

**Penerapan Model *Team Games Turnament* (TGT) Berbantuan Media
Gambar pada Hasil Belajar dan Minat Peserta Didik Sub Materi
Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei
Kabupaten Barito Utara**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi dan memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Fery Hermanto
NIM. 1401140382

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI
TAHUN 2020 M/1441 H**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Gambar Pada hasil Belajar dan Minat Peserta Didik Sub Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara
Nama : FERY HERMANTO
NIM : 1401140382
Fakultas : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN MIPA
Program Studi : TADRIS BIOLOGI
Jenjang : STRATA I (S.1)

Palangka Raya, 05 Juni 2020

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Hj. Nurul Septiana, M. Pd

Avatusyah, M. Pd

NIP.19850903 201101 2 014

NIP. 199001312015032006

Mengetahui,

Wakil Dekan

Bidang Akademik,

Ketua Jurusan Pendidikan MIPA

Dr. Nurul Wahdah, M. Pd

H. Mukhlis Rohmadi, M. Pd

NIP. 19800307 200604 2 004

NIP. 19850606 201101 1 016

NOTA DINAS

Hal: **Mohon Diuji Skripsi**
Fery Hermanto

Palangka Raya, 05 Juni 2020

Kepada

Yth. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA

IAIN Palangka Raya

di-

Palangka Raya

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **FERY HERMANTO**

NIM : **140 114 0382**

Judul : **Penerapan Model *Team Games Turnament* (TGT) Berbantuan Media Gambar Pada hasil Belajar dan Minat Peserta Didik Sub Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 LabeI Kabupaten Barito Utara**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Hj. Nurul Septiana M. Pd

NIP. 19850903 201101 2 014

Ayatullah'adah, M.Pd

NIP. 199001312015032006

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Gambar Pada Hasil Belajar dan Minat Peserta Didik Sub Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara

Nama : Fery Hermanto

NIM : 1401140382

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


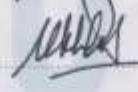
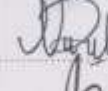

Jurusan : Pendidikan MIPA

Program Studi : Tadris Biologi

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

Hari : Rabu
Tanggal : 24 Juni 2020 M / 2 Dzul Qa'dah 1441 H

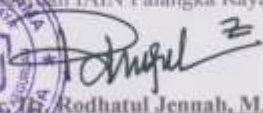
Tim Penguji:

1. Sri Hidavati, M.A. ()
Ketua Sidang/Penguji
2. H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd ()
Penguji Utama
3. Hj. Nurul Septiana, M.Pd ()
Penguji
4. Ayatusa'adah, M.Pd ()
Sekretaris/Penguji

Mengetahui :

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya,




Rodhatul Jennah, M.Pd
19671003 199303 2 001

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fery Hermanto

NIM : 1401140382

Jurusan/Prodi : Pendidikan MIPA/Tadris Biologi

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul "PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA GAMBAR PADA HASIL BELAJAR DAN MINAT PESERTA DIDIK SUB MATERI JARINGN PADA TUMBUHAN KELAS VIII SMPN 5 LAHEI KABUPATEN BARITO UTARA", adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan dan saya siap menanggung resiko atau sanksi dengan ketentuan yang berlaku

Palangka Raya, 05 Juni 2020
Yang Membuat Pernyataan,



Fery Hermanto
NIM: 1401140381

**PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA GAMBAR PADA HASIL
BELAJAR DAN MINAT PESERTA DIDIK SUB
MATERI JARINGAN PADA TUMBUHAN
KELAS VIII SMPN 5 LAHEI
KABUPATEN BARITO UTARA**

ABSTRAK

Penelitian ini berdasarkan dari hasil observasi awal di sekolah SMPN 5 Lahei barat yaitu peserta didik cenderung lebih senang bermain, penyampaian materi hanya dibacakan dan menjelaskan, peseserta didik dituntut untuk mendengar dan menulis, media yang tidak memadai untuk mendukung proses belajar mengajar seperti listrik haya hidup di malam hari, keterbatasan gambar yang ada pada buku paket, tidak adanya model pembelajaran yang di terapkan, hal tersebut menyebabkan peserta didik cenderung lebih cepat bosan. Tujuan penelitian ini yaitu : (1) Mendeskripsikan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Turnament*) berbantuan media gambar sub materi jaringan pada tumbuhan kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara; (2) Mendeskripsikan minat belajar peserta didik pada pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Turnament*) berbantuan media gambar sub materi jaringan pada tumbuhan kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar kognitif peserta didik dan angket minat belajar. Sampel penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 5 Lahei yang berjumlah 16 orang. Analisis data yang digunakan adalah analisis hasil belajar kognitif menggunakan uji normal gain (N-gain) dan analisis kualitatif (pengukuran minat).

Peningkatan hasil belajar peserta didik pada sub materi jaringan pada tumbuhan kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara dilihat dari analisis uji gain dan N-gain. Nilai N-gain didapatkan dari pretest dan posttest yaitu dengan nilai rata-rata N-gain sebesar 0,67 dengan kategori sedang. Peserta didik dengan nilai kategori sedang berjumlah 11 orang dengan persentase 68,75%, dengan kategori tinggi 5 orang dengan persentase 31,25%. Peningkatan minat belajar peserta didik yaitu dengan rata-rata minat adalah 95,70%, sedangkan dilihat dari kriteria penilaian minat belajar maka dapat di kategorikan baik sekali dengan kriteria 81-100%.

Kata Kunci : Model Pembelajaran TGT, Minat peserta didik dan Hasil Belajar

IMPLEMENTING TEAM GAMES TURNAMENT (TGT) MODEL ASSISTED
BY MEDIA IMAGES ON LEARNING RESULTS AND INTERESTS OF
STUDENTS AT NETWORK SUB MATERIALS PLANT IN EIGHT
GRADE IN SMPN 5 LAHEI NORTH BARITO DISTRICT

Abstract

This research was based on the results of preliminary observations at West Lahei 5 Middle School, namely students tend to prefer to play, the delivery of material was only read and explained, students were required to listen and write, media was inadequate to support the teaching and learning process such as electricity life threat in at night, the limitations of the picture in the textbook, the lack of a learning model that was applied, it caused students to be bored more quickly. The purpose of this study were to: (1) Describe the learning outcomes of students in learning with the TGT (Teams Games Tournament) model aided by media images of tissue sub material in eight grade at SMPN 5 Lahei, North Barito Regency; (2) Describe students' interest in learning in learning with the TGT (Teams Games Tournament) model assisted by media images of sub material material in plants in eight grade at SMPN 5 Lahei, North Barito Regency.

This type of research is descriptive quantitative research. The instrument used was a test of cognitive learning outcomes of students and a questionnaire of learning interest. The sample of this study was all students grade at SMPN 5 Lahei, amounting to 16 people. Analysis of the data used is the analysis of cognitive learning outcomes using the normal gain test (N-gain) and qualitative analysis (measurement of interest).

Improvement of student learning outcomes in sub material tissue in plants grade at SMPN 5 Lahei, North Barito Regency seen from the analysis of the gain and N-gain test. N-gain value is obtained from the pretest and posttest, with an average value of N-gain of 0.67 in the medium category. Students with moderate category value amounted to 11 people with a percentage of 68.75%, with a high category of 5 people with a percentage of 31.25%. The increase of students' interest in learning is with an average interest of 95.70%, while judging by the criteria of assessment of learning interest it can be categorized very well with the criteria 81-100%.

Keywords: TGT Learning Model, Student Interest and Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, karena rahmat, taufik, dan hidayah-Nya jualah sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Team Games Turnament* (Tgt) Berbantuan Media Gambar Pada Hasil Belajar Dan Minat Peserta Didik Sub Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas Viii Smpn 5 Lahei Kabupaten Barito Utara” tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Jurusan Pendidikan MIPA Prodi Tadris Biologi Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerja sama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tiada terhingga yaitu kepada :

- 1) Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka raya yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
- 2) Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengesahkan skripsi ini.
- 3) Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu proses akademik sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

- 4) Bapak H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IAIN Palangka Raya yang telah memberi ijin dalam penyusunan skripsi ini.
- 5) Ibu Nanik Lestariningsih, M.Pd selaku Ketua Program Studi Biologi IAIN Palangka Raya yang senantiasa membantu pemberian ijin penyusunan skripsi ini.
- 6) Ibu Hj. Nurul Septiana, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberi ijin dalam proses penyusunan skripsi ini serta meluangkan waktu dengan keikhlasan serta kesabaran membimbing penulis sampai akhir penulisan .
- 7) Ibu Ayutussa'adah, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang dengan keikhlasan dan kesabaran membimbing penulis hingga akhir penulisan.
- 8) Bapak Dr. H. Sardimi, M.Ag. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberi nasehat-nasehatnya.
- 9) Bapak Kepala Sekolah Supriadi, S.Pd atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
- 10) Teman-teman dan semua pihak yang membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu pesatu.

Akhir kata penulis berharap mudah-mudahan penyusunan skripsi ini ada manfaatnya dan menambah khazanah khususnya bagi penulis serta umumnya bagi pembacanya. Belajar, berusaha dan berdoa untuk kita semua. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai dan merahmati segala usaha kita semua. Aamiin ya Robbal' alamin.

MOTTO

الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ مَهْدًا وَسَلَكَ لَكُمْ فِيهَا سُبُلًا وَأَنْزَلَ مِنَ السَّمَاءِ مَاءً

فَأَخْرَجْنَا بِهِ أَزْوَاجًا مِّنْ نَّبَاتٍ شَتَّى ﴿٥٣﴾

Artinya:

“(Tuhan) Yang Telah menjadikan bagimu bumi sebagai hampan bagimu, dan menjadikan jalan-jalan diatasnya bagimu, dan yang menurunkan air (hujan) dari langit. Kemudian kami tumbuhkan dengannya (air hujan itu) berjenis-jenis aneka macam tumbuh-tumbuha (Q.S Thaahaa:53)”. (Kemenag, 2020)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta Alam yang selalu melimpahkan segala kebaikan dan kemurahannya sehingga diri ini mampu menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana ini. Yang merupakan langkah awal perjuanganku untuk mencapai masa depan yang cemerlang. Tiada kata yang mampu menjelaskan betapa besar karunia dan kebahagiaan yang telah Engkau limpahkan kepadaku, kini sebagai bentuk rasa syukur dan terimakasih yang sangat mendalam, ku persembahkan skripsi ini kepada Tuhan di duniaku yaitu kepada:

1. **Mama dan Abah tercinta.** Terimakasih banyak atas segala usaha dan kerja keras kalian untuk ulun hingga sampai dititik ini, juga tidak kalah penting do'a dan ridho kalian yang InsyaAllah juga menjadi ridho Allah SWT untuk ulun.
2. **Adik Laki-laki ku.** Terimakasih banyak atas segala do'a, semangat, yang adik-adik berikan kepadaku. Kalian juga menjadi salah satu motivasi dalam hidupku.
3. Teman-temanku Angkatan 2014, terimakasih atas kebersamaannya selama ini.
4. Kesuksesan ku hari ini karena berkat do'a dan dukungan dari kalian semua.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
NOTA DINAS	iii
PERNYATAAN ORISINILITAS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Identifikasi Masalah.....	5
3. Batasan Masalah	5
4. Rumusan Masalah	6
5. Tujuan Penelitian	6
6. Manfaat Penelitian	7
7. Definisi Operasional	8
8. Sistematika Penulisan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
1. Kajian Teoritis	10
2. Penelitian Yang Relevan.....	26
3. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	
a. Desain Penelitian	32
b. Populasi dan Sampel Penelitian	32
c. Variabel Penelitian.....	32
d. Teknik Pengambilan Data.....	32
e. Instrumen Penelitian	34
f. Teknik Analisis Data.....	39

g. Jadwal Penelitian	44
----------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian	45
b. Pembahasan	48

