

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA
KELAS V MIS HIDAYATUL INSAN
PALANGKARAYA**



**OLEH :
NURIJA FITRI**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA
RAYA 2019 M/1441 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA
KELAS V MIS HIDAYATUL INSAN
PALANGKARAYA**

Skripsi
Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Nuriya Fitri
NIM : 1501170002

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
2019 M/1441 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurija Fitri

NIM : 1501170002

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIS Hidayatul Insan Palangkaraya", adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 01 Oktober 2019
Yang Membuat Pernyataan,



Nurija Fitri
Nurija Fitri

NIM. 1501170002

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIS Hidayatul Insan Palangka Raya

Nama : Nuriya Fitri

NIM : 1501170002

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 25 September 2019

Pembimbing I,



Asmawati, M. Pd

NIP. 19750818 200003 2 003

Pembimbing II



Ali Iskandar Z, M. Pd

NIP. 19700725 200312 1 001

Mengetahui

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd

NIP. 19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan



Sri Hidayati, MA

NIP. 19720929 199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diuji Skripsi**
An. **Nuriya Fitri**

Palangka Raya, 25 September 2019

Kepada
Yth. **Ketua Jurusan Tarbiyah**
FTIK IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamu'alaikum Wr. Wb


Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : **Nuriya Fitri**
NIM : **1501170002**
Judul : **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIS Hidayatul Insan Palangka Raya**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh gelar serjana pendidikan. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I,



Asmawati, M. Pd
NIP. 19750818 200003 2 003

Pembimbing II,



Ali Iskandar Z, M. Pd
NIP. 19700725 200312 1 001

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIS Hidayatul Insan Palangka Raya

Nama : Nuriya Fitri

NIM : 1501170002

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah diujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 16 Oktober 2019 M / 17 Safar 1441 H

TIM PENGUJI :

1. Sri Hidayati, MA
Ketua Sidang/Penguji

(.....)

2. Dr. H. Mazrur, M.Pd
(Penguji Utama)

(.....)

3. Asmawati M.Pd
(Penguji)

(.....)

4. Ali Iskandar M.Pd
(Sekretaris/Penguji)

(.....)

Mengetahui :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya



Jannah, M.Pd
199303 2 001

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA KELAS V MIS HIDAYATUL INSAN PALANGKA RAYA
ABSTRAK**

Penelitian ini bertolak dari cara guru untuk meningkatkannya kualitas pendidikan yaitu dengan memperbaiki proses pembelajaran di kelas, baik dalam hal strategi, pendekatan, metode dan model pembelajaran. proses pembelajaran di kelas guru menggunakan metode ceramah, diskusi dan penugasan sehingga guru sebagai pusat pembelajaran, yang menyebabkan ketertarikan dalam proses belajar dan partisipasi peserta didik masih kurang. Berdasarkan masalah tersebut maka guru akan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yaitu Perpaduan antara belajar, bermain dan berkompetisi. Keefektifan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Sehingga rumusan masalah ini adalah 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada kelas V di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya? 2) Apakah ada pengaruh positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa kelas V di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam mengumpulkan datanya, karena data yang dikumpulkan berupa data statistik dengan metode penelitian quasi eksperimen tipe *time series design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini sebanyak 41 orang siswa. Subyek penelitian adalah siswa kelas V yang diberi perlakuan sebanyak tiga kali dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) penerapan pertama, kedua, dan ketiga saat guru menerapkan model TGT termasuk kategori baik sekali yang artinya penerapan model TGT efektif untuk meningkatkan semangat belajar siswa ada peningkatan setelah mendapat perlakuan (*treatment*) dengan rata-rata nilai pretes adalah 65,593. Sedangkan nilai postesnya adalah 82,415 adapun selisih nilai postes dan pretes yaitu sebesar 16,822 (20,41%) dan nilai *N-gain* 0,451 dengan kriteria sedang; 2) Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 2,732 > t_{tabel} 1,68488$ dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05, hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa kelas V MIS Hidayatul Insan Palangka Raya pada tema organ gerak hewan dan manusia; model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) memberikan pengaruh kepada variabel minat belajar siswa sebesar 16,1 % dan sisanya sebesar 83,9 % merupakan pengaruh faktor lain yang belum diungkap dalam penelitian ini.

Kata Kunci : *Team Game Tournament* (TGT), Minat Belajar

**THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING TYPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TOWARD FIFTH GRADE
STUDENTS' LEARNING INTEREST AT MIS HIDAYATUL INSAN
PALANGKA RAYA**

ABSTRACT

The background of this research from the teachers' method to improve the education quality by fixed the learning process in the class, both in strategy, approach, method and learning model, teacher in learning process in the class use lecture method, discussion, and assignment and make the teacher as learning center, which causes less interest in the learning process and student participation. Based on that problem, the teacher will implement Team Games Tournament (TGT) learning model which means the combination among learning, playing and competition. The effectiveness of this learning model expected can be improve the students' learning interest. The problem of this research are 1) How the implementation of cooperative learning type Team Games Tournament (TGT) on fifth grade at MIS Hidayatul Insan Palangka Raya ? 2) Is there any positive and significant influence between the implementation of cooperative learning type Team Games Tournament (TGT) toward fifth grade students' learning interest at MIS Hidayatul Insan Palangka Raya ?

This research used quantitative approach in collecting the data, because the data that collected was the statistic data with research method quasi experiment type time series design. The population and sample in this research were 41 students. The subject of this research the fifth grade students that gave treatment three times with cooperative learning type Team Games Tournament (TGT).

The result of this research shows that : 1) the first, second, and third observation when the teacher applies the TGT model includes excellent categories, which means that the application of the TGT model is affective for increasing student enthusiasm for learning. There is an improve after give the treatment with average score in pretest is 65.593, while the average score in posttest is 82.415 and the difference score between pretest and posttest is 16.822 (20.41%) and N-gain score is 0.451 in moderate criteria. 2) The result of simple linear regression shows that $t_{observe}$ (2.732) $>$ t_{table} (1.685) in 0.05 significance, this shows that there is positive and significant influence between the implementation of cooperative learning type Team Games Tournament (TGT) toward fifth grade students' learning interest at MIS Hidayatul Insan Palangka Raya on animal and human movement theme. Cooperative learning type Team Games Tournament (TGT) give influence to the students' learning interest variable 16.1% and the rest 83.9% based on other factors that still not reveal in this research.

Key words : Team Games Tournament (TGT), Learning Interest

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat yang telah memberikan nikmat, keselamatan dan kesehatan Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIS Hidayatul Insan Palangka Raya*” sebagai karya ilmiah untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr.H. Khairil Anwar,M.Ag Rektor IAIN Palangka Raya yang telah memberikan fasilitas perkuliahan sehingga lancar;
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian;
3. Wakil Dekan Bidang Akademik Ibu Dr.Nurul Wahdah, M.Pd yang menyetujui izin penelitian skripsi;
4. Ketua Jurusan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya Ibu Sri Hidayati MA, yang telah banyak memberikan informasi dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian.

5. Bapak H. Abdul Aziz, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu sabar membimbing dan memberikan arahan penulis menempuh pendidikan di IAIN Palangka Raya;
6. Para pembimbing yakni, Pembimbing I Ibu Asmawati M.Pd dan pembimbing II Bapak Ali Iskandar Z, M.Pd yang berkenan meluangkan waktu di sela kesibukan untuk membimbing, mencurahkan pikiran beliau dengan penuh kesabaran, ketelitian dan keikhlasan untuk memberikan koreksi demi perbaikan skripsi ini hingga selesai.
7. Keluarga besar MIS Hidayatul Insan Palangka Raya yaitu H. Abdullan Sani, S.Pd selaku kepala sekolah, Bapak Abdul Halik S.Pd selaku guru bidang studi tematik kelas V, serta dewan guru, Staf Tata Usaha dan Adik-adikku siswa/I kelas V yang telah memberikan waktu kepada penulis untuk melakukan penelitian dan sampai terselesaikannya penelitian.
8. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada teman-teman seperjuangan terutama PGMI angkatan 2015 dan semua pihak yang selalu membantu, memberikan semangat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Demikian kata pengantar dari penulis, penulis menyadari dalam skripsi ini banyak kekurangan yang perlu disempurnakan, oleh karena itu kiranya para pembaca untuk bisa memberikan masukan yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua Aamiin ya rabbal'alamiin semoga Allah senantiasa mengiringi setiap langkah kita dengan limpahan rahmat, nikmat dan kasih sayang sehingga kesuksesan dan

kebahagian mengakhiri usaha dan kerja keras kita. Sukses dan maju terus untuk kita semua.

Palangka Raya, 12 September 2019

Nuriya Fitri



MOTTO

أَيَحْسَبُ الْإِنْسَانُ أَنْ نَجْمَعَ عِظَامَهُ (3) بَلَى قَادِرِينَ عَلَى
أَنْ نُسَوِّيَ بَنَانَهُ (4)

Artinya: “Apakah manusia mengira, bahwa kami tidak akan mengumpulkan (kembali) tulang-belulangnyanya?; (bahkan) kami mampu menyusun (kembali) jari jemarinya dengan sempurna” (Surah Al- Qiyamah ayat 3-4)

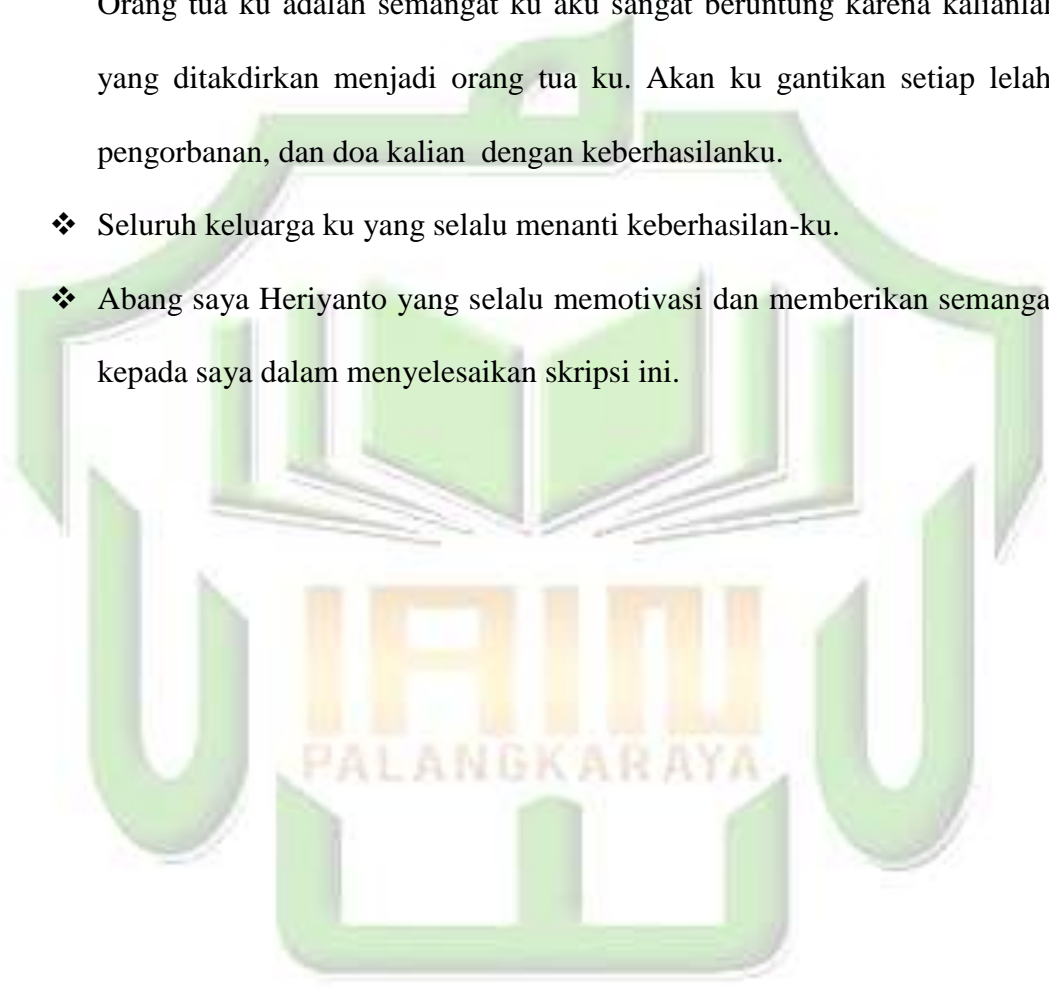


PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini ku-persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang tuaku (Darmansyah dan Norpah) yang selalu mendoakan yang terbaik di setiap langkahku selama menuntut ilmu, mendidik ku, memberikan cinta dan kasih sayang, nasehat, motivasi, serta pengertian. Orang tua ku adalah semangat ku aku sangat beruntung karena kalianlah yang ditakdirkan menjadi orang tua ku. Akan ku gantikan setiap lelah, pengorbanan, dan doa kalian dengan keberhasilanku.
- ❖ Seluruh keluarga ku yang selalu menanti keberhasilan-ku.
- ❖ Abang saya Heriyanto yang selalu memotivasi dan memberikan semangat kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN ORISINILITAS.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
NOTA DINAS	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
MOTTO	xii
PERSEMBAHAN	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Hasil Penelitian Relevan/ Sebelumnya	7
C. Identifikasi Masalah	8
D. Batasan Masalah.....	9
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Praktis	10
2. Manfaat Teoritis	10
H. Defenisi Operasional.....	11
I. Sistematika Penulisan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	15
1. Pengertian Belajar	15
2. Minat Belajar.....	16
a. Pengertian Minat Belajar.....	16
b. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	17
3. Pembelajaran Tematik.....	19
a. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	19
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	20
c. Prinsip Pembelajaran Tematik	21
d. Tujuan Pembelajaran Di Sekolah.....	24
4. Model Pembelajaran Kooperatif	24
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	25
b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif.....	28
c. Tipe-Tipe Pembelajaran	28
d. Sintaks Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT).....	33
B. Konsep dan Pengukuran.....	36
1. Kerangka Konsep	36

