa. Penggunaan media visual dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran (Safitri et al., 2025). Integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media visual diperkirakan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar siswa secara lebih optimal.

Hasil analisis data awal minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Semarang menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar IPS siswa mencapai 71,53 dari skor maksimum 88 dengan persentase sebesar 81,28%. Meskipun berada pada kategori sedang hingga tinggi, hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa belum sepenuhnya optimal dan masih terdapat variasi antarindividu sehingga diperlukan penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa secara lebih merata. Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi bahwa penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPS yang secara khusus mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran visual seperti *Flash Card* serta berfokus pada peningkatan aspek afektif siswa, khususnya minat belajar, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flash Card* dalam pembelajaran

IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flash Card* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran kooperatif serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran IPS yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* yang bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash Card* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain eksperimen semu yang melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak tetapi diberikan perlakuan yang berbeda serta pengukuran yang sebanding sebelum dan sesudah perlakuan.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Semarang tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 131 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan kondisi awal minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data awal minat belajar siswa, kelas VIII G dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII F sebagai kelas kontrol. Jumlah sampel penelitian terdiri atas 60 siswa, yaitu 30 siswa pada kelas eksperimen dan 30 siswa pada kelas kontrol..

Tabel 1. Rata-Rata Minat Belajar Awal Siswa Kelas VIII

Kelas	Jumlah Siswa	Mean Skor Minat	SD
VIII D	8	67,13	4,64
VIII A	17	76,29	6,83
VIII B	13	68,54	7,29
VIII C	19	70,00	9,29
VIII E	12	67,58	7,10
VIII F	26	70,88	4,62
VIII G	16	71,75	5,97
VIII H	20	75,70	8,23

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa kelas VIII F dan VIII G memiliki rata-rata minat belajar yang relatif setara serta mendekati rata-rata keseluruhan siswa sehingga kedua kelas dianggap memiliki kondisi awal yang sebanding dan layak digunakan sebagai kelompok penelitian. Variabel penelitian terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flash Card*, sedangkan variabel terikat adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Selain itu, hasil belajar siswa digunakan sebagai variabel pendukung untuk memperkuat interpretasi pengaruh perlakuan pembelajaran.

Hipotesis penelitian yang diajukan adalah:

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flash Card* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa.

H₁: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flash Card* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap pre-test, tahap pemberian perlakuan, dan tahap post-test. Pada tahap pre-test, kedua kelas diberikan tes awal

untuk mengetahui kondisi awal kemampuan dan minat belajar siswa. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flash Card*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas diberikan *post-test* untuk mengetahui perubahan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Instrumen penelitian terdiri atas angket minat belajar dan tes hasil belajar. Angket minat belajar menggunakan skala Likert empat tingkat yang mencakup indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan, serta ketekunan belajar siswa. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 28 butir soal dinyatakan valid, sedangkan hasil uji reliabilitas menunjukkan koefisien KR-20 sebesar 0,943 dan Cronbach's Alpha sebesar 0,940 yang berada pada kategori sangat reliabel, sehingga instrumen layak digunakan sebagai alat ukur hasil belajar siswa. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, standar deviasi, serta peningkatan hasil belajar siswa. Analisis inferensial dilakukan melalui uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, serta uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil dan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, efektivitas peningkatan hasil dan minat belajar dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan melalui penerapan pembelajaran menggunakan modul yang diintegrasikan pada *cooperative learning* dan dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash Card* pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional *teacher-centered*. Dalam pelaksanaannya, media *flash card* digunakan sebagai pendukung kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen pada tahap pembelajaran TGT sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Desain media *Flash Card*

Gambar 1, merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa flash card materi Perjuangan Menuju Kemerdekaan Indonesia yang berisi gambar ilustratif dan kata kunci singkat pada setiap kartu. Setiap kartu menyajikan satu konsep atau peristiwa sejarah secara ringkas sehingga memudahkan siswa memahami materi secara bertahap dan sistematis. Media *flash card* digunakan sebagai pendukung kegiatan diskusi kelompok dan permainan akademik dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sehingga membantu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