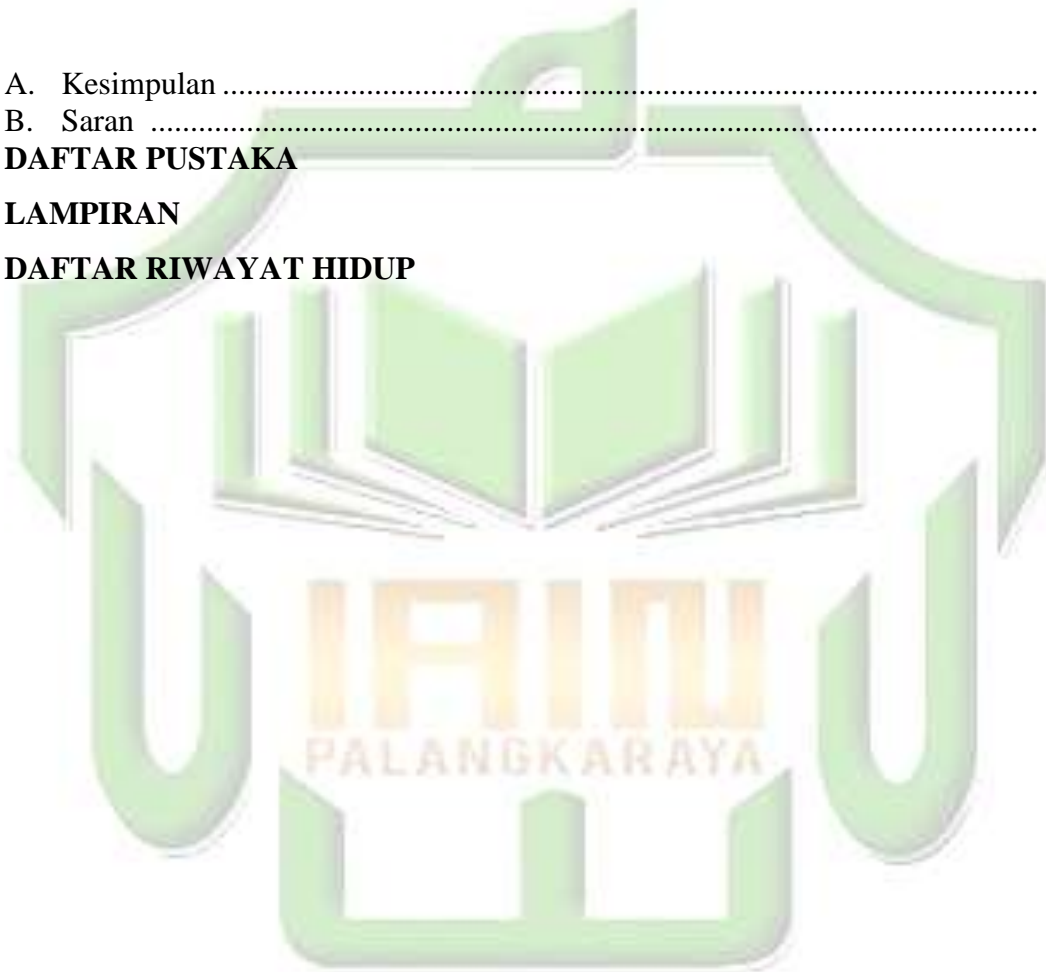
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	56
B. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA

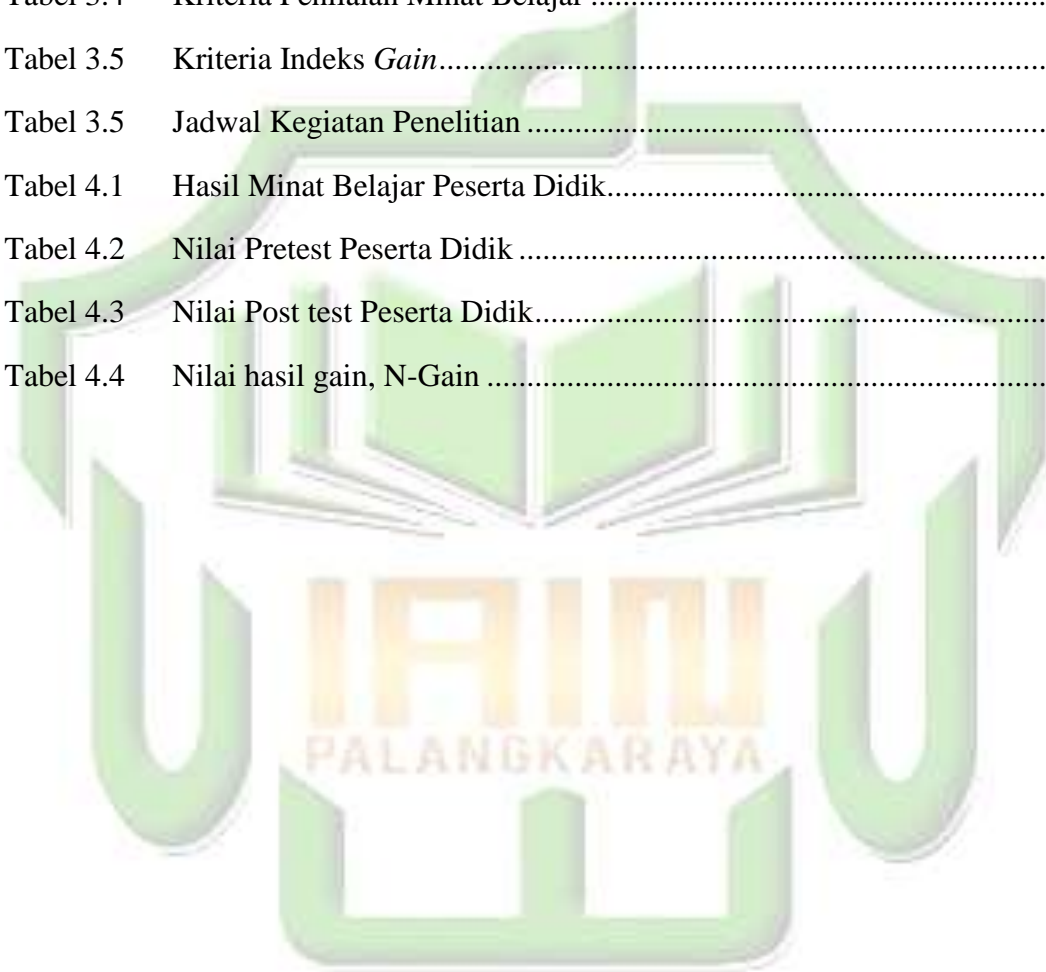
LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kriteria Validitas Instrumen.....	36
Tabel 3.2 Kriteria Reliabilitas Instrumen.....	37
Tabel 3.3 Hubungan Antara Tingkat Kesulitan Dan Kualitas Butir Soal	38
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Minat Belajar	40
Tabel 3.5 Kriteria Indeks <i>Gain</i>	41
Tabel 3.5 Jadwal Kegiatan Penelitian	44
Tabel 4.1 Hasil Minat Belajar Peserta Didik.....	46
Tabel 4.2 Nilai Pretest Peserta Didik	47
Tabel 4.3 Nilai Post test Peserta Didik.....	48
Tabel 4.4 Nilai hasil gain, N-Gain	49



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	30



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Intrumen penelitian	i
Lampiran 2	Administrasi penelitian	ii
Lampiran 3	Analisis data hasil belajar.....	iii



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang terjadi di kelas merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Peserta didik yang belajar diharapkan mengalami perubahan dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Pendidik merupakan pemegang peranan utama dalam proses belajar mengajar (Abdullah, 2014:48).

Mengajar bukan semata persoalan menceritakan dan belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penguangan informasi ke dalam benak peserta didik. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja peserta didik sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang sempurna tetapi peserta didik harus terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Silberman, 2006:9). Mendukung hal ini agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses belajar mengajar maka diharapkan peserta didik memiliki minat belajar.

Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran juga menjadi indikator tercapainya keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Minat adalah kecendrungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengeneng beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang (Djamarah,

2008:132). Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010:180). Menurut penulis, minat peserta didik juga berperan penting dalam proses pembelajaran, karena apabila tidak adanya minat belajar peserta didik, maka apa yang diajarkan atau yang disampaikan tidak dapat diterima peserta didik dan tidak tercapainya tujuan pendidikan.

Minat belajar dapat mendukung hasil belajar sebagaimana yang dikatakan oleh Hurlock (2005:116) bahwa minat memiliki dua aspek yaitu; aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif ini didasarkan atas konsep yang dikembangkan anak mengenai bidang yang berkaitan dengan minat, sedangkan aspek afektif berkembang dari pengalaman pribadi, dari sikap orang tua, pendidik, teman sebaya terhadap kegiatan yang berkaitan dengan minat tersebut. Apabila peserta didik tidak memiliki minat belajar terhadap materi tataupun tidak mendapatkan dukungan dari kedua aspek minat tersebut kemungkinan akan berpengaruh pada hasil akhir atau hasil belajar kognitifnya. Proses kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari berbagai strategi, metode, bahkan sumber belajar maupun media yang digunakan pendidik agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien, serta mengenai dengan apa yang menjadi tujuan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut (Maslaah, 2011).

Hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan yaitu di SMPN 5 *Lahei* kelas VIII, peserta didik cenderung lebih senang bermain, sedangkan penyampaian materi khususnya dalam sub materi jaringan pada

tumbuhan pada mata pelajaran IPA Terpadu hanya dibacakan dan menjelaskan isi materi, sedangkan peserta didik dituntut untuk mendengar dan menulis, hal tersebut dikarenakan media yang tidak memadai untuk mendukung proses belajar mengajar seperti tidak hidup listrik pada siang hari untuk menggunakan media elektronik dan keterbatasan gambar yang ada pada buku paket yang digunakan. Selain itu juga tidak adanya model pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik cenderung lebih cepat bosan sehingga menurunnya minat belajar peserta didik, selain itu ada juga masalah lain yang ditemukan yaitu tidak adanya listrik sehingga tidak dapat menggunakan media visual elektrik (media visual yang penggunaannya memerlukan tenaga listrik).

Informasi awal diterima bahwa di SMPN 5 Lahei kelas VIII hasil belajar peserta didik sub materi jaringan pada tumbuhan masih dibawah nilai KKM yaitu kurang dari 70. Persentasi peserta didik yang benar-benar memahami materi yang diajarkan dari 28 peserta didik yaitu hanya 40%, sedangkan sisanya 60% rata-rata kurang dalam pemahaman materi. Dilihat dari kondisi lapangan yang terjadi, penulis mencoba menggunakan media gambar yang dimana media ini termasuk dalam media grafis (media visual), media gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup efektif dan efisien untuk memperjelas sajian ide-ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta dan menarik perhatian peserta didik agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII SMPN 5 Lahei, serta menjadi opsi media pembelajaran yang dapat digunakan tanpa harus menggunakan media

visual elektrik (media visual yang penggunaannya memerlukan tenaga listrik) karena keterbatasan tidak adanya listrik. Diharapkan dengan adanya penggunaan model pembelajaran model TGT dengan berbantuan media gambar dapat menumbuhkan minat belajar yang tinggi pada pembelajaran IPA.