2. Pengukuran.....	38
C. Hipotesis.....	39

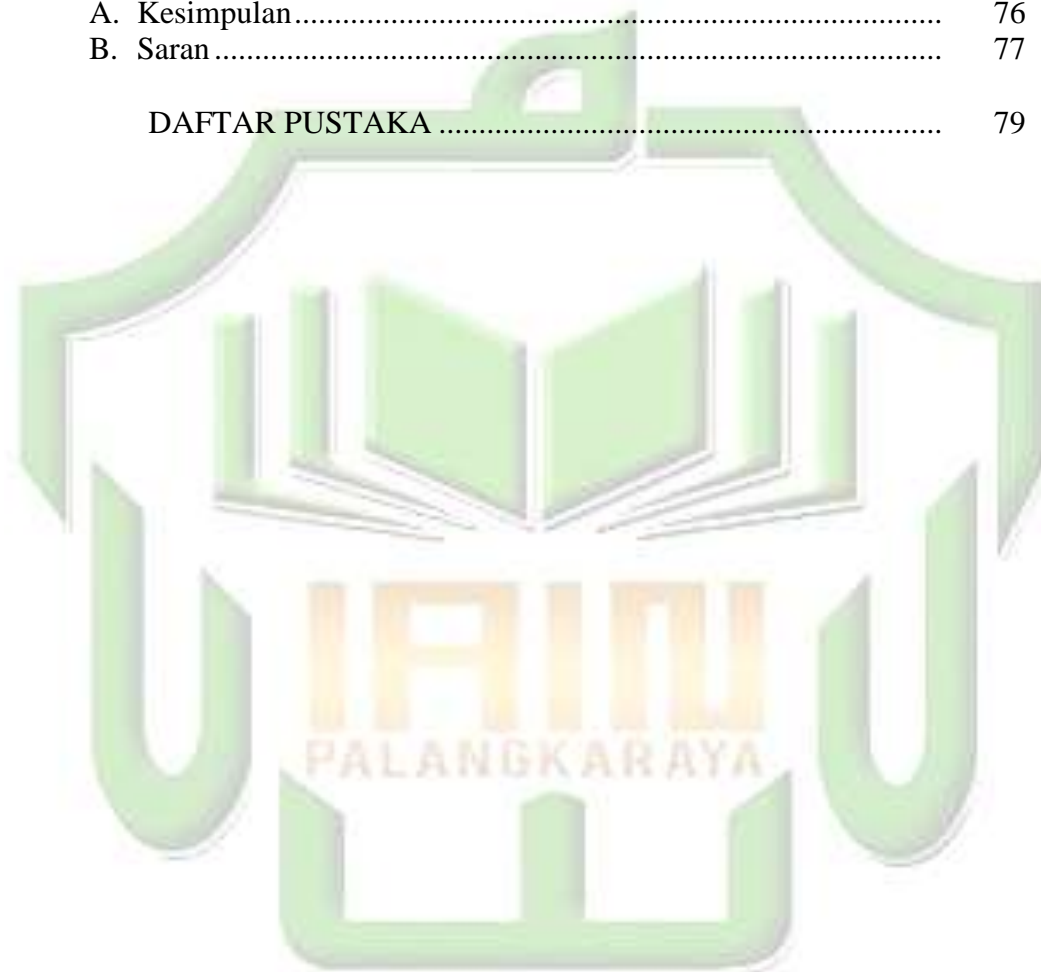
BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	41
1. Sintak Metode Penelitian Quasi Eksperimen.....	41
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	45
1. Waktu Penelitian.....	46
2. Tempat Penelitian.....	46
C. Populasi.....	46
D. Teknik Pengumpulan Data.....	47
1. Dokumentasi.....	47
2. Angket/Kuesioner.....	47
E. Instrumen Penelitian.....	48
F. Pengabsahan Instrumen.....	49
1. Uji Validitas.....	49
2. Uji Reliabilitas.....	50
3. Taraf Kesukaran.....	51
4. Daya Pembeda.....	51
5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	52
a. Hasil Uji Validitas.....	52
b. Hasil Uji Reliabilitas.....	52
c. Hasil Uji Taraf Kesukaran.....	53
d. Hasil Daya Pembeda.....	53
G. Pengolahan dan Analisis Data.....	54
1. Pengolahan Data.....	54
2. Analisis Data.....	55
a. <i>Gain Score</i>	55
b. Analisis Univariat.....	55
c. Analisis Regresi.....	56
d. Koefesien Determinasi (R^2).....	57

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Visi-Misi dan Responden Penelitian.....	58
1. Visi-Misi MIS Hidayatul Insan.....	58
a. Visi Hidayatul Insan Pangka Raya.....	58
b. Misi Hidayatul Insan Pangka Raya.....	58
c. Tujuan Hidayatul Insan Pangka Raya.....	59
2. Pendidik dan Tenaga Kependidikan MIS Hidayatul Insan Palangka Raya.....	59
3. Deskripsi Responden Penelitian.....	60
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	61
1. Deskripsi Hasil Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT).....	61
2. Deskripsi Hasil <i>N-gain Score</i>	62
3. Deskripsi Jawaban Responden.....	64

4. Deskripsi Hasil Analisis Univariat	66
5. Hasil Analisis Data	66
a. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	66
b. Koefesien Determinasi (R^2).....	68
BAB V PEMBAHASAN	
A. Pembahasan	70
B. Integrasi Sains dan Islam Dalam Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia	73
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79



DAFTAR TABEL

2.1. Kisi-kisi Minat Belajar	39
3.1. Desain Penelitian.....	44
3.2. Waktu Penelitian	45
3.3. Populasi Penelitian	46
3.4. Skor Item Pernyataan	48
3.5 Kisi-Kisi Intrumen Penelitian	49
3.8 Hasil Uji Validitas.....	52
3.9 Hasil Uji Reliabilitas	53
3.10 Hasil Uji Taraf Kesukaran	53
3.11 Analisis Daya Pembeda	53
3.12 Katagori Perolehan Skor <i>N-Gain</i>	55
3.13 Kriteria Persentase Minat Belajar Siswa.....	56
4.1 Pendidik/tenaga Kependidikan.....	59
4.2 Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	60
4.3 Nilai <i>Pretes</i> dan <i>Postes</i> Siswa.....	61
4.4 Rata-Rata Hasil <i>N-Gain</i>	62
4.5 Deskripsi Jawaban Responden variabel Minat Belajar	65
4.6 Deskripsi Hasil Analisis Univariat.....	65
4.7 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	66
4.8 Hasil Uji Koefesien Determinasi (R^2).....	68

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Konsep.....	38
--------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Administrasi Penelitian.....	82
Lampiran 02 Kuesioner Penelitian.....	83
Lampiran 03 Soal <i>Pretes</i> dan <i>Postes</i> Sebelum Uji Coba.....	84
Lampiran 04 Tabulasi Data Uji Coba	85
Lampiran 05 Tabel Distribusi R.....	86
Lampiran 06 Hasil Rekapitulasi Pengabsahan Uji Coba Instrumen	87
Lampiran 07 Kisi-Kisi Butir Soal	88
Lampiran 08 Detail Kisi-Kisi Soal.....	89
Lampiran 09 Soal <i>Pretes</i> dan <i>Postes</i> Setelah Uji Coba	90
Lampiran 10 Soal <i>Tournament</i>	91
Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Kerja Kelompok Tournamen dan Kelompok Asal.....	92
Lampiran 12 Instrumen Pedoman Observasi	93
Lampiran 13 Instrumen Lembar Observasi Guru	94
Lampiran 14 Instrumen Lembar Observasi Siswa.....	95
Lampiran 15 Hasil <i>N-Gain Score</i>	96
Lampiran 16 Tabulasi Data Penelitian.....	97
Lampiran 17 Hasil Analisis Data	98
Lampiran 18 Tabel Distribusi <i>t</i>	99
Lampiran 19 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	100
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian.....	101
Lampiran 21 Daftar Riwayat Hidup.....	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini dituntut meningkat seiring perkembangan jaman dan teknologi. Untuk memenuhi tuntutan tersebut diperlukan adanya peningkatan kualitas pendidikan itu sendiri, hal ini dikarenakan pendidikan yang berkualitas merupakan ujung tombak untuk mencetak generasi atau sumber daya manusia yang berkualitas pula. Pentingnya pendidikan bagi seluruh warga Negara Indonesia yaitu dengan adanya pendidikan akan mampu menjawab perkembangan jaman dan teknologi di era globalisasi. Maka dari itu diperlukan adanya strategi yang tepat baik dari pihak pemerintah maupun tenaga pendidik. Pemerintah juga terus berupaya meningkatkan pembelajaran bermutu diantaranya pengembangan kurikulum, perbaikan sarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar serta yang tidak kalah penting bagi sekolah ialah peningkatan kualitas tenaga pendidik dan kependidikan.

Sedangkan upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan memperbaiki proses pembelajaran di kelas, baik dalam hal strategi, pendekatan, metode maupun model serta media pembelajaran, karena hal tersebut merupakan salah satu aspek penting agar mencapai hasil yang optimal. Namun hasil pembelajaran tidak semata-mata tergantung dari apa yang telah disampaikan oleh guru melainkan bagaimana kemampuan peserta didik mengolah informasi yang diterima hal ini sejalan

dengan tujuan kurikulum 2013, adapun tujuan kurikulum 2013 adalah untuk menghasilkan insan Indonesia yang: produktif, kreatif, inovatif, afektif; melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi, selain itu pembelajaran dalam kurikulum 2013 juga menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan pola pembelajaran yang aktif dan kritis dengan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik. Menurut Permendikbud No. 81 A tahun 2013 dijelaskan bahwa proses pembelajaran pendekatan saintifik memuat beberapa aktifitas pokok peserta didik diantaranya mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.

Pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif antara peserta didik dengan guru yang mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan. Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi adalah suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pengajaran (Bahri & Zain dalam Monika, 2013). Tujuan dari setiap pembelajaran yaitu didapatnya hasil yang maksimal yang dapat dicapai apabila semua terlibat baik fisik, mental maupun emosional, agar memperoleh pembelajaran yang berkualitas diperlukan proses yang berkualitas pula. Karena dalam prosesnya guru akan dihadapkan pada beragam kemampuan, minat, latar belakang sosial peserta didik, sehingga berpengaruh pada tingkat penguasaan belajar peserta didik tersebut.

Faktor penting dalam pembelajaran adalah minat, karena minat merupakan dorongan yang ada pada diri peserta didik untuk mengikuti dan

mengerjakan sesuatu pada setiap pembelajaran. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar seseorang, baik dari segi materi yang diajarkan bahkan sikap seorang guru juga menentukan. Maka dari itu seorang guru harus bisa menguasai dan mengkondisikan suasana yang menyenangkan didalam kelas. Selama ini dari proses pembelajaran yang berjalan rata-rata guru memilih metode pembelajaran seperti ceramah, diskusi, tanya jawab dimana guru menjadi pusat pembelajaran. Pada kenyataannya yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran ialah guru, peserta didik hanya sebagai penerima informasi atau materi yang disampaikan, sehingga mengakibatkan timbulnya rasa bosan dan kejenuhan dalam belajar.

Pentingnya minat dalam belajar diharapkan sangat berperan pada proses pembelajaran. Karena pada dasarnya minat muncul dari diri peserta didik dan dukungan dari pihak luar, sehingga hal ini sejalan dengan teori belajar behavioristik yang dikutip Thorndike dkk dalam Rusman (2017) belajar adalah tingkah laku yang dapat diamati yang disebabkan adanya stimulus dari luar serta ada rasa senang dan nyaman saat menerima pelajaran. Pada kenyataannya minat seseorang berbeda-beda ada yang minat belajarnya kuat dan ada pula yang kurang. Menanggapi hal tersebut seorang guru harusnya mampu meningkatkan minat dari peserta didiknya dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik, selain itu saling mendukung dan menguatkan akan pentingnya pendidikan serta kemauan pada diri masing-masing peserta didik sangatlah penting. Karena ketika seseorang dalam hatinya sudah

tumbuh semangat untuk belajar maka tidak akan ada kata putus asa lagi untuk selalu belajar.

Firman Allah SWT dalam AL-Qur'an surat Al-Najm ayat 39-40 tentang minat belajar sebagai berikut:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى (39) وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرْ
ى (40). (النجم/53: 39-40)

Artinya “dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya. Dan bahwasanya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya).

Ayat ini menjelaskan tentang semua yang kita peroleh di dunia maupun diakhirat itu berdasarkan apa yang telah kita lakukan dan kerjakan artinya manusia tidak akan memperoleh selain apa yang diusahakannya dan dia akan diberikan balasan yang sempurna sesuai dengan usahanya. bahwasannya nanti di hari kiamat semua yang telah kita kerjakan Allah minta pertanggung jawaban.

diketahui bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, interaksi antara guru dan peserta didik masih tergolong satu arah atau dengan kata lain guru yang menjadi pusat pembelajaran. Sehingga ada peserta didik cenderung kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Dengan pembelajaran metode ceramah tersebut digunakan dengan alasan tidak menyita waktu banyak. Namun pada pelaksanaan metode ceramah peserta didik sebagian aktif pada kegiatan sendiri, mereka kurang perhatian terhadap materi yang diajarkan. Peserta didik yang cenderung asik dengan kegiatan sendiri seperti bergurau dengan temannya. Selain metode ceramah guru juga melakukan

variasi pembelajaran dengan tanya jawab soal, tanya jawab materi yang dijelaskan oleh guru, namun masih ada peserta didik tidak sepenuhnya aktif dalam pembelajaran, sehingga dalam Pembelajaran harus disusun secara komprehensif dan terpadu sehingga dalam penyampaianya memerlukan pendekatan atau model pembelajaran yang tepat.

Sebagai bagian dari pembelajaran terpadu maka pembelajaran tematik memiliki konsep dasar sebagaimana halnya pembelajaran terpadu. Menurut Sukandi dalam Malawi dan Kadarwati (2017) pembelajaran terpadu memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia peserta didik, ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa pelajaran. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu, siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada guru kelas V dan siswa-siswa di MIS Hidayatul Insan, bahwa penyebab dari beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru dikarenakan kurang adanya ketertarikan dalam proses belajar mengajar dan partisipasi peserta didik masih kurang. Namun, berdasarkan hasil persentase ketika guru menerapkan model pembelajaran tipe TGT di Hidayatul Insan menunjukkan 86,11 % - 98,61% bahwa dalam penerapan model TGT ini termasuk dalam

hasil penerapan model pembelajaran TGT yang dilaksanakan guru yaitu dengan kategori baik terbukti adanya peningkatan nilai pre test dan post test siswa juga sangat antusias dan aktif pada saat pembelajaran artinya model pembelajaran TGT tersebut dapat memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut guru akan menerapkan model pembelajaran yang inovatif yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan di kelas. Model pembelajaran ini menuntut keterlibatan atau peserta didik dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran, model ini juga disebut dengan tutor sebaya yang mengandung unsur permainan.