Keterangan	Jumlah
Jumlah butir soal	30
Butir soal valid	28
Butir soal tidak valid	2
r-tabel ($\alpha = 0,05$; $N = 33$)	0,344

Tabel 2 menjelaskan hasil uji validitas menunjukkan bahwa sebanyak 28 butir soal memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel sehingga dinyatakan valid dan digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Metode	Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
KR-20	0,943	Sangat reliabel
Cronbach's Alpha	0,940	Sangat reliabel

Tabel 3 menjelaskan hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki koefisien reliabilitas yang sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Setelah proses pembelajaran sesuai dengan perlakuan yang telah ditetapkan dilaksanakan, kedua kelas diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal siswa serta post-test untuk mengukur perubahan hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung. Data hasil pre-test dan post-test selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui perbandingan hasil dan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test

Kelas	N	Mean Pre-Test	SD	Mean Post-Test	SD
Eksperimen	30	20.50	4.11	24.17	4.27
Kontrol	30	19.20	6.35	23.60	3.50

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen sebesar 20,50 dari skor maksimum 28 atau setara dengan 73,21%, sedangkan kelas kontrol sebesar 19,20 atau 68,57%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas relatif sebanding sebelum perlakuan pembelajaran diberikan. Setelah perlakuan pembelajaran dilaksanakan, rata-rata nilai post-test kelas eksperimen meningkat menjadi 24,17 atau 86,32%, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 23,60 atau 84,29%. Peningkatan persentase nilai tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar, namun kelas eksperimen menunjukkan persentase capaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flash Card* memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 5. Independent Sample Test Hasil Belajar

Variabel	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Post-Test	Eksperimen	30	24.17	4.27	2.21	58	0.032
	Kontrol	30	23.60	3.50			
N-Gain	Eksperimen	30	0.53	0.21	2.09	58	0.041
	Kontrol	30	0.41	0.18			

Berdasarkan Tabel 5, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada variabel post-test sebesar 0,032 dan pada variabel N-Gain sebesar 0,041, yang keduanya lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flash Card* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 6. Independent Sample Test Minat Belajar

Kelas	N	Mean	Std. Dev	F (Levene)	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
VIII F (Kontrol)	30	4.07	0.35	0.84	0.36	-3.19	58	0.002
VIII G (Eksperimen)	30	4.38	0.40					

Tabel 6 menyajikan hasil uji *Independent Samples t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada uji Levene sebesar 0,36 ($> 0,05$) yang berarti varians kedua kelompok bersifat homogen, sehingga analisis menggunakan asumsi *equal variances assumed*. Nilai signifikansi uji t diperoleh sebesar 0,002 ($< 0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa kelas VIII F (kelas kontrol) dan kelas VIII G (kelas eksperimen). Rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen (Mean = 4,38) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (Mean = 4,07), sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran pada kelas eksperimen memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini secara konklusif menunjukkan bahwa implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikolaborasikan dengan media *flash card* merupakan strategi pedagogis yang sangat efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai post-test kelas eksperimen yang mencapai 24,17 (86,32%), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 23,60 (84,29%), serta hasil uji *Independent Sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,032 ($p < 0,05$). Selain itu, skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen juga menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah perlakuan pembelajaran diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang melalui aktivitas kerja kelompok, diskusi, permainan akademik, dan turnamen dalam model TGT mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil



belajar dan minat belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flash Card* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dapat diterima.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT dalam penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja kelompok heterogen, tanggung jawab individu, serta ketergantungan positif antaranggota kelompok. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa bekerja sama untuk memahami materi, berdiskusi, serta mempersiapkan diri menghadapi kegiatan permainan dan turnamen akademik sehingga setiap anggota kelompok terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek pembelajaran yang aktif membangun pengetahuan melalui interaksi sosial. Proses pembelajaran yang demikian sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa pembelajaran berlangsung secara optimal melalui interaksi sosial dalam *zone of proximal development* (ZPD), yaitu kondisi ketika siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi melalui bantuan teman sebaya maupun guru melalui proses *scaffolding* (Hutagalung et al., 2025; Yonanda et al., 2025)

