

ABSTRAK

EDO FIRLIANTO. 2023. **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN SUSUN KATA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 3 CIAMIS.** Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan susun kata pada pembelajaran sejarah dan pengaruh terhadap minat belajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi-Experimental* dengan *pre-test-post-test with non-Equivalent Control-Group Design*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Ciamis. Teknik sampling menggunakan *sampling purposive* dengan alasan terdapat permasalahan minat belajar sehingga diperoleh sampel kelas XI IPS 1 berjumlah 26 siswa dan kelas XI IPS 2 berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan 3 cara yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Data yang diuji dalam uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini terlihat pada temuan di lapangan yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik ditinjau dari indikator minat belajar seperti perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan dan perhatian siswa. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa juga terlihat melalui hasil uji independent sampel T test dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 yang menunjukkan nilai $Asym.Sig$ 0.00 kurang dari 0,005 ($0,00 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan susun kata terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 3 Ciamis.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament, Minat Belajar