Perpaduan antara belajar, bermain dan berkompetisi yang merupakan penerapan model pembelajaran ini. Keefektifan model *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam berkelompok dengan tujuan berkompetisi secara baik untuk memperoleh point terbaik. Penerapan model pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar dikelas yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik namun tetap memperhatikan tujuan dari mata pelajaran tersebut.

Penyusunan proposal penelitian ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIS Hidayatul Insan Palangkaraya”**

B. Hasil Penelitian Yang Relevan/ Sebelumnya

Mempersiapkan penelitian ini, penulis terlebih dahulu mempelajari beberapa penelitian lain yang terkait dengan penelitian ini. Hal ini dilakukan sebagai dasar acuan dan juga sebagai pembuktian empiris atas teori-teori pendidikan yang telah mereka temukan antara lain:

Monika (2013) meneliti tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa kelas VIII A SMP Kanisius Kalasan pada materi sistem peredaran darah manusia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pencapaian nilai hasil belajar pada siklus I mencapai 8.33% dan siklus II mencapai 41.66%. Hasil penelitian tersebut telah menunjukkan peningkatan nilai rata-rata *posttest* pada siklus I sebesar 4.38 dan rata-rata *posttest* pada siklus II sebesar 6.54. Namun demikian, hasil ini belum mencapai target seperti yang diharapkan. Kesimpulan penelitian tersebut ialah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team games tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa kelas VIII A SMP Kanisius Kalasan pada materi "Sistem Peredaran Darah Manusia.

Billah (2017) meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang, Tangerang Selatan. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Pamulang. Hal tersebut dibuktikan pada hasil

uji hipotesis yang dilakukan pada dua kelas yang berbeda. Hasil yang diperoleh pada *post test* adalah 0,013 dengan kriteria taraf signifikan $\leq 0,05$.

Tri (2009) meneliti tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Materi Pokok Tata Surya Semester II di Kelas X MA Darul Ulum Palangka Raya. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa, aktivitas guru yang dominan, membimbing kelompok, membantu siswa memainkan TGT sebesar 26,67%. Aktivitas siswa yang dominan adalah membahas LKS 15,0%. Pengelolaan pembelajaran menunjukkan hasil yang baik dengan rata-rata penilaian 3,09. Ketuntasan THB mencapai 85% siswa tuntas, ketuntasan TPK dengan nilai rata-rata 81,25%. Senang mengikuti KBM sebesar 100%, bermanfaat bagi siswa terhadap pokok bahasan menggunakan metode TGT 100%, baru bagi siswa pokok bahasan menggunakan metode TGT 86,4%, senang jika semua pokok bahasan diajarkan menggunakan metode TGT 77,3%, buku siswa bahasanya mudah dimengerti 95,5%, dan isi buku menarik sebesar 86,4%.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah penelitian ialah :

1. Pembelajaran yang diterapkan guru masih menggunakan metode ceramah
2. Kurang inovatif dalam menggunakan model pembelajaran dikelas
3. Minat belajar peserta didik masih kurang dikarenakan pembelajaran dikelas belum dirancang untuk meningkatkan minat belajar mereka

4. Peserta didik masih cenderung asik dengan kegiatannya sendiri, karena suasana dikelas belum banyak melibatkan keaktifan peserta didik.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah perlu adanya pembatasan atas masalah yang akan dibahas ialah sebagai berikut :

1. Minat belajar peserta didik dibatasi pada kesukaan, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian peserta didik pada mata pelajaran.
2. Pokok bahasan materi pembelajari dibatasi tentang tema 1 sub tema 1 organ gerak hewan dan manusia.

E. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat diuraikan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada kelas V di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya?
2. Apakah ada pengaruh positif dan signifikan antara penerepan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa kelas V di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya?

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah dan perumusan masalah yang dikemukakan diatas maka tujuan penulis dalam melakukan penelitian ialah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada kelas V di MIS Hidayatul Insan.

2. Untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan antara penerepan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa kelas V di MIS Hidayatul Insan Palangka Raya.

G. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, maka diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dapat memberikan masukan dan informasi secara teori mengenai minat belajar dan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan kemampuan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan serta informasi bagi kepala sekolah untuk selalu memonitoring dan mengevaluasi model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi para guru dan sekolah untuk lebih inovatif dalam menemukan model pembelajaran yang tepat meningkatkan minat belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik/Siswa

Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuannya serta mampu menumbuhkan minat belajarnya, agar hasil belajar mereka menjadi lebih baik.

d. Bagi Penulis

Proses pelaksanaan penelitian dan hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan bagi penulis/peneliti.

H. Defenisi Operasional

Minat belajar sangat penting dalam setiap pembelajaran, dengan minat akan menimbulkan kecintaan dan perhatian peserta didik terhadap suatu materi dalam pembelajaran yang disampaikan. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang kuat biasanya akan lebih memberikan perhatian penuh saat belajar, bahkan peserta didik tersebut juga akan terlibat dan berperan aktif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini akan dibahas bagaimana minat peserta didik dalam belajar melalui model pembelajaran *team game tournament* (TGT). Dengan model pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dari sebelumnya.

Minat belajar ini merupakan suatu unsur perhatian, dorongan, dan rasa senang untuk belajar dengan dimensi sebagai berikut: ketertarikan, kesukaan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik pada setiap pembelajaran. Berdasarkan dimensi tersebut untuk pengukurannya atau indikatornya masing-masing diantaranya gairah dan inisiatif merupakan bentuk kesukaan,

responsif dan kesegaran merupakan bentuk ketertarikan, konsentrasi dan ketelitian merupakan bentuk perhatian, serta kemauan, keuletan dan kerja keras merupakan bentuk keterlibatan siswa. Dengan angket atau kuesioner yang digunakan untuk memberikan informasi apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *team game tournament* (TGT) peserta didik akan lebih berperan aktif pada pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah yaitu tes soal, angket, observasi, dan wawancara, instrumen angket digunakan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi tentang minat belajar siswa sebelum dan sesudah siswa tersebut diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* (TGT).

I. Sitematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman dan penyusunan penelitian ini, maka dibuat penyusunan sistematika penulisannya yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN.

Pada bab ini, akan dijelaskan tentang latar belakang dari permasalahan yang diangkat menjadi fokus penelitian serta terdapat beberapa alasan mengapa permasalahan tersebut layak untuk diteliti. Selanjutnya terdapat pula fokus permasalahan atau rumusan masalah yang menjadi topik utama penelitian. Adapun tujuan dan manfaat memberikan penjelasan secara deskriptif tentang perlunya penelitian tersebut dilakukan.

BAB II : LANDASAN TEORI.

Bab ini merupakan wadah dalam pemahaman penelitian yang menjadi fokus dalam masalah. Selain itu juga pedoman peneliti dan pembaca dalam memahami dan membatasi topik wacana penelitian yang akan dilakukan. Adanya referensi dan literatur dari penelitian sebelumnya atau terdahulu menjadi sumber pedoman mengenai hasil penelitian pada pembahasan yang sama. Selanjutnya pemahaman dalam penelitian dituangkan dalam kerangka konseptual. Tentu hal ini dapat menjadi gambaran awal tentang cara dan langkah-langkah penelitian yang dilakukan. Kemudian terdapat penyusunan hipotesis, yang didasarkan dari penelitian terdahulu, referensi dan teori yang sudah ada, dengan mencoba memberikan jawaban sementara terhadap pokok atau fokus masalah penelitian pada bab sebelumnya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN.

Penggunaan metode dalam sebuah penelitian seperti halnya menggunakan alat untuk membedah atau membelah obyek sehingga diketahui akan solusi dari permasalahan. Semua hal tersebut terdapat dalam metodologi penelitian dimana pada bab ini akan menjelaskan tentang prosedural akan metode-metode yang digunakan dalam penelitian. dalam bab ini menjelaskan alur-alur dari proses mendapatkan data mentah dan kemudian diolah sehingga bisa untuk dibaca dan diketahui solusi dari permasalahan penelitian. Metode juga dilakukan secara bertahap dan sesuai formasi karena untuk memudahkan dalam proses penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Bab ini merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti , laporan mengenai hasil-hasil penelitian yang diperoleh, mengenai karakteristik tiap-tiap variabel atau memuat uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

BAB V PEMBAHASAN

Bab ini yaitu menjawab masalah penelitian, menafsirkan temuan penelitian, mengintegrasikan temuan penelitian ke dalam kumpulan pengetahuan yang telah mapan, memodifikasi teori atau menyusun teori baru, menjelaskan implikasi lain dari hasil penelitian.

BAB VI PENUTUP

Isi simpulan penelitian ini lebih bersifat konseptual dan harus terkait langsung dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Saran yang diajukan hendaknya selalu berpangkal pada temuan penelitian, pembahasan, hasil telaahan dari hasil kegunaan/manfaat penelitian dan simpulan hasil penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar akan membawa perubahan pada individu yang belajar. Perubahan tersebut meliputi pengetahuan, sikap, kecakapan dan lain-lain. Seseorang yang telah mengalami proses belajar tidak sama keadaannya bila dibandingkan dengan keadaan pada saat sebelum belajar, individu akan lebih sanggup menghadapi kesulitan memecahkan masalah atau menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang dihadapi. Menurut Fathurrohman dan Sulistyorini (2012:118) belajar ialah suatu proses usaha yang telah dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Burton dalam Aunurrahman (2012:35) dalam sebuah buku "*the guidance of learning activities*" merumuskan pengertian belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu, dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu perubahan di dalam keperibadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian. Menurut Abdilah (2002), belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik

melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan. Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan atau proses yang dilakukan oleh individu maupun kelompok yang menunjukkan suatu aktivitas atau perubahan pada diri seseorang yang disadari atau disengaja baik dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan seseorang.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Mamat dkk (2006:363) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat terhadap suatu objek dapat berupa minat terhadap barang, kegiatan, atau organisasi dan terbentuknya minat diawali oleh perasaan senang dan sikap positif. Salah satu faktor psikis yang membantu dan mendorong individu dalam memberi stimulus suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.

Menurut Ressa (2014:12) minat belajar adalah rasa tertarik atau kecenderungan melakukan suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan atau perubahan perilaku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Uli (2010:17) minat belajar adalah kecenderungan siswa untuk memperoleh perubahan tingkah laku akibat latihan dan pengalaman yang didasari dengan adanya rasa ketertarikan dalam bidang itu.

Berdasarkan definisi mengenai minat belajar di atas, dapat penulis simpulkan bahwa minat belajar merupakan perhatian khusus terhadap suatu hal tertentu yang tercipta dengan penuh kemauan, ketertarikan, kesukaan, pengetahuan serta perubahan perilaku sebagai hasil pengalamannya dengan adanya rasa ketertarikan terhadap sesuatu. Minat

belajar dapat dikatakan sebagai dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan pencapaian tujuan dan cita-cita yang menjadi keinginannya.

Minat timbul bersumber dari hasil pengenalan dengan lingkungan, atau hasil berinteraksi dan belajar dengan lingkungannya. Bila minat terhadap sesuatu sudah dimiliki seseorang, maka ia akan menjadi potensi bagi orang yang bersangkutan untuk dapat meraih sukses dibidang itu. Sebab minat akan melahirkan energi yang luar biasa untuk berjuang mendapatkan apa yang diminati. Apalagi kalau minat selaras dengan bakatnya, maka kekuatannya lebih luar biasa lagi. Oleh karena itu, disamping bakat, maka minat peserta didik seharusnya menjadi hal yang penting untuk diperhatikan oleh para pendidik, juga orang tua.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Suyanto dalam Suharyat (2009) faktor yang mempengaruhi minat ada 2, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Adapun faktor yang tergolong dalam faktor internal, yaitu:

- a) Motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan.
- b) Sikap adalah adanya kecenderungan dalam subjek untuk menerima, menolak suatu objek yang berharga baik atau tidak baik.

- c) Permainan adalah suatu permasalahan tenaga pisikis yang tertuju pada subjek semakin intensif perhatiannya.
- d) Pengalaman suatu proses pengenalan lingkungan fisik yang nyata baik dalam dirinya sendiri maupun diluar dirinya dengan menggunakan organ-organ indra.
- e) Tanggapan adalah banyaknya yang tinggal dalam ingatan setelah itu melakukan pengamatan kalau kita lihat secara jeli, maka akan tampak suatu perbedaan antara pengamatan dan tanggapan, meskipun keduanya merupakan gejala yang saling berkaitan, karena tanggapan itu sebenarnya kesan yang tinggal setelah individu mengamati objek. Tanggapan itu terjadi setelah adanya pengamatan, maka semakin jelas individu mengamati suatu objek, akan semakin positif tanggapannya.
- f) Persepsi merupakan proses untuk mengingat atau meidentifikasikan sesuatu, biasanya dipakai dalam resepsi rasa, bila benda yang kita ingat atau yang kita identifikasikan adalah objek yang mempengaruhi persepsi, karena merupakan tanggapan secara langsung terhadap suatu objek atau rangsangan.

2) Faktor Eksternal

Lingkungan juga bisa mempengaruhi minat, karena lingkungan mempunyai peranan yang sangat penting terhadap individu, baik itu lingkungan keluarga maupun lingkungan fisik yang berhubungan

dengan benda konkrit. Serta lingkungan fisik yang berhubungan dengan jiwa seseorang. Lingkungan itu sendiri terbagi atas dua bagian yakni:

- a) Lingkungan fisik, yaitu berupa alat misalnya keadaan tanah.
- b) Lingkungan keluarga yaitu Anak selama hidupnya akan selalu mendapat pengaruh dari keluarga, sekolah dan masyarakat luas. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan yang pertama dan utama bagi anak yang memberikan tuntunan dan contoh-contoh bagi anak. Oleh karena itu lingkungan keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya mengembangkan pribadi anak. Di dalam lingkungan keluargalah tempat dasar pembentukan watak dan sikap anak.
- c) Lingkungan sosial, yaitu merupakan lingkungan masyarakat dimana lingkungan ini adanya interaksi individu yang satu dengan yang lain. Keadaan masyarakat akan memberi pengaruh tertentu kepada individu.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik (Malawi dan Kadarwati, 2017). Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai

gagasan , konsep, keterampilan, sikap dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberikan penekanan pada pemilihan satu tema spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Permendikbud no. 57 Tahun 2014)

Menurut Joni dalam Malawi dan Kadarwati (2017) bahwa pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai bagian dari pembelajaran terpadu, maka pembelajaran tematik memiliki prinsip dasar sebagaimana halnya pembelajaran terpadu. Menurut Sukandi dkk dalam Malawi dan kadarwati (2017) pembelajaran terpadu memiliki satu tema aktual, dekat dengan dunia peserta didik, ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa materi pelajaran.

