

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA GAME EDUKASI TERHADAP
MINAT BELAJAR IPA SISWA PADA MATERI EKOLOGI
DAN KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA KELAS
VII DI SMP NEGERI 1 RAMBIPUJI**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Nita Khoirunnisa
NIM 201101100004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA GAME EDUKASI TERHADAP
MINAT BELAJAR IPA SISWA PADA MATERI EKOLOGI
DAN KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA KELAS
VII DI SMP NEGERI 1 RAMBIPUJI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh:

Nita Khoirunnisa
NIM 201101100004

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2024**

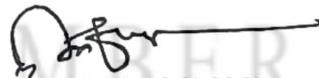
**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA GAME EDUKASI TERHADAP
MINAT BELAJAR IPASISWA PADA MATERI EKOLOGI
DAN KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA KELAS
VII DI SMP NEGERI 1 RAMBIPUJI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Oleh:

Nita Khoirunnisa
NIM 201101100004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Disetujui Pembimbing
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Abdul Rahim S.Si, M.Si.
NIP. 197107182000031001

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA GAME EDUKASI TERHADAP
MINAT BELAJAR IPASISWA PADA MATERI EKOLOGI
DAN KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA KELAS
VII DI SMP NEGERI 1 RAMBIPUJI**

SKRIPSI

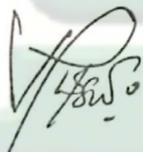
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Hari : Senin
Tanggal : 27 Mei 2024

Tim Penguji

Ketua Sidang

Sekretaris


Dr. Wiwin Maisyaroh, M.Si.
NIP. 198212152006042005


Laila Khusnah, M.Pd.
NIP. 198401072019032003

Anggota:

1. Dr.A Suhardi, ST., M.Pd
2. Abdul Rahim, S.Si., M.Si.

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَلَا تَبْخَسُوا النَّاسَ أَشْيَاءَهُمْ وَلَا تَعْتُوا فِي الْأَرْضِ مُفْسِدِينَ

“Dan janganlah kamu merugikan manusia pada hak-haknya dan janganlah kamu merajalela di muka bumi dengan membuat kerusakan”
(Q.S. Asy-Syu’ara Ayat 183)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-qur'an Dan Terjemahan (Bandung: Semesta AlQur'an, 2013)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat karunia-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada kedua orang tua saya Bapak Siswanto dan Ibu Sriaah yang tiada henti mendo'akan, menyemangati di kala kesedihan dan rasa putus asa ketika data datang, selalu meyakinkan saya bahwa usaha tidak akan mengkhianati hasi, dan selalu memberikan yang terbaik untuk saya.
2. Kedua kakak saya Sugiarto dan Subiyanto, ipar saya Siti Kusniawati serta keponakan saya Hanna Veronica Nailatul Izza yang selalu mendukung dan mendo'akan saya selama saya menyelesaikan pendidikan jenjang S1.
3. Seluruh keluargaku yang selalu memberikan motivasi, semangat dan do'a untuk segala penyelesaiakn pendidikan jenjang S1.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan taufiq, hidayah serta inayah-Nya, sehingga kita dapat menjalankan aktivitas sehari-hari. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai tauladan bagi setiap manusia, semoga kita semua mendapat syafaat beliau di hari kiamat kelak. Aamiin.

Penulis sampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Pada Materi Ekologi dan keanekaragaman Hayati Indonesia Kelas VII Di SMP Negeri 1 Rambipuji”. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, M.M. selaku Rektor Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas memadai selama kami menuntut ilmu di UIN Kahas Jember.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S. Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Khas Jember yang telah membimbing kami dalam proses perkuliahan.
3. Bapak Drs. Hartono, M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Sains yang telah membantu memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dinar Maftukh Fajar, S.Pd., M.Pfis selaku Koordinator Program Studi Tadris IPA yang telah membimbing kami, memberikan ilmu serta nasihat sehingga bisa menyelesaikan mata kuliah yang kami tempuh dengan baik.

5. Bapak Abdul Rahim, S.Si., M.Si sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan ilmu, nasihat, dan bimbingan saehingga saya dapat menyelesaikan penelitan dan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Ibu Dosen Tadris IPA yang telah memberikan ilmu, pengalaman, bimbingan serta nasihat selama menempuh pendidikan di kampus UIN Khas Jember.
7. Ibu Siti Mariyani, S. Pd selaku Kepala SMP Negeri Rambipuji yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Fita Indriani, S.Si sebagai Guru IPA di SMP Negeri 1 Rambipuji yang telah membimbing dalam proses penelitian ini.
9. Sahabat terbaik saya Almarhummah Adinda Nabila Putri Aulia, Ekky Febrianti Ayu Rahmawati, Nia Hidayatul R, dan Siti Nur Nabila.
10. Teman-teman Ikatan Mahasiswa Lamongan yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penyelesaian tugas akhir perkuliahan.

Akhirnya dengan selesai nya skripsi ini semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis, mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, 17 Mei 2024
Penulis

Nita Khoirunnisa

ABSTRAK

Nita Khoirunnisa, 2024: *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Indonesia Kelas VII Di SMP Negeri 1 Rambipuji.*

Kata Kunci: *Team Games Tournament (TGT), Game Edukasi, Minat Belajar IPA Siswa*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh oleh model pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 1 Rambipuji yang masih berpusat kepada guru dan tidak melibatkan peran aktif siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga menimbulkan minat belajar IPA siswa yang rendah. Penyebab dari permasalahan tersebut dikarenakan kurang tepat dalam menentukan model pembelajaran yang digunakan. Salah satu alternatif yang diharapkan menjadi solusi yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media game edukasi yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar IPA siswa.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournamnet (TGT)* pada materi ekologi dan keanekaragamn hayati indonesia di SMP Negeri 1 Rambipuji. 2) Bagaimana gambaran minat belajar IPA siswa kelas VII pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia di SMP Negeri 1 Rambipuji. 3) Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)* berbantuan media game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi ekologi dan keanekaragamn hayati indonesia di SMP Negeri 1 Rambipuji. 2) Untuk menggambarkan minat belajar IPA siswa kelas VII pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji. 3.) Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji.

Penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desai *nonequivalent control group*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu kelas VII-C sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 32 siswa dan VII-F sebagai kelas kontrol dengan jumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji *Independent Sampel T-Test*.

Berdasarkan hasil uji-t pada angket minat belajar IPA siswa diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 artinya H_0 ditolak H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Ramipuji.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	13
E. Ruang Lingkup penelitian	15
F. Definisi Operasional.....	17
G. Asumsi Penelitian.....	19
H. Hipotesis.....	20
I. Sistematika Pembahasan	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA	23
A. Penelitian Terdahulu	23

B. Kajian Teori	29
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	49
B. Populasi dan Sampel	50
C. Teknik Pengumpulan Data.....	51
D. Analisis Data	60
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA	71
A. Gambaran Obyek Penelitian	71
B. Penyajian Data	73
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....	77
D. Pembahasan.....	82
BAB V PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Indikator Variabel <i>Teams Games Tournament</i>	16
Tabel 1. 2 Indikator Variabel Minat Belajar Siswa.....	17
Tabel 2.1 Analisis Penelitian Terdahulu	26
Tabel 3.1 Data Jumlah Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rambipuji	50
Tabel 3.2 Kisi-Kisi dan Indikator Minat Belajar Siswa.....	55
Tabel 3.3 Alternatif Skor Angket Minat Belajar Siswa	56
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Minat Belajar IPA	58
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	60
Tabel 4.1 Rubrik Tahap Pembelajaran Kooperatif Tipe	73
Tabel 4.2 Data Hasil Penelitian Angket Minat Belajar IPA Siswa	76
Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Angket Minat Belajar IPA Siswa	78
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Angket Minat Belajar IPA Kelas Kontrol	79
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Angket Minat Belajar IPA Kelas Eksperimen	79
Tabel 4.6 Ringkasan Hasil Uji Normalitas	80
Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas	81
Tabel 4.8 Hasil Uji Independent Sample T-test	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah menggunakan wordwall	39
Gambar 2.2 Langkah-langkah menggunakan wordwall	39
Gambar 2.3 Langkah-langkah menggunakan wordwall	40
Gambar 2.4 Langkah-langkah menggunakan wordwall	40
Gambar 2.5 Langkah-langkah menggunakan wordwall	41
Gambar 2.6 Langkah-langkah menggunakan wordwall	41



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan manusia sejak lahir terus mengalami perubahan, baik secara aktual maupun mental. Manusia, yang merupakan makhluk hidup yang memiliki wawasan, mungkin bisa terus berkreasi. Gagasan perbaikan manusia menunjukkan sisi kuatnya, yang menyiratkan bahwa perubahan terjadi tanpa henti pada manusia. Tidak ada yang tidak berubah selain perubahan itu sendiri. Salah satu bentuk pengembangan manusia, yaitu melalui pendidikan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Pendidikan merupakan perubahan dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan”.¹ Dalam pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan. Di dalam Undang-Undang tersebut disebutkan bahwa pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa bisa secara aktif mengembangkan potensi pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual dalam keagamaan, pengendalian pada diri sendiri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan juga keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat bangsa dan negara.² Sistem pendidikan adalah semua bagian pendidikan yang saling berhubungan secara terkoordinasi untuk mencapai tujuan pendidikan

¹ [Http://Kbbi.Web.Id/Pendidikan](http://Kbbi.Web.Id/Pendidikan), Di Akses 26 Oktober 2023

² Undang-Undang, “Sidiknas (Uu Ri No. 20 Th. 2003) Dikbud Kbri”

umum. Untuk mencapai tujuan instruktif tersebut, diperlukan perangkat perantara, khususnya program pendidikan yaitu kurikulum.

Kurikulum adalah sekumpulan rencana dan tindakan sehubungan dengan sasaran, isi dan bahan pembelajaran serta strategi yang digunakan sebagai aturan untuk melaksanakan latihan pembelajaran untuk mencapai tujuan instruktif tertentu. Kurikulum seringkali berbeda seiring dengan perbaikan dari tahun ke tahun dengan terbentuknya program kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pelaksanaan intrakurikuler yang mempunyai beberapa jenis sehingga siswa lebih ideal dan mempunyai ide untuk memperkuat keterampilannya. Dan selanjutnya para guru mempunyai kesempatan untuk memilih materi pelajaran yang masuk akal dan tepat untuk siswa yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat masing-masing siswa.³

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membina siswa sehingga mereka dapat memiliki pengetahuan, keterampilan dan perspektif positif dalam menjalani kehidupan. Guru harus menggunakan metode pembelajaran yang tepat ketika menerapkan tujuan pendidikan tersebut melalui kegiatan pembelajaran berbasis sekolah. Salah satunya dalam mempelajari ilmu pengetahuan alam.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah kajian ilmu yang berfokus pada segala sesuatu yang berkaitan tentang alam serta peristiwa dalam kehidupan

³ Faridahtul Jannah Et Al., "Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Bbelajar 2022," Al Yazidiy: Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Pendidikan, Vol 4 No 2 (Oktober 2022): 57.

sehari-hari.⁴ Sebagai ilmu *the values of science*, IPA mengandung nilai-nilai yang berhubungan dengan tanggung jawab moral. Nilai-nilai IPA dapat menumbuhkan rasa ingin tahu (*curiosity*), senantiasa mendahulukan bukti (*respect for evidence*), mudah disesuaikan terhadap gagasan baru (*flexibility*), refleksi kritis (*critical reflection*), sikap peduli terhadap makhluk hidup dan lingkungan (*sensitivity to living and environment*).⁵

Ilmu Pengetahuan alam termasuk salah satu dalam ilmu eksakta yang diperoleh dari pengumpulan data eksperimen, pengamatan dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang gejala alam yang dapat dipercaya. Puspitasari berpendapat bahwa fenomena pembelajaran IPA di Indonesia cenderung menekankan pada ranah produk IPA sehingga siswa cenderung belajar menghafal.⁶ Pada kenyataannya saat ini metode pembelajaran yang digunakan di Indonesia masih menggunakan metode pembelajaran konvensional lebih dikenal dengan metode ceramah, metode ini merupakan sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan secara lisan yang berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*), siswa belum memiliki kesempatan berperan aktif dalam pembelajaran (*Student Centered Learning*). Hal ini bertentangan dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, ilmu pengetahuan alam berhubungan dengan cara mencari tahu

⁴ Rivo Alfarizi Kurniawan Et Al., "Pengembangan Game Card Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii Smp/Mts," *Bioeduca : Journal Of Biology Education* 4, No 2 (September 30, 2022): 30-42.

⁵ Ayu Sri Wahyuni, "Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran Ipa," *Jmp: Jurnal Pendidikan Mipa* Vol 12, No 2 (Juni 2022) : 118-126

⁶ Nana Sutrisna Dan Gusnidar, "Pengembangan Buku Ssiswa Berbasis Inkuiri Pada Materi Ipa Untuk Siswa Kelas Viii Smp," *Jip: Jurnal Inovasi Pendidikan* Vol 2, No 8 (Januari 2022): 2860

tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.⁷ Upaya untuk mendukung pembelajaran IPA yaitu dengan menggunakan metode yang memberikan peran penting bagi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan tidak hanya berpusat pada penjelasan guru.

Sebagai seorang guru ketika di sekolah proses pembelajaran dalam kelas itu membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk bisa mengkonkretkan pemahaman siswa yang masih abstrak sehingga ketika siswa diberikan media pembelajaran, mereka akan lebih antusias dan konsentrasi dalam pembelajaran. Dengan adanya ketertarikan siswa tersebut mampu membuat siswa berkontribusi secara interaktif dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan materi pembelajaran yang dipelajari lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji yaitu bu Fita Indriani, S.Si menjelaskan bahwa permasalahan yang terjadi pada kegiatan proses pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Rambipuji yang hanya berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*). Hal ini dapat menyebabkan siswa hanya sebagai pendengar pasif dan mengakibatkan kebosanan kepada siswa sehingga dalam pembelajaran menjadi kurang interaktif yang mempengaruhi terjadinya minat belajar lebih

⁷ Permendiknas No. 22 Th. 2006

rendah.⁸ Selain wawancara dengan guru IPA, peneliti juga mewawancarai salah satu siswa yang bernama Michela mengenai pembelajaran IPA jika guru hanya menggunakan metode ceramah, siswa tersebut mengatakan bahwa memang dalam pembelajaran yang hanya dijelaskan oleh guru saja tanpa ada variasi itu membosankan dan membuat siswa kurang semangat saat pembelajaran berlangsung.

Minat adalah rasa lebih suka serta memiliki ketertarikan pada sesuatu. Minat belajar merupakan suatu aspek psikologi yang mempengaruhi setiap individu dalam belajar. Karena seseorang akan memiliki minat ketika memiliki rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal tanpa ada unsur keterpaksaan.⁹ Menurut Slameto minat merupakan rasa suka atau senang pada suatu hal yang ingin di capainya tanpa ada paksaan dari orang lain yang berasal dari penerima suatu hubungan yang berawal dari diri sendiri.¹⁰ Minat erat kaitannya dengan usaha seseorang untuk melakukan suatu hal, ketika seseorang belajar dengan minat yang lebih rendah, kemungkinan yang terjadi siswa akan merasa lebih bosan dan tidak mempunyai inisiatif untuk materi yang harus dipelajari.¹¹ Minat juga memiliki kecenderungan dan keinginan yang besar atau yang tinggi terhadap kegiatan pembelajaran kemudian akan terjadi perubahan pada diri siswa dalam bentuk keterampilan sikap, kebiasaan, dan pengalaman siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

⁸ Observasi Wawancara Smp Negeri 1 Rambipuji, 29 September 2023

⁹ Rina Dwi Muliani, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik" 2. 2 (2022): 134

¹⁰ Yuyun Munawaroh Dan Cyndhi Okta Jayanti, "Meningkatkan Minat Belajar Ipa Pada Siswa Dalam Situasi Pandemi Di Smp Muhammadiyah 2 Kalasan, Yogyakarta: Uad Press (2021)

¹¹ Imam Saro Ndraha Et Al., "Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika," *Educativo Jurnal Pendidikan* Vol 1, No 2(November 2022)

Penerapan model kooperatif di beberapa sekolah, selama ini membantu guru dalam mengatasi hambatan belajar tertentu yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yang diakibatkan rendahnya minat belajar siswa selama pembelajaran. Sebagai contoh, penelitian yang telah dilakukan Yuriska Eka Yanti di SMPN 2 Kelapa Dua yang mengkaji dan mendalami masalah belajar peserta didik yang kurang berantusias selama proses pembelajaran yang menjadikan minat belajar siswa rendah. Permasalahannya yaitu pembelajarannya masih bersifat tradisional atau dapat dikatakan masih menggunakan metode ceramah yaitu lebih cenderung pada guru, yang mengakibatkan siswa cepat jenuh selama mengikuti pembelajaran.¹²

Materi yang dipilih yaitu materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia. Materi ekologi dan keanekaragaman hayati merupakan kajian tentang interaksi di antara organisme hidup dan lingkungannya. Dalam hal ini materi tersebut masuk kedalam ranah rasa kepedulian terhadap lingkungan yang dapat menjadikan siswa bisa mengerti akan pentingnya peduli lingkungan dengan mengenalnya manfaat konservasi keanekaragaman hayati Indonesia yang bisa dijadikan tolak ukur untuk mengamati serta menerapkan rasa peduli lingkungan pada lingkungan yang ada disekitar. Materi ekologi dan keanekaragaman hayati memuat mengenai pengaruh lingkungan terhadap organisme, interaksi antara komponen penyusun ekosistem, perbedaan keanekaragaman hayati Indonesia dengan belahan dunia lainnya, pengaruh

¹² Yuriska Eka Yanti, Penggunaan Metode Ceramah Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jm2pi: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, Vol. 04, No. 01, (Mei 2023)

manusia terhadap ekosistem serta pentingnya konservasi keanekaragaman hayati.

