

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR MELALUI MODEL KOOPERATIF BERBANTUAN  
WORDSQUARE DAN KUIS INTERAKTIF POWERPOINT**

**Dian Oktaviani<sup>1)</sup>, Tity Kusrina<sup>2)</sup>, Mulyatmi<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup>Mahasiswa Bidang Studi PPKn, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

<sup>2)</sup>Dosen Bidang Studi PPKn, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia

<sup>3)</sup>PPKn, UPTD SPF SMP NEGERI 12 Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

E-mail:dianoktaviani325@gmail.com, Telp: +6281915325357

**Abstrak**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas dan subjek dari penelitian ini adalah 27 peserta didik di kelas VII D SMP Negeri 12 Tegal. Data dikumpulkan melalui observasi, tes dan angket dan menggunakan instrumen lembar observasi, angket dan evaluasi. Analisis deskriptif persentase digunakan untuk menganalisis data. 75% peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar PPKn, yang merupakan indikator keberhasilan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Kooperatif Learning Tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, minat belajar peserta didik meningkat sebesar 47% pada siklus I menjadi 63,5% pada siklus II, atau sebesar 16,5% pada kategori tinggi. Hasil evaluasi belajar menunjukkan peningkatan minat belajar peserta didik. Ini berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik dari 50% pada siklus I menjadi 83,3% pada siklus II, atau naik 33,3%.

Kata Kunci : Minat, Hasil Belajar, *Team Games Tournament*

**INCREASING LEARNING INTEREST THROUGH THE COOPERATIVE MODEL WITH THE  
ASSISTANCE OF WORDSQUARE AND INTERACTIVE POWERPOINT QUIZ**

**Abstract**

This research is included in the type of class action research and the subject of this research is 27 pupils in the class VII D of the State 12 Tegal. Data is collected through observations, tests and lifts and using observation sheet instruments, lifts, and evaluations. Percentage descriptive analysis is used to analyze data. 75% of students who followed the learning process showed improved learning outcomes, which is an indicator of success. Study results showed that the TGT type cooperative learning model can improve the learning outcome of the student. After using a TGT model, the student's interest in learning increased by 47% in cycle I to 63.5% in cycles II, or 16.5% in higher categories. Study evaluations showed increased student interest.

**Keywords:** *interest, Learning Outcome, Team games Tournament*

## **1. PENDAHULUAN**

PPKn merupakan mata pelajaran yang bukan saja mengajarkan ranah kognitif namun juga memuat pembelajaran karakter, tujuan PPKn adalah agar peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Mereka juga harus mampu mengokohkan karakter pribadi mereka dengan bertindak dengan cara yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. PPKn termasuk ke dalam mata pelajaran yang kurang populer di kalangan peserta didik. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa materinya tidak menarik bagi sebagian besar peserta didik. Selain itu, guru PPKn jarang menggunakan model pembelajaran interaktif, yang membuatnya tidak menarik bagi peserta didik. Pembelajaran PPKn dianggap oleh peserta didik sebagai pembelajaran yang membosankan.

Karena pembelajaran yang terjadi adalah pasif, peserta didik tidak tertarik dengan pembelajaran PPKn. Oleh karena itu, model pembelajaran interaktif diperlukan untuk menarik minat peserta didik. Dengan model pembelajaran yang tepat, minat dan hasil belajar peserta didik akan meningkat dan pembelajaran PPKn akan menjadi lebih menarik bagi peserta didik.

Dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan minat mereka pada materi menghargai lingkungan dan budaya lokal. Model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) juga dapat membantu peserta didik lebih tertarik untuk belajar PPKn dan lebih memahami apa yang diajarkan guru. Model kooperatif learning ini memungkinkan peserta didik untuk bekerjasama dalam tim kecil untuk mempelajari materi saling mengajari dan menguji pemahaman satu sama lain. Hasil observasi penulis menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap pembelajaran PPKn di SMP Negeri 12 Tegal masih kurang. Hal ini bisa dilihat dari nilai PPKn masih rendah dan banyak peserta didik yang tidak masuk kelas. Hal ini memberi penulis dasar untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi menghargai lingkungan dan budaya lokal menggunakan model kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) di SMP Negeri 12 Tegal.

