

ABSTRAK

GINA AULIA, 2022. **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS RANKING 1 TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA POKOK BAHASAN ORGANISASI PERGERAKAN MASA PENDUDUKAN JEPANG DI KELAS XI MIPA-7 SMA NEGERI 3 TASIKMALAYA SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2021/2022.** Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi.

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis ranking 1 terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang di kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis ranking 1 berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya tahun ajaran 2021/2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain *one group pretest posttest*. Populasinya adalah seluruh siswa kelas XI MIPA yang berjumlah 285 orang, dari populasi tersebut diambil sampel yaitu kelas XI MIPA 7 sebanyak 35 orang yang terdiri dari 14 laki-laki 21 perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* dengan cara mengambil sampel secara acak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket. Adapun hasil penelitian yang didapat dari kelas XI MIPA 7 menunjukkan adanya peningkatan terhadap minat belajar siswa dengan nilai rata-rata *pretest* adalah 40,20 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 51,52. Hasil uji hipotesis yang diperoleh adalah nilai Sig. (2-tailed) $0,00 < 0,05$ yang mana dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yang berarti penggunaan model *team games tournament* berbasis ranking 1 berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Pada penggunaan model pembelajaran ini juga siswa membuat siswa belajar namun seperti tidak belajar sehingga membuat siswa menjadi aktif dan interaktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci : *Team Games Tournament*, **Ranking 1**, **Minat Belajar Siswa**

ABSTRACT

GINA AULIA, 2022. PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS RANKING 1 TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA POKOK BAHASAN ORGANISASI PERGERAKAN MASA PENDUDUKAN JEPANG DI KELAS XI MIPA-7 SMA NEGERI 3 TASIKMALAYA SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2021/2022. Department of History Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University.

The problem in this research is that students' interest in learning in history is still low in class XI MIPA 7 at SMA Negeri 3 Tasikmalaya. This study aims to determine the effect of using the team games tournament (TGT) learning model based on ranking 1 on students' interest in learning in Indonesian history subjects, the subject of the Organization of the Movement of the Japanese Occupation Period in class XI MIPA 7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya. The hypothesis in this study is that the team games tournament (TGT) learning model based on ranking 1 affects the learning interest of class XI MIPA 7 students at SMA Negeri 3 Tasikmalaya in the 2021/2022 academic year. The method used in this study is a quantitative research method with a one group pretest posttest design. The population is all students of class XI MIPA, totaling 285 people, from the population taken samples, namely class XI MIPA 7 as many as 35 people consisting of 14 males and 21 females. The sampling technique used is simple random sampling by taking random samples. The instrument used in this research is a questionnaire. The results of the study obtained from class XI MIPA 7 showed an increase in student interest in learning with an average pretest score of 40.20 and an average posttest score of 51.52. The results of the hypothesis test obtained are the value of Sig. (2-tailed) $0.00 < 0.05$ which can be concluded that there is a difference in the average value which means that the use of the team games tournament model based on ranking 1 has an effect on students' interest in learning. In the use of this learning model, students also make students learn but do not seem to learn so as to make students active and interactive in learning.

Keywords : *Team Games Tournament, Ranking 1, Interest to Learn*