Materi jaringan pada tumbuhan merupakan materi pembelajaran yang abstrak, membahas mengenai macam-macam jaringan yang terdapat pada tumbuhan sehingga untuk memahami tahapannya peserta didik perlu melihat jaringan-jaringan tersebut, misalnya dengan media gambar sehingga peserta didik memiliki pemahaman mengenai jaringan pada tumbuhan. Peserta didik membaca teks bacaan sebelum pendidik menjelaskan sehingga peserta didik memahami gambaran umum jaringan pada tumbuhan, selanjutnya peserta didik membuat pertanyaan mengenai materi yang tidak dipahami. Peserta didik dikelompokkan untuk mendiskusikan materi yang masih tidak dipahami. Menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) peserta didik diharapkan lebih aktif untuk membuat pertanyaan dan mengemukakan pendapat dalam forum diskusi.

Model *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* penyampaian materi yang abstrak perlunya media untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif.

Uraian tersebut menunjukkan perlunya sebuah penelitian tentang “Penerapan Model TGT Berbantuan Media Gambar pada Hasil Belajar dan Minat Peserta didik”. Penelitian tersebut dirasa penting karena dengan menerapkan model TGT diharapkan peserta didik lebih aktif dan meningkatnya prestasi belajar. Penelitian ini nantinya akan bermanfaat bagi peneliti khususnya untuk dijadikan pengalaman mengajar agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas dan secara global dapat dijadikan rujukan bagi pendidik yang ingin mengembangkan minat belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran pendidik kurang bervariasi hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.
2. Sub materi jaringan pada tumbuhan sulit untuk dipahami jika hanya dijelaskan tanpa adanya media bantu karena buku panduan yang digunakan minim gambar.
3. Tidak adanya akses listrik pada siang hari sehingga tidak dapat menggunakan media visual elektrik.
4. Hasil belajar masih rendah.

C. Batasan Masalah

Batasan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka masalah penelitian ini dibatasi pada:

1. Minat belajar yang diukur pada penelitian ini adalah ranah kognitif (hasil belajar) dan afektif (keaktifan peserta didik).
2. Ranah kognitif hasil belajar terdiri dari tingkat berpikir C1, C2, dan C3.
3. Minat belajar diukur melalui angket minat dan lembar observasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Turnament*) berbantuan media gambar sub materi jaringan pada tumbuhan kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara?
2. Bagaimana minat belajar peserta didik pada pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Turnament*) berbantuan media gambar sub materi jaringan pada tumbuhan kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Turnament*) berbantuan media gambar sub materi jaringan pada tumbuhan kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara.
2. Mendeskripsikan minat belajar peserta didik pada pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Turnament*) berbantuan media gambar sub

materi jaringan pada tumbuhan kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat praktis

c. Bagi pendidik

- 11) Merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang model pembelajaran terhadap keaktifan dan minat belajar peserta didik pada pembelajaran biologi.
- 12) Mendorong pendidik untuk melaksanakan pembelajaran aktif.

d. Bagi peserta didik

- 1) Memberikan masukan kepada peserta didik agar berperan aktif selama kegiatan pembelajaran terutama untuk aktif bertanya dan berpendapat terhadap materi yang belum dipahami dan berpartisipasi aktif lainnya.
- 2) Memberikan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik lebih antusias dalam belajar.

e. Bagi peneliti selanjutnya

- 1) Menjadi acuan penelitian untuk mengetahui Penerapan keaktifan dan minat belajar peserta didik pada sub materi jaringan pada tumbuhan dengan model *team games tournament* dan berbantuan media gambar.

2. Manfaat teoretis

Membuktikan Penerapan model *team games tournament* terhadap keaktifan dan minat belajar peserta didik sesuai teori atau tidak.

G. Definisi Operasional

Agar pembaca mudah memahami penelitian ini maka peneliti mencantumkan definisi sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik sehingga bekerja kelompok. Pembelajaran disertai dengan adanya permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai pembelajaran yang diberikan.

2. Media Gambar

Media gambar yang digunakan adalah berupa kertas A4 yang diprint dengan menggunakan gambar jaringan pada tumbuhan yang sesuai dengan materi yang diberikan.

3. Minat Belajar

Minat belajar adalah suatu rasa suka atau kecenderungan terhadap suatu perubahan yang terjadi pada tingkah laku atau pada diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, dalam proses ini peserta didik perlu dibimbing kearah yang diinginkan. Minat belajar mempunyai dua aspek yaitu; aspek kognitif dan aspek afektif.

4. Jaringan pada Tumbuhan

Jaringan pada tumbuhan terbagi menjadi beberapa macam diantaranya diantaranya yaitu ; jaringan meristem, jaringan pelindung, jaringan pengangkut, jaringan penyokong, jaringan dasar.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi 6 bagian yaitu.

Bab pertama merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

Bab kedua merupakan kajian pustaka yang berisi kajian teoretis, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

Bab ketiga merupakan metode penelitian yang berisi desain penelitian, jenis penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, variabel penelitian, jenis data, teknik pengambilan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

Bab keempat Hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang hasil penelitian sebagai jawaban-jawaban dari rumusan masalah dan pembahasan deskripsi kuantitatif.

Bab kelima Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Minat Belajar peserta didik

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan \rasa senang (Djamarah, 2008:132). Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010:180).

Kesimpulan dari pernyataan diatas yaitu bahwa seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikannya secara konsisten dengan perasaan senang karena hal tersebut berasal dari dalam diri seseorang yang didasarkan rasa suka dan tidak adanya paksaan dari pihak luar. Menurut Jacob W. Getels seorang peserta didik yang berminat terhadap sesuatu yang diminati itu sama sekali tidak akan menghiraukan sesuatu yang lain (Djamarah, 2008:132).

Minat merupakan perasaan yang didapat karena berhubungan dengan sesuatu. Minat terhadap sesuatu itu dipelajari dan dapat memPenerapani belajar selanjutnya serta diPenerapani permintaan minat-minat baru. Jadi, minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan

cenderung mendukung aktivitas belajar berikutnya. Oleh karena itu minat besar Penerapannya terhadap aktivitas belajar. (Djamarah, 2008:133).

Menurut Hurlock (2005:116) semua minat memiliki dua aspek, yaitu :

a. Aspek kognitif

Aspek kognitif didasarkan atas konsep yang dikembangkan anak mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Karena minat masa kanak-kanak cenderung egosentris, aspek kognitif minat berkisar sekitar pernyataan apa saja, keuntungan dan kepuasan apa yang dapat diperoleh dari minat itu.

Aspek yang membangun aspek kognitif minat didasarkan atas pengalaman pribadi dan apa yang dipelajari di rumah, di sekolah dan di masyarakat, serta dari berbagai media massa. Dari berbagai sumber tersebut, anak belajar apa saja yang memuaskan kebutuhan mereka dan yang tidak.

b. Aspek afektif

Aspek afektif atau bobot emosional konsep yang membangun aspek kognitif minat dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan yang ditimbulkan minat. Aspek ini berkembang dari pengalaman pribadi, dari sikap orang tua, pendidik, teman sebaya terhadap kegiatan yang berkaitan dengan minat tersebut.

Aspek afektif lebih penting dari aspek kognitif karena a).aspek afektif memiliki peranan lebih besar dalam memotivasi tindakan

daripada aspek kognitif, b).aspek afektif minat sekali terbentuk cenderung lebih tahan terhadap perubahan dibandingkan dengan aspek kognitif (Fatmasari, 2010).

Menurut H.C. Witherington, belajar adalah suatu perubahan pada kepribadian ditandai pola sambutan baru yang dapat berupa suatu pengertian (Almaja, 2013:225). Menurut L.D. Crow dan A. Crow mendefinisikan belajar ialah suatu proses aktif yang perlu dirangsang dan dibimbing kearah hasil-hasil yang diinginkan/dipertimbangkan. Sedangkan R.S. Chauhan berpendapat bahwa belajar adalah membawa perubahan-perubahan dalam tingkah laku dari organisme (Almaja, 2013:227).

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu rasa suka atau kecenderungan terhadap suatu perubahan yang terjadi pada tingkah laku dalam proses aktif yang perlu dibimbing kearah yang diinginkan.

Hakikat minat belajar menurut Winkel yaitu keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arahpada kegiatan untuk mencapai suatu tujuan (fatmasari, 2010).

Crow and Crow minat pada hakikatnya merupakan sebab akibat dari pengalaman. Minat berkembang sebagai hasil daripada suatu kegiatan dan akan menjadi sebab akan dipakai lagi dalam kegiatan yang sama (Khairani, 2015:190).

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan indikator adalah sesuatu yang memberikan petunjuk atau keterangan. Indikator minat belajar adalah sesuatu yang menjadi petunjuk kearah minat belajar. Ada beberapa indikator minat belajar yakni:

1. Perasaan senang

Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang (Slameto, 2015:57). Perasaan senang dalam proses pembelajaran menimbulkan suasana senang sehingga apa yang tengah dipelajari akan dengan mudah diterima oleh otak. Hal tersebut sesuai apa yang dikatakan oleh Khairani (2017:188) bahwa minat belajar diketahui dengan adanya perasaan senang terhadap objek yang menjadi sasaran. Selain itu, perasaan senang juga menyebabkan tidak adanya rasa terpaksa untuk belajar.

2. Keterlibatan Peserta Didik

Minat diketahui dengan adanya reaksi yang merangsang kegiatan-kegiatan dalam lingkungannya (Khairani, 2015:191). Ketertarikan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang tersebut senang mau terlibat untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan.

3. Ketertarikan

Minat merupakan suatu gejala psikologis karena adanya pemusatan perhatian, perasaan, dan pikiran dari subjek karena tertarik. Salah

satu indikator adanya minat adalah adanya ketertarikan. Ketertarikan berhubungan dengan daya dorong peserta didik terhadap suatu benda, orang, kegiatan, atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran.

4. Perhatian peserta didik

Khairani (2015:191) menyatakan minat merupakan sebab dan akibat dari perhatian. Seseorang yang menaruh minat pada mata pelajaran tertentu biasanya cenderung memperhatikan mata pelajaran tersebut. Perhatian peserta didik merupakan konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan dan pengertian, dan mengesampingkan kegiatan yang lain. Jika seorang peserta didik mempunyai minat pada pelajaran tertentu dia akan memperhatikannya. Contoh: mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2012:5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya Supratiknya (2012 : 5) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi

hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor (Widayanti, 2013).

Sudijono (2012) mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (cognitive domain) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (affective domain) dan aspek keterampilan (psychomotor domain) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik . Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian peserta didik setelah melalui pembelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (Suprijono, 2013:7). Hasil belajar juga didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka peserta didik memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana peserta didik dapat memahamiserta mengerti materi tersebut. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan (Hamalik, 2004:31).

Hasil belajar merupakan kemampuan, keterampilan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal. Hasil suatu pembelajaran (kemampuan, keterampilan, dan sikap) dapat terwujud jika pembelajaran

(kegiatan belajar mengajar) terjadi. Baik individu ataupun tim, menginginkan suatu pekerjaan dilakukan secara baik dan benar agar memperoleh hasil yang baik dari pekerjaan tersebut. Keberhasilan ini akan tampak dari pemahaman, pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki oleh individu ataupun tim. Terkait dengan hasil belajar, Djamarah (2007) menyatakan hasil belajar adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun tim. Menurut Bloom dan ditulis kembali oleh Sudjana (2001), secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu :

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah Psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar berupa keterampilan dan kemampuan bertindak.

