

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Manusia selalu ingin tahu dan ingin mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Pengembangan keterampilan manusia terjadi melalui proses pendidikan. Proses pendidikan memungkinkan seseorang untuk menggali pengetahuan dan potensi yang dimiliki.² Untuk mewujudkan pendidikan maka dilakukan proses pembelajaran di lembaga pendidikan.

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar serta terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif. Pembelajaran sendiri berarti suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut sesuai dengan perubahan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan serta aspek lain pada diri individu. Suatu tujuan pendidikan tidak akan berhasil tanpa adanya proses dalam pembelajaran. Tujuan pendidikan secara umum yakni mencapai insan paripurna tiada lain untuk memotivasi manusia senantiasa mengembangkan potensi fitrah dalam dirinya secara maksimal melalui pendidikan secara terus menerus, baik

² Mira Wabula, Pamela Mercy Papilaya, and Dominggus Rumahlatu, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Video Dan Problem Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa," *Edubiotik : Jurnal Pendidikan, Biologi dan Terapan* 5, no. 01 (2020): 29–41.

melalui pembelajaran dalam kelas maupun pembelajaran diluar kelas.³

Sesuai dengan aturan pemerintah, pendidikan memiliki fungsi dan tujuan untuk membangun manusia Indonesia seutuhnya, sebagaimana yang terinci dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴

Pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif antara dua unsur, yaitu siswa yang belajar dengan guru yang mengajar, dan ber;angung dalam suatu ikatan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung belajar siswa, dengan mempertimbangkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap kejadian-kejadian intern tang berlangsung dialami siswa.⁵ Proses pembelajaran merupakan suatu proses pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan secara runtut dan teliti agar siswa dapat mencapai tujuan

³ Munir Yusuf, Ilmu Pengantar Pendidikan, (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018) Hal 14

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II

⁵ Eveline Siregar Teori Belajar dan Pembelajaran, Bogor: Ghalia Indonesia, 2010 Hal 12

belajar.⁶ Proses pembelajaran menjadi kunci dalam terlaksanannya pembelajaran di sekolah, dengan kata lain jika proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan maka output pembelajaran yakni siswa akan memberikan hasil yang baik juga. Proses pembelajaran pada suatu pendidikan sebaiknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dengan aktif dan dapat berfikir kritis.⁷ Pengertian lain juga disebutkan bahwa proses pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian intern yang dialami oleh siswa.⁸ Ketika proses pembelajaran berlangsung guru, akan menemui banyak karakter siswa dari minat belajarnya, kemampuan berkomunikasi dengan teman sebayanya, latar belakang keluarganya, sehingga hal-hal tersebut akan berpengaruh pada penguasaan materi yang disampaikan. Oleh karenanya minat belajar tidak hanya meliputi apa saja yang disampaikan guru kepada siswa, tetapi juga bagaimana siswa mengolah informasi yang diterima. Peran guru dalam proses pembelajaran tidak hanya memberikan informasi saja, akan tetapi juga membimbing siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Sehingga dapat disimpulkan pemilihan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat

⁶ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Rafika Aditama, 2011), hal.3

⁷ Endang Ayu Patrianingsih and Ernawati S. Kaseng, "Model Pembelajaran Discovery Learning, Pemahaman Konsep Biologi, Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik," *jurnal penelitian pendidikan Insani* 19, no. 2 (2016): 74–86, <https://ojs.unm.ac.id/Insani/article/view/3588>.

⁸ Eveline Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2010) Hal 12

belajar siswa.

Faktor penting dalam pembelajaran ialah minat, karena merupakan dorongan dalam diri untuk mengerjakan sesuatu terlebih pada pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar diantaranya adalah bahan ajar/pelajaran dan juga sikap guru dalam mengajar. Guru harus menyesuaikan kondisi dan suasana kelas. Proses pendidikan di sekolah masih banyak yang mementingkan aspek kognitifnya ketimbang psikomotoriknya, masih banyak guru di setiap sekolah yang hanya asal mengajar agar terlihat formalitasnya, tanpa mengajarkan bagaimana etika-etika yang baik yang harus dilakukan. Sudah semestinya di era modern ini lembaga pendidikan haruslah memperhatikan etika-etika dari siswa agar bisa menghadapi perkembangan zaman dengan baik. Dalam upaya menghadapi tantangan zaman ini, potensi dan sumber daya manusia perlu ditingkatkan. Pendidikan formal memberikan peran penting dalam meningkatkan potensi ini melalui pembelajaran disetiap jenjangnya, yaitu dari jenjang pendidikan usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pada pendidikan di perguruan tinggi.⁹ Semua ini secara sengaja dibuat untuk memenuhi kebutuhan manusia memenuhi hasrat mengembangkan kompetensi baik dalam ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.¹⁰

⁹ M. Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan, (Bandung; PT Remaja Rosdakarya: 2011) hal. 60 8 Benar Sambiring Dan Diliza Afrila, , dan motivasi Hasil Belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 1 Kota Jambi,...