Pembelajaran tematik perlu memilih beberapa mata pelajaran yang memungkinkan dan saling terkait. Dengan demikian materi-materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Mungkin terjadi, ada materi pengayaan dalam bentuk contoh aplikasi yang tidak

termuat dalam kurikulum. Tetapi ingat materi pengayaan seperti itu perlu dibatasi dengan mengacu pada tujuan pembelajaran.

Pembelajaran tematik tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, tetapi sebaliknya pembelajaran tematik harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum. Materi pelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal, artinya materi yang tidak mungkin dipadukan tidak usah dipadukan.

c. Prinsip Pembelajaran Tematik

Secara umum prinsip dasar pembelajaran tematik dapat diklasifikasikan menjadi 4 (empat prinsip) Malawi dan Kadarwatri (2017) yaitu :

1) Prinsip Penggalan Tema

Prinsip penggalan merupakan prinsip utama (*focus*) dalam pembelajaran tematik. Artinya tema-tema yang saling tumpang tindih dan ada keterkaitan menjadi target utama dalam pengajaran. Dengan demikian dalam penggalan tema tersebut hendaklah memperhatikan beberapa persyaratan;

- a) Tema hendaklah tidak terlalu luas, namun dengan mudah dapat digunakan untuk memadukan banyak mata pelajaran.

- b) Tema harus bermakna, yaitu tema yang dipilih untuk dikaji harus memberikan bekal bagi peserta didik untuk belajar selanjutnya.
- c) Tema disesuaikan dengan tingkat perkembangan psikologis anak
- d) Tema dikembangkan harus mawadahi sebagian besar minat anak
- e) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan peristiwa-peristiwa otentik yang terjadi didalam rentang waktu belajar.
- f) Tema yang dipilih hendaknya mempertimbangkan kurikulum yang berlaku serta harapan masyarakat (asas relevansi)
- g) Tema yang dipilih hendaknya juga mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar

2) Prinsip Pengelolaan Pembelajaran

Pengelolaan pembelajaran dapat optimal apabila guru mampu menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses. Artinya, guru harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu menurut Prabowo dalam Malawi dan Kadarwati (2017), bahwa dalam pengelolaan pembelajaran hendaklah guru dapat berperilaku sebagai berikut:

- a) Guru hendaknya jangan menjadi *singel actor* yang mendominasi pembicaraan dalam proses belajar mengajar.

- b) Pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerja sama kelompok
- c) Guru perlu mengakomodasi terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terpikirkan dan dalam perencanaan.

3) Prinsip Evaluasi

Evaluasi pada dasarnya menjadi fokus dalam setiap kegiatan.

Bagaimana suatu kerja dapat diketahui hasilnya apabila tidak dilakukan evaluasi. Dalam hal ini maka dalam melaksanakan evaluasi dalam pembelajaran tematik, maka diperlukan beberapa langkah-langkah positif yaitu antara lain :

- a) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan evaluasi diri (*self evaluation/self assessment*) disamping bentuk evaluasi lainnya.
- b) Guru perlu mengajak para peserta didik untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria perolehan keberhasilan pencapaian tujuan yang akan dicapai.

4) Prinsip Reaksi

Dampak pengiring (*nurturant effect*) yang paling penting bagi perilaku secara sadar belum tersentuh oleh guru dalam proses pembelajaran; karena itu guru dituntut agar mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, sehingga tercapai tuntas tujuan-

tujuan pembelajaran. Guru harus beraksi terhadap aksi peserta didik dalam semua peristiwa serta tidak mengarahkan aspek yang sempit melainkan ke suatu kesatuan yang utuh dan bermakna. Pembelajaran tematik memungkinkan hal ini dan guru hendaknya menemukan kiat-kiat, untuk memunculkan kepermukaan hal-hal yang dicapai melalui dampak pengiring tersebut.

d. Tujuan Pembelajaran Tematik Di Sekolah

Tujuan dari proses pendidikan di sekolah dasar adalah agar siswa mampu memahami potensi diri, memiliki peluang, dan memahami tuntutan lingkungan serta dapat merencanakan masa depan mengenai serangkaian keputusan yang paling mungkin bagi dirinya. Tujuan akhir pendidikan dasar adalah diperolehnya pengembangan pribadi anak yang dapat membangun dirinya sendiri dan ikut serta bertanggung jawab terhadap pembangunan bangsa, mampu melanjutkan ketingkat pendidikan yang lebih tinggi, dan mampu hidup dimasyarakat dan mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, keterampilan dan lingkungan.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

Model merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model ini juga dapat dipahami sebagai gambaran tentang keadaan sesungguhnya. Berdasarkan pemahaman tersebut, model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam

mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif dalam Bahasa Inggris disebut dengan “*cooperate*”, yaitu bekerja sama. Pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah “*home homoni socius*” yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie dalam Isjoni, 2017). Ciri khusus pembelajaran kooperatif mencakup lima unsur yang harus diterapkan, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok.

Slavin dalam Isjoni (2017) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model atau acuan pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran berlangsung, peserta didik mampu belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen atau dengan karakteristik yang berbeda-beda. Guru sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran kooperatif harus memperhatikan beberapa konsep dasar tentang pembelajaran kooperatif.

Menurut Artzt dan Newman dalam Isjoni (2017), pembelajaran kooperatif melibatkan peserta didik pada bentuk kerja sama dalam satu tim untuk memecahkan suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, untuk mencapai tujuan bersama. Adapun Eggan dan Kauchak dalam Isjoni (2017) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan peserta didik bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Sanjaya dalam Isjoni (2017), pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan model pengelompokan/tim kecil, yaitu Antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau

suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itu selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab Individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok. Dengan demikian, setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

Dari pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kerja kelompok dalam belajar saling bertanggung jawab, aktif dalam proses pembelajaran dengan memecahkan suatu masalah bersama-sama teman kelompok, menyelesaikan suatu tugas untuk mencapai tujuan bersama. Berkaitan dengan hal tersebut terdapat teori dalam kita mempelajari pembelajaran kooperatif yaitu teori Piaget.

Menurut Piaget dalam Isjoni (2017), setiap individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan intelektual sebagai berikut:

- 1) Sensori motor (0-2 tahun)
- 2) Pra operasional (2-7 tahun)
- 3) Operasional konkret (7-11 tahun)
- 4) Operasional Formal (11 tahun keatas)

Bila merujuk pada teori piaget, maka pelajar yang berada pada jenjang SMP (usia berkisar Antara 12-15/15 tahun), termasuk dalam kategori tingkat operasonal formal. Pada periode ini anak dapat menggunakan operasi-operasi konkretnya untuk membentuk operasi-operasi yang lebih kompleks. Kemajuan pada anak selama periode ini

ialah ia tidak perlu berfikir dengan pertolongan benda-benda atau peristiwa konkret. Ia punya kemampuan untuk berpikir abstrak (Dahar dalam Isjoni, 2017).

Hubungannya dengan pembelajaran, teori ini mengacu pada kegiatan pembelajaran yang harus melibatkan partisipasi peserta didik. Sehingga menurut teori ini pengetahuan tidak hanya sekedar dipindahkan secara verbal tetapi harus dikonstruksi dan direkonstruksi peserta didik. Sebagai realisasi teori ini, maka dalam pembelajaran peserta didik haruslah bersifat aktif. Pembelajaran kooperatif adalah sebuah model pembelajaran aktif dan partisipatif.

Selanjutnya implikasi teori perkembangan kognitif piaget dalam pengajaran, anatar lain:

- 1) Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu, dalam mengajar guru hendaknya menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.
- 2) Anak-anak akan pembelajaran yang lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik.
- 3) Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
- 4) Diberi peluang agar pembelajaran anak sesuai dengan peringkat perkembangannya.

- 5) Didalam ruangan kelas, anak-anak hendaknya banyak diberi peluang untuk saling berbicara dengan teman-temannya dan saling berdiskusi.

b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki sejumlah karakteristik tertentu yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya (Ibrahim dkk dalam Isjoni, 2017), yaitu:

- 1) Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajarnya;
- 2) Kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah;
- 3) Apabila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda-beda;
- 4) Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.

c. Tipe-Tipe Pembelajaran Kooperatif

Lie dalam Priansa (2017:299) menyatakan bahwa tipe-tipe pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Kontekstual (*contextual teaching and learning/CTL*)

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negoisasi) yan berkaitan dengan dunia nyata kehidupan peserta didik (*daily life modeling*) sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran peserta didik menjadi

konkret, dan suasana menjadi kondusif-nyaman dan menyenangkan. Prinsip pembelajaran kontekstual aktivitas peserta didik, yaitu peserta didik melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi.

2) Pembelajaran berbasis masalah (*problem Based Learning/PBL*)

Kehidupan identik dengan menghadapi masalah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual peserta didik, untuk merangsang kemampuan berfikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap harus dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negoisasi, demokratis, suasana nyaman dan menyenangkan agar peserta didik dapat berfikir optimal.

3) *Student Teams Achievement Devision (STAD)*

STAD adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dengan sintaks: pengarahan, penentuan kelompok heterogen (4-5 orang), pendiskusian bahan belajar LKS-modul secara kalabolator, penyajian presentasi kelompok sehingga terjadi diskusi kelas, pemberian kuis individual dan penentuan skor perkembangan setiap peserta didik atau kelompok, pengumuman rekor tim individual, dan pemberi *reward*.

4) Numbered Heads Together (NHT)

NHT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dengan sintaks: pengarahan, penentuan kelompok heterogen dan setiap peserta didik memiliki nomor tertentu, pemberian persoalan materi bahan ajar (untuk setiap kelompok sama, tetapi untuk setiap peserta didik tidak sama sesuai dengan nomor peserta didik. Setiap peserta didik dengan nomor yang sama mendapat tugas yang sama), pelaksanaan kerja kelompok, presentasi kelompok dengan nomor peserta didik yang sama sesuai dengan tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas, kuis individual dan penentuan skor perkembangan setiap peserta didik, pengumuman hasil kuis dan pemberian *reward*.

5) Permainan Tim (*teams games tournament/TGT*)

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan peserta didik heterogen, tugas setiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetensi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan, seperti dalam kondisi permainan (*games*), yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, dan santun. Setelah selesai kerja kelompok, sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas.

6) JIGSAW

Model pembelajaran kooperatif dengan sintaks: pengarahan, informasi bahan ajar; penentuan kelompok heterogen; pemberian bahan ajar (LKS) yang terdiri atas beberapa bagian sesuai dengan banyak peserta didik dalam kelompok; setiap anggota kelompok bertugas membahas bagian tertentu, setiap kelompok mempelajari bahan ajar yang sama, penentuan kelompok ahli sesuai dengan bagian bahan ajar yang sama sehingga terjadi kerja sama dan diskusi; setiap anggota kembali ke kelompok asal; pelaksanaan tutorial pada kelompok asal oleh anggota kelompok ahli, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

7) Think Pairs Share (TPS)

Model pembelajaran kooperatif dengan sintaks: guru menyajikan materi klasikal, memberikan persoalan kepada peserta didik; peserta didik berjejak kelompok dengan cara berpasangan sebangku-sebangku (*think-pairs*), presentasi kelompok (*share*), kuis individual, penentuan skor perkembangan setiap peserta didik, pengumuman hasil kuis dan pemberian *reward*.

8) Group Investigation (GI)

Model kooperatif tipe GI dengan sintaks: pengarahan, membuat kelompok heterogen dengan orientasi tugas, perencanaan pelaksanaan investigasi. Setiap kelompok menginvestigasi proyek tertentu (bisa diluar kelas, contohnya mengukur tinggi pohon,

mendata jumlah dan jenis kendaraan dalam sekolah, jenis dagangan dan keuntungan dikantin sekolah, jumlah guru dan staf sekolah); pengolahan data penyajian data hasil investigasi, presentasi, kuis individual; pemberian skor perkembangan peserta didik, pengumuman hasil kuis dan pemberian hadiah.

9) *Cooperative, Integrated, Reading, and Composition (CIRC)*

Terjemahan bebas dari CIRC adalah komposisi terpadu membaca dan menulis kooperatif-kelompok. Sintaksnya adalah membentuk kelompok heterogen 4 orang; guru memberikan wacana bahan bacaan sesuai dengan materi bahan ajar; peserta didik bekerja sama (membaca bergantian, menemukan kata kunci, memberikan tanggapan) terhadap wacana, kemudian menuliskan hasil kalaboratifnya, presentasi hasil kelompok, refleksi.

10) *Talking Stick*

Sintaks pembelajaran ini adalah guru menyiapkan tongkat, sajian materi pokok; peserta didik membaca materi lengkap pada wacana. Guru mengambil tongkat dan memberikan tongkat kepada peserta didik dan peserta didik menerima tongkat menjawab pertanyaan dari guru; tongkat diberikan kepada peserta didik lain dan guru memberikan pertanyaan lagi. Demikian seterusnya Guru membimbing kesimpulan-refleksi-evaluasi.

11) *Make-A Match*

Guru menyiapkan kartu yang berisi persoalan-permasalahan dan kartu yang berisi jawabannya. Kemudian, setiap peserta didik mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya. Setiap peserta didik mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya. Peserta didik yang benar mendapatkan nilai *reward*, kartu dikumpulkan kembali dan dikocok. Untuk babak berikutnya, pembelajaran dilakukan seperti babak pertama, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

d. Sintaks Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*

Slavin dalam Donni (2017:310) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas lima tahap berikut.

1) Penyajian kelas (*class presentation*)

Tahap ini terdiri atas dua tahapan penting, yaitu pembukaan dan pengembangan.

a. Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, dan memberikan motivasi (prasyarat belajar). Saat pembelajaran kelas ini guru harus sudah mempersiapkan *work sheet* dan soal turnamen.

b. Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar. Lamanya presentasi dan berapa kali harus dipresentasikan bergantung

pada materi yang akan dibahas. Pada tahap penyajian kelas ini, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game juga menentukan skor kelompok.