Ketiga ranah tersebutlah yang akan menjadi objek penilaian hasil belajar. Dan diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang mendapat perhatian paling besar bagi seorang pendidik atau pendidik. Karena pada ranah kognitif inilah peserta didik akan terlihat kemampuannya dalam menguasai bahan pelajaran ataukah tidak.

Berdasarkan teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang dalam proses kegiatan

belajar mengajar, dan hasil belajar tersebut dapat berbentuk kognitif, afektif, dan psikomotorik yang penilaiannya melalui tes (Maisaroh, 2010).

3. Model Belajar/Pembelajaran

Secara umum istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya, seperti globe yang merupakan model dari bumi. Atas dasar pemikiran tersebut, maka yang dimaksud dengan model belajar mengajar adalah kerangka konseptual dan prosedural yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran, serta para pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas belajar mengajar benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tersusun secara sistematis.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah merupakan kerangka dasar pembelajaran yang sistematis yang berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran. Selain itu, Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarah kepada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Majid, 2013:13).

Konsep model pembelajaran menurut Trianto (2010:51), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Wardani, 2013:15).

4. *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif model TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan model TGT (*Team Games Tournament*) memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks dan di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Hamdani, 2011).

TGT (*Team Games Tournament*) mempergunakan kelompok-kelompok yang sama, format pembelajaran dan kertas-kertas kerja. Komposisi anggota tim atau kelompok meliputi peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, menengah dan rendah, peserta didik laki-laki dan wanita, dan para peserta didik yang berasal dari latar belakang

rasial yang beragam, sehingga suatu kelompok akan terlihat sebagai mikrokosmos dari suatu kelas yang besar. dalam TGT (*Team Games Tournament*) peserta didik akan bermain pada aspek akademik untuk menunjukkan kemampuan penguasaannya terhadap suatu materi kajian. turnamen ini dapat dilakukan secara mingguan. Para peserta didik akan berkompetisi dalam turnamen tersebut dengan anggota-anggota dari kelompok lain yang berkemampuan seimbang pada waktu turnamen sebelumnya. Kompetisi tersebut dilaksanakan pada suatu meja-meja turnamen yang terdiri dari tiga peserta didik, yang masing-masing dapat berfungsi sebagai, pembaca, penantang I, atau penantang II, secara berputar atau bergilir.

Menurut Slavin (2009) berpendapat bahwa ada langkah-langkah atau komponen utama yang dilakukan dalam Model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu : presentasi kelas, belajar kelompok (tim), game, turnamen, rekognisi tim (Purnamasari, 2014).

Ada lima komponen utama dalam TGT (*Team Games Tournament*), yaitu sebagai berikut :

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, pendidik menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin pendidik. Pada saat penyajian kelas ini, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan pendidik karena akan

membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari empat sampai lima orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

c. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih karto bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang dapat menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.

d. Turnamen

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada saat unit setelah pendidik melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, pendidik

membagi peserta didik dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik yang tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Pendidik kemudian mengumumkan kelompok pemenang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kelompok mendapat julukan "*super team*" jika rata-rata skor mencapai 45 atau lebih, "*great team*" apabila rata-rata mencapai 40-45, dan "*good team*" apabila rata-ratanya 30-40 (Hamdani, 2011).

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada sub materi ini penulis menggunakan kartu Uno dan teka-teki silang sebagai alat untuk bermain.



a. Kartu Uno

Seperti pada judul permainannya, permainan ini menggunakan kartu Uno. Adapun keterangan tanda pada kartu dan peraturan mainnya adalah.



Keterangan tanda pada kartu:

- 1) Nomor pada kartu menandakan nomor soal yang didapat.
- 2) Tanda **+2** menandakan kelompok tersebut dapat menggandakan poin dari salah satu soal yang ditentukannya, apabila soal yang ditentukannya dijawab dengan benar maka akan mendapat

tambahan poin sebanyak 2 poin, dan kebalikannya apa bila jabannya salah maka akan dikurangi 2 poin.

- 3) Tanda  menandakan kelompok tersebut mendapatkan hukuman.
- 4) Tanda  menandakan bahwa kelompok tersebut harus mengambil satu kartu lagi.

Peraturan dalam permainan:

- 1) Kartu diacak dan dibagikan kepada kelompok masing-masing mendapatkan empat kartu.
- 2) Kartu dibuka secara bergilir dimulai dari kelompok pertama.
- 3) Kartu keberuntungan dibuka terlebih dahulu oleh kelompok yang mendapatkannya (sesuai urutan).
- 4) Kartu  langsung diganti dengan kartu yang tersisa.
- 5) kartu  diganti dengan kartu hukuman yang sudah disediakan, diambil secara acak tanpa peserta mengetahui isi hukuman yang tersedia didalamnya, kartu hukuman dibuka setelah menjawab soal yang ada.
- 6) Setiap soal mendapat 2 poin.
- 7) Pendidik sebagai juri atau mengatur jalannya permainan.
- 8) Masing masing kelompok mendapat apresiasi yang berbeda dari pendidik sesuai urutan poin yang diperoleh.

5. Media Gambar

Menurut Sudiman (1992:203) media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dalam pengertian ini, buku/modul, tipe recorder, kaset, video recorder, kamera video, televisi, radio, film, slide, foto, gambar, dan komputer adalah merupakan media pembelajaran. Media adalah bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audio visual beserta peralatan lainnya.

Gambar adalah salah satu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran. Gambar-gambar yang dapat digambarkan sebagai media pembelajaran adalah lukisan, ilustrasi, iklan, kartun, potret, karikatur, dan gambar berseri (Yuswanti, 2018).

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam – macam seperti lukisan, potret, slide, film strip, opaque projekto (Hamalik, 1996). Media gambar atau foto termasuk dalam media grafis (media visual), media gambar ini salah satu media pembelajaran yang cukup efektif dan efisien yang berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan bila tidak digrafiskan (Sadiman, 2012).

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

- a. Media gambar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media gambar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, maksudnya yaitu:
 - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar.
 - 2) Objek atau benda yang terlalu kecil, yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan gambar.
 - 3) Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui gambar atau foto.
 - 4) Objek atau proses yang amat rumit dapat ditampilkan secara konkret melalui gambar.
 - 5) Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan melalui gambar.
 - 6) Peristiwa alam yang memakan waktu lama dapat disajikan melalui gambar.
- d. Dapat memberikan kesamaan pengalaman dan persepsi pada peserta didik (Arsyad, 2009:25-27).

Sebagai alat pembantu pembelajaran : (1) media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam; (2) media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja (Yuswanti, 2018).

6. Jaringan pada tumbuhan

Beberapa macam jaringan terdapat pada tumbuhan, diantaranya jaringan meristem, jaringan pelindung, jaringan pengangkut, jaringan penyokong, dan jaringan dasar.

h. Jaringan Meristem

Jaringan meristem merupakan jaringan muda yang sel-selnya selalu aktif membelah diri untuk membentuk struktur primer pada tumbuhan. Jaringan ini terdapat pada bagian ujung batang dan ujung akar.

i. Jaringan Pelindung

Jaringan pelindung disebut juga epidermis yang berfungsi melindungi permukaan tumbuhan. Penyusun dari epidermis adalah sel-sel yang rapat menutupi seluruh permukaan tubuh tumbuhan.

Jaringan epidermis dapat membentuk lapisan lilin antiair untuk mencegah penguapan yang berlebihan. Lapisan lilin ini disebut juga kutikula.

j. Jaringan Pengangkut

Sesuai dengan namanya, jaringan ini berfungsi untuk proses pengangkutan zat-zat yang ada dalam tumbuhan. Jaringan ini disebut juga jaringan pembuluh yang terdiri atas floem dan xylem.

Floem berfungsi untuk mengangkut hasil fotosintesis dari daun ke seluruh bagian tubuh tumbuhan. Adapun xylem berfungsi untuk mengangkut air dan mineral dari akar ke daun.

k. Jaringan Penyokong

Jaringan ini berfungsi sebagai penguat/penyokong tumbuhan. Jaringan kolenkim dan sklerenkim merupakan contoh jaringan penyokong. Jaringan ini memiliki dinding yang tebal. Apakah kamu pernah memegang tempurung kelapa? Kerasnya tempurung kelapa ini akibat dari adanya jaringan sklerenkim.

l. Jaringan Dasar

Jaringan dasar atau jaringan parenkim mengisi ruang antar jaringan. Jaringan ini terdapat pada hampir semua bagian tumbuhan, seperti batang, daun, dan akar. Jaringan parenkim di daun yaitu mesofil (palisade dan spons) banyak mengandung kloroplas dan merupakan tempat berlangsungnya fotosintesis.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Sudamayanto (2014) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V Sd N

1 Munde Kangan” , yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD N 1 Munde Kangan. Peningkatan ini terlihat dari hasil belajar IPA mencapai persentase rata – rata siklus I 72,17% (kriteria sedang) dan siklus II 79,00 % (kriteria tinggi). Ketuntasan klasikal pada siklus I 40%, siklus II mencapai ketuntasan 100%.

Persamaan relevan dengan penelitian ini adalah Penerapan Model TGT Berbantuan Media Gambar. Perbedaan yang ada dalam penelitian milik Sudamayanto (2014) dengan penelitian ini adalah pada materi pembelajaran, dimana Sudamayanto (2014) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA sedangkan penelitian ini ditinjau dari minat belajar dan hasil belajar peserta didik sub materi jaringan pada tumbuhan. Selain itu, penelitian yang dilakukan Komang Sudamayanto merupakan penelitian tindak kelas sehingga menggunakan siklus I dan siklus II, sedangkan penelitian ini untuk mengetahui Penerapan model TGT ditinjau dari minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

Selain perbedaan dan persamaan yang ada dalam dua penelitian tersebut, penulis pada penelitian ini ingin mengembangkan lagi bagaimana Penerapan model pembelajaran TGT dengan menggunakan alat bantu media gambar dapat di terapkan di jenjang SMP sederajat, yang mana pada penelitian sebelumnya hanya di terapkan pada jenjang SD, dan penulis pada penelitian ini juga melihat minat belajar peserta didik dari Penerapan model pembelajaran TGT dengan berbantuan media gambar.

Penelitian yang dilakukan oleh Monika (2013) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Peserta didik Kelas VIII A SMP Kanisius Kalasan Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. Menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik kelas VIII A SMP kanisius kalasan pada materi sistem peredaran darah manusia. Peningkatan ini terlihat dari hasil belajar pada siklus I mencapai 8.33%, dan siklus II mencapai 41.66%. hasil penelitian ini telah menunjukkan peningkatan nilai rata-rata *posttest* pada siklus I sebesar 4.38 dan rata-rata *posttest* pada siklus II mencapai 6.54. namun demikian, hasil ini belum mencapai target seperti yang diharapkan.