¹⁰ Kusaeri, Acuan dan Teknik Penelitian Proses dan Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal.24

Minat belajar merupakan suatu keinginan atau kemauan yang mendorong seseorang untuk belajar atau untuk berperan aktif dalam suatu pembelajaran.¹¹ Minat juga dilakukan tanpa adanya paksaan dari luar dan biasanya cenderung bersifat menetap pada diri seseorang sehingga membuat senang dan nyaman dalam melakukan suatu hal. Indikator minat belajar menurut Suhartini yang dikutip oleh Donni Junni Priana terdiri dari: Keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu, Objek–objek atau kegiatan yang disenangi, Jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi, Upaya–upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu¹²

Dalam pembelajaran minat sangatlah penting dan diharapkan sangat berperan pada proses pembelajaran, dengan minat belajar dari siswa yang kuat maka dengan mudah guru dapat memberikan materi pelajaran sehingga tercapailah tujuan pembelajaran. Kenyataannya minat dalam diri siswa berbeda-beda, ada yang memiliki minat belajar yang kuat adapula yang kurang. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor yang mempengaruhinya salah satunya ialah mata pelajaran, biasanya siswa sangat aktif dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran yang disukainya, lain halnya pada mata pelajaran yang kurang disukai biasanya siswa akan bersifat lebih

¹¹ Nur Hfizah, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Sisa Pada Mata Pelajaran Geografi*, Universitas Negeri Malang: Jurnal, hal. 2

¹² Donni Junni Priansa, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rieneka Cipta 2011) Hal 284

pasif dalam pembelajaran tersebut.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi siswa yang kurang suka dalam pembelajaran yaitu dengan mengubah model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Dalam proses pembelajaran pendidik mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif, menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga pembelajaran dapat melatih siswa menjadi pribadi yang lebih mandiri, memanfaatkan berbagai fasilitas untuk mengakses media dan sumber belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan pengelompokan heterogen, dengan tahapan belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan.¹³ Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi, dan manfaat penuh terhadap belajar.⁹ Dalam TGT (*Teams Games Tournament*) siswa mempermainkan permainan permainan dengan

¹³ Ni Luh Sri Armidi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VI SD," *Journal of Education Action Research* 6, no. 2 (2022): 214–220.

anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka. Persiapan pembelajaran berbasis *Teams Game Tournament TGT* yakni, guru perlu menyusun materi yang selanjutnya dapat disajikan dalam bentuk presentasi kelas, belajar kelompok dan tournament akademik.

Trianto menjelaskan dalam bukunya, *Teams Game Tournament TGT* dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.¹⁴ Dengan *Teams Game Tournament TGT* siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam *Teams Game Tournament TGT* terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.¹⁵

Model pembelajaran *Teams Games Tournament TGT* memiliki beberapa keunggulan diantaranya: Meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi aktif antar siswa siswa, dan proses penerimaan pendapat yang berbeda-beda antar siswa. Meningkatkan kerjasama verbal dan nonverbal dengan siswa lain. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam proses pembelajaran, walaupun memakan waktu sedikit lebih lama dibandingkan model pembelajaran lain.¹⁶

¹⁴ Ni. W. Karini, A. A. G. Agung, and I M. Citra Wibawa, "Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Seting Lesson Study Terhadap Sikap Ilmiah Siswa," *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 3, no. 1 (2020): 86.