## **2. METODE**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMP Negeri 12 Tegal, yang beralamat di Jalan Halmahera No.57, Mintaragen, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VII D Subjek penelitian adalah peserta didik SMP Negeri 12 Tegal kelas VII D Tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 27 peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus untuk mengetahui apakah minat belajar peserta didik meningkat setelah menerima pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap perencanaan dimana guru merencanakan model pembelajaran yang akan

dilaksanakan berdasarkan dari hasil observasi dan kegiatan pra siklus, menyusun modul ajar, menyiapkan media ajar. kemudian tahap pelaksanaan dimana peneliti melaksanakan kegiatan yang sudah direncanakan pada tahap perencanaan, Setelah itu, ada tahap pengamatan. Di sini, guru dan peserta didik melihat apa yang mereka lakukan dengan lembar observasi. Pada tahap akhir, peneliti menilai manfaat dan kekurangan dari siklus yang telah digunakan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan minat belajar peserta didik, angket untuk mengumpulkan data tentang minat belajar peserta didik yang tidak dapat diamati melalui observasi, tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik, dan wawancara untuk mengumpulkan data tentang masalah yang dihadapi peserta didik selama proses pembelajaran. Data berikut diperlukan untuk penelitian ini: (1) data tentang aktivitas guru dan siswa; (2) keaktifan siswa; dan (3) hasil evaluasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini menggunakan instrumen observasi, angket, tes, dan wawancara. Penelitian ini menggunakan indikator keberhasilan dari data untuk menentukan siklus berlanjut atau tidak. Diharapkan setelah adanya penelitian ini 75% peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi pada mata pelajaran PPKn, 75% peserta didik tuntas dalam penilaian materi menghargai lingkungan dan budaya lokal pada pembelajaran PPKn dengan KKM 75.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Hasil

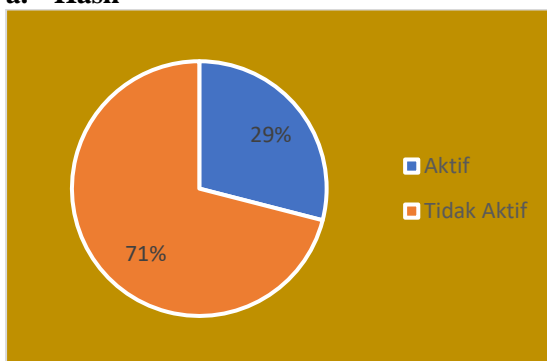


Diagram. 1 Rekapitulasi Data Kegiatan Pra Siklus Peserta Didik

Dari data di atas, terlihat bahwa aktivitas rata-rata peserta didik kelas VII D pada kegiatan Pra siklus masih rendah dan minat belajar sebesar 29% sebelum tindakan diambil. Kriteria yang diusulkan oleh Arikunto (1991 : 7) digunakan untuk menentukan kriteria tersebut sebagai berikut jika memenuhi 80 – 100% aktivitas belajar maka aktivitas peserta didik sangat tinggi, jika 60 - 80 % maka aktivitas peserta didik tergolong tinggi kemudian jika 40 – 60% maka aktivitas peserta didik tergolong cukup, jika 20 – 40% maka aktivitas peserta didik tergolong rendah dan apabila aktifitas peserta didik 0 - 20% maka aktifitas peserta didik tergolong sangat rendah.

Data ini menunjukkan bahwa minat peserta didik kelas VII D perlu ditingkatkan. Selain hasil observasi, peneliti juga mengumpulkan data dari hasil tes pra-siklus. Hasil tes pra-siklus dapat dilihat pada diagram hasil pre-test peserta didik kelas VII D di bawah ini:

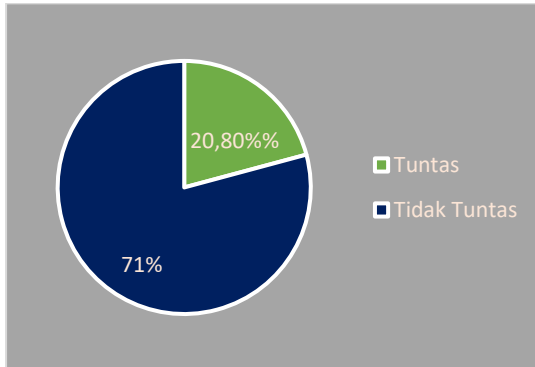


Diagram 2. Rekapitulasi data nilai pretest pra siklus

Berdasarkan nilai KKM yang ditetapkan guru sebesar 75, predikat nilai peserta didik adalah peserta didik dengan nilai 92- 100 maka mendapat predikat sangat baik, peserta didik dengan nilai 83-92 maka mendapat predikat baik , peserta didik dengan nilai 75-83 maka mendapat predikat cukup, dan nilai sama dengan atau kurang dari 75 maka mendapat predikat kurang.