Persamaan relevan dengan penelitian ini adalah Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), Untuk Meningkatkan Minat Peserta didik. Perbedaan yang ada dalam penelitian milik Monika (2013) dengan penelitian ini adalah pada kelas, dimana pada penelitian Ruth Lana Monika dilaksanakan pada kelas VIII sedangkan penelitian ini pada kelas VIII, penelitian Monika (2013) pada materi peredaran darah manusia sedangkan penelitian ini sub materi jaringan pada tumbuhan. Selain itu, penelitian yang dilakukan Ruth Lana Monika merupakan penelitian tindak kelas sehingga menggunakan siklus I dan siklus II untuk meningkatkan minat peserta didik, sedangkan penelitian ini untuk

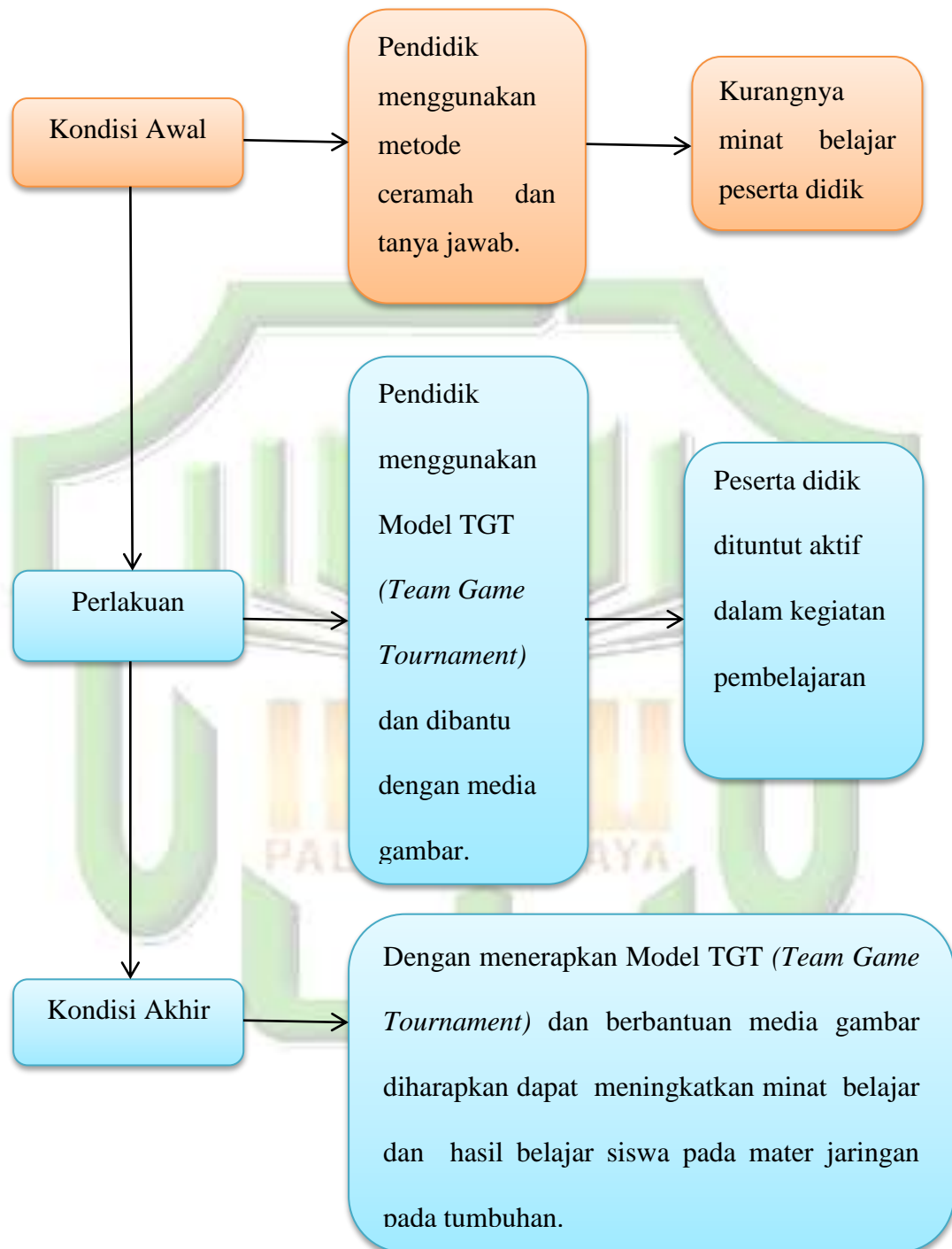
mengetahui Penerapan model TGT ditinjau dari minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Monika (2013) ini telah terbukti dapat meningkatkan nilai rata-rata namun seperti yang telah dijelaskan bahwa walau dapat meningkatkan nilai rata-rata namun masih belum mencapai target yang ia harapkan. Pada penelitian saya ini penulis mencoba mengembangkannya agar dapat melebihi hasil dari penelitian Monika (2013) pada materi yang berbeda, dan dengan menggunakan alat bantu gambar yang diharapkan akan mendapatkan hasil yang lang lebih memuaskan dari penelitian sebelumnya.



C. Kerangka berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif, model desain yang digunakan adalah desain *One-Grup Pretest-Posttest*. Digunakan desain ini karena terdapat *Pretest* sebelum di beri perlakuan dan *Posttest* setelah perlakuan. Penelitian ini dirancang untuk menerapkan model TGT (*Team Game Tournament*) berbantuan media gambar pada sub materi jaringan pada tumbuhan ditinjau dari minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara.

B. Populasi dan Sampel

populasi adalah keseluruhan kelompok dari orang-orang, peristiwa atau barang-barang yang diminati oleh peneliti untuk diteliti (Amirullah, 2015). Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII yang terdiri atas 1 kelas, jumlah dalam 1 kelas ada 16 pesrta pendidik, sehingga populasinya berjumlah 16 pesrta pendidik.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2007:118). Teknik sampel yang di gunakan adalah Sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampling jenuh

adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel (Sugiyono, 2016:85). Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII yang berjumlah 16 peserta didik dengan diberikan perlakuan berupa model TGT (*Team Game Tournament*) pada proses belajar mengajar di SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara.

C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

5. Variabel bebas (independen) adalah variabel yang memPenerapani atau menjadi sebab perubahan dan timbulnya variabel terikat (Maulidin, 2019:50). Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media gambar.
6. Variabel terikat (dependen) adalah variabel yang keberadaannya bergantung atau sebagai akibat dari adanya variabel bebas (Maulidin, 2019:50). Variabel terikat pada penelitian ini adalah minat belajar peserta didik.

D. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data pada pengamatan ini sebagai berikut:

1. Metode Tes

Tes dalam penelitian ini berupa soal yang digunakan untuk mengukur hasil kognitif peserta didik setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran agar dapat diketahui model pembelajaran TGT dengan berbantuan media gambar dapat memberikan Penerapan terhadap minat

belajar peserta didik atau tidak. Soal yang digunakan berupa tes pilihan ganda.

a. Pre-tes

Pre-tes dilakukan sebelum proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi klasifikasi makhluk hidup

b. Pos-tes

Pos-tes dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar selesai. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai materi klasifikasi makhluk hidup yang sudah dipelajari

2. Metode non tes

Metode non tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur keterterapan model pembelajaran TGT dan mengukur minat belajar peserta didik. Pengumpul data non tes mengandung pengertian tidak ada jawaban yang benar atau salah. Metode pengumpulan data ini digunakan untuk mengukur sikap. Respon yang diberikan oleh subjek penelitian dapat diberikan skor, tetapi skor tersebut tidak digunakan untuk memberi nilai benar atau salah. Respon subjek penelitian dapat dikategorikan muncul atau tidak muncul, baik atau kurang baik dan sesuai atau tidak sesuai. Respon positif kemudian diberikan skor yang lebih tinggi dari respon negatif. Beberapa metode pengumpulan data non test antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi (Mulyatiningsih, 2014 : 26).

Metode pengumpulan data non tes pada penelitian ini berupa observasi yang dilakukan adalah mengamati keterterapan model TGT yang digunakan oleh guru dalam kelas eksperimen dan berupa observasi menggunakan angket minat dan angket observasi.

E. Instrumen Penelitian

1. Angket Minat

Angket dimaksudkan untuk mengetahui respon minat belajar IPA Terpadu submateri jaringan pada tumbuhan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dan berbantuan media gambar. Hasil yang diperoleh melalui angket digunakan sebagai penguatan hasil observasi minat belajar peserta didik.

2. Instrumen Pembelajaran

Instrumen pembelajaran yang digunakan yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berisi materi, alokasi waktu, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, langkah pembelajaran, teknik dan strategi pembelajaran, penilaian, sumber belajar, serta ringkasan materi usaha dan energi. RPP digunakan sebagai panduan dalam mengajar oleh guru. Instrumen lain berupa jurnal harian untuk menuliskan hal-hal penting yang terjadi selama proses pembelajaran, lembar diskusi peserta didik (LKPD) agar memudahkan peserta didik mempelajari materi, dan instrumen permainan berupa kartu-kartu.

3. Tes Hasil Belajar

Instrumen tes hasil belajar (THB) kognitif yang digunakan adalah soal tertulis dalam bentuk pilihan ganda dengan acuan bahwa setiap item yang dijawab dengan benar akan diberi skor 1, dan setiap item yang dijawab salah akan diberi skor 0.

Data yang diperoleh dikatakan valid apabila alat pengumpulan data benar-benar valid dan dapat diandalkan dalam pengungkapan data penelitian. Instrumen yang sudah di uji coba ditentukan kualitasnya dari segi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda. Teknik keabsahan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

4. Validitas

Konsep validitas menunjuk pada kesesuaian, kebermaknaan, dan kebergunaan kesimpulan-kesimpulan yang dibuat berdasarkan skor instrumen. Makin tinggi validitas suatu instrumen, maka makin baik kesimpulan yang diambil dan makin baik juga tingkat kebermaknaan maupun kegunaannya. Oleh karena itu, suatu instrumen dikatakan valid kalau instrumen atau alat ukur tersebut benar-benar mengukur sesuatu yang hendak diukur (Yusuf. 2015 : 61).

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(\sqrt{(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}\}}}$$

Keterangan :

r = Koefisien korelasi antara instrumen X dan instrumen Y.

X = Variabel X (instrumen X).

Y = Variabel Y (instrumen Y).

N = Jumlah peserta (Yusuf. 2015 : 65).

Adapun kriteria untuk hasil uji validitas yaitu dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kriteria Validitas Instrumen

Interval Koefisien	Kriteria
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
$V < 0,20$	Sangat Rendah

(Arikunto, 2013:87)

Hasil dari uji validitas instrument dapat dikatakan valid jika r hitung lebih besar dari r tabel α 5% untuk soal 25 yaitu 1,7340. Berdasarkan hasil analisis uji validitas instrumen hasil belajar diperoleh 25 soal yang valid dan 15 soal yang tidak valid. Hasil uji validitas instrumen dapat dilihat pada Lampiran 1.

5. Reliabilitas

Realibilitas adalah derajat konsistensi instrument yang bersangkutan (Arifin. 2011 : 248). Instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Bentuk instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda, maka rumus yang digunakan adalah rumus

KR-20 yang ditunjukkan dengan rumus berikut ini. (Sugiyono, 2007 : 186)

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{st^2 - \sum p_i q_i}{st^2} \right)$$

Keterangan:

r_i : reliabilitas internal seluruh instrumen

p_i : proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1 (item benar)

q_i : proporsi subjek yang menjawab item dengan salah (1- p_i)

$\sum p_i q_i$: jumlah hasil perkalian antara p_i dan q_i

k : jumlah item dalam instrumen

St^2 : varians total

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas dapat dimasukkan dalam kriteria pada Tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3.2 Kriteria Reliabilitas Instrumen

Interval Koefisien	Kriteria
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
$V < 0,20$	Sangat Rendah

(Sugiyono, 2007:186)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen penelitian dengan menggunakan *Microsoft Excel 2007* menunjukkan nilai reliabilitas yang didapat yaitu . Nilai tersebut berada pada interval koefisien 0,81-1,00

yang berarti koefisien reliabilitas instrument ini adalah sangat tinggi, dapat dilihat pada Lampiran 1.