2) Belajar dalam kelompok (*teams*)

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompok masing-masing. Kelompok pada umumnya terdiri atas 4 atau 5 peserta didik yang anggotanya beragam. Dilihat dari presentasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnis. Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal).

Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Umumnya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban, memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi.

Kelompok merupakan bagian utama dalam TGT. Perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok dan dalam kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota. Jika ada suatu anggota yang

tidak bisa mengerjakan soal atau memiliki pertanyaan yang berkaitan dengan soal maka teman sekelompoknya mempunyai tanggung jawab untuk menjelaskan. Jika dalam suatu kelompok tidak ada yang bisa mengerjakan, peserta didik bisa meminta bimbingan guru.

Setelah belajar kelompok selesai guru meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT, guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

3) Permainan (*game*)

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperoleh dari penyajian kelas dan belajar dalam kelompok. Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan bernomor, yang ditulis pada lembar yang sama. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut. Peserta didik yang benar dalam menjawab pertanyaan tersebut akan mendapatkan skor, skor ini dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.

4) Pertandingan (*tournaments*)

Turnamen merupakan sebuah struktur berlangsungnya suatu *game*.

Turnamen dilakukan pada akhir pelajaran setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Sebelum turnamen dilakukan, guru

membagi peserta didik dalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing peserta didik berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing, guru membagi satu set seperangkat soal turnamen terdiri atas soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, poin gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk tiap-tiap meja adalah sama.

5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Guru mengumumkan kelompok yang menang, setiap kelompok mendapat sertifikat dan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 40-45, dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 30-40.

B. Konsep dan Pengukuran

1. Kerangka Konsep

Minat dalam belajar diharapkan sangat berperan pada proses pembelajaran. Karena pada dasarnya minat muncul dari diri peserta didik tanpa adanya paksaan dari luar sehingga ada rasa senang dan nyaman saat menerima pelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, yang harus diperhatikan adalah proses pembelajaran itu sendiri. Sedangkan metode pembelajaran yang digunakan selama ini ialah metode yaitu dengan ceramah, diskusi sehingga pembelajaran yang diberikan belum bisa menciptakan lingkungan belajar membantu dan memberikan dorongan kepada peserta

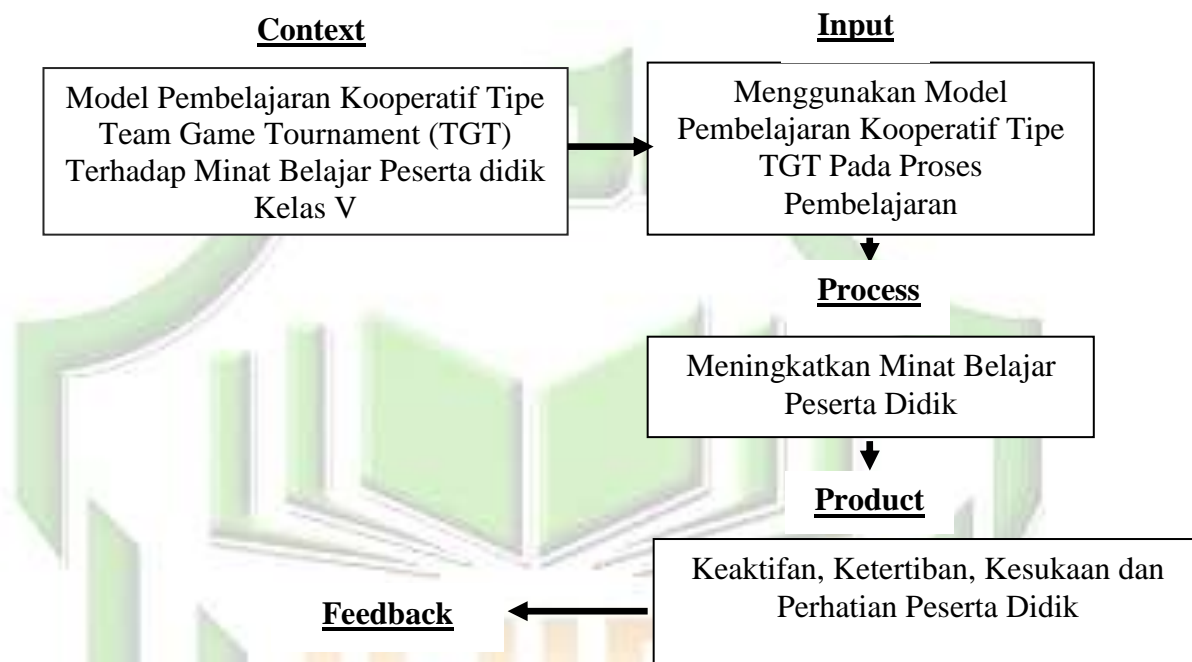
didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar peserta didik yang rendah akan berpengaruh pada pemahaman materi yang diterimanya, hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang kurang bervariasi dan inovatif yang dapat menyenangkan peserta didik dalam belajar.

Pembelajaran tematik menuntut peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pendekatan dan model pembelajaran yang bervariasi akan menciptakan kondisi belajar yang efektif dan juga membantu guru dalam mengajar. Salah satu model yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Pada model pembelajaran tipe TGT peserta didik akan berperan dan bekerjasama dalam kelompok belajarnya yang bersifat heterogen, namun setiap peserta didik bertanggung jawab atas pemahaman anggota kelompoknya dan diharapkan ikut serta dalam permainan serta turnamen selama kegiatan pembelajaran, selain itu dalam permainan dalam turnamen juga terdapat penghargaan/*reward*. Harapan dari penerapan model pembelajaran TGT yaitu dapat mendorong minat belajar peserta didik untuk berperan aktif dan dapat memahami materi yang disampaikan agar dapat mengikuti permainan dalam turnamen untuk mendapatkan point atau penghargaan bagi kelompoknya masing-masing. Dengan poin yang banyak kelompok akan memenangkan turnamen. Setelah diterapkannya pembelajaran TGT pada pelajaran tematik diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan keaktifan, keterlibatan, kesukaan dan perhatian siswa pada pembelajaran tematik, serta menjadikan peserta didik

lebih aktif pada setiap pembelajaran dan mata pelajaran lainnya. Adapun kerangka konsep yang dapat digambarkan untuk penelitian ini ialah sebagai berikut :

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V MIS HIDAYATUL INSAN PALANGKA RAYA



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2. Pengukuran

Seorang peserta didik yang memiliki minat yang kuat dalam belajar menunjukkan aktivitas akan yang konsisten dengan rasa senang. Minat tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu dari pada lainnya, tetapi dapat juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Siswa yang berminat terhadap sesuatu cenderung untuk memberikan perhatian

yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati itu dan sama sekali tidak menghiraukan sesuatu yang lain (Djamarah dalam Billah, 2017).

Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatian akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran tersebut menurut Wardiman dalam Sudaryono (2017: 286). Oleh karena itu, definisi operasional minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaanya yang dapat diukur melalui kesukacitaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan (Sudaryono (2018: 287). Berikut ini merupakan indikator untuk mengukur minat belajar :

Tabel 2.1 Kisi-kisi Minat Belajar

No	Dimensi	Indikator
1	Kesukaan	Gairah dan Inisiatif
2	Ketertarikan	Responsif dan Kesegaran
3	Perhatian	Konsentrasi dan Ketelitian
4	Keterlibatan	Kemauan, Keuletan dan Kerja Keras

C. Hipotesis

Hipotesis didefinisikan hubungan logis antara dua atau lebih variabel yang diekspansikan dalam bentuk statemen yang diuji dengan menguji hipotesis dan mengkonfirmasi hubungan antara variabel diharapkan solusi dapat di temukan untuk memperbaiki masalah yang timbul. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori dan penelitian terdahulu tersebut diatas, maka disusun hipotesis penelitian sebagai berikut:

H₁ = Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa.

H₂ = Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas V MIS Hidayatul Insan Palangka Raya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Metode kuasi eksperimen dalam penelitian ini digunakan atas dasar pertimbangan agar dalam pelaksanaan penelitian ini dan dalam proses pembelajaran berlangsung secara alami dan peserta didik tidak merasa dieksperimenkan, tujuan dari situasi tersebut ialah adanya kontribusi terhadap tingkat kevalidan penelitian

Ditinjau dari jenis datanya termasuk penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang mempunyai karakteristik dimana data yang diperoleh diolah dengan menggunakan angka dan bilangan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, karena data yang diperoleh berupa angka-angka dan dianalisis dengan statistik.

1. Sintaks Metode Penelitian Quasi Eksperimen

Menurut Arikunto (2010:209) langkah-langkah kuasi eksperimen sebagai berikut:

1. Calon peneliti mengadakan studi literatur untuk menemukan permasalahan.
2. Mengadakan identifikasi dan merumuskan permasalahan.
3. Merumuskan batasan istilah, pembatasan variabel hipotesis, dan dukungan teori.
4. Menyusun rencana eksperimen.

- a. Mengidentifikasi semua variabel non eksperimen yang sekiranya akan mengganggu hasil eksperimen dan menentukan bagaimana mengontrol variabel-variabel tersebut.
 - b. Memilih desain atau model eksperimen.
 - c. Memilih sampel yang representatif (merupakan wakil yang dapat dipercaya) dari subjek yang termasuk dalam populasi.
 - d. Menggolongkan wakil subjek kedalam dua kelompok, disusul dengan penentuan kelompok eksperimen dan kelompok pembanding.
 - e. Memilih atau menyusun instrumen yang tepat untuk mengukur hasil pemberian perlakuan.
 - f. Membuat garis besar prosedur pengumpulan data dan melakukan uji coba instrumen dan eksperimen agar apabila sampai pada pelaksanaan, baik eksperimen maupun instrument pengukur hasil sudah betul-betul sempurna.
 - g. Merumuskan hipotesis nol atau hipotesis statistik.
5. Melaksanakan eksperimen
 6. Memilih data sedemikian rupa sehingga yang terkumpul hanya data yang menggambarkan hasil murni dari kelompok eksperimen maupun kelompok pembanding.
 7. Menggunakan teknik yang tepat untuk menguji signifikansi agar dapat diketahui secara cermat bagaimana hasil dari kegiatan eksperimen.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *time series design*. Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja, yang artinya tidak ada kelompok kontrol. Sebelum diberi perlakuan kelompok atau kelas eksperimen akan diberikan *pretest*, lalu kemudian diberikan perlakuan yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), setelah itu diberikan *posttest*. Berdasarkan desain penelitian yang telah dikemukakan di atas, berikut merupakan gambaran desain penelitian *time series design*.

Tindakan yang dilakukan pertama kali yaitu dengan menetapkan kelas yang akan dijadikan eksperimen. Berdasarkan design penelitian diatas kelompok yang digunakan ialah satu kelas atau satu kelompok saja artinya tidak ada kelas kontrol. Sebelum diberikan perlakuan kelas eksperimen terlebih dahulu akan diberikan *pretest 3 kali*, lalu kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) pada tema organ gerak hewan dan manusia sebanyak tiga kali (sesi pertama, sesi kedua, dan sesi ketiga). Jika pemberian perlakuan pada kelas eksperimen selesai selanjutnya akan diberikan *posttest 3 kali*, sehingga diperoleh nilai selisih antara skor *pretest* dan *posttes*, nilai tersebut menggambarkan bagaimana nilai belajar peserta didik sebelum dan sesudah ada perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* (TGT).

Model pembelajaran TGT ini dilaksanakan atau diterapkan oleh guru untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menguji hipotesis. Hipotesis menyatakan harapan atau praduga yang nantinya merupakan penemuan yang akan dihasilkan dari perubahan yang dibuat peneliti setelah memberikan perlakuan (*treatment*).

Berikut tabel desain penelitian :

Tabel 3.1 Desain Penelitian (Sugiono dalam Cahyadi 2010)

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X ₁	O ₂
O ₃	X ₂	O ₄
O ₅	X ₃	O ₆

Keterangan:

O₁ O₃ O₅ = Nilai *pretest* sebelum perlakuan

X₁ X₂ X₃ = Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran

Team Game Tournament (TGT)

O₂ O₄ O₆ = Nilai *posttest* setelah diberi perlakuan

Untuk pelaksanaan *pretest* dan *posttest* sudah di siapkan soal tes untuk mengetahui bagaimana pemahaman dan keaktifan peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan. Jadi sebelum diberi perlakuan kelas eksperimen dilakukan *pretest* tentang materi organ gerak hewan dan manusia. Selanjutnya materi disampaikan dengan model pembelajaran *team game tournament (TGT)*.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan pada Mei sampai dengan Juni 2019 Tahun Pelajaran 2019/2020. Berikut ialah rincian waktu penelitian :

Tabel 3.2. Waktu Penelitian

Jenis Kegiatan	Bulan																															
	Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penyusunan Proposal	■																															
Pengurusan Izin							■	■																								
Penyusunan Instrumen							■	■																								
Pengujian Instrumen									■	■	■	■																				
Pengumpulan Data																	■	■	■	■												
Pengeolahan dan Analisis Data																					■	■	■	■								
Penyusunan Laporan Penelitian																									■	■	■	■				
Penyajian Laporan																													■	■	■	■

Sumber: Data diolah, 2019

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Hidayatul Insan Palangkaraya Raya Jl. Sulawesi No.76 Kec. Pahandut Desa/Kelurahan Tumbang Rungan Kota Palangka Raya. Alasan peneliti memilih tempat penelitian karena ketebatasan waktu, tenaga, tempat dan peneliti mengetahui bagaimana lingkungan belajar di MIS Hidayatul Insan Palangkaraya Raya serta peneliti menemukan kesenjangan antara minat dari peserta didik dalam belajar serta model pengajaran yang menyebabkan tujuan dari proses pembelajaran belum tercapai.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh karekteristik yang menjadi objek penelitian, di mana karekteristik tersebut berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa, atau benda yang menjadi perhatian bagi peneliti (Sarjono dan Julianita, 2011). subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V MIS Hidayatul Insan Palangka Raya sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	V	41
Jumlah		41

Sumber: Wali Kelas MIS Hidayatul Insan Palangka Raya

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Tentang bagaimana mencari sumber data-data tertulis di lapangan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dokumentasi ini bertujuan untuk memperoleh data nilai rata-rata peserta didik yang berupa nilai ulangan harian atau raport. Selain dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data mengenai profil sekolah dan identitas peserta didik dengan melihat dokumen yang sudah ada di sekolah. Serta membuat dokumentasi pelaksanaan pembelajaran menjadi foto-foto penelitian.