Menurut Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 menjelaskan tentang lingkungan hidup yaitu segala sesuatu yang berada disekitar manusia atau makhluk hidup itu memiliki hubungan timbal balik.¹³ Bisa dipastikan bahwa manusia tidak akan lepas dari lingkungan yang ada di sekitar yang menjadikan manusia memiliki rasa sikap peduli terhadap lingkungan yaitu dengan menjaga lingkungan yang ada di sekitar. Pada saat mempelajari materi ekologi dan keanekaragaman hayati diharapkan siswa mampu memahami betapa pentingnya ekologi dan keanekaragaman hayati. Disebutkan dalam firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surah Al-A'raf Ayat 56 yang berbunyi:

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ حَوْفًا وَقَطْمَعًا إِنَّ رَحْمَتَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِنَ الْمُحْسِنِينَ

Artinya: “Dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi, setelah (diciptakan) dengan baik. Berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut dan penuh harap. Sesungguhnya rahmat Allah sangat dekat kepada orang yang berbuat kebaikan.”¹⁴

Berdasarkan ayat 56 sudah menjelaskan tentang larangan melakukan kerusakan bumi. Merupakan suatu hal yang melampaui batas karena Allah SWT telah menciptakan alam semesta dengan serasi untuk memenuhi kebutuhan makhluknya. Dan Allah SWT juga telah memerintahkan hambahambanya untuk bisa menjaga dan memperbaiki alam atau lingkungan. Hal ini sesuai dengan materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia yang

¹³ Undang-Undang, Lingkungan Hidup (UU Ri No. 32 Th. 2009).

¹⁴ Eka Mulyo Yunus Et Al., Revitalisasi Tafsir Ekologi Pada Kandungan Surat Al-A'raf (70) Ayat 56-58 Dalam Rencana Penanaman Pohon Trembesi Di Lingkungan Uin Walisongo Semarang, Jurnal Riset Agama, Vol. 1, No. 3, (Desember 2021): 816.

dapat dikaitkan dengan lingkungan. Dalam materi tersebut siswa dapat belajar tentang lingkungan yang ada disekitar mereka dan secara tidak langsung dapat menekankan pentingnya rasa sikap peduli terhadap lingkungan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus mempunyai pemikiran inovatif dalam menentukan model pembelajaran. Variasi dalam pembelajaran diperlukan sebagai akibat dari masalah diatas, tujuan peneliti adalah untuk memberikan alternatif model pembelajaran yang memberikan kesempatan leluasa kepada siswa untuk membangun pengetahuannya berdasarkan pemikiran siswa, sehingga merangsang minat siswa sendiri dalam belajar. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, di dalamnya terdapat tujuan-tujuan pengajaran tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pada pengelolaan kelas.¹⁵ Upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu melakukan perbaikan dalam prses pembelajaran dengan menentukan penerapan model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok secara heterogen dengan anggota terdiri dari tiga hingga empat siswa. Sehingga dalam proses keberhasilan belajar, siswa memperolehnya bukan hanya perpusat pada guru melainkan siswa juga yang terlibat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, akan tetapi siswa juga mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut dengan

¹⁵ Agus Suprijino, Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi Paikem, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013)

kooperatif. Keterampilan kooperatif berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan ini dapat mengondisikan siswa untuk saling memberikan dukungan dan aktif dalam berdiskusi untuk menyelesaikan materi atau masalah dalam pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, dengan teknik belajar yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dengan kompetensi tim dan akan merangsang keaktifan siswa yang akan menjadikan siswa dituntut lebih bisa berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas dengan pembagian tugas antar anggota kelompok selama kegiatan berlangsung.¹⁶ Pembelajaran menggunakan *games* dapat menjadikan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan tidak perpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) yang menyebabkan siswa lebih merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Anggilia Herly Lutfiyani yang mengkaji dan mendalami permasalahan minat siswa dalam menyadari yang kurang aktif dan rasa bosan pada proses pembelajaran, maka diterapkanlah model *Team Games Tournamen* (TGT) yang terbukti efektif terhadap minat belajar IPA siswa yang menjadikan siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan dengan senang hati tanpa adanya unsur keterpaksaan,

¹⁶ Lidiya Putri Handayani, Nurlizawati. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Mmotivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas Xi Ips 1 Sman 1 Lubuk Basung." *Naradidik* Vol 1, No 3 (2022): 364

dengan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) membuat siswa bisa lebih berperan aktif dan berpartisipasi pada proses pembelajaran.¹⁷ Selain menggunakan model pembelajaran tipe kooperatif ini, untuk lebih mengoptimalkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas, maka peneliti menggunakan bantuan media pembelajaran.

Media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, lebih spesifiknya sebagai salah satu bagian dalam rangka kemampuan korespondensi antara guru dan siswa. Sebagai salah satu bagian kerangka, ini menyiratkan bahwa media harus digunakan dalam setiap pembelajaran. Semakin imajinatif dan kreatif media pembelajaran yang digunakan, maka siswa akan semakin enerjik dalam mengikuti proses pembelajaran.¹⁸ Dalam pasal 40 ayat 2 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan. Di dalam Undang-Undang tersebut menyatakan bahwa Pendidik dan tenaga kependidikan menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.¹⁹

Untuk menindaklanjuti Undang-Undang, guru perlu melibatkan media atau perangkat dalam mencari cara untuk memudahkan siswa memahami topik dari sifatnya abstrak hingga yang lebih menyenangkan, aktif, efektif dan efisien.

AECT (*Asociation For Education and Communication Tecnology*) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk menyampaikan informasi kepada anak didik.

Media pembelajaran akan selalu digunakan dalam proses pembelajaran agar

¹⁷ Anggilia Herli Lutfiyani, Keefektifan Model Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol 3, No 2, (2019): 147.

¹⁸ Ina Magdalena Et Al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi." *Jurnal Edukasi Dan Sains* Vol 3, No 2 (2021): 313

¹⁹ Undang-Undang, "Sidiknas (Uu Ri No.20 Th. 2003) Dikbud Kбри

tujuan pembelajarannya tercapai.²⁰ Pada metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menggunakan berbagai macam media salah satunya yaitu game edukasi teka-teki pengetahuan.

Menurut Tisrin “dengan adanya permainan teka-teki silang ini siswa akan merasa lebih senang dan teruji dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru karena siswa akan lebih mudah memahami materi yang diberikan.²¹ Teka-Teki Silang adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang yang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk terdapat soal IPA sesuai dengan materi pembelajaran berlangsung, petunjuknya yaitu dibagi ke dalam kategori menurun dan mendatar tergantung kata-kata yang harus diisi. Tujuan dalam penggunaan media game edukasi teka-teki silang adalah untuk mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media game edukasi teka-teki pengetahuan memberikan pengalaman yang lebih baik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan fenomena dan masalah yang telah diuraikan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Game Edukasi Terhadap Minat**

²⁰ Rheza Pratama Et Al., “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Memanfaatkan Sumber Daya Alam Berupa Produk Olahan Dari Bambu Untuk Meningkatkan Minat Belajar, Fkip E Prosceeding (2019):207

²¹ Tisrin Maulina Dewi, Dirneti, Fitria Meilina., “Pengembangan Mmedia Permainan Teka-Teki Silang Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web Untuk Siswa Sekolah Dasar, Vol10, No 6 (Desember 2021): 1673

Belajar IPA Siswa Pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia di SMP Negeri 1 Rambipuji?
2. Bagaimana gambaran minat belajar IPA siswa kelas VII pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia di SMP Negeri 1 Rambipuji?
3. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian harus mengacu dan konsisten dengan masalah-masalah yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia di SMP Negeri 1 Rambipuji.

2. Untuk menggambarkan minat belajar IPA siswa kelas VII pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan minat belajar siswa dan dapat memberikan serta menambah pengetahuan bagi peneliti lainnya khususnya para pendidik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati yang berbantuan game edukasi teka teki silang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi UIN KHAS Jember

Manfaat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan untuk memberikan wawasan baru digunakan untuk referensi tambahan bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian tentang minat belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan game edukasi teka

teki silang pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia. Sehingga dapat memberikan motivasi dan manfaat kepada para akademisi UIN KHAS Jember untuk lebih sering menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Lembaga Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur pengambilan kebijakan dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat tercapai dengan optimal.

c. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah untuk memberikan wawasan, kemampuan, dan keterampilan mengenai pemilihan media serta model pembelajaran yang tepat untuk diajarkan serta mudah dipahami oleh siswa serta mudah membangkitkan minat belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini mampu sebagai pedoman untuk melaksanakan aktivitas belajar mengajar di dalam kelas serta memberikan suatu alternatif dalam menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat dijadikan bahan inspirasi dalam proses pembelajaran.

e. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini mampu memberikan pengetahuan, membantu siswa mempunyai minat sehingga selalu semangat dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan game edukasi teka teki silang yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar selama proses pembelajaran.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (x) dan variabel terikat (y). Sugiyono berpendapat bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.²²

Adapun dalam penelitian ini peneliti memiliki variabel sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (*Independen Variabel*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan game edukasi teka teki silang.

²² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 55

b. Variabel Terikat (*Dependen Variabel*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel pada penelitian ini adalah minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.

2. Indikator Variabel

Setelah variabel penelitian terpenuhi kemudian dilanjutkan dengan mengemukakan indikator-indikator variabel yang merupakan rujukan empiris dari variabel yang diteliti.²³ Adapun yang menjadi indikator variabel penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Indikator Variabel X

Adapun yang menjadi variabel X dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan indikator:

Tabel 1. 1
Indikator Variabel *Teams Games Tournament*

Variabel X	Indikator
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) ²⁴	<p>a. Penyajian kelas: Peneliti menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (<i>class presentations</i>). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKPD yang dibagikan kepada kelompok.</p> <p>b. Pemahaman tim atau kelompok: Peneliti membagi kelompok kelas menjadi kelompok-kelompok</p>

²³ Tim Penyusun. "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah." Jember: Uin Khas Jember Press. 39

²⁴ Agus Harianto, *Teams Games Tournament (Tgt) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*, (Sleman: Deepublish, 2019), 14.

Variabel X	Indikator
	<p>berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 7 sampai 8 siswa.</p> <p>c. Games (Permainan): Games atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.</p> <p>d. Tournament (Pertandingan): siswa melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim lain.</p> <p>e. Rekognisi Tim (Penghargaan Kelompok): Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapatkan penghargaan.²⁵</p>

b. Indikator Variabel Y

Variabel Y dalam penelitian ini adalah minat belajar IPA pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup dengan indikator sebagai berikut:

Tabel 1. 2

Indikator Variabel Minat Belajar Siswa

Variabel Y	Indikator
Minat belajar IPA pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati ²⁶	<p>a. Perasaan senang</p> <p>b. Ketertarikan siswa</p> <p>c. Perhatian siswa</p> <p>d. Keterlibatan siswa</p>

²⁵ Dewi Setianingsih, Kunti Dian Ayu Afiani, Lilik Binti Mirnawati., "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya," Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar Vol 5, No 1 (Januari-Juni 2021): 27

²⁶ Tri Gunawan, Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika (Bogor: Guepedia, 2021),

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap variabel penelitian dengan rumusan yang didasarkan pada indikator variabel. Maka peneliti memberikan definisi setiap variabel sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu proses kegiatan pembelajaran sehingga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas.

2. *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam satu kelompok yang terdiri dari 7 sampai 8 siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi. Terdapat 5 tahapan dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu tahap penyajian kelas, pemahaman kelompok, Game, Turnamen dan penghargaan kelompok.

3. Teka-Teki Silang

Teka-Teki Silang adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang yang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan,

petunjuknya biasanya dibagi kedalam kategori menurun dan mendatar tergantung kata-kata yang harus diisi.

4. Minat Belajar

Minat belajar adalah keterlibatan sepenuhnya dengan cara menuangkan seluruh perhatian, rasa suka, ketertarikan yang dimiliki oleh siswa terhadap aktivitas proses pembelajaran, yang dapat ditunjukkan melalui perasaan senang, partisipasi, perhatian siswa dan keterlibatan siswa dalam belajar.

5. Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia

Ekologi dan Keanekaragaman Hayati merupakan cabang ilmu biologi yang fokus pada interaksi antara makhluk hidup dengan makhluk hidup lain dan juga lingkungan sekitarnya. Ekologi dan keanekaragaman hayati juga secara operasional didefinisikan sebagai materi pelajaran IPA kelas VII SMP/MTs semester genap pada kurikulum merdeka yang mempelajari interaksi makhluk hidup dan lingkungannya serta pentingnya konservasi keanekaragaman hayati.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang bisa dijadikan suatu pijakan dalam berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian.²⁷ Adapun asumsi penelitian atau anggapan dasar dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

²⁷ Winarmo, M.E., Metode Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani (Malang: Um Press, 2011), 18.

1. SMP Negeri 1 Rambipuji dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPA berpedoman pada Kurikulum Merdeka, namun dalam intensitas lebih sering berpusat pada guru.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan oleh guru sebagai pertimbangan dalam melaksanakan proses pembelajaran mata pelajaran IPA.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu dugaan yang bersifat sementara, sehingga masih membutuhkan pembuktian.²⁸ Terdapat dua hipotesis yang digunakan oleh peneliti dalam peneliti ini, yaitu:

1. Hipotesis Nol (H_0)

“Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji”

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

“Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Rambipuji”

²⁸ Agung Edy Wibowo, Metode Penelitian: Pegangan Untuk Menulis Karya Ilmiah (Cirebon: Insania, 2021), 72.

I. Sistematika Pembahasan

Pada bagian ini di deskripsikan tentang alur penulisan skripsi dari bagian pendahuluan sampai dengan penutup. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang berii V bab penting dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I: Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, dan sistematika pembahasan.

BAB II: Bab ini berisi sub bagian penting di dalamnya yaitu penelitian terdahulu yang terdiri dari beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, yang kedua kajian teori berisi pembahasan yang dijadikan prespektif atau sudut pandang dalam melakukan penulisan

BAB III: Bab ini berisi tentang metode penelitian yaitu pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, kemudian teknik dan instrumen pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV: Bab ini berisi penyajian data dan analisis yang meliputi gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis data dan pengujian hipotesis serta pembahasan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada kajian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang dianggap berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

1. Hidayatus Sholihah. 2022. “Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XII A pada Mata Pelajaran SKI di MA Ma’arif Balong Ponorogo”

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil dari penelitian ini motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu kategori tinggi yang semula menunjukkan presentase sebesar 12% meningkat menjadi 34%, kategori sedang semula 46% meningkat menjadi 58%, dan kategori rendah yang semula 42% menurun menjadi 8%. Selain itu, penerapan TGT mampu menumbuhkan minat dan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. TGT juga mengasah kemampuan peserta didik dalam berkompetisi dan menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi serta berkompetisi untuk dapat mengemukakan jawabannya. Dapat disimpulkan bahwa penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XII A pada mata pelajaran SKI.