6. Tingkat kesulitan

Tingkat kesulitan butir soal adalah proporsi peserta tes menjawab dengan benar terhadap tingkat suatu butir soal (Widoyoko,2014:132). Untuk mengetahui tingkat kesulitan butir soal peneliti menggunakan rumus yang dikemukakan oleh *Dubois* sebagai berikut.

$$P = \frac{n_i}{N} \text{ (Supriyadi,2011)}$$

dengan P adalah angka indeks kesukaran item, n_i adalah banyaknya peserta didik yang menjawab item dengan benar, dan N adalah banyaknya peserta didik yang menjawab item (Supriyadi,2011:151) Kriteria yang digunakan untuk menentukan tingkat kesulitan dan kualitas butir soal pada tabel 3.3 adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Hubungan antara tingkat kesulitan dan kualitas butir soal (Widoyoko. 2014 : 133)

Tingkat kesulitan	Kualitas butir soal
0,91 – 1,00	Sangat mudah, butir soal tidak baik, tidak digunakan
0,71 – 0,90	Mudah, butir soal kurang baik, direvisi
0,31 – 0,70	Sedang, butir soal baik, digunakan
0,21 – 0,30	Sulit, butir soal kurang baik, direvisi
0,00 – 0,20	Sangat sulit, butir soal tidak baik, tidak digunakan

Berdasarkan hasil analisis uji coba taraf kesukaran instrumen hasil belajar diperoleh 2 soal kategori sangat sulit, 5 soal kategori sulit, 16 soal kategori sedang, 12 soal kategori mudah, 4 soal dengan kategori sangat mudah. Hasil uji taraf kesukaran instrumen dapat dilihat pada **Lampiran I**.

4. Daya pembeda

Daya beda adalah kemampuan suatu butir item tes hasil belajar untuk dapat membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dan peserta tes yang berkemampuan rendah (Supriyadi. 2013 : 154). Hasil uji daya item soal ini peneliti menggunakan pembagian dua kelompok 2,7%. Adapun persamaan yang digunakan yaitu:

$$D = \frac{JKa - JKb}{nKa}$$

$$D = \frac{JKa - JKb}{nKb}$$

$$D = \frac{\Sigma A - \Sigma B}{n}$$

(Supriyadi. 2011) dengan D merupakan daya beda, JK_a adalah jumlah peserta tes yang menjawab soal benar pada kelompok atas, JK_b adalah jumlah peserta tes yang menjawab soal benar pada kelompok bawah, nK_a adalah jumlah peserta pada kelompok atas dan nK_b adalah jumlah peserta pada kelompok bawah. Nilai D yang berkisar antara 0,30 – 0,70 dapat diterima karena mampu menunjukkan adanya perbedaan kemampuan peserta tes kelompok atas dan kelompok bawah. Sedangkan nilai D yang berkisar

0,10 – 0,29 dilakukan revisi agar dapat menunjukkan perbedaan kemampuan antara kelompok atas dan kelompok bawah (Supriyadi. 2011 : 167).

Hasil analisis uji coba daya pembeda instrumen hasil belajar diperoleh 23 soal yang diterima, 2 soal yang perlu direvisi dan 15 soal yang ditolak. Untuk melihat hasil pretest secara lengkap dapat dilihat pada **lampiran I**.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti

1. Analisis Kuantitatif

Minat belajar dengan penghitungan rata-rata serta mengacu terhadap kategori pencapaian minat belajar.

a) Pengukuran minat

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai prosentase yang dicari atau yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal minat yang bersangkutan

100 : Bilangan tetap

Mean (rata-rata minat peserta didik)

$$X = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan :

X : Rata-rata/mean

ΣX_i : Jumlah minat semua peserta didik

N : Jumlah peserta didik

Suharsimi Arikunto (2002:75)

b) Kategori pencapaian

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Minat Belajar

No	Kriteria Penilaian		Kode
1	81-100%	Baik Sekali	BS
2	61-80%	Baik	B
3	41-60%	Cukup	C
4	21-40%	Kurang	K
5	1-20%	Sangat Kurang	SK

2. Penghitungan N-gain

a. Gain

Gain adalah selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* untuk mengetahui ada tidaknya Penerapan model dan metode pembelajaran terhadap kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik setelah pembelajaran dilakukan oleh pendidik.

Adapun untuk menghitung *gain* adalah sebagai berikut (Sundayana, 2014: 127).

$$gain = \text{nilai posttest} - \text{nilai pretes}$$

b. N-gain

N-gain digunakan untuk mengetahui peningkatan tes kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT. Cara mengetahui *N-gain*

masing-masing kelas digunakan rumus sebagai berikut (Sundayana, 2014:128).

$$\text{Gain ternormalisasi } < g > = \frac{\text{skor postest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum pretest}}$$

Kriteria indeks *gain* menurut Hake dalam Rostina Sundayana yang kemudian dengan sedikit modifikasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.5 Kriteria Indeks Gain

Indeks gain	Kriteria
$g > 0,71$	Tinggi
$0,31 < g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

Sumber: Sundayana. 2014 : 151

G. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara kelas VIII semester ganjil tahun ajaran 2018-2019.

Tabel 3.6 Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Bulan/Tahun 2019-2020	Kegiatan	
1	2019	Juni	Penyusunan proposal
		Juli	Penyusunan proposal
		Agustus	Penyusunan proposal
		September	Seminar proposal
		Oktober	Revisi proposal
		November	Perizinan, Uji validitas
		Desember	Pelaksanaan penelitian
2	2020	Januari	Pelaksanaan penelitian
		Februari	Analisis data
		Maret	Penyusunan dan kesimpulan
		April	Penyusunan dan kesimpulan

		Mei	Penyusunan dan kesimpulan
		Juni	Ujian munaqosah, Revisi, Penyusunan



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil belajar kognitif

Data hasil belajar peserta didik diukur dengan tes kognitif berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 soal, tes kognitif diujikan sebelum pembelajaran (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan setelah pembelajaran (*posttest*) untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah perlakuan.

Nilai rata-rata pretest peserta didik kelas VIII SMPN 5 Lahei pada sub materi jaringan pada tumbuhan sebesar 46,75. Peserta didik yang memiliki nilai diatas rata-rata berjumlah 8 orang, sedangkan peserta didik yang memiliki nilai dibawah rata-rata berjumlah 8 orang. Sedangkan rata-rata nilai post test sebesar 82,75. Peserta didik yang memiliki nilai diatas rata-rata berjumlah 8 orang, sedangkan peserta didik yang memiliki nilai dibawah rata-rata berjumlah 8 orang.

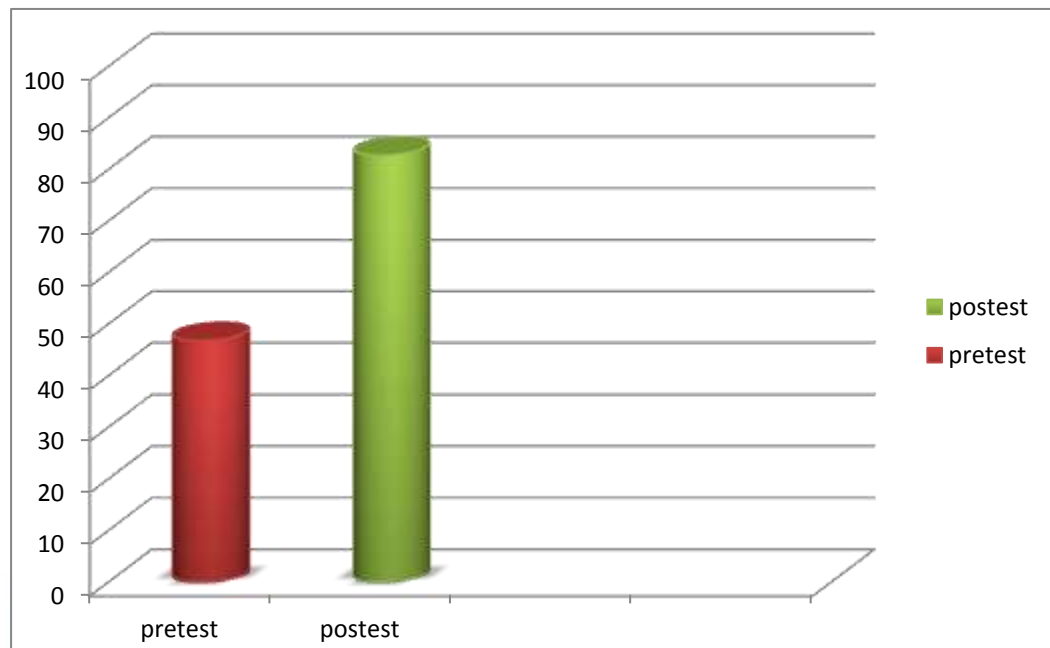
Mengetahui rata-rata kenaikan hasil belajar dilakukan analisis uji gain, N-gain. Persentase dan rata-rata nilai N-Gain pada kelas VIII. Nilai N-gain didapatkan nilai *pretest* dan *post test* kelas VIII yaitu dengan nilai rata-rata N-gain sebesar 0,67 dengan kategori sedang. Peserta didik pada kelas VIII berjumlah 16 peserta didik yang memiliki nilai N-gain dengan

kategori sedang berjumlah 11 peserta didik dengan persentase 68,75%, kategori tinggi berjumlah 5 peserta didik dengan persentase 31,25%.

Tabel 4.6 perhitungan data pretest, post test, gain dan n-gain

No.	Nama siswa	Pretest	Post test	Gain	N-Gain	Ket.
1	M R	44	88	44	0,79	Tinggi
2	A F	40	72	32	0,53	Sedang
3	M R E	56	80	24	0,55	Sedang
4	I	40	92	52	0,87	Tinggi
5	M I F	48	92	44	0,85	Tinggi
6	H K M	40	80	40	0,67	Sedang
7	T H	40	80	40	0,67	Sedang
8	K D	52	84	32	0,67	Sedang
9	N R	60	80	20	0,50	Sedang
10	D H	52	84	32	0,67	Sedang
11	S A	56	76	20	0,45	Sedang
12	A	48	84	36	0,69	Sedang
13	S C H P	52	80	28	0,58	Sedang
14	O R	36	84	48	0,75	Tinggi
15	F A	44	92	48	0,86	Tinggi
16	M R	40	76	36	0,60	Sedang
Rata-rata		46,75	82,75		0,67	Sedang

Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN-5 Lahei Kab. Barito Utara dapat dilihat pada gambar 4.1.



gambar 4.1 rata-rata nilai hasil belajar peserta didik.

2. Minat belajar

Data hasil minat belajar peserta didik dengan jumlah peserta didik 16 orang dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 hasil minat belajar peserta didik

No	Nama	Indikator				Jumlah	NP
		Perasaan senang	keterlibatan	Ketertarikan	perhatian		
1	MR	4	4	3	5	16	100
2	AF	3	4	3	5	15	93,75
3	MRE	4	4	3	5	16	100
4	I	3	4	3	4	13	81,25
5	MIF	4	4	3	4	15	93,75
6	HMK	4	4	3	5	16	100
7	TH	2	4	3	5	14	87,5
8	KD	4	4	3	5	16	100
9	NR	3	4	3	5	15	93,75
10	DH	4	4	3	5	16	100

11	S A	4	4	3	5	16	100
12	Anisa	3	2	3	4	13	81,25
13	S C H P	4	4	3	5	16	100
14	O R	4	4	3	5	16	100
15	F A	4	4	3	5	16	100
16	M R	4	4	3	5	16	100
Rata-rata							95,70

Hasil minat belajar peserta didik dengan rata-rata minat adalah 95,70% dan dilihat dari kriteria penilaian minat belajar maka dapat dikategorikan baik sekali dengan kriteria 81-100%. Untuk melihat hasil minat belajar secara lengkap dapat dilihat pada **lampiran III**.