Dari 24 siswa, hanya 5 atau 20,8% dapat memenuhi KKM, dan 19 atau 79,1% termasuk dalam kategori kurang atau belum memenuhi KKM, seperti yang ditunjukkan pada Diagram 2.

Ada korelasi antara minat dan prestasi belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh data yang ditunjukkan oleh dua diagram sebelumnya. Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah akan berpengaruh. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, Tim Games Tournament.

Data berikut diperoleh dari kegiatan observasi siklus 1:

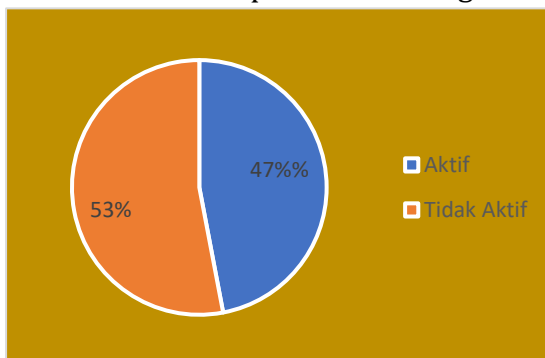


Diagram 3. Rekapitulasi data kegiatan peserta didik pada siklus 1

Semua indikator telah mengalami peningkatan yang cukup besar, seperti yang ditunjukkan pada diagram di atas. Secara keseluruhan, minat belajar

peserta didik pada siklus I rata-rata 47%, sesuai dengan kriteria Arikunto (1991: 71).

Dari diagram 3 di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik meningkat sebesar 18% dari pra tindakan ke siklus I. Ini meningkat dari 29% dalam kategori rendah menjadi 49% dalam kategori cukup. Selain itu, data pos test siklus 1 menunjukkan data berikut:

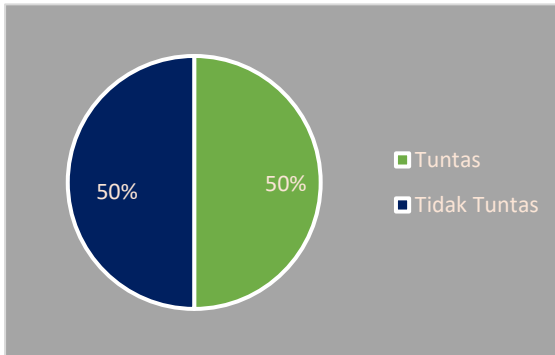


Diagram 4. Rekapitulasi data nilai posttest peserta didik pada siklus 1

Tingkat keberhasilan belajar peserta didik dalam memenuhi nilai KKM dapat dihitung berdasarkan data nilai yang dikumpulkan setelah tes siklus pertama yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan data pada diagram, dapat disimpulkan bahwa peneliti harus melanjutkan ke siklus II karena pada siklus I masih ada peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik belum memenuhi KKM.

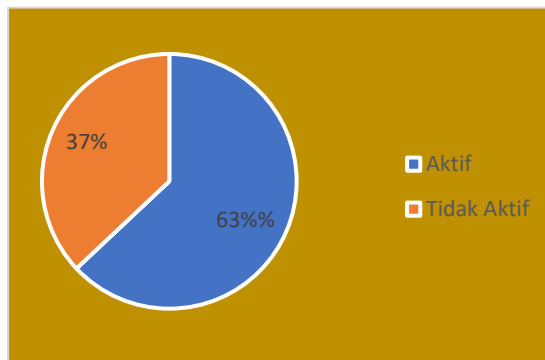


Diagram 5. Rekapitulasi data kegiatan peserta didik pada siklus II

Berdasarkan diagram di atas, jelas bahwa minat peserta didik kelas VII D dalam pembelajaran meningkat pada siklus II. Ini ditunjukkan oleh peningkatan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan siklus I. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT peneliti menemukan bahwa minat peserta didik kelas VII D dalam belajar meningkat. Ini terbukti dengan peningkatan semua aspek aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