2. Ayu Wulandari, Muktar B. Panjaitan, Hetdy Sitio. 2022. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 125138 Pematangsiatar”

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan satu kelas belajar yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa kelas VI Negeri 125138 Pematangsiantar. Sumber data yang digunakan adalah data primer. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 125138 Pematangsiantar tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 23 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, reliabilitas, normalitas dan uji t. Hasil penelitian ini yaitu terdapat adanya pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 125138 Pematangsiantar, yang ditunjukkan dengan adanya nilai uji t dengan taraf signifikan $0,001 < 0,05$ dan $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ sebesar $3,983 > 2,08596$. Artinya model pembelajar TGT berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar IPS.

3. Umi Sya'adah, Sutrisno, Nurinna Happy. 2023. “Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa”.

Penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimental Design* berbentuk Posttest Only Control Design. Metode ini merupakan bagian

dari metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII SMPN 2 Pagadon tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan pemilihan sample melalui teknik *random sampling*. Terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan kartu soal efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

4. Khayatul Hidayah, Santy Dinar Permata, Anwar Mashuri. 2023. “ Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kela III Mata Pelajaran Bahasa Jawa MI PSM Sulursewu”.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif. Dengan populasi seluruh siswa 226 orang dan sampel 27 siswa kelas III. Hasil analisis data dan uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari model TGT terhadap minat belajar siswa kelas III mata pelajaran bahasa jawa. Sebelum treatment, minat belajar siswa rendah, tetapi setelah treatment terjadi peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa, sehingga menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh positif terhadap minat belajar mereka.

5. Dias Ayu Larasati, Sutirna, Indrie Noor Aini. 2022. “Analisis Minat Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)”.

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan teknik deskriptif kuantitatif presentase. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII, sedangkan sampel yang digunakan yaitu

kelas VII A. hasil penelitian ini menunjukkan respon positif sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan presentase rata-rata yaitu 74,62% yang menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik mempunyai minat belajar matematika dengan model TGT.

Tabel 2.1
Analisis Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
Hidayatus Sholihah	Penerapan TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XII A pada mata pelajaran SKI di MA Ma'arif Blong Ponorogo	- Sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	- Peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif - Peneliti terdahulu tidak menggunakan media pembelajaran. sedangkan, peneliti ini menggunakan media game edukasi teka-teki pengetahuan - Peneliti terdahulu meninjau motivasi belajar peserta didik. Sedangkan, penelitian ini meninjau minat belajar siswa - Mata pelajaran pada penelitian terdahulu adalah

Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
			SKI. Sedangkan, penelitian ini peneliti menggunakan mata pelajaran IPA.
Ayu Wulandari, Muktar B. Panjaitan, Hetdy Sitio	Pengaruh model pembelajaran kooperatif <i>Teams Gaes Tournament</i> (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 125138 Pematangsiatar	<ul style="list-style-type: none"> - Sama sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) - Sama-sama meninjau minat belajar siswa - Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti terdahulu tidak menggunakan media pembelajaran. sedangkan, peneliti ini menggunakan bantuan media game edukasi teka-teki pengetahuan - Peneliti terdahulu menggunakan subyek jenjang SD, sedangkan peneliti menggunakan tingkat jenjang SMP
Umi Sya'adah, Sutrisno, Nurinna Happy	Efektifitas model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan kartu soal terhadap minat dan hasil belajar siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) - Subyek penelitian yang diteliti yaitu jenjang MTs/SMP 	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti terdahulu menggunakan media kartu soal, sedangkan peneliti ini menggunakan bantuan media game edukasi teka-teki pengetahuan - Peneliti terdahulu meninjau minat dan hasil belajar siswa. Sedangkan

Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
			peneliti ini hanya meninjau minat belajar IPA siswa
Khayatul Hidayah, Santy Dinar Permata, Anwar Mashuri	Pengaruh Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap minat belajar siswa kelas III mata pelajaran bahasa jawa MI PSM Sulursewu	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif - Sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) - Sama-sama meninjau minat belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti terdahulu tidak menggunakan media pembelajaran. sedangkan peneliti ini menggunakan bantuan media game edukasi teka-teki silang - Mata pelajaran pada peneliti terdahulu adalah bahasa jawa. Sedangkan peneliti ini menggunakan mata pelajaran IPA
Dias Ayu Larasati, Sutirna, Indrie Noor Aini	Analisis minat belajar peserta didik dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) - Subyek penelitian yang diteliti yaitu jenjang MTs/SMP - Sama-sama meninjau minat belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti terdahulu tidak menggunakan media. Sedangkan peneliti ini menggunakan bantuan media game edukasi teka-teki silang

B. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran untuk menciptakan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Sedangkan fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu rencana kegiatan pembelajaran agar pelaksanaan proses pembelajaran berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas. Model pembelajaran digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, karena dalam pembelajaran siswa dituntut berperan aktif dengan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengembangkan kekompakan dan kerjasama dalam tim atau kelompok, selama proses pelaksanaan pembelajaran.²⁹

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai sunyek belajar (*student directed*) dalam suasana kelas yang saling mengajar dan memberikan kesempatan lebih besar untuk mengaktifkan potensi siswa secara maksimal.³⁰ Dalam pembelajaran ini siswa diminta untuk belajar bersama, bertukar pendapat mengenai ide, konsep visi, pengetahuan dan tanggung jawab bersama, serta saling melengkapi kelebihan dan kekurangan siswa. Dalam

²⁹ Ali Hasan Zain, Model Pembelajaran, (Sleman: Cv Budi Utama, 2020). 13.

³⁰ Aje Dan Usman Ariswan, Model Pembelajaran Koopertif (Pasaman: Cv Azka Pustaka, 2022). 11.

pembelajaran kooperatif, proses pembelajaran tidak harus diajarkan oleh guru kepada siswanya, namun siswa juga dapat belajar dari siswa lain (*peer teaching*).³¹ Lebih tepatnya, pembelajaran kooperatif merupakan suatu pengalaman yang menanamkan pada diri siswa arti kesadaran bahwa mereka dapat bersatu dalam suatu usaha kelompok.

Cooperatif learning bisa disebut dengan istilah gotong royong, istilah ini dapat dipahami seperti *Cooperatif learning* merupakan sistem pembelajaran yang di dalamnya memuat tugas-tugas terstruktur sehingga dapat memberikan peluang kepada anggota kelompok untuk bisa saling bekerja sama dengan anggota lainnya. Model pembelajaran kooperatif dapat terlaksana apabila guru telah membentuk suatu kelompok yang beranggotakan 7-8 anggota yang akan bekerja secara terstruktur untuk mencapai tujuan yang telah dikehendaki.³²

Menurut Mulyasa terdapat tiga tujuan utama dalam pembelajaran kooperatif, diantaranya yaitu:³³

- a. Pencapaian hasil akademik, maksudnya disini hasil akademik akan tercapai dengan cara peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi atau memiliki pemahaman materi yang lebih matang memberikan bantuan penjelasan kepada temannya yang memiliki kemampuan akademik dibawahnya. Sehingga belajarnya dapat terbantu dengan penjelasan tersebut.

³¹ Sojo Andriyanto, Model Pembelajaran Kooperatif (Klaten: Lakeisha, 2022). 4.

³² Isjoni, Cooperatif Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok (Bandung: Alfabeta, 2014), 16.

³³ Agung Prihatmojo Dan Rohmani, Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I (Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020), 16-17.

- b. Penerimaan perbedaan individu, dalam suatu kelompok siswa dapat terbuka dan menerima perbedaan suku, ras serta agama.
- c. Mengembangkan keterampilan sosial, itu artinya bisa menumbuhkan keterampilan sosial pada siswa selama proses pembelajaran. Siswa dengan bebas mempunyai kesempatan untuk berinteraksi dengan teman kelompoknya, sehingga dapat tercipta dan terjalin kerjasama komunikasi dan interaksi yang baik antar siswa.

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual menemukan dan menginformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Jadi hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam proses pembelajaran.

Hal yang penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa dapat belajar dengan cara bekerjasama dengan teman. Setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Para siswa juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi.

Secara historis, model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran pertama kali dikembangkan oleh

David DeVries dan Keith Edward.³⁴ Kemudian dikembangkan juga oleh Robert E. Slavin pada tahun 1995.³⁵ Slavin menjelaskan, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan topik apapun, misalnya untuk game yang dirancang untuk bermain kelompok. Menurut Slavin, model ini memberikan peluang bagi rekan kerja atau anggota kelompok untuk melakukan hal tersebut saling membantu sehingga semua anggota kelompok mereka mempunyai kesempatan untuk membuat kombinasi mereka berhasil untuk menang. Oleh karena itu, permainan ini lebih baik daripada permainan individu. Slavin juga menyatakan bahwa model pembelajaran ini disengaja dikembangkan untuk membantu siswa meninjau dan menguasai materi, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Teams Games Tournament (TGT) membagi siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari 7-8 orang yang mempunyai kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda. Elemen dari TGT yang dimaksud adalah persaingan atau rivalitas dengan model seperti ini dapat merangsang keaktifan siswa selama proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh masing-masing siswa yang tidak aktif selama proses pembelajaran akan diberi semangat untuk membantu kelompok dalam memecahkan masalah yang telah diberikan. Model TGT cenderung mengutamakan kesuksesan

³⁴ Allyman Bacon, *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik* Robert E Slavin, Terj. Narulita Yusron, (Bandung: Nusa Media, 2011), 170.

³⁵ Fx. Agus Hariyanto, *Teams Games Tournament (Tgt) Dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 30.

kelompok versus kesuksesan individu. Keberhasilan kelompok dapat terwujud apabila seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran yang harus dipahami.³⁶

Komponen-komponen pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu:

a. Presentasi Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi pada saat presentasi kelas, yang dilakukan dengan penjelasan langsung dan diskusi yang dipimpin oleh guru. Di sisi lain guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa. Pada saat pembelajaran hendaknya siswa memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat melakukan kerja kelompok pada saat permainan atau turnamen.

b. Pembentukan dan pemahaman tim atau kelompok

Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 7-8 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dalam kemampuan akademik dan berbeda jenis kelamin. Karena setiap kelompok tidak homogen, hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antara siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Hal ini akan meningkatkan kesadaran di kalangan siswa bahwa pembelajaran dengan model

³⁶ Joko Krismanto Harianja, Dkk., *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif* (Medan: Yatyan Kita Menulis, 2021), 91

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tidak membuat pembelajaran menjadi monoton dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

c. Permainan (*Games*)

Permainan ini terdiri dari pertanyaan yang relevan kontekstual dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang oleh guru dalam kegiatan bermain ini dapat membantu guru untuk melihat seberapa jauh peserta didik paham atas materi pembelajaran yang sudah disampaikan pada tahap penyajian materi. Dan yang telah dipelajari dalam tahap belajar kelompok.

d. Turnamen

Turnamen merupakan struktur permainan yang dimainkan dan mempunyai aturan setiap pelaksanaannya. Pelaksanaan turnamen sendiri dilakukan setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap game edukasi teka-teki silang. Dalam tahap ini, antar kelompok berkompetisi untuk mendapatkan skor atau poin. Nilai tertinggi pada turnamen disebut menjadikan tim terbaik sesuai dengan nilai yang diperoleh ketika permainan berlangsung setiap kelompok masing-masing.

e. Penghargaan Kelompok

Tim yang menunjukkan performa terbaik akan menang penghargaan atau sertifikat. Seperti sebuah kompetisi, suatu tim

mengumpulkan poin atau skor terbanyak akan mendapatkan gelar pemenang keseluruhan, lalu pemenang berikutnya secara berurutan sesuai dengan jumlah poin atau skor yang berhasil diraihinya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan kelompok kecil kisaran 7-8 siswa yang memiliki kemampuan atau jenis kelamin yang berbeda (heterogen). Pelaksanaan sebuah permainan di mana setiap siswa berhak menyumbang skor nilai bagi kelompok mereka. Di akhir permainan kelompok yang memiliki nilai atau poin paling tinggi, akan menjadi kelompok pemenang dan berhak mendapatkan penghargaan kelompok.

Secara umum, dalam setiap pelajaran sebenarnya tidak ada yang benar-benar sempurna saat diterapkan. Begitu pula dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pasti mempunyai kelebihan atau kelemahannya sendiri dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Berikut kelebihan dan kelemahan model TGT, yaitu:

- 1) Kelebihan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
 - a) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya
 - b) Rasa percaya diri meningkat
 - c) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil

- d) Motivasi belajar siswa meningkat
- e) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran
- f) Meningkatkan kebaikan, kepekaan, dan toleransi antar siswa
- g) Kerja sama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas.³⁷

2) Kekurangan pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

- a) Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* membutuhkan waktu yang lama
- b) Pada model pembelajaran ini guru harus tepat dalam memilih materi pembelajaran
- c) Persiapan dalam penggunaan model pembelajaran ini harus dengan baik. Misalnya permainan yang digunakan dalam turnamen
- d) Guru harus mengetahui urutan akademis peserta didik untuk menentukan anggota setiap kelompok
- e) Kemungkinan terjadi kegaduhan di dalam kelas apabila guru tidak dapat mengelola kelas saat permainan berlangsung.

³⁷ Joko Krismanto, Dkk., "Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif", Hlm 103-104.

2. Media game edukasi teka-teki silang

a. Pengertian media game edukasi teka-teki silang

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengarahkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung. Media juga merupakan alat dalam proses pembelajaran yang dapat membangkitkan minat motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran *wordwall*.

Media pembelajaran *wordwall* ini tergolong sebagai salah satu media pembelajaran yang berbasis *web* atau *internet*. Media pembelajaran yang diharapkan mampu menciptakan siswa dapat tertarik. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *wordwall* dan media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan siswa.

Wordwall adalah sebuah aplikasi berbasis *web* yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, diantara adalah jenis permainan yang terdapat di *wordwall* yaitu permainan klasik *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang), *Find the Match* (mencari padanan), *Missing Word*, *Random Cords* (karu acak), *Trueor False* (Benar atau salah), *Match up*, *Whack a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the box*, *Word Search*

(cari kata), *Ballon pop*, *Unjumble*, *Lambelled Diagram*, *Gameshow Quiz*, dan *Random Wheel* (Random acak).

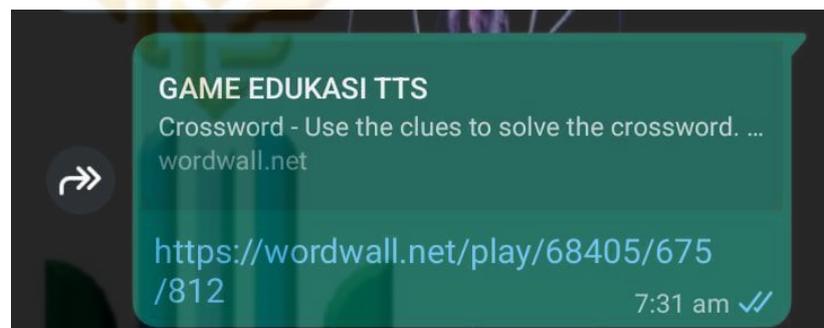
Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah media game edukasi teka-teki silang (TTS), Menurut Astrissi, TTS merupakan permainan yang terdiri dari kotak-kotak kosong warnanya putih dan berisi huruf-huruf kunci yang membentuk sebuah kata yang merupakan petunjuk jawaban sebuah pertanyaan yang diberikan. Alasan dipilihnya media TTS adalah karena media ini dimainkan di dunia kata-kata, dapat mengasah otak, menambah perbendaharaan kata, menambah pengetahuan umum, dan mengembangkan daya pikir anak. Dunia kata juga bisa dimainkan di game edukasi TTS dengan menguji pengetahuan, kecerdasan, dan ketelitian anak.

Teka-teki silang adalah permainan yang menyenangkan, dengan permainan mengisi ruang kosong berupa kotak dengan huruf untuk membentuk kata-kata yang serasi dengan intruksi yang diberikan. Sangat mudah bagi guru atau pendidik untuk membuat media ini dan dapat digunakan untk semua kalangan, baik pemula maupun menengah atau sudah lanjut, selain itu materi yang dapat dipilih sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

b. Langkah-langkah penggunaan media game edukasi teka-teki silang

Adapun langkah-langkah penggunaan media game edukasi teka-teki silang adalah sebagai berikut:

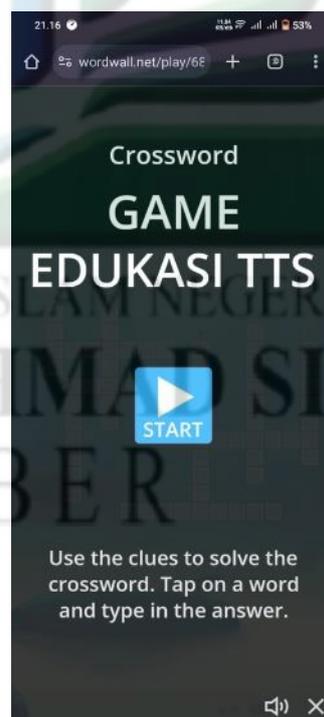
- 1) Langkah pemakaian yang dilakukan oleh siswa di sekolah dalam menggunakan *wordwall* dengan game teka-teki silang. Kirimkan link yang sudah berikan oleh guru.