B. Pembahasan

9. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Dengan Model *Teams Games Turnament (TGT)* Berbantuan Media Gambar Sub Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara

Hasil belajar merupakan kemampuan, keterampilan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal. Hasil suatu pembelajaran (kemampuan, keterampilan, dan sikap) dapat terwujud jika pembelajaran (kegiatan belajar mengajar) terjadi. Baik individu ataupun tim, menginginkan suatu pekerjaan dilakukan secara baik dan benar agar memperoleh hasil yang baik dari pekerjaan tersebut. Keberhasilan ini akan tampak dari pemahaman, pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki oleh individu ataupun tim. Hasil belajar dapat berbentuk kognitif, afektif, dan psikomotorik yang penilaiannya melalui tes.

Penelitian ini mengukur hasil belajar kognitif peserta didik yang telah di dapatkan hasil dengan kategori sedang.

Dilihat dari penelitian terdahulu, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Monika (2013) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Peserta didik Kelas VIII A SMP Kanisius Kalasan Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia, bahwa penelitian ini didapatkan hasil peningkatan ketercapaian walaupun hasil belum mencapai target. Begitu juga penelitian ini juga terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu dari hasil pretest ke posttest dan nilai N-gain dengan rata-rata berkategori sedang.

Penerapan model *Teams Games Turnament* berbantuan media gambar dapat dikatakan efektif di gunakan khususnya pada mata pelajaran IPA Terpadu sub materi Jaringan pada tumbuhan kelas VIII SMPN 5 Lahei. Peningkatan hasil belajar peserta didik yang didapat melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Turnament* dapat meningkat hasil belajar yang terbukti dari hasil perhitungan yang telah dilakukan yaitu dari pretest, posttest hingga N-Gain. Menurut Suprijono (2012:5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Peningkatan hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh perlakuan yang telah dilakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT), karena model ini dapat

membuat siswa lebih aktif dan dengan permainan yang ada didalam model tersebut dapat membuat peserta didik lebih santai dan juga pembelajaran tidak membosankan. Hal ini juga bersangkutan dengan masalah yang ada di sekolah tersebut yaitu peserta didik cenderung lebih senang bermain, penyampaian materi hanya dibacakan dan menjelaskan isi materi, sedangkan peseserta didik dituntut untuk mendengar dan menulis, Selain itu juga tidak adanya model pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran ini juga di dukung dengan adanya media yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Diketahui masalah lain di sekolah tersebut ialah tidak adanya listrik disiang hari sehingga tidak memungkinkan bagi pendidik untuk menggunakan media visual elektrik, pada buku paket yang digunakan juga tidak terdapat gambar pada materi jaringan pada tumbuhan sehingga peneliti menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran. media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja, oleh sebab itu peneliti menggunakan media gambar sebagai media bantu dalam penerapan model TGT yang mana dari penerapan perlakuan tersebut didapatkan peningkatan hasil belajar peserta didik.

10. Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Dengan Model *Teams Games Turnament* (TGT) Berbantuan Media Gambar Sub Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas VIII SMPN 5 Lahei Kabupaten Barito Utara

Hasil pengujian minat yang telah dilakukan dan didapatkan hasil bahwa minat siswa sangat baik, sebagaimana pengertian minat belajar itu sendiri. Minat yaitu seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikannya secara konsisten dengan perasaan senang karena hal tersebut berasal dari dalam diri seseorang yang didasarkan rasa suka dan tidak adanya paksaan dari pihak luar. Belajar adalah suatu perubahan pada kepribadian ditandai pola sambutan baru yang dapat berupa suatu pengertian (Almaja, 2013:225), dan minat belajar adalah suatu rasa suka atau kecenderungan terhadap suatu perubahan yang terjadi pada tingkah laku dalam proses aktif yang perlu dibimbing kearah yang diinginkan. Perlakuan yang diberikan terhadap minat belajar peserta didik yaitu didapatkan Penerapan yang mana pada mata pelajaran IPA Terpadu sub materi Jaringan pada tumbuhan minat belajar peserta didik sangat baik.

Indikator minat belajar adalah sesuatu yang menjadi petunjuk kearah minat belajar. Ada beberapa indikator minat belajar yaitu : perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian, keterlibatan siswa (Sulistiyani, 2016:14).

- a. Perasaan senang, kegiatan yang selalu diperhatikan terus menerus dengan rasa senang dan dan juga menyebabkan tidak adanya rasa terpaksa untuk belajar. Pada indikator ini didapatkan hasil dengan kategori minat baik sekali, hasil ini didapat dari hasil angket minat yang di berikan. Perasaan senang juga dipicu dari model pembelajarn yang diterapkan yang mana model tersebut juga menggunakan game sehingga peserta didik tidak bosan dan menjadi senang dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Ketertarikan, antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Indikator ketertarikan juga sama halnya seperti pada indikator perasaan senang, hasil ini juga didapatkan minat peserta didik dalam kategori baik sekali. Ketertarikan peserta didik di lihat juga dari perasaan senang, apa bila peserta didik sudah memiliki rasa senang maka antusias dalam mengikuti pembelajaran juga akan semakin meningkat.
- c. Perhatian, konsentrasi peserta didik terhadap pengamatan, pengertian dan mengesampingkan kegiatan lain, mendengarkan penjelasan guru saat pembelajaran. Indikator perhatian didapat hasil minat peserta didik baik sekali, hal ini adanya model dan media yang digunakan sehingga peserta didik bisa fokus memperhatikan media yang telah di sediakan pendidik dalam pembelajaran sehingga minat pada indikator perhatian peserta didik sangat baik.

d. Keterlibatan, peserta didik aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan. Pada indikator ini sama seperti indikator yang lain, bahwa hasil minat peserta didik juga baik sekali. Dalam hal ini ada terdapat peran model pembelajaran TGT yang mana model ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan terbukti dari minat pada indikator keterlibatan peserta didik.

Indikator minat belajar ada beberapa aspek yang diamati pada setiap indikator. Pertama pada indikator perasaan senang ada 4 aspek, indikator keterlibatan ada 4 aspek, indikator ketertarikan ada 3 aspek dan indikator perhatian peserta didik ada 5 aspek. Semua aspek dari indikator yang diamati memiliki rata-rata minat yang tinggi pada pembelajaran IPA Terpadu sub materi jaringan pada tumbuhan setelah dilakukan perlakuan dan perhitungan. Dari hasil yang telah didapatkan bahwa masalah awal yang didapat dari informasi terkait telah terjawab dengan kenaikan minat belajar peserta didik.

Kenaikan minat belajar peserta didik tidak lepas dari penerapan perlakuan yang telah dilakukan, dimana perlakuan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran dan juga penggunaan media gambar sebagai alat bantu proses pembelajaran. Selain itu hasil belajar yang meningkat juga menjadi bukti bahwa minat belajar peserta didik juga penting dalam proses belajar mengajar sebagai mana yang dikatakan Hurlock (2005:116) bahwa minat memiliki dua aspek yaitu; aspek kognitif dan aspek afektif. Apabila peserta didik tidak memiliki minat

belajar terhadap materi tataupun tidak mendapatkan dukungan dari kedua aspek minat tersebut kemungkinan akan berpenerapan pada hasil akhir atau hasil belajar kognitifnya.

11. Hasil Integrasi Sains Dalam Islam

Penerapan perlakuan yang di berikan terhadap minat belajar peserta didik disebabkan dalam pembelajaran menggunakan media bantu gambar dengan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT), model ini mudah diterapkan dengan melibatkan seluruh aktivitas peserta didik. TGT melibatkan peran penting peserta didik yang juga sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan, sehingga memungkinkan seluruh aktivitas belajar peserta didik dapat lebih rileks, dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan lebih banyak keterlibatan peserta didik.

Urgensi integrasi nilai-nilai agama Islam yang mengandung nilai spiritual pada IPA yaitu: Pertama, integrasi dilakukan sebagai pelaksanaan ibadah dan perintah Allah SWT. Kedua, integrasi dilakukan untuk memberikan nilai ibadah pada semua aktivitas keilmuan dan kehidupan yang terkait dengan proses dan hasil keilmuan. Ketiga, integrasi dilakukan dengan tujuan menghilangkan dikotomi ilmu umum dan ilmu agama sekaligus menguatkan saling mendukungnya antara pengetahuan ilmiah dengan nilai-nilai agama Islam. Keempat, integrasi dipahami dengan tujuan untuk menegaskan bahwa ilmu tidaklah netral baik pada adanya, proses, maupun penerapan ilmu, melainkan adanya

campur tangan nilai agama. Kelima, integrasi dilakukan sebagai jalan untuk menyempurnakan manusia dalam beribadah kepada Allah SWT. Keenam, integrasi dilakukan dengan tujuan supaya manusia memahami bahwa baik ilmu maupun agama berasal dari sumber yang sama, yaitu Allah SWT. Ketujuh, integrasi nilai agama, sains, dan aspek terkait lainnya perlu diinternalisasikan melalui suatu model yang dapat diuji pada masa masa mendatang. Hal ini dapat dilihat pada ayat-ayat Al-Qur'an di bawah ini:

Salah satu ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang media pembelajaranyaitu Q.S Al-Israa' 84 sebagai berikut:

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ ۗ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا ﴿٨٤﴾

Artinya:

Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya" (Q.S Al-Israa' : 84). (Kemenag, 2020)

Ayat diatas mengatakan bahwa setiap orang yang melakukan suatu perbuatan mereka akan melakukan sesuai keadaannya (termasuk di dalamnya keadaan alam sekitarnya) masing-masing. Hal ini menjelaskan bahwa dalam melakukan suatu perbuatan memerlukan media agar hal yang dimaksud dapat tercapai. Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik yang hendak mengajarkan suatu materi kepada peserta didiknya dituntut menggunakan media sebagai pembantu sampainya materi tersebut (Nafisah. 2015).

Sesuai materi yang penulis ajarkan yaitu tentang jaringan pada tumbuhan, diaman dalam salah satu surah Al-Qur'an ada kaitannya tentang tumbuhan yaitu Q.S Al-Hijr : 19 sebagai berikut:

وَالْأَرْضَ مَدَدْنَاهَا وَأَلْقَيْنَا فِيهَا رَوَاسِيَ وَأَنْبَتْنَا فِيهَا مِنْ كُلِّ شَيْءٍ مَّوْزُونٍ ﴿١٩﴾

Artinya :

“Dan kami Telah menghamparkan bumi dan menjadikan padanya gunung-gunung dan kami tumbuhkan padanya segala sesuatu menurut ukuran”(Q.S. Al-Hijr : 19). (Kemenag, 2020)

Dalil dalil ardi tentang Q.S Al-Hijr : 19 diatas yaitu :

(وَالْأَرْضَ مَدَدْنَاهَا)

Artinya kami hamparkan bumi dan kami jadikan ia dalam bentuk memanjang, luas dan dalamnya. Maksudnya agar dapat dimanfaatkan secara maksimal. Ketentuan ini berkaitan dengan apa yang tampak pada pandangan mata. Maka hal ini sama sekali tidak bertentangan dengan bulatnya bumi, karena suatu bentuk yang bulat tetapi besar, akan terlihat rata dipandangan mata.