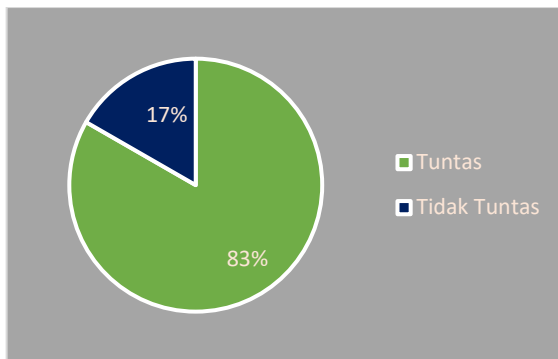


Diagram 6.Rekapitulasi data nilai postest peserta didik pada siklus II

Diagram di atas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VII D meningkat selama siklus kedua. Ini ditunjukkan oleh fakta bahwa lebih banyak peserta didik memenuhi KKM setelah mengerjakan soal postest pada siklus kedua.

b. Pembahasan

Menurut penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 12 Tegal, model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan dalam mata pelajaran PPKn pada kelas VII D dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil observasi dan kuisisioner yang diberikan kepada peserta didik menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik meningkat, terbukti dengan adanya peningkatan nilai hasil evaluasi belajar peserta didik.

Setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT (*Tim Games Tournament*) untuk pembelajaran PPKn, minat belajar peserta didik meningkat sebesar 47% pada siklus I, menjadi 63,5% pada siklus II, dan meningkat sebesar 16,5% pada kategori tinggi.

Hasil evaluasi belajar peserta didik menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar peserta didik juga berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai KKM dari 50% pada siklus I menjadi 83,3% pada siklus II, atau 33,3%.

Hasil survei setelah mengikuti pembelajaran PPKn dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Tim Games Tournament*) pada akhir Siklus II menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dengan model ini sangat baik pada mata pelajaran PPKn di kelas VII D. Hasil ini sesuai dengan harapan peneliti, karena dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Tim Games Tournament*), minat dan hasil belajar peserta didik meningkat.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

##### a. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 12 Tegal menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar setiap siklus.

- 1) Pada awal siklus, rata-rata skor nilai minat peserta didik terhadap aktivitas belajar sebesar 29%, yang termasuk dalam kategori rendah. Namun, setelah Tindakan pada Siklus I, skor tersebut meningkat menjadi 47%, yang termasuk dalam kategori cukup. Selanjutnya, pada Siklus II, skor tersebut meningkat menjadi 47%.
- 2) Efek yang dihasilkan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Turnamen Game Tim) selain meningkatkan minat belajar peserta didik, juga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Data evaluasi belajar peserta didik menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar peserta didik juga berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka dari siklus I ke siklus II, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar di siklus I dan siklus II.

##### b. Saran

Strategi pembelajaran pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT (*Tim Games Tournament*) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas VII D SMP Negeri 12 Tegal. Strategi ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk pembelajaran PPKn dan menghasilkan pembelajaran yang berpusat pada peserta

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.1991. Dasar- dasar Evaluasi Pendidikan.Jakarta : Bina Aksara.
- Budiasih.2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Pudong.Skripsi :UNY
- Budiyanto, Agus krisno.2016. Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Students Centered Learning (SCL).Malang : UMM Press.
- Djaali. 2007. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mukrima,Syifa.2014. 53 Metode Belajar dan Pembelajarannya. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Prastowo, A.(2013).Pengembangan Bahan Ajar Tematik.Yogyakarta:DIVA Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukasih, Ni Nyoman. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn”. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar 02, no.3 (2018) : 224-229.
- Suprijono, A.(2016).Cooperative Learning. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Susanto,A.(2013). Teori Belajar & Pembelajaran d Sekolah Dasar.Jakarta: Prenadamedia.

## PROFIL SINGKAT

Dian Oktavani lahir di Batang, 26 Oktober 1998. Pendidikan terakhir yaitu SI Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Semarang, lulus tahun 2020. Saat ini sedang menjalani Program Profesi Guru Prajabatan 2022 Gel 1 di Universitas Pancasakti Tegal.