Gambar 2.1

Langkah-langkah menggunakan *wordwall*

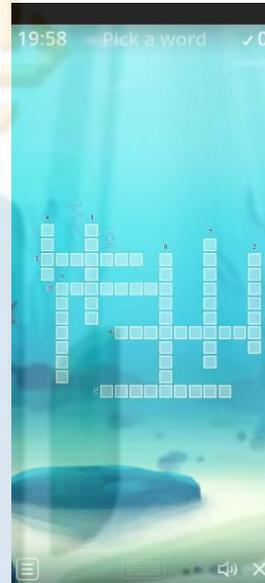
- 2) Selanjutnya, buka link tersebut, lalu klik *Start*



Gambar 2.2

Langkah-langkah menggunakan *wordwall*

- 3) Langkah berikutnya, mulai melakukan games edukasi teka-teki silang *wordwall*



Gambar 2.3

langkah-langkah menggunakan *wordwall*

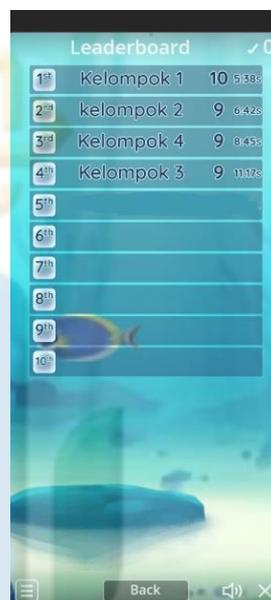
- 4) Setelah menyelesaikan games, lihat skor dan klik *Leaderboard*



Gambar 2.4

Langkah-langkah menggunakan *wordwall*

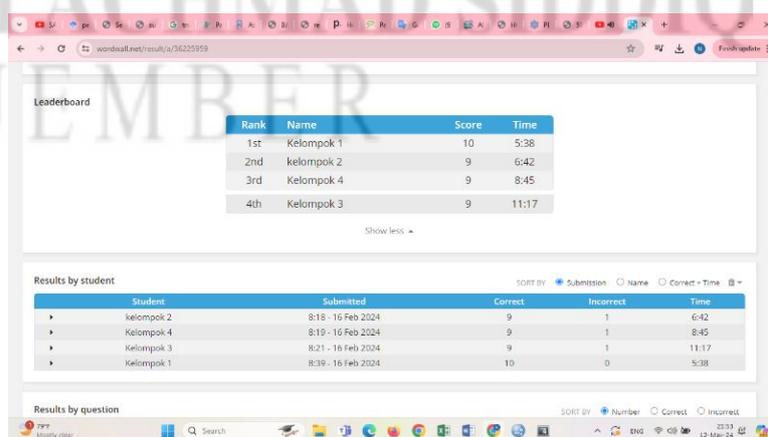
5) Langkah selanjutnya, lihat skor ranking.



Gambar 2.5

Langkah-langkah menggunakan *wordwall*

6) Sebagai guru, cara melihat rekapan score dan timenya dalam mengerjakan *wordwall*, dengan langkah berikut klik website *wordwall*, berikutnya klik *my result*, setelah itu terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai serta score dalam mengerjakannya.



Gambar 2.6

Langkah-langkah menggunakan *wordwall*

3. Minat belajar

Minat merupakan suatu kecenderungan dan antusiasme yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.³⁸ Menurut Slameto minat adalah perasaan lebih menyukai dan melekat pada sesuatu aktifitas, tanpa ada yang meminta untuk melakukannya.³⁹ Sedangkan menurut Burton, belajar adalah sebuah perubahan perilaku pada individu berkat interaksi antar individu dengan individu, dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya.⁴⁰

Dari uraian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa minat belajar adalah perhatian, perasaan suka, keinginan, senang, dan ketertarikan seseorang terhadap proses belajar yang dijalannya yang kemudian ditunjukkan dengan melalui keantusiasan, keseriusan, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada.⁴¹

Adapun indikator pada minat belajar yaitu sebagai berikut:

a. Ketertarikan siswa

Ketertarikan siswa dalam belajar sangatlah erat kaitannya dengan perhatian siswa. Slameto menyatakan hal itu dapat menjamin hasil belajar yang baik, siswa perlu mempunyai perhatian lebih terhadap materi pelajaran yang dipelajarinya, jika materi pelajaran tidak menarik perhatian siswa, lalu rasa bosan pun timbul sehingga

³⁸ Muhibbihn Syah, Psikologi Pendidikan (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2016).

³⁹ Puji Sumarsono, Dkk, Belajar Dan Pembelajaran (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press, 2018), 8.

⁴⁰ Rusman, Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. (Jakarta: Kencana, 2017). 78.

⁴¹ Hasrian Rudi Setiawan Dan Danny Abrianto, Menjadi Pendidik Profesional, Ed. Rizka Harfianti, 1 St Ed. (Medan: Umsu Press, 2021).

siswa tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka seorang pendidik penting untuk memastikan bahwa pokok bahasannya selalu menarik perhatian siswa.⁴²

Salah satu cara untuk menarik perhatian siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang unik dan kreatif sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang sedang berlangsung dipelajari dapat dikondisikan.

b. Perhatian siswa

Perhatian merupakan suatu tantangan bagi para pendidik agar siswa fokus dalam belajar. Perhatian dapat dimunculkan dengan hal-hal baru karena rangsangan baru antara lain dapat menarik perhatian siswa termasuk bentuk dan warna, perhatian juga dapat ditemukan pada benda yang diinginkan atau disukai oleh siswa yang bersangkutan dengan minat, pengalaman, dan kebutuhannya.⁴³

c. Perasaan senang

Perasaan senang merupakan indikator minat belajar. Seseorang dikatakan tertarik untuk belajar jika seseorang itu melakukan suatu aktivitas diikuti oleh suatu perasaan senang. Sehingga siswa yang berminat dalam belajar, maka ia akan melaksanakan aktivitas belajar dengan senang, tanpa paksaan dan tanpa ada yang menyuruh siswanya akan melakukan dengan baik. Hal ini disebabkan oleh para siswa dapat

⁴² Slameto, Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi (Jakarta: Rineka Cipta, 2021). 56.

⁴³ Slameto, Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi (Jakarta: Rineka Cipta, 2021). 106.

menemukan kesenangan dan kepuasan dengan apa yang dia lakukan sehingga dia tidak membutuhkan intruksi untuk melakukannya.

d. Keterlibatan siswa

Proses pembelajaran pada saat ini sedang fokus kepada siswa, agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya menjadi fasilitator atau pengawas pada saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dilakukan karena siswa bukan sekedar objek internal belajar, tetapi siswa sebagai subjek yang diperlukan memahami, mengapresiasi dan mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya.⁴⁴ Pembelajaran akan lebih efektif jika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. dengan banyaknya aktifitas siswa ketika belajar akan membantu siswa untuk lebih mudah mengingat materi pelajaran yang sedang dipelajari.

4. Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia

a. Ekologi

Ekologi merupakan ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antar makhluk hidup dengan lingkungannya. Adapun lingkungannya, kemampuan organisme menopang hidup tergantung pada faktor-faktor tertentu yang dapat di klasifikasikan sebagai benda tak hidup (abiotik) atau benda hidup (biotik).

⁴⁴ Puji Sumarsono, Dkk. Belajar Dan Pembelajaran. (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang). 42.

1) Lingkungan Abiotik

Jenis hewan yang menghuni suatu tempat bergantung pada tanaman yang ditemukan di sana. Tanaman sangat sensitif terhadap kondisi tanah, kualitas air dan udara yang tersedia. Jenis tumbuhan yang hidup pada daerah tertentu sangat bergantung kepada faktor tak hidup (abiotik). Jadi, baik hewan maupun tumbuhan tergantung pada faktor abiotik, yaitu :

- a) Cahaya
- b) Air
- c) Kelembaban
- d) Udara
- e) pH,
- f) Salinitas

2) Lingkungan Biotik

Kehidupan suatu organisme juga sangat dipengaruhi oleh keberadaan faktor biotik, seperti tumbuhan, hewan atau organisme lainnya. Interaksi antara organisme ini mungkin bermanfaat atau bahkan merugikan bagi organisme itu sendiri, dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Interaksi antara makhluk hidup ini dapat berupa kompetisi, predasi atau hubungan interaksi lainnya. Intervensi manusia adalah faktor yang paling berpengaruh terhadap lingkungan hidup, seperti pembukaan lahan, perkebunan, pembuatan kota, jalan raya, semuanya secara dramatis

mempengaruhi lingkungan hidup. Akibat dari perbuatan manusia ini banyak dihasilkan polusi yang merusak lingkungan.

b. Interaksi anatar Komponen Penyusun suatu Ekosistem

Ekosistem adalah suatu sistem dimana terjadi hubungan (interaksi) saling ketergantungan antara komponen-komponen di dalamnya, baik yang berupa makhluk hidup maupun yang tak hidup. Di dalam konsep ekologi terdapat tingkatan organisasi kehidupan mulai dari individu, populasi, komunitas, ekosistem, bioma, dan biosfer.

- 1) Individu adalah makhluk hidup tunggal, contohnya sebatang pohon kelapa, satu ekor tikus dan seorang manusia.
- 2) Populasi adalah kumpulan individu sejenis yang berinteraksi pada tempat tertentu, misalnya serumpun bambu di kebun, sekumpulan kambing di padang rumput.
- 3) Komunitas adalah kumpulan berbagai makhluk hidup yang berinteraksi dan hidup di area tertentu, misalnya seluruh organisme yang ada di sawah terdiri atas padi, tikus, belalang, burung dan ular.
- 4) Ekosistem adalah interaksi antara makhluk hidup di suatu wilayah dengan lingkungannya yang saling memengaruhi, misalnya ekosistem danau terdiri atas organisme dan segala benda yang ada di dalamnya.

- 5) Bioma adalah ekosistem yang sangat luas dan memiliki vegetasi tumbuhan yang khas, misalnya bioma grurun, bioa tundra dan bioma hutan hujan tropis.
- 6) Biosfer adalah lapisan bumi yang didalamnya terdapat kehidupan.

c. Keanekaragam Hayati Indonesia

Indonesia merupakan salah satu negara tingkat keanekaragaman hayati tertinggi di dunia. Banyak makhluk hidup khas yang hanya hidup di Indonesia, yang tidak ditemukan di belahan dunia lainnya. Indonesia memiliki banyak bioma seperti bioma hutan hujan tropis, savana, pantai, dan padang rumput. Hal ini ditunjang oleh lokasi geografis yang terletak di garis ekuator yang menerima cahaya matahari sepanjang tahun dan curah hujan yang tinggi. Hutan hujan tropis di Indonesia terkenal memiliki tumbuhan endemik khas indonesia, misalnya bunga *Rafflesia arnoldi*, meranti, cendana, anggrek tebu, daun payung, damar dan lainnya.

d. Pengaruh Manusia terhadap Ekosistem

Manusia merupakan spesies di bumi yang paling mendominasi. Oleh karena itu, setiap aktivitas manusia akan berpengaruh terhadap keberadaan suatu ekosistem. Adapun pengaruh manusia terhadap ekosistem yaitu sebagai berikut:

- 1) Pertanian dan Produksi Pangan
- 2) Kerusakan Habitat
- 3) Polusi

4) Konservasi

e. Konservasi Keanekaragaman Hayati

Konservasi adalah pengelolaan sumber daya alam hayati yang dilakukan secara bijaksana untuk menjaga kesinambungan persediaan hayati dengan meningkatkan dan memelihara kualitas keanekaragaman nialainnya. Konservasi merupakan suatu kegiatan manajemen antara kehidupan manusia dengan sumber daya alam agar tercipta kehidupan bisa tetap dipertahankan dan dilestarikan.

Manfaat konservasi dapat dilihat dari aspek ekologi dan ekonomi. Manfaat secara ekologi adalah terlindunginya keanekaragaman hayati melalui keseimbangan ekosistem, sehingga terbebas dari ancaman kepunahan. Keseimbangan ekosistem yang tercipta dapat menghindarkan manusia dari bencana dahsyat, seperti banjir bandang dan kekeringan. Manfaat secara ekonomi adalah tersediannya sumber sandang, pangan dan papan yang berkelanjutan. Selain itu jika dikelola dengan baik maka dapat dijadikan sebagai sumber penghasilan, misalnya dijadikan sebagai tempat ekowisata.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Peneliti ini menggunakan statistik atau pendekatan kuantitatif yang memerlukan penggunaan angka-angka yang dimuali dari pengumpulan data. Penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan filosofi positivisme, yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk mendeskripsikan dan menguji hipotesis yang telah ditentukan.⁴⁵ Pendekatan kuantitatif ini digunakan peneliti untuk mengukur pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa.

Jenis penelitian ini, menggunakan *Quasi Eksperimen*. Metode *Quasi Eksperimen* yaitu desain eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁴⁶ Untuk desain penelitian ini, peneliti menggunakan *nonequivalent control group design*, desain *nonequivalent control group design* merupakan desain semi eksperimen yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini

⁴⁵ Karimuddin Abdullah, Dkk., Metode Penelitian Kuantitatif (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 1-2.

⁴⁶ Karimuddin Abdullah, Dkk., Metode Penelitian Kuantitatif (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 27.

disusun untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian kuantitatif, populasi adalah keseluruhan objek atau subjek dalam penelitian. Menurut Sugiyono, populasi adalah suatu wilayah umum yang terdiri dari objek-objek atau subjek-subjek yang mempunyai kualitas dan ciri-ciri tertentu yang diidentifikasi oleh peneliti.⁴⁷ Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji yang berjumlah 225 siswa, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Data Jumlah Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rambipuji

Kelas	Banyak Siswa
VII A	32
VII B	32
VII C	32
VII D	32
VII E	32
VII F	33
VII G	32
Jumlah Siswa	225

2. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil yang diambil dari suatu populasi. Sugiyono menjelaskan, sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel diambil

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2019), 130.

populasinya harus benar-benar representatif. Maksudnya sampel harus mempunyai ciri-ciri tertentu yang diambil dari populasi tersebut harus memiliki karakteristik yang dimiliki oleh populasi, karena hasil penelitian atau kesimpulan yang diperoleh akan di generalisasikan atau diterapkan pada populasi karena sampel mewakili keseluruhan populasi. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan yang disesuaikan dengan tujuan penelitiannya. Berdasarkan teknik pengambilan sampel ini maka, mengambil sampel dengan pertimbangan tertentu yaitu dua kelas yang diampu oleh guru yang sama dan materi ajar yang sama. Pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki permasalahan dimana siswa di sekolah tersebut memiliki persamaan dalam tingkat penilaian akademiknya serta memiliki minat belajar yang hampir sama. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dua kelas, kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan VII F sebagai kelas kontrol.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Salah satu komponen terpenting dalam penelitian adalah proses peneliti dalam mengumpulkan data. Pengumpulan data merupakan suatu

strategi atau cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh bahan pernyataan, fakta dan informasi yang dapat dipercaya.⁴⁸

Pengumpulan data merupakan suatu metode atau prosedur yang sistematis untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan dapat menentukan apakah suatu penelitian berhasil atau tidak.⁴⁹ Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri khas dibandingkan dengan teknik lainnya, karena teknik observasi tidak hanya mencakup manusia tetapi juga pada objek alam lainnya.⁵⁰ Observasi atau pengamatan adalah kegiatan mengamati (mengumpulkan data) minat siswa dalam belajar IPA untuk mengetahui sejauh mana tindakan dapat mempengaruhi tercapainya suatu tujuan. Pengamatan partisipatif dilakukan oleh orang yang terlibat aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan pencarian data yang berkaitan dengan variabel berupa catatan, teks, buku surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.⁵¹ Teknik pengumpulan data secara

⁴⁸ Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, Ed. Eko Taufiq (Yogyakarta: Absolute Media, 2020).

⁴⁹ Jakni, *Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), 89.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2019), 223.