(وَأَلْقَيْنَا فِيهَا رَوَاسِيَ)

Dan kami jadikan didalamnya gunung-gunung yang kokoh, karena khawatir akan goncang bersama para penghuninya.sebagaimana firman Allah Ta'ala didalam ayat lain :

وَأَلْقَى فِي الْأَرْضِ رَوَاسِيَ أَنْ تَمِيدَ بِكُمْ

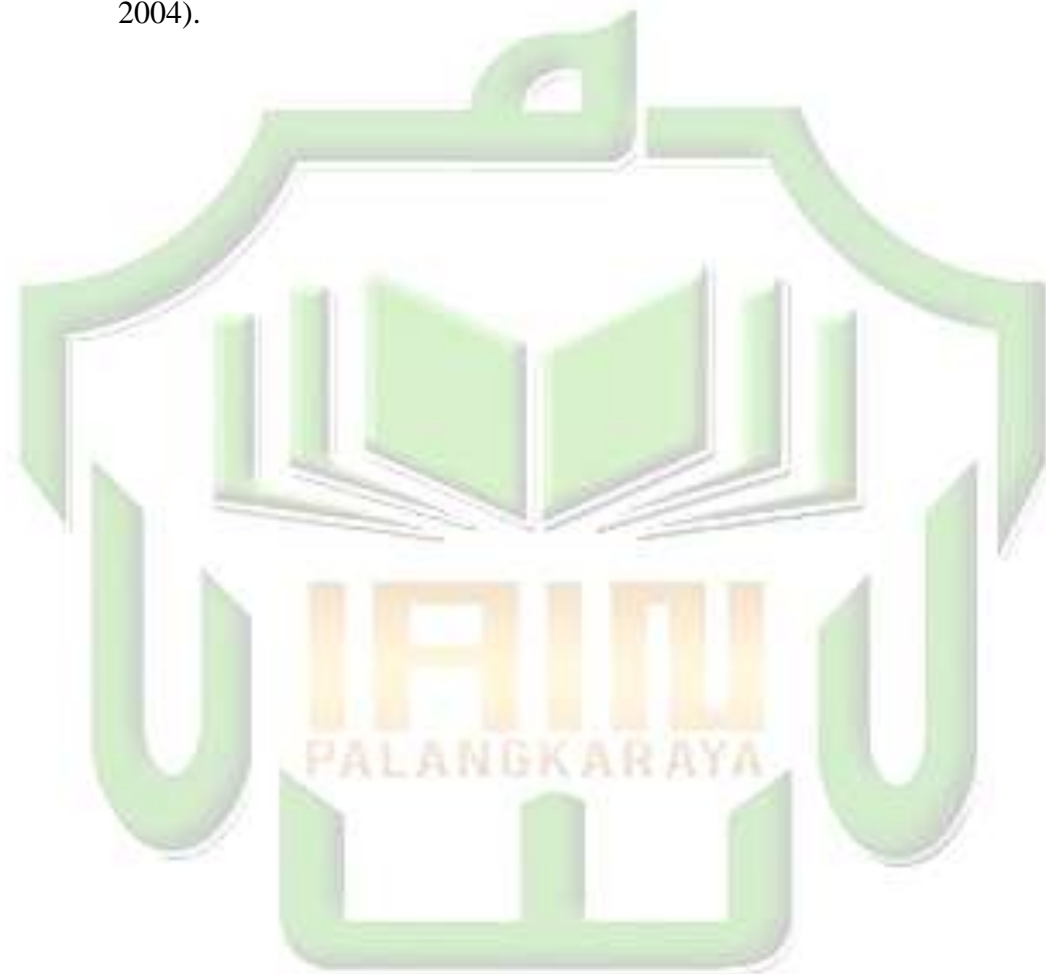
“Dan dia menancapkan gunung-gunung di bumi supaya bumi itu tidak goncang bersama kalian.”(Q.S. An-Nahl, 16 : 15).

(وَأَنْبَتْنَا فِيهَا مِنْ كُلِّ شَيْءٍ مَّوْزُونٍ)

Sesungguhnya anasir setiap tumbuh-tumbuhan benar-benar telah ditimbang dan diukur. Maka anda dapat melihat satu unsur tumbuh-tumbuhan berbeda dengan unsur tumbuh-tumbuhan lain dengan penyerapan makanan dari akar-akaryang menembus tanah dan dari situ naik ke batang, dahan, daun dan bunga. Yang membatasi perbedaan ini ialah kelopak-kelopak rambut yang terdapat pada kulit akar. Lubang dari setiap tumbuh-tumbuhan hanya cukup memuat unsur yang telah ditetapkan baginya. selain itu akan diusirnya, karena tidak sesuai dengannya. Ia telah dibuat dalam bentuk tertentu sehingga hanya akan menelan ukuran-ukuran itu saja (Mushthafa : 1987).

Maksud ayat diatas adalah menguraikan sekelumit tentang kekuasaan Allah SWT yang menciptakan yang menghamparkan bumi sehingga menjadi luas terbentang guna memudahkan hidup kamu, kendati kami menciptakan bulat dan menjadikannya gunung-gunung yang mantap dan kokoh agar bumi tidak bergoncang sehingga menyulitkan penghuninya dan kami tumbuhkan dan ciptakan padanya yakni di bumi itu segala sesuatu menurut ukuran yang sesuai hikmah kebutuhan dan kemashalatan makhluk. Dan kami telah menjadikan sebagai anugrah dari kami untuk kamu disana yakni di bumi segala sarana kehidupan baik yang berupa kebutuhan pokok maupun pelengkap,

menumbuh kembangkan di bumi ini aneka ragam tanaman untuk kelangsungan hidup dan menetapkan bagi tiap-tiap tanaman itu masa pertumbuhan dan penuaian tertentu sesuai dengan kuantitas dan kebutuhan makhluk hidup demikian juga Allah SWT menentukan bentuknya sesuai dengan penciptaan dan habitat alamnya (Shihab : 2004).



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Kenaikan hasil belajar peserta didik pada sub materi jaringan pada tumbuhan kelas VIII SMPN 5 Lahei *Kabupaten Barito Utara* dilihat dari analisis uji gain dan N-gain. Nilai N-gain didapatkan dari pretest dan posttest yaitu dengan nilai rata-rata N-gain sebesar 0,67 dengan kategori sedang. Peserta didik dengan nilai kategori sedang berjumlah 11 orang dengan persentase 68,75%, dengan kategori tinggi 5 orang dengan persentase 31,25%.
2. Peningkatan minat belajar peserta didik didapat dari hasil penelitian yang dilakukan yaitu didapat nilai dengan rata-rata minat adalah 95,70%, sedangkan dilihat dari kriteria penilaian minat belajar maka dapat di kategorikan baik sekali dengan kriteria 81-100%.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat penulis ajukan berkaitan dengan hasil penelitian ini antara lain:

1. Model pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu model TGT berbantu media gambar, hanya mengukur minat belajar dan aspek kognitif, sebaiknya pada penelitian selanjutnya bisa mengukur aspek psikomotorik dan afektif.

2. Pada saat pembelajar guru hendaknya menerapkan model pembelajaran kontekstual saat melaksanakan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuannya berdasarkan pengalaman sehari-hari.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Mulyana. *Manajemen Mutu Pendidikan Di Sekolah Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah, Profesionalisme Guru, Dan Partisipasi Masyarakat Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Di Sekolah*. Indonesia : Universitas Pendidikan Indonesia
- Amirullah. 2015. *Populasi Dan Sampe (pemahaman, jenis dan teknik)*.Malang : Bayumedia Publishing Malang
- Ariani Wirahayu, Yuswanti. Dkk. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Treffinger dan Keterampilan Berpikir Divergen Mahasiswa*. Universitas Negeri Malang : Jurnal Pendidikan Geografi. 23(1)
- Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Grafindo Persada. Hlm 25-27
- Cahyaningrum. Purnamasari. 2014. *Penerapan Penggunaan Media Flashcard Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 1 Ngronggah Blora*. 357-356
- Chalid, Khairani. 2015. *Analisis Poster Manner Pada Perusahaan Tokyo Metro Tinjauan Wacana Pragmatik*. Skripsi. Padang: Universitas Andalas
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Fatmasari, Any Jamila. 2010. *Meningkatkan Minat Belajar IPA Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Pada Siswa Kelas III SDN Jatun 4 Karanganyar Tahun Pelajaran 2009/2010* , 1(1):135-142
- Hamalik, Oemar 2004. *Proses belajar mengajar*. Jakarta : bumi aksara
- Hamalik, Oemar 1996. *Media Pendidikan*. Bandung : Angkasa
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV PUSTAKA SETIA. Hlm.92
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin:Antasari Press
- Kemenag RI. 2020. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung : LPMQ
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Maisaroh, Rostrieningsih. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di Smk Negeri 1 Bogor*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, 8(2)
- Maslaah, Siti. Dikutip dari *prmendiknas* No.11 tahun 2011
- Maulidan, Muhamad Basir. 2019. *Penerapan Model Two Stay (TSTS) Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan tumbuhan pada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Lahei*. Palangkaraya : IAIN Palangkaraya
- Monika. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Turnament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Siswa Kelas VIII A SMP Kanisius Kalasan Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia*. Yogyakarta : Universitas Santa Darma
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung : alfabeta
- Musthafa, A. 1987. *Tafsir Al-Maraghi Volome 14 Cetakan I*. Semarang : CV. Toha Putra Semarang, Hal 17-18
- Nafisah. 2015. *Penerapan Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa MIS Muslimat NU Palangkaraya*. IAIN Palangkaraya : Palangkaraya. Hlm. 77-78
- Prawira, Purwa Almaja. 2013. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Jokjakarta : AR-RUZZ MEDIA
- Sadiani, Arif S, dkk, *media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. 2012
- Silberman, Melvin L. 2006. *Acrive Learning 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif*. Bandung: Nusamedia
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang memPenerapannya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Shihab, Quraish. 2004. *Tafsir Al-Misbah, Volome 6*. Jakarta : Lantera Hati
- Sriwidadi, Teguh. 2011. *Penggunaan Uji Mann-Whitney Pada Analisis Penerapan Pelatihan Wiraniaga Dalam Penjualan Produk Baru*. Jakarta Barat : BINUS University, 2(2)

- Sudamayanto, Dkk. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamnet Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd N 1 Munde Kangan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha, 2(1)
- Sudijono, Anas. 1996. *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : PT Alfabet
- Sulistiyani, Anis. Dkk. 2016. *Metode Diskusi Buzz Group Dengan Analisis Gambar Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa*. Semarang : Universitas Negeri Semarang. Hlm14. 5(1)
- Sumadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung.: PT REMAJA ROSDAKARYA. Hlm.53
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative learning*. Surabaya : pustaka belajar
- Susaty, Dkk. 2009. *Penggunaan Model Learning Start With A Question dan Self Regulated Learning Pada Pembelajaran Kimia*, 3(1):406-407
- Wardani. Dkk. 2013. *Pengantar Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Banten. Universitas Terbuka
- Widayanti, N. 2013. *Karakteristik Membran Selulosa Asetat dengan Variasi Komposisi Pelarut Aseton dan Asam Format*. Jember: Jurusan Kimia Universitas Jember
- Yusuf, Muri. 2015. *Asesmen dan evaluasi pendidikan*. Jakarta : prenada media