2. Angket/Kuesioner

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui teknik komunikasi atau cara mengumpulkan data melalui kontak atau hubungan pribadi antara pengumpul data dengan sumber data. Dalam pelaksanaannya penulis menggunakan teknik komunikasi tidak langsung, yaitu teknik pengumpul data dengan mempergunakan angket atau kuesioner sebagai alatnya. Teknik penyebaran angket ini bermaksud untuk memperoleh data mengenai minat belajar siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT).

Kuesioner suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden. Dalam hal ini peneliti memilih kuesioner berstruktur atau kuesioner yang bersifat tertutup yang berisi pernyataan-pernyataan yang disertai sejumlah

alternatif jawaban yang disediakan, jadi responden dalam menjawab terikat pada sejumlah kemungkinan jawaban yang sudah disediakan.

E. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data primer dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner dengan menggunakan skala *likert*. Skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang terhadap suatu kejadian atau keadaan sosial, di mana variabel yang akan diukur dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item pernyataan (Sarjono dan Julianita, 2011). Responden diminta memberikan pernyataan dan ungkapkan dalam jawaban pada kuesioner tersebut. Adapun alasan pemakaian kuesioner ini untuk menghemat waktu, biaya, dan tenaga.

Penelitian ini menggunakan sejumlah *statement* dengan skala *likert* dengan empat pilihan jawaban yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju yang menunjukkan terhadap *statement* tersebut. Angket minat belajar siswa diadopsi dari buku Sudaryono (2017:286). Berikut pilihan jawaban item pernyataan beserta skornya pada tabel berikut :

Tabel 3.4 Skor Item Pernyataan

Jawaban	Skor Item Positif	Skor Item Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Guna melengkapi angket minat belajar siswa diperlukan kisi-kisi instrument penelitian sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Indikator	No Item		Jumlah
	Positif	Negatif	
Kesukaan	1, 2, 5, 18, 25, 28, 49, 50	3, 4, 26, 43, 44	13
Ketertarikan	6, 7, 8, 30, 31, 34, 48	9, 10, 29, 32, 33, 46	13
Perhatian	11, 14, 15, 16, 17, 39, 40, 41	12, 13, 42	11
Keterlibatan	19, 20, 22, 23, 24, 27, 36, 37, 47	21, 35, 38, 45	13

F. Pengabsahan Instrumen

Dalam penelitian ini untuk mengukur keabsahan instrumen dalam penelitian yaitu menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Namun peneliti membuat batasan untuk uji validitas dan reliabilitas yakni pada soal *pretest* dan *posttest*. Berikut uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini ialah :

1. Uji Validitas

Menurut Sekaran dalam Sarjono dan Julianita (2011:35), validitas adalah bukti bahwa instrument, teknik, atau proses yang digunakan untuk mengukur sebuah konsep-konsep benar-benar mengukur konsep yang dimaksudkan. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pernyataan pada kuesioner mampu untuk mengungkap sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Penelitian ini ingin menggunakan uji validitas instrument angket dengan

menggunakan rumus product moment penulis membandingkan antara r_{hitung} dengan r_{tabel} . Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut valid.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

rx: Koefisien korelasi xy r

N : Banyak siswa

X : Skor butir soal instrument

Y : Skor total

XY : Jumlah hasil perkalian diantara skor X dan skor Y

X2 : Kuadrat skor butir

Y2 : Kuadrat skor total

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sekaran dalam Sarjono dan Julianita (2011) menyatakan bahwa keandalan (*reliability*) suatu pengukuran menunjukkan sejauh mana pengukuran tersebut dilakukan tanpa bias (bebas kesalahan – *error free*)

Uji reliabilitas adalah dapat dipercayaan, suatu instrument pengukuran dikatakan reliabel apabila instrument tersebut dipergunakan secara berulang memberikan hasil ukur yang sama karena kesalahan dalam pengukuran akan berakibat pada hasil yang berbeda dalam mengukur sesuatu yang sama (Uhar Suharsaputra, 2012:104). Dalam melakukan perhitungan *Alpha*, digunakan alat bantu program komputer yaitu *SPSS for Windows Versi 23* dengan menggunakan model *Alpha*. Menurut Ghozali dalam Rahmah (2014), dalam pengambilan keputusan reliabilitas, suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,6.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan : σ

r_{11} : Realibilitas instrumen

K : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir

σ_t^2 : Varians total

3. Taraf Kesukaran

Menurut Arikunto (2010) taraf kesukaran tes adalah kemampuan tes tersebut dalam menjangkau banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul. Jika banyak subjek peserta tes yang dapat menjawab dengan benar maka taraf kesukaran tes tersebut tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang dapat menjawab benar maka taraf kesukarannya rendah. Taraf kesukaran tes dinyatakan dalam indeks kesukaran (*difficulty index*). Dalam melakukan perhitungan taraf kesukaran, digunakan alat bantu program komputer yaitu *SPSS for Windows Versi 23*. Taraf kesukaran dinyatakan dengan P dan dicari dengan rumus :

$$P = \frac{B}{J}$$

dengan keterangan :

B = Subjek yang menjawab betul

J = Banyak subjek yang ikut mengerjakan tes

Adapun kriteria taraf kesukaran tes adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6 Kriteria Taraf Kesukaran Tes

Interval Kesukaran	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Sukar

0,21 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

4. Daya Pembeda

Menurut Arikunto (2010) daya pembeda tes adalah kemampuan tes tersebut dalam memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai. Oleh karena dasar pemikiran dari daya pembeda adalah adanya kelompok pandai dengan kelompok kurang pandai. Dalam melakukan perhitungan daya pembeda, digunakan alat bantu program komputer yaitu *SPSS for Windows Versi 23* dengan mengambil nilai r hitung atau *pearson correlation* pada uji validitas.

Adapun kriteria penentuan daya beda sebagai berikut

Tabel 3.7 Kriteria Daya Pembeda

Interval Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,29	Cukup
0,30 – 0,39	Baik
0,40 – 1,00	Baik Sekali

5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Hasil Uji Validitas

Dari hasil uji validitas menggunakan *Pearson's Product Moment Correlation* dengan nilai *degre freedom* ($df=n-2$) $df=19-2=17$ pada tingkat signifikansi 5% ($r_{tabel}= 0,4555$) didapatkan hasil 15 soal tidak valid dan 25 soal valid yang dijelaskan pada tabel 3.6 berikut :

Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas

No	Kriteria	No Soal	Jumlah Soal
1	Valid	1,2,3,4,5,10,11,13,15,16,17,20,21,24,25,27,30,31,33,35,37,38,39,40	25

2	Tidak Valid	6,8,9,12,14,18,19,22,23,26,28,29,32,34,36	15
Jumlah		40	40

b. Hasil Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas soal pretes dan postes menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan sudah reliabel, karena nilai *Cronbach's Alpha* \geq dari 0,6. Hasil tersebut ditunjukkan pada tabel 3.7 berikut ini :

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,896	40

c. Hasil Uji Taraf Kesukaran

Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran dari 40 butir soal diperoleh tingkat kesukaran yaitu dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3.10 Hasil Uji Taraf Kesukaran

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Sukar	29	1
2	Sedang	2,3,5,6,8,10,11,13,15,18,28,30,32,33,36, dan 38	16
3	Mudah	1,4,7,9,12,14,16,17,19,20,21,22,23,24,25,26,27,31,34,35,37,39, dan 40	23
Jumlah		40	40

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat 1 soal yang sukar, 16 soal dengan kriteria sedang dan terdapat 23 soal mudah.

d. Hasil Daya Pembeda

Berdasarkan hasil analisis data uji coba dapat diketahui nilai r hitung dari 40 butir soal, maka diperoleh daya pembeda yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.11 Analisis Daya Pembeda

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Jelek	6,12,19,28, dan 39	5
2	Cukup	9,14,18, 32,34, dan 36	6
3	Baik	7,8,22,23 dan 26	5
4	Baik Sekali	1,2,3,4,5,10,11,13,15,16,17,20,21,24,25,27, 30,31,33,35,37,38,39, dan 40	24
Jumlah		40	40

G. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Setelah semua data telah terkumpul, kemudian dilakukan pengolahan data yang meliputi :

a. Editing

Hasil wawancara atau angket yang diperoleh atau dikumpulkan dari kuesioner perlu disunting (edit) terlebih dahulu. Kalau ternyata masih ada data atau informasi yang tidak lengkap, dan tidak mungkin dilakukan wawancara ulang, maka kuesioner tersebut dikeluarkan.

b. Coding Sheet

Lembaran atau kartu kode adalah instrumen berupa kolom-kolom untuk merekam data secara manual. Lembaran atau kartu kode berisi nomor responden, dan nomor-nomor pertanyaan.

c. Data Entry

Yakni mengisi kolom-kolom atau kotak-kotak lembar kode atau kartu kode sesuai dengan jawaban masing-masing pertanyaan. Berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah di *editing* dan *coding*, maka dilakukan *entry* data dengan cara memasukan data yang

telah dikumpulkan kedalam program atau *software* komputer SPSS *for windows* versi 23.

d. Tabulasi

Tabulasi adalah pembuatan tabel agar mudah dianalisis sesuai dengan teknik analisis yang digunakan.

2. Analisis Data

a. Gain Score

Data utama yang digunakan adalah hasil *pretest* dan *posttest*. Data tersebut dianalisis untuk melihat skor hasil tes atau selisih serta melihat peningkatannya. Selanjutnya hasil tes tersebut dihitung nilai rata-ratanya.

Untuk menghitung *N-Gain* dapat menggunakan rumus menurut Archambault dalam Meliana dkk (2015) :

$$N-Gain = \frac{S_{Post} - S_{Pre}}{S_{Maks} - S_{Pre}}$$

Keterangan :

S_{Post} = Skor *Posttest*
 S_{Pre} = Skor *Pretest*
 S_{Maks} = Skor Maksimum Ideal

Hasil skor *N-Gain* dibagi dalam 3 katagori yaitu :

Tabel 3.12 Katagori Perolehan Skor *N-Gain*

Batasan	Katagori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Selanjutnya dilakukan pengolahan data tes awal, tes akhir dan *N-Gain* dengan menggunakan *Software SPSS for windows* versi 23.

b. Analisis Univariat

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini ialah analisis univariat. Analisis Univariat adalah analisis yang dilakukan terhadap tiap variabel dari hasil penelitian. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan presentase dari tiap variabel (Notoatmodjo dalam Rahayu, 2012). Analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Variabel yang dianalisis dalam penelitian ini adalah variabel minat belajar siswa.

$$\text{Rumus : } P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

f : Frekuensi

n : Jumlah Sampel

Untuk mempermudah peneliti menganalisis hasil berkaitan dengan minat belajar berikut kriteria persentase minat belajar siswa menurut Arikunto (2013) sebagai berikut:

Tabel 3.13 Kriteria Persentase Minat Belajar Siswa

Persentase Skor Minat (%)	Kriteria
76-100	Tinggi
56-75	Sedang
0-55	Rendah

c. Analisis Regresi

Menurut Kurniawan (2010) dijelaskan bahwa regresi sederhana dapat didenifikasikan sebagai alat analisis untuk mengetahui pengaruh

antara dua variabel saja yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat dan juga digunakan untuk membangun persamaan dan menggunakan persamaan tersebut.

Rumus persamaan regresi sederhana dapat dijabarkan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Minat Belajar Siswa

X = Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

a = Konstanta (apabila nilai X = 0, maka Y akan sebesar a atau konstanta)

b = Koefisien regresi

d. Koefisien Determinasi (R^2)

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen digunakan koefisien determinasi (R^2). Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai R^2 kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi dependen amat terbatas. Nilai R^2 yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Visi-Misi Dan Deskripsi Responden Penelitian

1. Visi, Misi, dan Tujuan MIS Hidayatul Insan

a. Visi MIS Hidayatul Insan Palangka Raya

Unggul dalam Imtaq, berprestasi dan berakhlak mulia karimah dalam mewujudkan generasi qur'an.

b. Misi MIS Hidayatul Insan Palangka Raya

- a) Membudayakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan sesuai ajaran Islam.
- b) Menumbuhkan penghayatan dalam pengalaman ajaran agama islam dalam setiap lingkup kegiatan madrasah.
- c) Menciptakan peserta didik yang mampu menghafal Juz Amma dengan baik dan benar sesuai tajwid dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- d) Menjadikan peserta didik/jemaah membaca, memahami dan mengamalkan isi kandungan Al-qur'an dengan baik dan benar.
- e) Meningkatkan prestasi akademik dan social dalam kehidupan sehari-hari.
- f) Mendorong anak didik mengenai potensi diri dan menyediakan berbagai kegiatan akademik dan non akademik untuk mengembangkannya.

- g) Mewujudkan kesadaran perilaku disiplin warga madrasah dan berwawasan lingkungan.

c. Tujuan MIS Hidayatul Insan Palangka Raya

- a) Meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran melalui PAIKEM
- b) Meningkatkan kegiatan keagamaan di lingkungan madrasah, sholat Dhuha, ja'maah Sholat Dhuhur, tadarus Al-Qur'an, Tahfidz Al-Qur'an dan Tartil/Tilawah Al-Qur'an
- c) Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik serta daya saing Madrasah.
- d) Meningkatkan kegiatan jum'at bersih dan sehat, kegiatan sosial di lingkungan madrasah, meningkatkan kegiatan pengembangan diri dan pendidikan karakter, dan lingkungan.