⁵¹ Siyoto, Sodik, *Dasara Metode Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing 2015), 77-78.

dokumentasi itu dapat menelusuri berbagai sumber dokumentasi, sehingga berfungsi untuk menambah atau menyempurnakan realita yang terjadi di lapangan.⁵² Dokumentasi pada penelitian ini yaitu modul ajar kurikulum merdeka dan foto berlangsungnya proses pembelajaran.

c. Angket (Kuesioner)

Angket atau Kuesioner merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis oleh responden.⁵³ Angket mempunyai kelebihan yaitu responden dapat menjawab dengan bebas tanpa dipengaruhi oleh hubungan peneliti atau penilai, dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data dari responden dalam jumlah besar. Penggunaan angket dalam penelitian ini adalah untuk mengukur minat siswa dalam belajar IPA. Dalam penelitian ini angket berisi pernyataan yang mendukung.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Data penelitian diperoleh berupa angket mengenai minat belajar IPA siswa dengan cara pengambilan angket siswa. Tahapan penusunan kuesioner adalah sebagai berikut:

- a. Kisi-kisi kuesioner yang tertuang berisi minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang telah disiapkan terlebih dahulu. Kisi-kisi ini merupakan konsep alat ukur dari kuesioner yang digunakan sebagai

⁵² Ifit Novita Sari, Dkk., Metode Penelitian Kuantitatif (Malang: Unisma Press, 2022), 92.

⁵³ Dessy Damayanti, Sihapes (Sistem Informasi Hasil Penelitian Siswa) Bagi Sekolah Menengah Pertama Di Smp Negeri 7 Semarang, Edu Komputika, Vol, 1, No, 2 (2014): 53.

indikator dalam penyusunan kuesioner. Setiap indikator digunakan sebagai dasar dan pedoman dalam menyusun setiap item pernyataan terdiri dari pertanyaan negatif dan pernyataan positif. Siapkan pernyataan negatif agar siswa lebih teliti dalam mengisi akuesisioner.



Tabel 3.2
Kisi-Kisi dan Indikator Minat Belajar Sisiwa

No	Dimensi	Indikator	Butir		Total Butir
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
1.	Perasaan Senang	Pandangan/pendapat siswa tentang pelajaran IPA	1,2	3	3
		Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran IPA	4	5,6	3
		Pendapat siswa tentang guru IPA	7	8,9	3
2.	Keterlibatan Siswa	Keaktifan selama belajar IPA	10, 11,12	13	4
		Kesadaran belajar IPA di rumah	14	15	2
3.	Ketertarikan	Respon siswa terhadap tugas yang diberikan	16,17	18	3
		Rasa ingin tahu terhadap pelajaran IPA	19,20,21	22	4
4.	Perhatian Siswa	Perhatian siswa saat belajar di kelas	23,24	25	3
Jumlah Keseluruhan			15	10	25

Sumber: I Made Alit Adya, (Skripsi 2021)

- b. Kuesioner penelitian menggunakan *skala likert*. Menggunakan *skala likert* sebagai acuan untuk menyampaikan pendapat, persepsi, atau karakteristik individu mengenai peristiwa atau kondisi sosial. Dengan menggunakan *skala likert* peneliti menggunakan alternatif jawaban untuk setiap pernyataan kuesioner. Alternatif jawaban ini memiliki tingkatan dari negatif hingga positif. Untuk memperluas analisis, setiap alternatif jawaban akan diberikan skor sebagai berikut:

Tabel 3.3
Alternatif Skor Angket Minat Belajar Siswa

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Kurang Setuju (KS)	2	3
Tidak Setuju (TS)	1	4

- c. Kuesioner yang telah disusun, dibagikan kepada siswa untuk melakukan uji coba validitas. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VIII di luar sampel.

3. Pengujian Instrumen

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Agar dapat menghasilkan data yang baik maka instrumennya harus disesuaikan dengan standar validitas dan reabilitas instrumen.

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur tingkat validitas instrumen yang akan digunakan. Pada penelitian ini digunakan validitas isi, konstruk dan bahasa untuk instrumen angket. Untuk uji validitas tujuan pembelajaran, isi, bahasa, dan waktu untuk instrumen modul ajar kurikulum merdeka.

1) Validitas Isi

Pengujian validitas isi yaitu dengan kesesuaian antara instrument dengan ranah ukur yang diukur. Uji validitas ini dilakukan peneliti dengan cara *judgment experts* (pendapat para ahli). *Judgment experts* ini dilakukan dengan menelaan perangkat

pembelajaran dan soal yang akan diujikan. Dengan cara *judgment*, para ahli (validator) diminta pendapatnya mengenai instrument yang telah disusun yang selanjutnya para ahli dapat memberikan pendapat baik yang berupa instrument dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan atau mungkin dirombak total. Adapun instrument yang divalidasi meliputi modul ajar dan angket minat belajar IPA.

Berdasarkan *judgment expert* yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa instrument yang meliputi modul ajar dan angket minat belajar IPA dapat digunakan dengan sedikit revisi.

2) Uji Validitas Konstruk

Uji validitas konstruk dilakukan untuk menentukan tingkat kevalidan sngket minat belajar IPA dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* atau dikenal dengan korelasi person, sebagai berikut:⁵⁴

$$r_{xy} = \frac{n \Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \cdot (\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2] \cdot [N \cdot (\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n = Jumlah responden uji coba

X = Jumlah skor tiap item

Y = Jumlah skor seluruh item

⁵⁴ Mundir, Statistik Pendidikan: Pengantar Analissi Data Untuk Kepenulisan Skripsi Dan Tesis (Jember: Stain Jember Press, 2012), 115.

Untuk mempermudah dalam melaksanakan uji validitas instrumen pada penelitian ini, maka peneliti menggunakan bantuan *Software IBM SPSS Statistik 26*.

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Minat Belajar IPA

No. item	r. hitung	r tabel	Keterangan
01	0,467	0,374	Valid
02	0,458	0,374	Valid
03	0,598	0,374	Valid
04	0,398	0,374	Valid
05	0,532	0,374	Valid
06	0,542	0,374	Valid
07	0,437	0,374	Valid
08	0,556	0,374	Valid
09	0,572	0,374	Valid
10	0,443	0,374	Valid
11	0,447	0,374	Valid
12	0,523	0,374	Valid
13	0,545	0,374	Valid
14	0,464	0,374	Valid
15	0,423	0,374	Valid
16	0,457	0,374	Valid
17	0,495	0,374	Valid
18	0,437	0,374	Valid
19	0,513	0,374	Valid
20	0,478	0,374	Valid
21	0,554	0,361	Valid
22	0,451	0,374	Valid
23	0,474	0,374	Valid
24	0,420	0,374	Valid
25	0,390	0,374	Valid

Dari tabel 3.5 didapatkan hasil uji validitas 25 butir pernyataan angket minat belajar IPA siswa dapat dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 dan $dk=N-2=30-2=28$. Maka untuk angket minat belajar IPA siswa diperoleh dari semua butir pernyataan adalah valid. Dikarenakan semua butir pernyataan angket

minat belajar IPA siswa telah valid, maka telah layak untuk diberikan kepada sampel yaitu kelas VII C dan VII F.

b. Uji Reabilitas

Uji reabilitas merupakan uji yang dilakukan untuk menyatakan tingkat keajegan atau kekonsistensian suatu soal tes. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui konsistensi instrumen yang digunakan, sehingga hasil pengukuran dapat diproses. Untuk mengukur tingkat konsistensi angket digunakan perhitungan rumus *Alpha Cronbach*.

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) + \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right)$$

Keterangan:

R = Koefisien reabilitas

N = Banyaknya butir pertanyaan

1 = Bilangan Konstanta

$\sum S_i^2$ = Jumlah varian skor tiap butir item soal

S^2 = Varian skor total

Suatu instrument dikatakan reliabel jika memberikan nilai $r > 0,60$, jika konstruk konstruk nilai $r < 0,60$ maka dikatakan tidak reliabel. Untuk mengetahui tingkat keandalan *Cronbach's Alpha* dapat dilihat pada tebl berikut :

Untuk mengukur reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *Alpha Cronbach* dengan *SPSS 26*.

Tabel 3.5
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Realibility Statistics		
Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
Minat Belajar	0,848	25

Berdasarkan hasil analisis diatas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* instrumen minat belajar 0,848. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data atau butir pernyataan tersebut reliabel.

D. Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan yang terjadi setelah mengumpulkan data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁵⁵ Data yang dianalisis yaitu data minat belajar IPA siswa, yaitu angket minat belajar. Penganalisan data pada penelitian kuantitatif mulai dengan memasukkan dan mengolah data, menginterpretasikan data dan menguji hipotesis dengan uji statistik sesuai dengan metode.

Pada analisis kuantitatif terdapat dua analisis statistik, yaitu analissi deskriptif dan analisis inferensial. Analissi data yang dilakukan yaitu:

1. Analisis deskriptif

Analisis deskriptif merupakan analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau mengilustrasikan data

⁵⁵ Anas Sudijono, Pengantar Statistik Pendidikan (Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada, 2013), 193.

yang ada yang telah terkumpul. Analisis deskriptif dengan bantuan software *IBM SPSS Statistic for Windows*. Terdapat langkah-langkah dalam melakukan analisis deskriptif sebagai berikut.⁵⁶

a. Menentukan distribusi frekuensi data

$$\text{Rentang} = X_{\max} - X_{\min}$$

$$\text{Banyak} = 1 + 3,3 \log n$$

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

b. Menghitung mean data kelompok

$$X = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

x = rata-rata hitung

x_i = nilai rentang data

f_i = frekuensi data

$\sum f_i$ = jumlah frekuensi data

c. Menentukan median

Median merupakan nilai tengah yang membatasi setengah data bagian atas dan setengah data bagian bawah setelah data diurutkan dari terkecil sampai terbesar.

d. Menentukan standar deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (x_i - x)^2}{n - 1}}$$

⁵⁶ Jakni, Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2016), 113-117.

Keterangan:

SD = standar devisisasi

xi = data

n = banyak data

e. Menentukan varians

$$V = \frac{\Sigma(xi - x)^2}{n - 1}$$

Keterangan:

V = Varians

Xi = data

n = banyak data

Analisis deskriptif pada penelitian ini menunjukkan kelas interval, frekuensi dan kategori. Ada lima kategori yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Dalam mendeskripsikan minat belajar IPA siswa menggunakan penilaian acuan absolut yaitu norma yang diciptakan secara mutlak oleh pembuat instrumen pada masing-masing item serta presentase pilihan yang diisyaratkan. Dengan rumus presentase berikut ini:

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

Keterangan:

P = angka presentase

f = frekuensi

n = jumlah respon

2. Analisis inferensial

Analisis statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan menerapkan hasilnya pada populasi. Statistik ini dapat dilakukan jika sampel diambil dari suatu populasi besaran yang diketahui atau tidak diketahui. Analisis inferensial dibedakan menjadi dua jenis yaitu statistik parametrik dan non parametrik. Berdasarkan prasyarat analisis, syarat yang harus dipenuhi terlebih dahulu untuk menganalisis hasil data penelitian yaitu:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak.⁵⁷ Hasil uji normalitas ini berguna untuk analisis data. Pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS yakni uji *Shapiro-wilk* dengan Rumus :

1) Pembagi (d) uji W :

$$d = \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2 = \sum_{i=1}^n x_i^2 - \frac{1}{n} (\sum_{i=1}^n x_i)^2$$

n : jumlah data yang akan di ujikan

2) Pembatas (k) uji W :

$$\text{Jika } n \text{ genap} \quad k = \frac{n}{2}$$

$$\text{Jika } n \text{ ganjil} \quad = \frac{n-1}{2}$$

3) Rumus W_{hitung} (W) :

⁵⁷ Jakni, Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2016), 97.

$$W = \frac{1}{d} \left[\sum_{i=1}^k a_i (x_{n-|n-i+1|} - x_i) \right]^2$$

Nilai d berasal dari perhitungan rumus yang pertama. Nilai batas sigma (k) berasal dari perhitungan rumus yang kedua.⁵⁸ Pada pengujian *Shapiro-wilk* dengan prosedur sebagai berikut:

a) Hipotesis

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

b) Statistik Uji

Taraf signifikan adalah angka yang menunjukkan terjadinya kesalahan analisa. Taraf signifikan dalam penelitian ini adalah 5%.

c) Keputusan Uji

H_0 diterima apabila taraf sig pada uji *Shapiro-wilk* nilai yang ditunjukkan oleh program SPSS lebih dari tingkat alpha yang telah ditentukan ($\text{sig} > \alpha (0,05)$).⁵⁹

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah cara untuk mengetahui apakah data penelitian sudah homogen, artinya masing-masing kelompok data

⁵⁸ Aldoko Listiaji Putra, Dkk., Pengaruh Media *Google Earth* Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas Iv Tema Indahnya Negeriku Di Sekolah Dasar (Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian, September 2019), Vol 5, No 3.

⁵⁹ A. Muhajir Nasir, Statistik Pendidikan (Makasar: Media Akademi, 2014), 125.

berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda dari tingkat keragamannya. Uji ini menggunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{Sx^2}{Sy^2}$$

Keterangan:

S_x^2 = Varian kelompok besar

S_y^2 = Varian kelompok kecil

Sedangkan untuk menghitung suatu varians dari masing-masing kelompok digunakan rumus:

$$\text{Untuk kelas eksperimen} : Sx^2 = \frac{\sqrt{n \cdot \sum x^2 - (\sum X)^2}}{n(n-1)}$$

$$\text{Untuk kelas kontrol} : Sy^2 = \frac{\sqrt{n \cdot \sum y^2 - (\sum Y)^2}}{n(n-1)}$$

Keterangan:

Sx^2 = Varians kelas eksperimen

Sy^2 = Varians kelas kontrol

n_1 = Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelas kontrol

X^2 = Nilai kelas eksperimen

Y^2 = Nilai kelas kontrol

Cara menentukan kriteria pengujian homogenitas terhadap output yang dihasilkan yaitu:

- 1) Jika signifikan $> \alpha$ 0,05 maka H_0 diterima, artinya bahwa varian kedua populasi homogen

2) Jika signifikan $\leq \alpha 0,05$ maka H_1 ditolak, artinya bahwa varian kedua populasi tidak homogen.⁶⁰

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian populasi data dengan menggunakan normalitas dan homogenitas, maka langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis. Pengujian hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Uji ini dilakukan untuk membandingkan dua sampel yang berbeda (bebas). *Independent Sample t-test* adalah uji untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua populasi /kelompok berbeda dengan prinsip memperbandingkan rata-rata (*mean*) kedua kelompok perlakuan itu.⁶¹ Uji ini digunakan untuk membandingkan dua sampel yang berbeda untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel. Uji t digunakan untuk membuat kesimpulan secara umum. Uji *Independent Sample t-test* juga memiliki syarat yang harus terpenuhi yaitu: datanya berdistribusi normal, kedua kelompok data independent, variabel yang dihubungkan berbentuk numerie dan katagorik (dengan adanya dua kelompok).⁶²

Rumus perhitungan menggunakan uji *Independent Sample t-test* sebagai berikut:

⁶⁰ Kadir. Statistika Terapan: Konsep, Contoh, Dan Analisis Data Dengan Program Spss/Lisrel Dalam Penelitian (Jakarta: Rajawali Press, 2015), 168.

⁶¹ Syofian Siregar, Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan Spss, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 177-188.

⁶² Nuryadi, Dkk., Dasar-Dasar Statistik Penelitian (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 108.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = Nilai mean sampel 1

\bar{x}_2 = Nilai mean sampel 2

S_1 = Variasi sampel 1

S_2 = Variasi sampel 2

n_1 = Jumlah sampel 1

n_2 = Jumlah sampel 2.⁶³

Kriteria pengujian *Independent Sampel t-test* adalah jika sig > 0,05 maka H_0 diterima, jika sig < 0,05 maka H_0 ditolak.

Pengujian hipotesis yang digunakan haruslah sesuai dengan asumsi-asumsi seperti distribusi dan kehomogenitas varians. Berikut ini kondisi asumsi distribusi dan kehomogenan varians dari data hasil penelitian serta uji hipotesis yang digunakannya:

⁶³ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Bandung: Alfabeta, 2018), 292.

1) Data berdistribusi normal dan homogen

Data berdistribusi normal dan homogen, pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik yaitu uji *Independent Sample t-test*.

