

## ABSTRAK

**Wahyu Ramadhani Putri**, Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Reward and Punishment pada Pembelajaran Sosiologi di SMAN 3

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi melalui penerapan model kooperatif model *Teams Games Tournament* dengan *Reward and Punishment* di SMAN 3 Padang. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendah nya tingkat minat siswa kelas XI IPS 2 dalam proses pembelajaran sosiologi. Data terlihat pada tahap observasi tingkat minat belajar siswa di kelas XI IPS 2 hanya sebesar 34,4%.Upaya untuk meningkatkan minat siswa dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dengan *Reward and Punishment*.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dalam setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan dan setiap siklus terdapat 4 jenis kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMAN 3 Padang yang jumlah siswanya sebanyak 35 orang. Penelitian ini menggunakan lembar angket observasi yang berisi indikator minat belajar. Pada penelitian ini peneliti menetapkan tingkat pencapaian pada kategori sangat baik yaitu 80% ke atas.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dengan penerapan model *Teams Games Tournament* dengan *Reward and Punishment*. Dapat dilihat pada pertemuan siklus I rata-rata skor minat belajar siswa yaitu sebesar 75,6% dan pada siklus ke II skor minat siswa yaitu sebesar 94,6%.

Kata kunci: MINAT BELAJAR SISWA, TEAMS GAMES TOURNAMEN