2. Pendidik atau Tenaga Kependidikan MIS Hidayatul Insan Palangka Raya

Berikut tabel pendidik dan tenaga Kependidikan MIS Hidayatul Insan :

Tabel 4.1 Pendidik/Tenga Kependidikan

No	Nama	JK	Jabatan
1	H. ABDULLAN SANI, S. Pd	L	Kepala Sekolah
2	ANI IRMA IBRAHIM, S.Pd.I	P	Wakamad Kurikulum
3	KHAIRUL ATQIA, S.HI	P	Wakamad Humas
4	AHMAD YASIR ARAFAT,S.Pd.I	P	Wakamad Sarana dan Prasarana
5	ZAINAL AQLI, S.Pd.I	L	Wakamad Kesiswaan
6	KURSINAH, S.Ag	P	Wali Kelas II
7	FATMAH, S.Pd	P	Wali Kelas IV-b
8	AHMAD FITRI, A.Md	L	Guru Bidang Studi
9	ARIYANI PUSPITA SARI, S.Pd	P	Wali Kelas IV-a
10	DARIYAH, S.Pd	P	Wali Kelas VI
11	HANDAYANY, S. Pd	P	Bendahara
12	LINDA PURWATI, S. Pd	P	Wali Kelas I
13	NOR YANTI, S. Pd	P	Wali Kelas V-a

14	M. SYAHRIL, SE	L	Guru Bidang Studi/Koord. Perpus
15	MARIATUL KIFTIAH, A. Ma	P	Guru Bidang Studi?Koord. UKS
16	PUJI LESTARI	P	Wali Kelas III
17	YANI KHOSIA`AH, S.Pd.I	P	Wali Kelas V-b
18	M. ZAITUL IKHLAS, S. Pd	L	Tata Usaha
19	KHASANAH	P	Wali Kelas Tahfidz
20	SITI AMINAH	P	Guru Bid. Studi

3. Deskripsi Responden Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas V MIS Hidayatul Insan Palangka Raya yang berjumlah 41 siswa, dengan jumlah sampel yang telah ditetapkan dalam penelitian ini adalah 41 sampel , maka jumlah kuesioner yang disebar sebanyak 41 eksemplar.

Data diperoleh berdasarkan hasil jawaban kuesioner. Kemudian diolah sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui minat belajar siswa kelas V MIS Hidayatul Insan Pangka Raya tentang tema 1 organ gerak hewan dan manusia. Adapun deskripsi responden penelitian berdasarkan jenis kelamin. Berikut ini data responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada Tabel 4.2 sebagai berikut :

Tabel 4.2 Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Siswa	Persen (%)
Laki-Laki	23	56%
Perempuan	18	44%
Jumlah	41	100%

Dari Tabel 4.2 di atas data responden berdasarkan jenis kelamin pada kelas V MIS Hidayatul Insan, siswa laki-laki berjumlah 23 orang atau sebesar 56 persen, sedangkan siswi perempuan berjumlah 18 orang atau sebesar 44 persen. Dapat disimpulkan dari data responden berdasarkan jenis kelamin yang paling dominan adalah siswa laki-laki dari pada siswa perempuan pada kelas V MIS Hidayatul Insan.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Penerapan model pembelajaran ini diterapkan sebanyak tiga kali oleh guru, yang pertama *treatment* (perlakuan) pada kelas V materi organ gerak hewan manusia pembelajaran 2,3,dan 4 pada saat guru menerapkan model pembelajaran tersebut yang pertama guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi secara singkat. Kemudian siswa dibagi menjadi 6 kelompok dengan nama buah-buahan, setelah siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing siswa diminta berdiskusi tentang materi yang sudah disampaikan kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi nya setelah selesai presentasi siswa diberikan pertanyaan oleh guru dengan memilih lembar soal dan wajib menjawabnya jika menjawab benar maka mendapatkan point untuk kelompoknya (*games*). Setelah presentasi selesai maka dilanjutkan dengan (*Tournament*) yang dibagi menjadi 4

kelompok meja 1,2,3 dan 4 guru membacakan soal peserta tournament menjawab dengan menuliskan terlebih dahulu jawabannya di lembar jawaban baru mereka boleh menjawab, Setiap peserta didik menjawab benar maka mendapatkan skor yang dipersembahkan untuk kelompok asal nya kemudian nanti tiap skor yang diperoleh di kumpulkan dan dihitung kelompok yang menjadi pemenang tournament. Kelompok yang memenangkan tournament dengan predikat *super team* adalah kelompok manggis (*penghargaan kelompok*).

Hasil penilaian dengan guru nya langsung yang menerapkan pembelajaran ini juga mengakui bahwa kata beliau sangat terlihat sekali mereka lebih antusias dalam belajarnya karena penerapan model pembelajaran ini disertai juga dengan menggunakan media pembelajaran sehingga menarik perhatian mereka dalam belajar. Hal ini sejalan dengan teori piaget bahwa pada kegiatan pembelajaran harus melibatkan partisipasi peserta didik. Sehingga menurut teori ini pengetahuan tidak hanya sekedar dipindahkan secara verbal tetapi harus direkonstruksi peserta didik. Sebagai realisasi teori ini, maka dalam pembelajaran peserta didik haruslah bersifat aktif. Pembelajaran kooperatif adalah sebuah model pembelajaran aktif dan partisipatif.

2. Deskripsi Hasil *N-Gain Score*

Data skor pretes dan postes yang diperoleh pada kelas berdasarkan nilai ketuntasan individual yang telah ditetapkan. Berikut tabel 4.1 yang berisi nilai pretes dan postes siswa.

Tabel 4.3 Nilai Pretes dan Postes Siswa

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Riski Dwi Pratama	5	7
2	Rafif Firjantullah	7	8
3	Alisa	6	7
4	Esti Nuran S.	8	9
5	Muhammad Erlangga	9	9
6	Gendis Damar W.	7	8
7	Muhammad Zaidan	6	7



No	Nama	Pre Test	Post Test
8	Muhammad Arif A.	53	70
9	Ahmad Rajabi	65	75
10	Nayla Muliana	44	80
11	Muhammad Nazril Galih R.	65	76
12	Safira	57	84
13	Nova Lina	68	88
14	Nadia Saputri	30	86
15	Abdul Hadi	53	84
16	Levi Al-Kausar	76	84
17	Muhammad Najih M.	71	80
18	Muhammad Pasha A.	68	76
19	Khairiyah Ulfah	73	84
20	Mariatul Kibtiyah	76	88
21	Syifa Al-Zahra	83	92
22	Syifa Aprilia	73	92
23	Muhammad Hidayat	76	80
24	Annisa	67	88
25	Nidak Faddilah	35	88
26	Ansari	67	78
27	Arsyad Adipa	71	76
28	Muhammad Afrinaldy	73	80
29	Sarifah Levina	71	82
30	Adelia Putri	51	74
31	Nor Azizah	55	84
32	Hikmah Gifara	71	82
33	Sahlani Rahman	56	80
34	Chyko Afrieleo V.A	57	80
35	Sinta Drupadi	79	84
36	Abdul Gani	44	82
37	Ahmad Jarkasi	61	86
38	Vahwatul Fatih Al-Biru	83	88
39	Muhammad Ilyas	84	94
40	Ahmad Setio	60	76
41	Muhammad Nauval R	68	76

Dari tabel 4.3 diatas dapat diketahui bahwa nilai menunjukkan perubahan dari nilai pretes ke nilai postes. Selanjutnya nilai tersebut dianalisis

untuk mencari nilai rata-rata, gain dan N-Gain yang dijelaskan pada tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 4.4 Rata-Rata Hasil N-Gain

Kelas	Pretes	Postes	Gain	N-Gain	Interpretasi N-gain
Eksperimen	65,593	82,415	16,822	0,451	Sedang

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai pretes peserta didik sebelum perlakuan atau pembelajaran dengan model *team game tournament* (TGT) dan terjadi peningkatan rata-rata nilai postes peserta didik mendapatkan pembelajaran dengan model *team game tournament* (TGT). Nilai *Gain* pada kelas tersebut sebesar 16,822, selanjutnya nilai N-gain menunjukkan kategori sedang dengan nilai 0,451. Hasil tersebut membuktikan bahwa peran penerapan model pembelajaran sangatlah penting yang ditunjukkan adanya perbedaan sebelum dan sesudah mendapat perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*. Hasil tersebut juga menggambarkan bagaimana keaktifan dan partisipasi siswa terhadap pembelajaran dapat dikatakan baik dan dapat memahami materi dengan cepat.

3. Deskripsi Jawaban Responden

Untuk mengetahui tanggapan responden berdasarkan hasil kuesioner minat belajar yang didapatkan dari 41 orang siswa MIS Hidayatul Insan. Hasil dari kuesioner tersebut dilakukan perhitungan dan hasil frekuensi masing-masing jawaban dikelompokkan sesuai dengan variabel dan item variabel penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.5 Deskripsi Jawaban Responden Variabel Minat Belajar

Jumlah Siswa	Item Pertanyaan	Skor				Jumlah
		STS	TS	S	SS	
41	50	28	47	663	1312	2050
Persen		1%	2%	32%	64%	100%

Berdasarkan tabel deskripsi jawaban responden diatas dapat disimpulkan bahwa dari 41 orang siswa rata-rata menjawab sangat setuju dan setuju atas pertanyaan berkaitan dengan minat belajar yang dibuktikan dengan persentase masing-masing sebesar 64 persen dan 32 persen. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa di Hidayatul Insan memiliki minat belajar yang tinggi, yang didukung pula dengan suasana belajar yang menyenangkan.

4. Deskripsi Hasil Analisis Univariat

Untuk mendeskripsi minat belajar dari rata-rata siswa di Hiayatul Insan dapat dilihat pada tabel 4.6 hasil analisis univariat sebagai berikut :

Tabel 4.6 Deskripsi Hasil Analisis Univariat

Katagori Minat Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	40	97,56%
Sedang	1	2,44%
Rendah	0	0,00%
Total	41	100,00%

Berdasarkan tabel 4.6 diatas dapat diketahui bahwa minat belajar siswa terdapat beberapa kategori yaitu rendah, sedang, tinggi dari tabel diatas juga dapat diketahui bahwa rata-rata siswa memiliki minat belajar tinggi hal ini

dibuktikan dari 41 orang siswa terdapat 40 orang siswa yang minat belajarnya tinggi atau sebesar 97,56 persen.

5. Hasil Analisis Data

a. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana dalam penelitian ini digunakan penulis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *team game tournament* (X) terhadap minat belajar siswa (Y). Perhitungan statistik dalam analisis regresi linier sederhana dalam penelitian ini menggunakan bantuan program komputer *SPSS For Windows* versi 23. Untuk melihat pengaruh model pembelajaran *team game tournament* terhadap minat belajar siswa, dapat dilihat pada Tabel 4.7 sebagai berikut :

Tabel 4.8 Penyajian Data Model TGT dan Minat

No	Nama	Model TGT (Y)	Minat (X)
1	Muhammad Arif A.	0,25	171
2	Ahmad Rajabi	0,26	179
3	Nayla Muliana	0,82	199
4	Muhammad Nazril Galih R.	0,70	190
5	Safira	0,64	189
6	Nova Lina	0,38	188
7	Nadia Saputri	0,64	180
8	Abdul Hadi	0,52	179
9	Levi Al-Kausar	0,33	165
10	Muhammad Najih M.	0,50	185
11	Muhammad Pasha A.	0,17	152
12	Khairiyah Ulfah	0,66	189
13	Mariatul Kibtiyah	0,47	193
14	Syifa Al-Zahra	0,24	191
15	Syifa Aprilia	0,68	170

16	Muhammad Hidayat	0,40	189
17	Annisa	0,36	161
18	Nidak Faddilah	0,33	156
19	Ansari	0,29	177
20	Arsyad Adipa	0,31	173
21	Muhammad Afrinaldy	0,25	180
22	Sarifah Levina	0,38	187
23	Adelia Putri	0,22	172
24	Nor Azizah	0,17	190
25	Hikmah Gifara	0,80	189
26	Sahlani Rahman	0,53	188
27	Chyko Afrieleo V.A	0,64	195
28	Sinta Drupadi	0,55	197
29	Abdul Gani	0,51	185
30	Ahmad Jarkasi	0,73	160
31	Vahwatul Fatih Al-Biru	0,29	150
32	Muhammad Ilyas	0,41	160
33	Ahmad Setio	0,11	189
34	Alisa	0,33	189
34	Esti Nuran S.	0,63	187
36	Gendis Damar W.	0,63	199
37	Muhammad Erlangga	0,31	160
38	Muhammad Nauval R	0,53	175
39	Muhammad Zaidan	0,26	159
40	Rafif Firjantullah	0,64	190
41	Riski Dwi Pratama	0,63	179

**Tabel 4.8 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	166,503	5,120		32,520	,000
MODEL_TGT	28,615	10,474	,401	2,732	,009

Berdasarkan tabel 4.8 di atas diperoleh keputusan pengujian bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *team game*

tournament terhadap minat belajar siswa kelas V MIS Hidayatul Insan Palangka Raya Tahun Pelajaran 2018/2019. Dari hasil regresi sederhana $t_{hitung} 2,732 \geq t_{tabel} 1,68488$ dengan $df= 39$ dengan nilai signifikan $0,009 < 0,05$ maka dinyatakan ada pengaruh.

Dari Tabel 4.7 di atas, juga dapat diketahui persamaan regresi linier sederhananya adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 166,503 + 28,615 X$$

Keterangan :

Y = Minat Belajar Siswa

a = constant

b = nilai koefisien regresi antara penerapan model pembelajaran *team game tournament* terhadap minat belajar siswa

X = penerapan model pembelajaran *team game tournament*

Dari persamaan di atas menunjukkan bahwa nilai regresi memiliki nilai yang positif. Hal ini memiliki arti bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran maka akan semakin meningkatkan minat belajar siswa.

b. Koefisien Determinasi (R^2)

Besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap variabel minat belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.8 sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Uji Koefisien Determinasi Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
	,401 ^a	,161	,139	12,61301

Predictors: (Constant), MODEL_TGT

Dependent Variable: MINAT_BELAJAR

Berdasarkan hasil dari Tabel 4.8 di atas dapat diketahui bahwa R Square memiliki nilai 0,161 artinya bahwa variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memberikan pengaruh kepada variabel minat belajar siswa kelas V MIS Hidayatul Insan sebesar 16,1% dan sisanya sebesar 83,9% diperoleh dari faktor lain yang belum diungkap dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dikemukakan maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima yaitu adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap minat belajar siswa kelas V MIS Hidayatul Insan Palangka Raya.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Pada saat memberikan perlakuan di kelas yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), peserta didik dibagi ke dalam kelompok dengan menggunakan nama-nama buah-buahan, dimana setiap kelompok bersifat homogen dengan kemampuan yang berbeda-beda. Untuk menjawab soal kuis tournament itu secara bergantian antara meja 1 sampai meja 4 dengan tujuan agar tidak rebutan menjawab dan agar setiap kelompok dapat mengumpulkan point untuk kelompok asalnya, jika berhasil menjawab dan benar maka akan mendapatkan skor 10, Jika peserta tournament tidak bisa menjawab atau menjawab dengan jawaban yang salah maka pertanyaan dilempar ke anggota tournament selanjutnya. Jika peserta menjawab kuis tournament dengan benar maka memperoleh gambar *smile* jika peserta menjawab salah maka memperoleh gambar *cry/sad*. Tournament selesai ketika semua lembar soal terjawab.