Rumus :

$$t_{hitung} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\frac{SD_x^2}{\sqrt{N} - 1} + \frac{SD_y^2}{\sqrt{N} - 1}}}$$

Keterangan:

M_x = Mean Variabel X

M_y = Mean Variabel Y

SD_x = Standar Deviasi X

SD_y = Standar Deviasi Y

N = Jumlah Sampel

Adapun langkah-langkah pengujian homogenitas dengan menggunakan SPSS sebagai berikut:

- a) Buka data view pada aplikasi SPSS. Kemudian Data View sesuai dengan data yang akan di ukur. Kemudian isi kolom variabel view, view pada values.
- b) Klik Anayze-Compare Means-Independent Sample - T test.
- c) Isi kolom tes variable (s) - Grouping variable - Define Continue - Ok
- d) Interpretasi untuk data yang homogen pilih kolom Equal variances assumed pada tabel Group Statistic yaitu:

- (1) Jika nilai probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- (2) Jika nilai probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

2) Data berdistribusi normal dan heterogen

Data berdistribusi normal dan heterogen, pengujian hipotesis menggunakan *uji- t* non parametrik. Langkah-langkah pengujian homogenitas dengan menggunakan SPSS sebagai berikut:

- a) Buka data view pada aplikasi SPSS. Kemudian isi data view sesuai dengan data yang akan di ukur. Kemudian isi kolom variabel view, view pada values.
- b) Klik Analyze - Compare Means - Independent Sample T-test.
- c) Isi kolom tes variable (s) - Grouping Variable - Define Group - Continue - Ok
- d) Interpretasi untuk data yang tidak homogen atau heterogen pilih kolom Equal variances not assumed pada tabel Group

Statistic yaitu:

- (1) Jika nilai probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- (2) Jika nilai probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

3) Data tidak berdistribusi normal

Data yang tidak berdistribusi normal menggunakan uji Mann-Whitney. Uji Mann-Whitney adalah uji non-parametrik yang tergolong kuat untuk mengukur perbedaan dua rata-rata sampel yang asumsi distribusinya harus normal dan variannya harus homogen, maka pada uji Mann-Whitney untuk data normal dan homogen tidak diperlukan yang penting level pengukurannya minimal ordinal dan variabel continue.

Langkah-langkah uji Mann-Whitney menggunakan aplikasi SPSS sebagai berikut:

- a) Masukkan data pada menu data view
- b) Pilih menu Analyze - Nonparametric test - legacy dialogs - 2 Independent Samples.
- c) Pada jendela two independent sample test, masukkan variabel terkait pada test variabel list dan grouping variable klik define group, klik continue, kembali ke menu test independent samples test - test type - Mann Whitney U, kemudian Ok.
- d) Kriteria pengujian:
 - (1) Jika nilai probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
 - (2) Jika nilai probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rambipuji (20523874) yang berlokasi di Jalan DR. Sutomo No.1 Curahancar, Rambipuji, Kecamatan Rambipuji, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68152 dengan Kepala Sekolah Siti Mariyani, S. Pd. Pada awal berdirinya SMP Negeri 1 Rambipuji merupakan sebuah Yayasan pendidikan yang terbentuk pada tahun 1959, kemudian pada tanggal 1 agustus 1961 SMP Swasta Rambipuji diputuskan untuk dinegrikan oleh Menteri P.D. dengan surat keputusannya. Pada tanggal 29 agustus 1961 jumlah total siswa SMP Negeri 1 Rambipuji taitu sekitar 662 siswa. Selain pembelajaran di dalam kelas, sekolah tersebut juga memiliki beragam ekstrakurikuler yang meliputi ekstrakulier sepak bola, voli, pencak silat, basket, karate, tekwondo, tari, PMR, paskib, pramuka, paduan suara, band/musik, hadrah, dan tartil. Setiap ekstrakuler diharapkan dapat dijadikan sebuah wadah minat dan bakat siswa, sehingga dapat menumbuh kembangkan skill setiap siswa.

SMP Negeri 1 Rambipuji memiliki visi “Terwujudnya inan bertaqwa, berbudaya, berprestasi, dan berwawasan lingkungan serta berkompetisi di era global” adapun misi yang telah didasarkan pada visi tersebut yakni sebagai berikut:

1. Menciptakan profil pelajar yang berakhlak mulia dan rajin beribadah
2. Menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari

3. Menanamkan cinta tanah air dan bangsa melalui pelaksanaan Tri Satya dan Dasa Dharma
4. Menumbuhkembangkan rasa percaya diri siswa
5. Mengembangkan potensi diri siswa secara maksimal
6. Meningkatkan prestasi akademik-non akademik
7. Membekali siswa berbagai keterampilan hidup agar dapat berwirausaha
8. Menyelenggarakan pendidikan dalam lingkungan yang aman dan nyaman
9. Melestarikan fungsi lingkungan, mencegah pencemaran, dan kerusakan lingkungan.
10. Menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan berkarakter yang mampu memfasilitasi pelajar sesuai bakat dan minatnya.
11. Meningkatkan manajemen satuan pendidikan yang aktif, berkarakter, dan menjamin mutu.
12. Menciptakan lingkungan sekolah sebagai tempat perkembangan intelektual, sosial, emosional, keterampilan, dan pengembangan budaya lokal dalam kebhinekaan global.
13. Menciptakan profil pelajar yang berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis dan kreatif sehingga mampu mengkreasi ide dan keterampilan yang inovatif.
14. Menjamin hak belajar setiap anak tanpa terkecuali termasuk anak yang berkebutuhan khusus (inklusi) dalam proses pembelajaran yang menjunjung tinggi nilai gotong-royong.

15. Menciptakan partisipasi aktif orang tua dan masyarakat dalam keberagaman yang mewadahi kreatifitas pelajar yang berjiwa kompetitif.⁶⁴

B. Penyajian Data

Populasi dalam penelitian ini sebanyak 225 siswa kelas VII tahun pelajaran 2023/2024. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling* yaitu pengambilan sampel yang akan digunakan dengan pertimbangan dan tujuan tertentu yaitu dua kelas yang diampu oleh guru yang sama dan materi ajar yang sama. Maka diperoleh kelas VII C sebagai kelas eksperimen dan kelas VII F sebagai kelas kontrol. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh data tentang pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji.

Tabel 4.1
Rubrik Tahap Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Game Edukasi

Tahap Pembelajaran		Pertemuan ke	
No	Pendahuluan	1	2
1	Guru memberi salam pembuka memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran	1	1
2	Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	1	1
3	Guru menyampaikan capaian pembelajaran, model pembelajaran dan penilaian yang digunakan	1	1
4	Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya	1	1
5	Guru menginformasikan tujuan belajar yang akan ditempuh	1	1
Kegiatan Inti			
6	Guru menjelaskan materi yang akan di pelajari	1	1
7	Guru mengajukan pertanyaan atau masalah sehari-hari yang berkaitan dengan materi	1	1

⁶⁴ SMP Negeri 1 Rambipuji, "Sejarah Singkat Smp Negeri 1 Rambipuji".29 April 2024.

Tahap Pembelajaran		Pertemuan ke	
8	Guru membagi kelompok yang terdiri dari 7-8 siswa dan memberi nama setiap masing-masing kelompok	1	1
9	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi sesuai materi	-	1
10	Guru membacakan aturan permainan dengan sistem turnamen	-	1
11	Guru mendampingi saat pelaksanaan turnamen berlangsung	-	1
12	Guru membahas soal-soal yang belum terjawab	-	1
13	Guru bertanya kepada siswa apakah sudah bisa memahami materi	1	1
Kegiatan penutup			
14	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari	1	1
15	Guru menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari	1	1
16	Guru memberikan penghargaan kepada tim yang sebagai pemenang	-	1
17	Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya	1	1
18	Guru menutup pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar kemudian diakhiri dengan berdoa bersama	1	1

Proses pembelajaran yang terjadi tidak lepas dari teori-teori belajar yang mendasari pembelajaran IPA dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi yaitu dengan teori belajar konstruktivisme. Belajar lebih dari sekedar mengingat. Peserta didik yang memahami dan mampu menerapkan ilmu yang telah dipelajarinya harus mampu memecahkan masalah, menemukan (*discovery*) sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkuat dengan berbagai gagasan.

Ade Haerullah dan Said Hasan menyatakan dalam bukunya bahwa konstruktivisme merupakan landasan berpikir dalam pembelajaran kontekstual, yaitu pengetahuan dibangun oleh manusia secara sedikit demi sedikit dan hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Teori ini yang mendasari

munculnya pembelajaran kolaboratif/koperatif, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran kontekstual.⁶⁵

Model pembelajaran TGT dengan pendekatan saintifik, siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan tingkat keaktifan yang sangat baik. Dalam proses pembelajaran TGT terdapat tahapan-tahapan belajar kelompok yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bertukar pendapat atau ide untuk memecahkan masalah. Pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu membuat siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan belajar IPA. Selain belajar, siswa juga dikelompokkan dalam *games* atau turnamen sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. siswa saling berdiskusi dan dapat membantu siswa yang memiliki kesulitan belajar untuk mencapai suatu tingkat pemahaman tentang materi pelajaran. Setiap siswa saling belajar dan mengajar. Dengan demikian, mereka saling bekerjasama untuk menjadikan semua anggota timnya mendapatkan prestasi yang lebih baik. Tahap terakhir dari pembelajaran dengan model pembelajaran TGT adalah penghargaan kelompok. Poin-poin yang didapatkan dari turnamen untuk menentukan penghargaan kelompok.

Jadi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) didasarkan pada teori belajar konstruktivisme, di mana siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan pemahamannya melalui *game* edukasi yang disajikan. Keberhasilan tersebut disebabkan karena pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT berbasis konstruktivisme dan

⁶⁵ Ade Haerullah dan Said Hasan, Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori Dan Aplikasi), (Yogyakarta: Lintas Nalar, 2017). 9.

perangkat pembelajaran berhasil meningkatkan minat belajar IPA siswa. Berdasarkan tabel 4.1 perhitungan lembar observasi penilaian proses pembelajaran kelas ekperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi.

Kemudian peneliti menyajikan hasil *pretest* dan *posstest* angket minat belajar IPA siswa untuk mengetahui skor variabel kelas kontrol dan kelas ekperimen. Berikut merupakan data hasil angket minat belajar IPA siswa kelas kontrol, yaitu:

Tabel 4.2
Data Hasil Penelitian Angket Minat Belajar IPA Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No Responden	Total Skor	
	Kontrol	Eksperimen
1	62	64
2	64	66
3	60	74
4	73	61
5	62	62
6	64	63
7	60	65
8	70	76
9	67	62
10	68	72
11	61	70
12	59	68
13	66	74
14	60	60
15	63	67
16	62	70
17	72	70
18	61	67
19	60	61
20	62	70
21	65	70
22	74	69

No Responden	Total Skor	
	Kontrol	Eksperimen
23	66	74
24	72	67
25	61	73
26	60	73
27	67	70
28	56	67
29	68	70
30	62	70
31	56	67
32	64	69
33	65	
Rata -rata	64	68.15625

Berdasarkan tabel 4.2 diperoleh skor dari nilai angket minat belajar IPA siswa pada kelas kontrol adalah 74 sebagai nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 56. Pada kelas eksperimen diperoleh hasil angket minat belajar IPA siswa diperoleh 76 sebagai nilai tertinggi dan 60 sebagai nilai terendah.

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

1. Analisis Deskriptif

Pada bagian ini mendeskripsikan data yang telah terkumpul meliputi kategori dan frekuensi data dari masing-masing instrumen dengan uraian sebagai berikut:

- a. Hasil angket minat belajar IPA siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

Setelah dilakukan penelitian pada masing-masing kelas. Dengan kelas eksperimen yang mendapatkan *Treatment*, yakni pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media game edukasi. Sedangkan kelas kontrol menerapkan model pembelajaran

konvensional. Dengan jumlah subjek kelas kontrol 33 siswa dan jumlah subjek kelas eksperimen 32 siswa.

Adapun hasil nilai yang diperoleh dari penyebaran angket minat belajar IPA siswa dengan kelas kontrol berjumlah 33 siswa dan jumlah subjek penelitian pada kelas eksperimen berjumlah 32 siswa. Berdasarkan perhitungan statistik dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS 26*, diperoleh data angket minat belajar IPA siswa dari penyebaran angket minat belajar IPA yang ditunjukkan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3
Statistik Deskriptif Angket Minat Belajar IPA Siswa

Statistik Deskriptif	Angket Minat Belajar IPA	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Banyak sampel	33	32
Nilai terendah	56	60
Nilai tertinggi	74	76
Mean	64	68,16
Median	63	69
Varians	21,438	18,201
Standar deviasi	4,630	4,266

Setelah diketahui hasil data dari angket minat belajar IPA kelas kontrol dan kelas eksperimen, selanjutnya melakukan perhitungan frekuensi data anget minat belajar IPA siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasil perhitungan distribusi frekuensi nilai angket minat belajar IPA siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut :

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Angket Minat Belajar IPA Siswa Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase
1	56 – 59	3	9,09%
2	60 – 63	14	42,42%
3	64 – 67	9	27,27%
4	68 – 71	3	9,09%
5	72 – 75	4	12,12%
6	76 – 79	0	0%
Jumlah		33	100%

Adapun hasil perhitungan distribusi frekuensi angket minat belajar IPA siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Angket Minat Belajar IPA Siswa Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase
1	60 – 63	6	19,35%
2	64 – 67	8	25,81%
3	68 – 71	10	32,26%
4	72 – 75	6	19,35%
5	76 – 79	1	3,23%
6	80 – 83	0	0%
Jumlah		33	100%

2. Analisis Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan menerapkan hasilnya pada suatu populasi. Berdasarkan persyaratan analisis, syarat-syarat yang harus dienuhi terlebih dahulu untuk menganalisis data penelitian adalah :

a. Uji prasyarat analisis

- 1) Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data kedua kelompok berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui ha

tersebut dilakukan uji normalitas *Shapiro wilk* dengan jumlah sampel > 50 yaitu 65 sampel menggunakan *SPSS 26* yang dapat dilihat sebagaimana pada lampiran. Keputusan pengambilan keputusan uji adalah data berdistribusi normal jika $\text{sig} > 0,05$ (5%). Adapun data perhitungan uji normalitas data hasil angket minat belajar menggunakan uji *Shapiro wilk* adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6
Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	<i>Shapiro wilk</i>			A	Keterangan
		Statistic	Df	Sig.		
Minat belajar IPA siswa	Angket Kontrol	.950	33	.132	$\alpha = 0,05$	Normal
	Angket Eksperimen	.956	32	.209		Normal

Berdasarkan tabel 4.6, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi uji *Shapiro wilk* angket minat belajar IPA siswa memiliki nilai $\text{sig} > \alpha (0,05)$, sehingga uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data angket minat belajar IPA siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data mempunyai varian yang homogen atau tidak pada sampel . dalam pengambilan keputusan uji homogenitas dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 26* berdasarkan ketentuan pengujian hipotesis homogenitas, yaitu $\text{sig} > 0,05$ maka data tersebut memiliki varian yang homogen.

Adapun hasil homogenitas data angket minat belajar IPA siswa yang disajikan pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7
Ringkasan Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Kelas	<i>Homogeneity Of Variance</i>	Tingkat Kepercayaan	Keterangan
Minat Belajar IPA	Eksperimen	0,710	$\alpha = 0,05$	Homogen
	Kontrol			

Berdasarkan hasil perhitungan output *SPSS* uji homogenitas pada tabel 4.7 diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,710 maka bisa disimpulkan bahwa $0,710 > 0,05$ hasil data angket minat belajar IPA siswa adalah homogen.

b. Hasil Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat normalitas dan homogenitas data dan dinyatakan normal dan homogen, maka tahap selanjutnya yaitu uji hipotesis melalui uji *Independent-sample T-test* dengan taraf signifikansi 0,05. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari perlakuan yang diberikan pada kedua kelas. Adapun hipotesis yang akan diuji adalah:

- a) H_0 : Tidak ada perbedaan minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji.
- b) H_a : Ada perbedaan minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji.

Dengan kriteria pengambilan keputusan melalui nilai signifikansi uji *Independent-sample T-test* apabila nilai *sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dan apabila nilai *sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil uji *Independent-sample T-test* untuk pretest dapat dilihat pada tabel:

Tabel 4.8
Hasil Uji *Independent Sample T-test*

Variabel	Sig. (2-tailed)	Taraf Kepercayaan	Keputusan	Keterangan
Minat Belajar Siswa IPA	0,000	$\alpha = 0,05$	H_a Diterima	Ada Perbedaan

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya, ada perbedaan pada hasil minat belajar IPA siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji.

D. Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rambipuji adalah untuk mengetahui minat belajar IPA siswa kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamnet* (TGT) berbantuan media game edukasi dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Peneliti ini bertujuan

untuk mengetahui adakah pengaruh dalam penerapan model pembelajaran kooperati tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen mendapatkan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi. Sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran di kelas pada masing-masing kelas mendapatkan 2 kali pertemuan pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia.

Sebelum mendapatkan perlakuan pada masing-masing kelas, peneliti menyebarkan angket minat belajar IPA siswa dengan tujuan untuk mengetahui minat belajar IPA siswa setiap masing-masing kelas setelah pada kedua kelas diberikan *Treatment* dengan pembelajaran yang berbeda. Setelah diberikan *treatment* yang berbeda, masing-masing kelas diberikan *posttest* angket minat belajar IPA siswa untuk mengetahui minat belajar IPA pada masing-masing kelas setelah diberi *treatment* pada kelas tersebut. Berikut merupakan pembahasan hasil penelitian yaitu:

- 1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia di SMP Negeri 1 Rambipuji.**

Pada saat pembelajaran menggunakan pembelajaran siswa kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan teori belajar konstruktivisme, Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual menemukan dan menginformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Jadi hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam proses pembelajaran.

Hal yang penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa dapat belajar dengan cara bekerjasama dengan teman. Setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Para siswa juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada siswa, salah satu nya yaitu model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Yang mana dalam model pembelajaran ini terdapat 5 tahapan di dalamnya menurut teori Slavin, yaitu:

a. Presentasi kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi pada saat presentasi kelas yang dilakukan dengan penjelasan langsung dan diskusi yang dipimpin guru. Di sisi lain, guru juga melakukan hal yang sama menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa. Saat belajar, siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik ketika mengerjakan pekerjaan kelompok selama pertandingan.

b. Pembentukan dan pemahaman tim

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 7-8 siswa yang telah dipilih secara heterogen dilihat dari kemampuan akademik, dan jenis kelamin. Pembentukan secara heterogen dapat meningkatkan kesadaran di kalangan siswa bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams GamesTournament* membuat pembelajaran menjadi monoton dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

c. Permainan (*Games*)

Permainan ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan kontekstual dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa diperoleh dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Soal-soal yang telah dirancang oleh guru dalam kegiatan bermain ini dapat membantu guru untuk melihat seberapa banyak siswa memahami materi pembelajaran yang telah diajarkan pada saat pemaparan materi.

d. Turnamen

Turnamen adalah struktur permainan yang dimainkan dan memiliki aturan untuk setiap implementasinya. Pelaksanaan ini dilakukan setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok pada saat permainan berlangsung. Pada tahap ini, antar kelompok bersaing untuk mendapatkan skor. Kelompok yang nilainya tinggi pada turnamen menjadikan sebagai tim terbaik sesuai skor yang diperoleh saat permainan berlangsung setiap kelompok masing-masing.

e. Penghargaan Kelompok

Tim yang menunjukkan terbaik akan menang penghargaan. Seperti kompetisi, suatu tim mengumpulkan poin atau skor terbanyak akan mendapatkan gelar pemenang keseluruhan, lalu pemenang berikutnya secara berurutan sesuai dengan jumlah poin atau skor yang diraih.

Dalam pembelajaran kooperatif didasarkan pada prinsip bahwa siswa harus belajar bersama dan bertanggung jawab atas pembelajarannya dan pembelajaran teman-teman dalam satu kelompok. Tercapainya tujuan dan kesuksesan kelompok bila semua anggota kelompok benar-benar mempelajari materi yang telah diberikan oleh guru.

Berbeda halnya dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah dan penugasan, siswa terlihat kurang antusias dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran

di kelas. Selain itu, siswa kurang aktif dan acuh terhadap pemaparan guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang dalam memahami materi yang telah diajarkan, sehingga akan berpengaruh terhadap minat belajar pada siswa. Berdasarkan teori belajar konstruktivisme dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), maka teori ini dapat menjadikan siswa mengkonstruksi sendiri pemahamannya melalui *game* edukasi.

2. Gambaran minat belajar IPA kelas VII dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *game* edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar IPA siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *game* edukasi pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia pada kelas kontrol dengan sampel 33 siswa diperoleh nilai terendah 56; nilai tertinggi 74; mean 64; median 63; varians 21,438 dan standar deviasi 4,630. Pada kelas eksperimen dengan sampel 32 siswa diperoleh nilai terendah 60; nilai tertinggi 76; mean 68,16; median 69; varians 18,201; dan standar deviasi 4,266. Rata-rata hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *game* edukasi adalah 68,16 dan hasil yang

diperoleh dari kelas kontrol adalah 64. Berdasarkan nilai rata – rata hasil angket minat belajar IPA tersebut hasil dari kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, dimana kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan kelas kontrol menggunakan konvensional.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan dalam dua pertemuan yang melibatkan lima tahapan. Pada tahapan pertama dilakukan oleh guru yang menyajikan poin-poin dari materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia. selanjutnya, guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok dengan komposisi yang heterogen berdasarkan tingkat kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda. Setiap kelompok kemudian melakukan pengamatan dan analisis tentang materi tersebut, dimana setiap siswa bertanggung jawab, saling memotivasi, berperan aktif, dan bekerja sama untuk mencapai prestasi belajar yang optimal melalui proses diskusi. Setiap kelompok juga bersiap untuk bermain game dengan menggunakan media game edukasi teka-teki silang melalui media *wordwall*, dan mengerjakan serta menyelesaikan permainan dengan 1 putaran, dimana kelompok akan bersaing hingga permainan selesai. Setelah waktu yang ditentukan berakhir, guru akan menilai kelompok mana yang berhasil memperoleh poin tertinggi, serta penilaian dari waktu tercepat selama pengerjaan dalam permainan dan memberikan penghargaan kepada kelompok tersebut.

3. Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji.

Berdasarkan uji hipotesis angket minat belajar IPA baik dari kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi dan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil analisis uji hipotesis angket minat belajar IPA diperoleh nilai signifikansi skor angket minat belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga dapat diambil keputusan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi memiliki pengaruh terhadap minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji.

Siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih memiliki minat jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dapat terjadi karena terdapat perbedaan dalam penerapan model pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa di kelas kontrol hanya belajar dengan metode yang berpusat pada guru saja, sehingga siswa kurang minat dan lebih bersifat pasif. Sedangkan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) berbantuan game edukasi sehingga siswa lebih memiliki minat saat proses pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan yang dicapai dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan game edukasi telah dibuktikan oleh beberapa peneliti, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Ayu Wulandari dkk, bahwa pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta siswa dapat belajar secara rileks, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.⁶⁶ selain itu karena adanya perbedaan langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, perbedaan minat belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen dikarenakan dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi dikategorikan sebagai model pembelajaran yang sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPA.

Khususnya pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indosensia. Nuki Pratiwi dan Usrotun Makiyah berpendapat bahwa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

⁶⁶ Ayu Wulandari, Dkk., *Teams Game Tournament (Tgt) Cooperative Model Effect To Senioh High School Student's Motivation* (Padang: Universitas Negeri Padang, 2021).

Tournament yang berisikan permainan permainan akademik mampu mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan setiap masing-masing kelompok mempunyai anggota yang heterogen.⁶⁷ Setiap anggota kelompok yang telah dibagi secara heterogen dalam proses pembelajarannya dapat kondusif, siswa dapat berpartisipasi aktif dan akan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar pada siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi keanekaragaman hayati indonesia ke las VII di SMP Negeri 1 Rambipuji.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

⁶⁷ Nuki Pratiwi Dan Usrotun Makiyah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Minat Beljar Matematika Di Sdit Al Fatih Depok." Arus Jurnal Pendidikan, Volume 1 No (April 2024) 34-38

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan beberapa data yang sudah dianalisis dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada saat pembelajaran siswa kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu menggunakan teori belajar konstruktivisme, yang mana dalam teori ini merupakan teori yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*). Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada siswa, salah satunya yaitu model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Yang mana dalam model pembelajaran ini terdapat 5 tahapan di dalamnya menurut teori Slavin, yaitu presentasi kelas, pembentukan dan pemahaman tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.
2. Minat belajar IPA siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia pada kelas kontrol dengan sampel 33 siswa diperoleh nilai terendah 56; nilai tertinggi 74; mean 64; median 63; variansi 21,438 dan standar deviasi 4,630. Pada kelas eksperimen dengan sampel 32

siswa diperoleh nilai terendah 60; nilai tertinggi 76; mean 68,16; median 69; varians 18,201; dan standar deviasi 4,266. Rata-rata hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan game edukasi adalah 68,16 dan hasil yang diperoleh dari kelas kontrol adalah 64. Berdasarkan nilai rata – rata hasil angket minat belajar IPA tersebut hasil dari kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, dimana kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan kelas kontrol menggunakan konvensional.

3. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Rambipuji. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan pada minat belajar IPA siswa antara kelompok siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi dengan kelompok siswa yang diberikan perlakuan dengan kegiatan pembelajaran konvensional. Berdasarkan skor rata-rata angket minat belajar IPA siswa kelompok kelas eksperimen yang lebih tinggi yaitu 68,16 dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol yaitu 64.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dijabarkan beberapa saran yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media game edukasi merupakan salah satu model alternative yang dapat digunakan guru sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dikarenakan peserta didik lebih berantusias jika menggunakan model pembelajaran yang menarik.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini bermanfaat baik peneliti selanjutnya sebagai data pelengkap, dan diharapkan peneliti selanjutnya menggunakan variabel terikat yang berbeda dan disarankan menggunakan media yang lebih menarik yang dapat meningkatkan minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Muhajir Nasir. Statistik Pendidikan. MEDIA Akademi, 2014.
- Agustiawan, H., & Irawati, H. Pengembangan Game Quarted Card pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP/MTs Rivo. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 4(2), 113–125, 2022.
- Ali Hasan Zain. Model Pembelajaran. CV Budi Utama, 2020
- Andriyanto, S. Model Pembelajaran Kooperatif. Lakeisha, 2022.
- Ariswan, A. dan U. Model Pembelajaran Koopertif. CV Azja Pustaka, 2022.
- Ayu Sri Wahyuni. Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 118–126, 2022.
- Bacon, A. Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik Robert E Slavin, Terj. Narulita Yusron,. Nusa Media, 2011.
- Damayanti, D. Sihapes (Sistem Informasi Hasil Penilaian Siswa) Bagi Sekolah Menengah Pertama Di SMP Negeri 7 Semarang. *Edu Komputika Journal*, 1(2), 52–62, 2014.
- Dewi, T. M., Dirneti, D., & Meilina, F. Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1682, 2021.
- Faridahtul Jannah, Thooriq Irtifaq' Fathuddin, P. F. A. Z. Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar 2022. *Al Yazidiy: Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Pendidikan*, 4(2), 55–65, 2022.
- FX. Agus Hariyanto. Teams Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Sainifik. Deepublish, 2019.
- Gunawan, T. Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika. Guepedia, 2021
- Haerullah, Ade dan Hasan, Said., Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori Dan Aplikasi), Yogyakarta: Lintas Nalar, 9, 2017.
- Handayani, L. P., & Nurlizawati, N. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Lubuk Basung. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 363–369, 2022.

- Harianja, J. K. Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Harianto, A. Teams Games Tournament (TGT) & Jigsaw melalui Pendekatan Saintifik. Deepublish. 2019.
- Hasrian Rudi Setiawan, D. A. Menjadi Pendidik Profesional. Umsu Press, 2021.
- Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restian, P. S. Belajar dan Pembelajaran. UMM Press, 2018.
- Sari, Ifit Novita. Metode Penelitian Kuantitatif. Unisma Press, 2022.
- Isjoni. Kooperatif Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok. Alfabeta, 2014
- Jakni. Metode Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan. Alfabeta, 2016.
- Kadir. Statistik Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS. Jakarta: Rajawali Press, 2015.
- Kunti Dian Ayu Afiani, L. B. M. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37, 2021.
- Lijan Potlak Sinambela. Metode Penelitian Kuantitatif . Alfabeta. 2014.
- Lutfiyani, A. H. Keefektifan Model Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 142–149, 2019.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325, 2021.
- Mukhtazar. Prosedur Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan. Absolute Media, 2020.
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681, 2022.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*, 2017.
- Octavia, S. A. Model-Model Pembelajaran. Deepublish, 2020.

PERMENDIKNAS No. 22 Th. 2006.

Prihatmojo, A., & Rohmani. Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Literasi Berkarakter Dengan Game Who Am I. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 3(2), 312–321, 2020.

Putra, A. L., Kasdi, A., & Subroto, W. T. Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas Iv Tema Indahnya Negeriku Di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(3), 2019.

Putra, R. P., & Fuad, A. D. Pengembangan Media Pembelajaran dengan Memanfaatkan Sumber Daya Alam Berupa Produk Olahan dari Bambu untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Ekplorasi Bahasa, Sastra, Dan Budaya Jawa Timuran*, 207–218, 2018.

Pratiwi, Nuki dan Makiyah, Usrotun. Nuki Pratiwi Dan Usrotun Makiyah, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Minat Belajar Matematika Di Sdit Al Fatih Depok. *Arus Jurnal Pendidikan: Depok*, Volume 1 No, 34-38, 2024.

Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139, 2022.

Rizki Nurhana Friantini, R. W. Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI: Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11, 2019.

Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, 2017.

Sari., K. A. Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*, 2021.

Siregar, S. Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS. Prenadamedia Group, 2015.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta, 2021.

Sudijono, A. *Pengantar Statistik pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada, 2013.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, 2019.

Suprijino, A. *Cooperatif Learning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar, 2013.

Sustrisna, N. (Pengembangan Buku Siswa Berbasis Inkuiri Pada Materi Ipa Untuk

Siswa Kelas II SMP. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2859–2868, 2022.

Syah, M. Psikologi Pendidikan. PT. Remaja Rosdakarya, 2016.

Undang-Undang, "SIDIKNAS (UU RI NO. 20 Th. 2003) Dikbud KBRI"

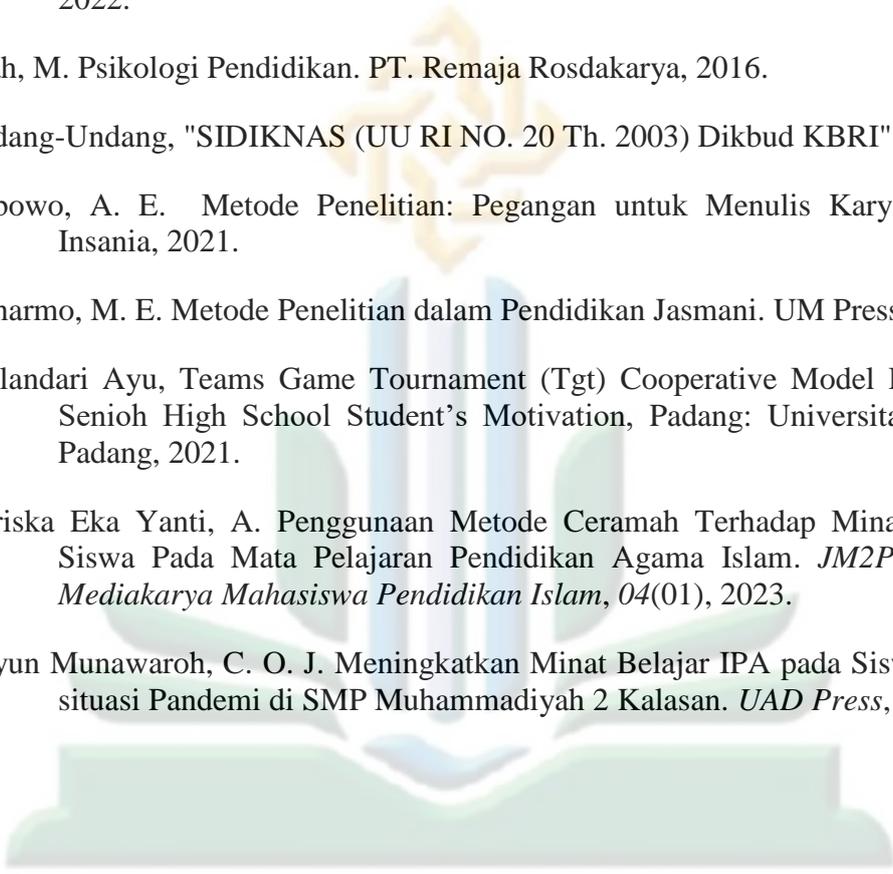
Wibowo, A. E. Metode Penelitian: Pegangan untuk Menulis Karya Ilmiah. Insania, 2021.