¹⁵ Kusaeri, *Acuan dan Teknik Penelitian Proses dan Minat Belajar dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal.32

¹⁶ Nur Hafidzah, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi*, Universitas Negeri Malang:Jurnal, Hal 2)

Teams Games Tournament (TGT) memiliki tujuan dalam penerapan pada pembelajaran, Slavin menyatakan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Huda berpendapat bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Salavin untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pembelajaran *Teams Game Tournament TGT* juga meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif oleh peserta didik, harga diri dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda.¹⁷

Sejalan yang ada di SMP Mualimin dari hasil penelitian dengan salah satu guru IPS kelas 7 SMP Mualimin bahwa guru setiap harinya hanya menggunakan pembelajaran konvensional berupa ceramah saja, hal ini akan menyebabkan pembelajaran yang pasif dan kurang melibatkan keaktifan siswa pada setiap pembelajaran. Guru juga jarang sekali membuat pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif dan antusias untuk mengikuti pembelajaran, biasanya guru hanya menjelaskan mengajarkan materi yang hanya ada pada buku paket atau panduan yang telah ditetapkan saja, terlebih semua pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah pada setiap harinya. Selama pembelajaran IPS berlangsung ada beberapa siswa yang menyimak penjelasan guru dan banyak pula yang merasa bosan dengan pembelajaran di kelas biasanya akan mengobrol dengan teman-temannya atau bahkan juga bercanda ria.

¹⁷ Salavin , *Tujuan Pembelajaran TGT* (2015) Hal 197

Buku pedoman yang digunakan guru dalam sehari-hari untuk pembelajaran menggunakan buku yang telah ditetapkan pemerintah saja, hal ini sering kali membuat siswa bingung terutama pada IPS dikarenakan pembelajaran IPS merupakan pembelajaran gabungan dari beberapa mata pelajaran dan materinya cenderung amat banyak.

Seperti penelitian yang dilakukan Agung Ngurah Yulawati yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar (2021). Dalam penelitian ini pembelajaran *Teams Game Tournament TGT* dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah pada kelas 11 Ipa 1 di SMAN 1 Petang.¹⁸ Sejalan dengan yang dilakukan peneliti saat ini yaitu model pembelajaran *Teams Game Tournament TGT* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran ips kelas 7 SMP Muallimin. Keterbaruan penelitian dahulu dengan penelitian sekarang yaitu pada penelitian dahulu pembelajaran *Teams Game Tournament TGT* meningkatkan motivasi belajar, sedangkan penelitian sekarang untuk meningkatkan minat belajar.

Banyak sekali manfaat pembelajaran IPS, akan tetapi banyak siswa yang bosan terhadap pelajaran IPS. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat magang II pada bulan September 2023 siswa terlihat bosan dan kurang tertarik mereka cenderung bermain sendiri, berbicara sendiri dan ramai sendiri. Karena siswa menganggap pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang sangat sulit dan

¹⁸ Agung Ngurah Yulawati *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan motivasi belajar* Vol 2 Nomor 2,2021

membosankan. Dengan adanya tanggapan tersebut, maka peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran untuk mengurangi kecenderungan guru dalam mengontrol proses pembelajaran.¹⁹ Dengan cara tersebut siswa lebih tertarik untuk belajar dan dapat mengurangi kebosanan selama proses pembelajaran karena siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Dengan adanya masalah yang sudah dijelaskan diatas model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* bisa meningkatkan minat belajar IPS. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti melakukan peneliian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 Semester 2 SMP Mualimin Wonodadi Kabupaten Blitar”**.

¹⁹ Benar Sambiring, Diliza Afrila, Dan motivasi Hasil Belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 1 Kota Jambi, Jurnal Ilmiah DIKDAYA 7 Hal 7 Tahun 2017

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah penelitian ini adalah:

- 1) Guru selalu menerapkan pembelajaran yang konvensional berupa ceramah dalam pembelajaran
- 2) Guru masih kurang menggunakan pembelajaran yang lebih inovatif pada kegiatan belajar mengajar IPS di kelas.
- 3) Minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih kurang karena pembelajaran dalam kelas belum dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa
- 4) Kurangnya kemampuan siswa dalam memahami model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pelajaran IPS sehingga peserta didik cenderung pasif di kelas.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

- 1) Minat belajar siswa dibatasi pada kesukaan, keterlibatan, ketertarikan dan perhatian siswa pembelajaran IPS kelas 7
- 2) Pembelajaran IPS dibatasi pada pokok bahasan atau materi Aktivitas Kegiatan Ekonomi

Adanya keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, banyaknya masalah yang ada dan agar permasalahannya yang akan dibahas dalam penelitian ini tidak terlalu kompleks, maka

peneliti memberikan batasan-batasan masalah. Dalam penelitian ini peneliti memiliki batasan masalah berupa menguji minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS berdasarkan angket.