Perlakuan yang diberikan dikelas dengan model pembelajaran *team game tournament* ini peserta didik merasa mendapat tantangan dan akan termotivasi untuk belajar dengan bersungguh-sungguh dan peserta didik akan berusaha membela kelompoknya untuk mendapatkan point dari kartu soal yang di dapat. Dengan adanya kompetisi di masing-masing kelompok ini akan memberikan nilai positif dalam minat belajar siswa dan bagi siswa yang

belum begitu bisa akan lebih bersemangat mengikuti pelajaran, meskipun siswa pada saat turnamen ribut namun tetap antusias mengikuti pelajaran apalagi ketika kelompoknya mendapatkan giliran.

Berdasarkan hasil pretes pada materi organ gerak hewan dan manusia, dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan siswa kelas V MIS Hidayatul Insan tidak jauh berbeda sebelum diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini tidak ada kelas kontrol hanya kelas eksperimen, yang kemudian diberikan perlakuan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT

Proses pembelajaran di kelas V MIS Hidayatul Insan yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), menunjukkan ada perbedaan nilai pretes dan postes. Rata-rata nilai pretes adalah 65,593. Sedangkan nilai postesnya adalah 82, 415 adapun selisih nilai postes dan pretes yaitu sebesar 16,822 (20,41%)

Peningkatan nilai postes tersebut juga dapat dibuktikan atau dilihat pada nilai *N-gain score* yaitu 0,451 dengan kriteria *N-gain* termasuk kategori sedang. Artinya model pembelajaran yang diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan dikelas tentang organ gerak hewan dan manusia dengan mudah karena model pembelajaran tersebut membawa siswa untuk berkompetisi dalam belajar untuk mendapatkan nilai yang baik dalam suasana nyaman dan menyenangkan.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 2,732 \geq t_{tabel} 1,68488$ pada tingkat signifikan 0,05 dengan $df= 39$. Hal ini berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan penerapan model pembelajaran tipe kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa kelas V MIS Hidayatul Insan Palangka Raya pada tema organ gerak hewan dan manusia. Nilai $R^2 0,161$ artinya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) memberikan pengaruh sebesar 16,1% dan sisanya 83,9% diperoleh dari faktor lain yang belum diungkap dalam penelitian ini.

Hal ini membuktikan bahwa dalam penelitian ini pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) mempunyai pengaruh positif terhadap minat belajar, sehingga dengan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat belajar. Hal ini proses pembelajaran pada model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* telah mampu mengaktifkan peserta didik sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat *atau berpusat pada guru* tapi telah berubah menjadi *student center* atau berpusat pada siswa.

Maka dari itu model pembelajaran yang diterapkan akan menentukan berhasil atau tidaknya proses belajar siswa, oleh karena itu guru yang mampu menerapkan model pembelajaran yang tepat akan membantu siswa dalam belajar dengan baik dengan suasana nyaman dan

menyenangkan serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu diharapkan guru mampu dan dapat menentukan model pembelajaran yang tepat dan dapat menumbuhkan perhatian siswa untuk semangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan minatnya dalam belajar.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Monika (2013 dan Billah (2017) yang menyatakan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa. Pada model pembelajaran tipe TGT peserta didik akan berperan dan bekerjasama dalam kelompok belajarnya yang bersifat heterogen, namun setiap peserta didik bertanggung jawab atas pemahaman anggota kelompoknya dan diharapkan ikut serta dalam permainan serta turnamen selama kegiatan pembelajaran, selain itu dalam permainan turnamen juga terdapat penghargaan/reward.

Harapan dari penerapan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) yaitu dapat mendorong minat belajar peserta didik untuk berperan aktif dan dapat memahami materi yang disampaikan agar dapat mengikuti permainan dalam turnamen untuk mendapatkan point atau penghargaan bagi kelompoknya masing-masing. ini menggambarkan bahwa proses belajar-mengajar dengan model *team game tournament* ini dapat menyenangkan siswa sehingga memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa dalam belajar dengan adanya peningkatan terhadap minat belajar siswa

B. Integrasi Sains dan Islam Dalam Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia

Tuhan menciptakan dunia beserta seluruh isinya, salah satu contohnya adalah makhluk hidup. Makhluk hidup di dunia ada berbagai macam, salah satu contohnya adalah hewan. Hewan merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang cenderung sama dengan manusia pada organ tubuhnya, hanya saja perbedaannya terletak pada akal. Hewan tidak memiliki akal, sedangkan manusia memiliki akal. Hewan melakukan sesuatu berdasarkan nalurinya, sedangkan manusia melakukan sesuatu berdasarkan akal pikirannya. Itulah yang mendasari perbedaan organ pada hewan dan organ pada manusia. Hewan bergerak karena hewan mempunyai organ gerak yang biasa disebut organ gerak hewan, manusia bergerak karena manusia mempunyai organ gerak yang biasa disebut organ gerak manusia.

Sesuai dengan Standar Kompetensi materi organ gerak hewan dan manusia, yaitu memahami berbagai sistem dalam gerak hewan dan manusia serta kompetensi dasarnya yaitu mendeskripsikan sistem gerak hewan dan manusia hubungannya dengan lingkungan, peserta didik di beri pengetahuan tentang hubungan sistem gerak hewan dan manusia hubungannya dengan lingkungan yang tidak lepas dari kegiatan setiap hari.

Dalam tubuh terdapat sambungan sebagai tempat tulang saling terhubung satu sama lain. Manusia bisa melakukan gerakan tertentu seperti membungkuk atau meregangkan tangan dan kaki karena adanya sambungan yang terletak pada siku dan lutut. Walaupun selama hidup manusia

melakukan berbagai gerakan, sambungan-sambungan pada tulang tetap berfungsi dan terlumasi dengan baik. Berbeda dengan mesin-mesin atau alat-alat mekanik yang memerlukan pelumasan secara rutin sebagai perawatannya.

Allah berfirman mengenai tulang-belulang.

وَضْرَبَ لَنَا مَثَلًا وَنَسِيَ خَلْقَهُ قَالَ مَنْ يُحْيِي الْعِظَامَ وَهِيَ
رَمِيمٌ (78) قُلْ يُحْيِيهَا الَّذِي أَنْشَأَهَا أَوَّلَ مَرَّةٍ وَهُوَ بِكُلِّ خَلْقٍ
عَلِيمٌ (79) يس/78؛79

Artinya: "Dan ia membuat perumpamaan bagi Kami dan melupakan asal kejadiannya; dia berkata: "Siapakah yang dapat menghidupkan tulang belulang, yang telah hancur luluh? Katakanla (Muhammad), "yang akan menghidupkannya ialah (Allah) yang menciptakannya pertama kali. Dan Dia Maha Mengetahui tentang segala makhluk," Surat Ya Sin Ayat 78-79.

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan hasil penelitian. Kesimpulan yang rumusnya bersifat umum dari hasil penelitian merupakan dasar bagi pengkajian selanjutnya yang berupa saran-saran dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Mis Hidayatul Insan Palangkaraya Pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari hasil pengamatan pertama pada saat guru menerapkan model pembelajaran TGT hasil analisis diperoleh 90,28% kategori baik sekali, hasil lembar pengamatan yang kedua diperoleh hasil 98,61 kategori baik sekali dan hasil pengamatan yang ketiga diperoleh hasil 86,11% kategori baik sekali artinya penerapan tersebut efektif dan baik sekali diterapkan pada saat proses pembelajaran. Dalam proses belajar yang dikelas siswa kelas V MIS Hidayatul Insan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) menunjukkan adanya peningkatan dari sebelum mendapat perlakuan (*pretes*) dan setelah

mendapat perlakuan (*postes*) dengan rata-rata nilai pretes adalah 65,593. Sedangkan nilai postesnya adalah 82,415 adapun selisih nilai postes dan pretes yaitu sebesar 16,822 (20,41%) dan nilai *N-gain* 0,451 dengan kreiteria sedang.

2. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} $2,732 \geq t_{tabel}$ 1,68488 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05, hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa kelas V MIS Hidayatul Insan Palangka Raya pada tema organ gerak hewan dan manusia. Koefesien determinasi (R^2) yang diperoleh sebesar 0,161. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) memberikan pengaruh kepada variabel minat belajar siswa sebesar 16,1 % dan sisanya sebesar 83,9 % merupakan pengaruh faktor lain yang belum diungkap dalam penelitian ini

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka diajukan saran-saran sebagai perlengkap terhadap hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Maka dari itu disarankan bagi guru-guru sebagai pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran, khususnya pada

materi organ gerak dan hewan atau materi lainnya yang dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT).

2. Instrumen kuesioner ini berupa kuesioner tertutup, sehingga responden dalam memberikan pendapat terbatas bukan oleh apa yang dikehendakinya. Padahal bila diberikan jawabannya secara terbuka, kemungkinan responden akan mengungkapkan fakta – fakta secara rinci berdasarkan apa yang diketahui dan alami

Dengan segala keterbatasan yang telah diungkapkan sebelumnya, maka untuk penelitian selanjutnya hendaknya :

- a. Menambahkan variabel-variabel bebas yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, karena dengan semakin baik minat belajar siswa maka akan menciptakan generasi muda atau siswa yang baik pula dimasa yang akan datang.
- b. Mencari ruang lingkup populasi yang berbeda dan lebih luas dari populasi dalam penelitian ini. Populasi hendaknya lebih luas agar hasilnya akan lebih baik apabila dalam lingkup populasi yang dapat mewakili suatu wilayah.
- c. Memperbanyak sampel atau responden agar data yang diteliti akan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah (2002) *Pengertian Belajar*. Diakses Mei 20, 2018 dari <https://bambangriadi1008.wordpress.com/2013/09/03/defenisi-dan-pembelajaran/>.
- Abdul Rohim. (2011). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Aunurrahman (2012) *Pengertian Belajar*. Diakses Mei 20, 2018 dari [eprints.ung.ac.id/2677/6/2013-1-86206-151409069-bab2-300 720 1311 04 54.pdf](http://eprints.ung.ac.id/2677/6/2013-1-86206-151409069-bab2-300%20720%201311%200454.pdf).
- Arikunto, Suharsimi (2013) *Prosedur Penelitian*, Rineka Cipta : Jakarta
Arikunto, Suharsimi (2010) *Manajemen Penelitian*, Rineka Cipta: Jakarta
- Billah, Fairuzzabadi Arif (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah 12 Pamulang. Skripsi.
- Cahyadi Adi (2010), Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berfikir (SPPKB) Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
- Endayani Henni, (2017) *Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jurnal: FTIK UIN SU MEDAN vol 1.
- Fathurrohman dan Sulistyorini (2012). *Belajar Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai standar Nasional*. Yogyakarta:Teras.
- Febriawan Syafrizal, (2013) *Pembelajaran IPS Terpadu Studi Kasus di Tiga SMP Negeri Kota Semarang*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Hamzah, Ali, dkk. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Penerbit: PT RajaGrafindo Persada.
- Hidayati, (2007) *Konsep Pendidikan IPS dan Karakteristik Pendidikan IPS di SD*. Modul: Pengembangan Pendidikan IPS SD.
- Isjoni, (2017). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Penerbit: Pustaka Belajar.
- Malawi, Ibadullah & Kadarwati, Ani (2017) *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Jawa Timur CV. AE Media Grafika

- Mamat Ruhimat, Nana Supriyatna & Kosim. (2006). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : Grafindo Media Pratama.
- Marianti Anis, Lestari Dwi Ajeng, Prasetyo Eko, Kurniati Jauharain, Susanti Nurul, Mentari Twi Mai, Fatmawati Yeni (2011) “Makalah Metodologi Penelitian tentang Quasi Eksperimen Desain”. Universitas Mulawarman Samarinda.
- Monika, Ruth Lana (2013) *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Siswa Kelas VIII A SMP Kanisius Kalasan Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia*. Skripsi.
- Priansa, Donni Joni, (2017), *Pengembangan Strategi Pembelajaran*. Bandung; Penerbit : CV. Pustaka Setia.
- Rahayu, Marlina Diah Puji, (2012). “*Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Ibu Bersalin Dalam Melakukan Inisiasi Menyusu Dini Pada Saat Proses Persalinan di Puskesmas Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat Periode 14-20 2012*”, Skripsi, Akademi Kesehatan Swakarsa.
- Rahmah, Aulia. (2014). Analisis Kepuasan Konsumen Dalam Pembelian Produk Melalui Sistem Online (Studi Kasus Di Universitas Darwan Ali Sampit). Skripsi. Universitas Darwan Ali.
- Ressa Arsita Sari. (2014). Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar IPS Di Sd Gugus 1 Kabupaten Kepahiang. Skripsi. Universitas Bengkulu.
- Rusman. (2017), *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit: Kencana.
- Syamsul Kurniawan, M.S.I, (2013: 65). *pendidikan karakter*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sarjono dan Julianita. (2011). SPSS VS LISREL. Sebuah Aplikasi Untuk Riset. Bandung : Salemba Empat.
- Siska, Yulia (2016). *Konsep Dasar IPS*. Gharudawaca: Yogyakarta.
- Sudaryono, (2018). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Penerbit: PT. RajaGrafindo Persada.
- Susanto, Ahmad (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Edisi Pertama. Premamedia Group: Jakarta.
- Suharsaputra, Uhar, (2012). *Metode Penelitian*. Bandung: Penerbit: PT. Refika Aditama.

Tri, Agung Prasetia (2009). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Pokok Tata Surya Semester II di Kelas X MA Darul Ulum Palangka Raya. Skripsi.

Uli Fatmawati. (2010). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pai Materi Pokok Ilmu Tajwid Melalui Metode Drill Kelas Vii G Di SMP Negeri 1 Kragan. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang.

Winkel, W.S. (2004) *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi.

Yayat, Suharyat (2009). *Hubungan Antara Sikap, Minat Dan Prilaku Manusia*. Jurnal Penelitian.