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan pendapat (Afifatimah et al., 2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa karena mengombinasikan kerja sama kelompok dengan unsur permainan dan kompetisi akademik. Selain itu, (Nuraida, 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif yang menekankan ketergantungan positif dan tanggung jawab individu antaranggota kelompok dapat meningkatkan kualitas interaksi belajar siswa sekaligus memperbaiki hasil belajar. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang melalui pendekatan kooperatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Selain berpengaruh terhadap hasil belajar, penerapan model pembelajaran TGT juga menunjukkan peningkatan pada aspek minat belajar siswa. Peningkatan skor minat belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, bekerja sama dalam kelompok, serta berpartisipasi dalam kegiatan permainan dan turnamen akademik mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Secara psikologis, minat belajar berkembang ketika siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menantang. Hal ini sejalan dengan pendapat (Lathifa et al., 2024; Mubshirah, 2021; Tuerah et al., 2023; Waruwu & Sitinjak, 2022) yang menyatakan bahwa minat belajar dapat berkembang melalui keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan relevan. Dengan demikian, peningkatan minat belajar dalam penelitian ini lebih dipengaruhi oleh penerapan pembelajaran kooperatif melalui model TGT yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sedangkan penggunaan media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung yang membantu kelancaran pelaksanaan aktivitas pembelajaran (Adliya et al., 2024; Dewi et al., 2025; Mukti et al., 2025; Sari et al., 2025; Zahro et al., 2024).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran kooperatif dengan aktivitas permainan akademik dan turnamen pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, guru IPS disarankan untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada



penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kerja sama kelompok, interaksi sosial, dan kompetisi akademik yang sehat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang terbatas pada satu sekolah sehingga generalisasi hasil penelitian masih perlu diuji pada konteks sekolah yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji penerapan model pembelajaran TGT pada jenjang pendidikan maupun materi pembelajaran yang berbeda guna memperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Pembelajaran yang dirancang melalui kerja kelompok heterogen, diskusi, permainan akademik, dan turnamen pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap minat belajar siswa dapat diterima.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang penting dalam pembelajaran IPS karena mampu menjawab permasalahan rendahnya minat belajar siswa melalui peningkatan interaksi sosial, kerja sama kelompok, dan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang menekankan kerja sama dan tanggung jawab bersama tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial yang menjadi tujuan utama pembelajaran IPS. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan minat belajar sekaligus mengembangkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa guru IPS perlu mengintegrasikan pembelajaran kooperatif berbasis aktivitas kerja kelompok dan turnamen akademik secara terstruktur dalam perencanaan pembelajaran agar minat belajar siswa dapat meningkat secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adliya, N., Novitasari, M., & Suryanti, S. (2024). Penerapan model teams games tournament dengan video pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar dan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran matematika materi KPK FPB kelas IV SD Negeri Kleco 1 Surakarta. *FONDATIA*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4680>
- Afifatimah, O., Hanif, M., & Pribadi, D. B. T. (2024). Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan strategi teams games tournament dengan media berbasis ICT wordwall. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 53–65. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.457>
- Debby, Y., Yunilisa, R., Simajuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., Hutagalung, W., Ucok, G. S., Leni, M. S., & Maharani, N. (2025). Mengembangkan minat belajar siswa untuk meningkatkan pembelajaran matematika SD kelas tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal*



- Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1550–1560.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>
- Dede, K., & Yadi, H. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Holistika*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Dewi, E. K. A., Azizah, D. N., Ratnasari, D., Khasanah, E. R., Faqih, F. N., Khumairoh, F. N., Hanafi, Y., & Kustia, C. P. (2025). Efektivitas model cooperative learning tipe team game tournament terhadap hasil belajar siswa dengan bantuan media educaplay. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 763. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4946>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Hutagalung, C. P., Sijabat, O. P., & Simarmata, R. K. (2025). Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap hasil belajar matematika kelas III SD Negeri 091254 Batu Onom tahun ajaran 2024/2025. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5, 11519–11536. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.21196>
- Labibah, D. S., & Pratama, H. (2024). Pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar IPS siswa kelas VII di MTsN 1 Nganjuk. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(4), 31–53. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3309>
- Laoli, T. R., Lahagu, A., Harefa, Y., & Telaumbanua, W. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kelas VIII SMP. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 195–222. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.4013>
- Lathifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli, G. (2024). Strategi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Cendekia*, 4(2), 69–81. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i2.2869>
- Layla, F., & Muhammad, A. (2025). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa mata pelajaran IPS. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 13(2), 166–175. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v13i2.10542>
- Merti, N. M. (2020). Penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan media audio visual guna meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315–321. <https://doi.org/10.23887/jea.v4i3.27252>
- Mubshirah, D. (2021). Hubungan minat siswa belajar bahasa arab dengan standar nasional pendidikan di MAN Aceh Barat. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 21(2), 221. <https://doi.org/10.22373/jid.v21i2.7962>
- Mukti, L. I., Ardianti, S. D., & Ratnasari, Y. (2025). Peningkatan hasil belajar IPAS dengan penerapan model TGT berbantuan media roka kelas IV SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 994. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6314>
- National Council for the Social Studies. (2013). *College, career, and civic life (C3) framework for social studies state standards*. NCSS.
- Nuraida, I. (2021). Penerapan model teams games tournament (TGT) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(2), 127–132. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.837>



- Pratiwi, R., & Hermanto, F. (2021). Efektivitas pembelajaran IPS menggunakan video animasi dan Kahoot. *Sosiolium: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2), 100–106. <https://doi.org/10.15294/sosiolium.v3i1.44256>
- Putri, Y. P., & Adirakasiwi, A. G. (2021). Analisis minat belajar siswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2934–2940. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.987>
- Rika, N., Ribut, P., & Ryzca, S. (2023). Pengaruh media flashcard terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 1(2), 142–147. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.71>
- Safitri, W., Fatkhiyani, K., & Andriani, R. D. K. (2025). Pengaruh model team games tournament berbantuan flashcard terhadap minat dan hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(4), 4165–4179. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4164>
- Sari, O., Turista, D. D. R., Maasawet, E. T., Masitah, Herliani, & Rambitan, V. M. M. (2025). Pengaruh penerapan model team games tournament terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Biocaster: Jurnal Kajian Biologi*, 5(4), 928–942. <https://doi.org/10.36312/biocaster.v5i4.720>
- Sari, S. P., Handayani, A. D., & Mujiono, M. (2025). Implementasi model pembelajaran teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 132. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4898>
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan model teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 24–29. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367>
- Tuerah, P. R., Mokoagow, R. R., Ansyu, S., & Mesra, R. (2023). Faktor-faktor yang menghambat keaktifan belajar siswa kelas IV SD Inpres Timbukar tahun ajaran 2022/2023. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 412. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5260>
- Waluyati, I., Mutiara, I., Nafisa, S., & Mardiana, N. (2025). Faktor kesulitan belajar siswa pada pembelajaran IPS. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 8(1), 291–297. <https://doi.org/10.33627/es.v8i1.3412>
- Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. S. (2022). Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran kimia. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 12(2), 298. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>
- Yonanda, D. A., Listiani, T., Rachmadtullah, R., Suhandi, S., & Pratama, Y. A. (2025). Improving science learning outcomes through innovation in cooperative learning models: The effectiveness of team games tournament strategy. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(3), 501–509. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i3.99487>
- Zahro, U. F., Kuryanto, M. S., & Riswari, L. A. (2024). Penerapan model TGT berbantuan media GAULL (game edukasi wordwall) untuk mempengaruhi hasil belajar matematika. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 73. <https://doi.org/10.24127/emteka.v5i1.5404>