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament TGT* terhadap minat belajar IPS pada materi aktivitas kegiatan ekonomi siswa kelas 7 SMP Mualimin Wonodadi Kabupaten Blitar?
2. Berapakah besar pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament TGT* terhadap minat belajar IPS pada materi aktivitas kegiatan ekonomi siswa kelas 7 SMP Mualimin Wonodadi Kabupaten Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament TGT* terhadap minat belajar IPS siswa kelas 7 SMP Mualimin Wonodadi.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament TGT* terhadap minat belajar IPS siswa kelas 7 SMP Mualimin.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumber positif untuk memperkaya ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan model *Teams GamesTournament*.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai kemampuan siswa untuk penyelesaian masalah dengan model pembelajaran yang tepat sehingga mengalami perubahan dalam belajar menyelesaikan masalah IPS menjadi lebih baik lagi.

b. Bagi Guru

Dengan penelitian ini, guru diharapkan dapat menentukan model pembelajaran yang sesuai sehingga pembelajaran dikelas dapat berlangsung secara efektif. Misalnya dengan menerapkan model *Teams Game Tournament*. Dengan begitu siswa akan menyelesaikan permasalahan IPS.

c. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan positif dan menjadi alternatif model pembelajaran IPS sehingga dengan begitu maka pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih baik dan efektif.

d. Bagi Peneliti

Memperluas wawasan dan pengalaman peneliti tentang penerapan mode alternatif dalam pembelajaran IPS.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas, maka dugaan sementara pada penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap minat belajar IPS siswa kelas 7 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar.

G. Penegasan Istilah

Agar mudah dimengerti dan dipahami secara jelas judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 Semester 2 Smp Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar” maka perlu dijelaskan arti kata tersebut:

1. Penegasan Konstektual

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah rencana atau model yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran jangka panjang, merancang materi pembelajaran, serta membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.²⁰

b. *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament TGT* merupakan salah satu pembelajaran yang menyenangkan

²⁰ Rusman, *Model – model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017) hal. 133

karena siswa belajar dalam kelompok dan melakukan games dan tournament yang membuat siswa bersemangat dalam belajar dan memudahkan siswa memahami pelajaran. Shoimin menjelaskan bahwa ada lima komponen dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament TGT*, yaitu penyajian kelas, kelompok (teams), games, tournament, dan penghargaan kelompok.²¹

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena didalam model ini terkandung permainan yang akan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

c. Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu keinginan seseorang dalam pembelajaran yang mendorong manusia untuk mencapai apa yang ia inginkan atau mencapai tujuan. Rasa minat yang dimiliki seseorang pada suatu objek tentu sangat besar menimbulkan rasa senang dan memberikan perhatian kepada obyek yang dituju. Jadi dapat disimpulkan bahwasannya, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut.

Adapun yang dimaksud dengan ciri-ciri minat belajar dalam penelitian ini adalah 1) siswa memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperlihatkan penjelasan guru. 2) siswa

memiliki rasa senang saat proses pembelajaran berlangsung. 3) siswa merasa bangga dan puas terhadap hasil belajarnya. 4) siswa menjadi lebih suka terhadap materi yang dipelajarinya, 5) siswa memiliki partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

2. Penegasan Operasional

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah rencana yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dan berjalan secara efektif.²²

b. *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams Games Tournament (TGT) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan tournament akademik dan menggunakan kuis kuis dan kemajuan sistem skor individu dimana siswa berlomba – lomba sebagai wakil mereka dengan tim lain. Permainan dalam *Teams Games Tournament (TGT)* dapat berupa pertanyaan – pertanyaan yang ditulis pada kartu yang diberi angka.

Model pembelajaran yang mendukung tercapainya standart kompetisi dimana siswa sekedar menghafal materi semata dan dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar Model pembelajaran yang mendukung tercapainya standart kompetensi dimana siswa tidak sekedar menghafal materi

²² Rusmiati, Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Sumber Mulyo, (Jurnal Ilmiah PendidikanhdancEkonomi). Vol. 1 No. 1 Februari 2017mm

semata dan dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar.²³

c. Minat Belajar

Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan ketrampilan serta pengalaman.

²³ Rusmiati, Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Sumber Mulyo, (Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi). Vol. 1 No. 1 Februari 2017