Winarmo, M. E. Metode Penelitian dalam Pendidikan Jasmani. UM Press. 2011.

Wulandari Ayu, Teams Game Tournament (Tgt) Cooperative Model Effect To Senioh High School Student's Motivation, Padang: Universitas Negeri Padang, 2021.

Yuriska Eka Yanti, A. Penggunaan Metode Ceramah Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 04(01), 2023.

Yuyun Munawaroh, C. O. J. Meningkatkan Minat Belajar IPA pada Siswa dalam situasi Pandemi di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan. *UAD Press*, 2021.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN

Lampiran 1

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nita Khoirunnisa
 NIM : 201101100004
 Program Studi : Tadris IPA
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Instansi : Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 17 Mei 2024

Saya yang menyatakan



Nita Khoirunnisa

NIM. 201101100004

Lampiran 2

Matriks Penelitian

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia di SMP Negeri 1 Rambipuji? 2. Bagaimana gambaran minat belajar IPA siswa kelas VII pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia di SMP Negeri 1 Rambipuji? 3. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Times Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media game edukasi terhadap minat belajar IPA siswa pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel bebas Model pembelajaran kooepatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) 2. Variabel Terikat Minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) <ol style="list-style-type: none"> a. Presentasi kelas b. Pembentukan dan pemahaman tim atau kelompok c. Game (Permainan) d. Tounament (Turnamen) e. Rekognisi Tim (Penghargaan Tim) 2. Minat Belajar <ol style="list-style-type: none"> a. Perasaan senang b. Ketertarikan siswa c. Perhatian siswa d. Keterlibatan siswa 	1. Responden : Siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji Angket Minat Belajar IPA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan dan jenis penelitian <ol style="list-style-type: none"> a. Pendekatan kuantitatif b. Jenis penelitian <i>Quazy eksperimen</i> c. Design penelitian <i>nonequivalent control group design</i> 2. Pengumpulan data <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Dokumentasi c. Angket 3. Populasi dan sampel <ol style="list-style-type: none"> a. Populasi : Seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rambipuji b. Sampel : <i>Purposive Sample</i> 4. Analisis data <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis Deskriptif b. Analisis Inferensial <ul style="list-style-type: none"> - Uji prasyarat (<i>Uji normalitas dan uji homogenitas</i>) c. Uji hipotesis <ul style="list-style-type: none"> - <i>Independent Sample T-test</i>

Lampiran 3

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
KELAS EKSPERIMEN**

1. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Nita Khoirunnisa
Institusi	: SMP Negeri 1 Rambipuji
Tahun	: 2023/2024
Jenjang Sekolah	: SMP/MTs
Sederajat Kelas/Fase	: VII/D
Materi	: Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia
Sub Materi	: Interaksi Antar Penyusun Ekosistem
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 40 Menit)

Kompetensi Awal

Siswa memiliki keinginan yang kuat untuk mempelajari materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia

Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia Peserta didik selalu memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan bersyukur serta selalu menunjukkan sikap santun selama pembelajaran
2. Mandiri, peserta didik mampu mengatasi masalahnya sendiri selama proses pembelajaran terkait tugas individu
3. Gotong-royong, peserta didik memiliki kemampuan berkolaborasi, bekerja sama dan menyelesaikan masalah dalam diskusi kelompok
4. Bernalar kritis, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan memecahkan masalah, hal ini berhubungan dengan kemampuan kognitif.

Sarana dan Prasarana

Media/alat bahan : Papan Tulis, Spidol

Sumber belajar : Buku Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Buku Panduan Siswa Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VII, Penulis: Victoriani Inabuy, dkk & Internet)

Media pembelajaran: Game Edukasi Teka-Teki Silang

<p>Target</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yang terbatas hanya satu gaya. Misalnya, dengan audio. Memiliki kesulitan dengan bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dsb. 3. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
<p>Metode Pembelajaran</p> <p>Model Model : <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i> Metode : Ceramah, Diskusi kelompok, Tanya jawab, Penugasan</p>

2. KOMPETENSI INTI

<p>Capaian Pembelajaran</p> <p>Peserta didik mampu memahami materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia yang ada dilingkungan sekitar</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi komponen lingkungan\ 2. Peserta didik dapat memahami konsep ekologi yang terdapat tingkatan organisasi kehidupan 3. Peserta didik dapat menjelaskan tentang perpindahan aliran energi melalui rantai makanan 4. Peserta didik dapat menjelaskan tentang daur bigeokimia 5. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis interaksi makhluk hidup 6. Peserta didik dapat menjelaskan persebaran flora dan fauna di Indonesia 7. Peserta dapat menjelaskan pengaruh manusia terhadap ekosistem 8. Peserta didik dapat menjelaskan upaya konservasi keankeragaman hayati
<p>Pemahaman Bermakna</p> <p>Bahwa dengan menganalisis pengaruh lingkungan terhadap suatu organisme, peserta didik dapat bersyukur kepada Tuhan yang sudah menciptakan suatu ekosistem dan peduli terhadap lingkungan</p>

Pertanyaan Pemantik

1. Bagaimana pengaruh lingkungan terhadap suatu organisme?
2. Bagaimana interaksi antara komponen penyusun suatu ekosistem?
3. Apa perbedaan keanekaragaman hayati Indonesia dengan di belahan dunia lainnya?
4. Bagaimana pengaruh manusia terhadap ekosistem?
5. Mengapa harus dilakukan konservasi keanekaragaman hayati?

3. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN I		
Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi salam pembuka memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran serta cara belajar yang ditempuh (pengamatan, tanya jawab, dilanjutkan berkelompok, dan penugasan) • Pendidik menyebarkan angket minat belajar IPA (angket awal) sebelum pembelajaran dimulai 	20 menit
Inti	<p>Presentasi Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik ke materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dengan sedikit gambaran tentang materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia • Pendidik memberikan penjelasan singkat pokok-pokok materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia <p>Pembentukan dan pemahaman tim (kelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok dimana masing-masing kelompok memiliki 7-8 anggota yang heterogen • Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berkumpul dengan kelompok masing-masing • Pendidik memberikan waktu kepada peserta didik untuk melanjutkan diskusi kelompok sebelum turnamen dimulai 	45 menit

	<p>Fase Games dan Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membacakan aturan pelaksanaan turnamen dengan memberikan contoh kepada peserta didik • Pendidik bertanya kepada peserta didik apakah ada peraturan yang belum dipahami • Pelaksanaan turnamen dan guru mendampingi peserta didik selama turnamen berlangsung • Pendidik memberikan skor untuk kelompok yang menjawab soal dengan benar <p>Rekognisi Team</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengumumkan hasil perolehan skor hasil turnamen • Pendidik memberikan penghargaan kepada peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi untuk memotivasi peserta didik lainnya 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari • Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik untuk terus belajar • Pendidik menginformasikan kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya yaitu turnamen antar kelompok dan mengajak peserta didik untuk mempersiapkan turnamen yang akan dilaksanakan. • Pendidik menutup pembelajaran dengan memberikan salam penutup 	15 menit

PERTEMUAN 2		
Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi salam pembuka memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Melalui tanya jawab, peserta didik diingatkan kembali materi sebelumnya (apersepsi) • Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran serta cara belajar yang ditempuh (pengamatan, tanya jawab, dilanjutkan berkelompok, dan penugasan) 	10 menit

Inti	<p>Presentasi Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan peserta didik ke materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dengan sedikit gambaran tentang materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia • Pendidik memberikan penjelasan singkat pokok-pokok materi ekologi an keankeragaman hayati indonesia <p>Pembentukan dan pemahaman tim (kelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengingatkan kembali akan diadakan turnamen • Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berkumpul dengan kelompok yang terdibagi pada pertemuan sebelumnya • Pendidik memberikan waktu kepada peserta didik untuk melanjutkan diskusi kelompok sebelum turnamen dimulai <p>Fase Games dan Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membacakan aturan pelaksanaan turnamen dengan memberikan contoh kepada peserta didik • Pendidik bertanya kepada peserta didik apakah ada peraturan yang belum dipahami • Pelaksanaan tournament dan guru mendampingi peserta didik selama turnamen berlangsung • Pendidik memberikan skor untuk kelompok yang menjawab soal dengan benar <p>Rekognisi Team</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengumumkan hasil perolehan skor hasil turnamen • Pendidik memberikan penghargaan kepada peserta didik yang mendapatkan nilai tertinggi untuk memotivasi peserta didik lainnya 	50 mnit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membahas soal yang tidak terjawab oleh peserta didik • Pendidik memberikan angket minat belajar siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) • Pendidik menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan • Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik agar belajar lebih giat • Pendidik menutup pembelajaran dengan memberikan salam pentup dan ucapan terima kasih kepada siswa kelas VII 	20 menit

Asesmen

1. Asesmen Diagnostik
Dilakukan diawal dengan pretes untuk mengetahui gaya belajar dan mskonsepsi siswa tentang ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia
2. Asesmen Formatif
Dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, saat siswa diskusi dan presentasi
3. Asesmen Sumatif
Dilakukan diakhir berupa tes tertulis

Pengayaan

Peserta didik diminta untuk memberikan rekomendasi tentang upaya konservasi keanekaragaman hayati di indonesia

Remedial

Peserta didik diberi arahan dan pertanyaan terbimbing untuk mengidentifikasi jenis interaksi dari makhluk hidup

Referensi

- Buku Siswa IPA Kelas VII
- Buku Guru IPA Kelas VII

Glosarium**Ekosistem**

Suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

Rantai Makanan

Pengalihan energi dari sumbernya dalam tumbuhan melalui sederetan organisme yang makan dan yang dimakan.

Jaring-jaring Makanan

Beberapa rantai makanan yang masih terdapat hubungan (ada komponen yang sama) dan membentuk ikatan satu dengan yang lain.

Piramida Makanan

Suatu piramida yang menggambarkan perbandingan komposisi jumlah biomassa dan energi dari produsen sampai konsumen puncak dalam suatu ekosistem.

Daftar Pustaka

- Jakarta : Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2021 Kelas VII
- Jakarta : Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2021 Kelas VII
- Jakarta : Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud 2016 Kelas VII

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Fita Indriyani S. Si

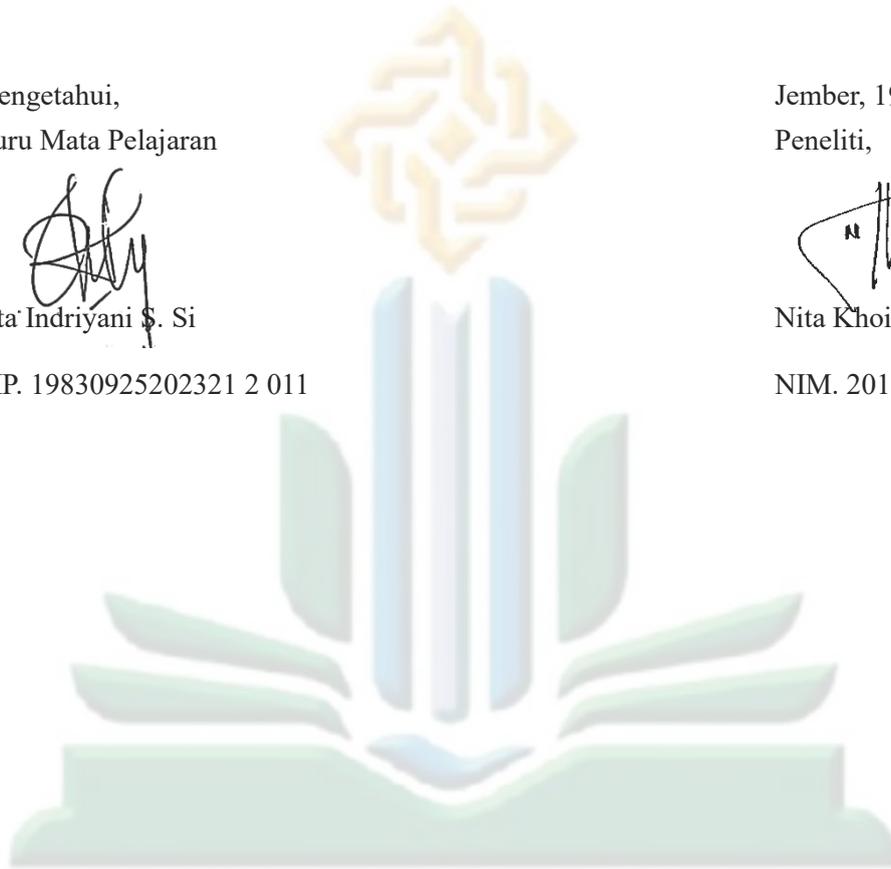
NIP. 19830925202321 2 011

Jember, 19 Januari 2024
Peneliti,



Nita Khoirunnisa

NIM. 201101100004



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
KELAS KONTROL**

1. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Nita Khoirunnisa
Institusi	: SMP Negeri 1 Rambipuji
Tahun	: 2023/2024
Jenjang Sekolah	: SMP/MTs
Sederajat Kelas/Fase	: VII/D
Materi	: Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia
Sub Materi	: Interaksi Antar Penyusun Ekosistem
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 40 Menit)

Kompetensi Awal

Siswa memiliki keinginan yang kuat untuk mempelajari materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia

Profil Pelajar Pancasila

5. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia Peserta didik selalu memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan bersyukur serta selalu menunjukkan sikap santun selama pembelajaran
6. Mandiri, peserta didik mampu mengatasi masalahnya sendiri selama proses pembelajaran terkait tugas individu
7. Gotong-royong, peserta didik memiliki kemampuan berkolaborasi, bekerja sama dan menyelesaikan masalah dalam diskusi kelompok
8. Bernalar kritis, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan memecahkan masalah, hal ini berhubungan dengan kemampuan kognitif

Sarana dan Prasarana

Media/alat bahan : Papan Tulis, Spidol

Sumber belajar : Buku Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Buku Panduan Siswa Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VII, Penulis: Victoriani Inabuy, dkk & Internet)

<p>Target</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yang terbatas hanya satu gaya. Misalnya, dengan audio. Memiliki kesulitan dengan bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dsb. 3. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
<p>Metode Pembelajaran</p> <p>Metode : Ceramah dan Diskusi</p>

2. KOMPETENSI INTI

<p>Capaian Pembelajaran</p> <p>Peserta didik mampu memahami materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia yang ada dilingkungan sekitar</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui literasi, peserta didik dapat mengidentifikasi komponen lingkungan\ 2. Melalui literasi, peserta didik dapat memahami konsep ekologi yang terdapat tingkatan organisasi kehidupan 3. Peserta didik dapat menjelaskan tentang perpindahan aliran energi melalui rantai makanan 4. Peserta didik dapat menjelaskan tentang daur bigeokimia 5. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis interaksi makhluk hidup 6. Peserta didik dapat menjelaskan persebaran flora dan fauna di Indonesia 7. Peserta didik dapat menjelaskan pengaruh manusia terhadap ekosistem 8. Peserta didik dapat menjelaskan upaya konservasi keanekaragaman hayati
<p>Pemahaman Bermakna</p> <p>Bahwa dengan menganalisis pengaruh lingkungan terhadap suatu organisme, peserta didik dapat bersyukur kepada Tuhan yang sudah menciptakan suatu ekosistem dan peduli terhadap lingkungan</p>

Pertanyaan Pemantik

1. Bagaimana pengaruh lingkungan terhadap suatu organisme?
2. Bagaimana interaksi antara komponen penyusun suatu ekosistem?
3. Apa perbedaan keanekaragaman hayati indonesia dengan dibelahan dunia lainnya?
4. Bagaimana pengaruh manusia terhadap ekosistem?
5. Mengapa harus dilakukan konservasi keanekaragaman hayati?

3. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN I		
Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi salam pembuka memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran serta cara belajar yang ditempuh (pengamatan, tanya jawab, dilanjutkan berkelompok, dan penugasan) • Pendidik menyebarkan angket minat belajar IPA (angket awal) sebelum pembelajaran dimulai 	20 menit
Inti	<p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia dengan cara melihat, mengamati, membaca buku yang telah disediakan <p>Pengetahuan Prasyarat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar khususnya pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menunjukkan gambar dan peristiwa tentang ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia kemudian peserta didik diminta memberikan contoh lain mengenai peristiwa serta contoh lain mengenai peristiwa pada materi tersebut <p>Elaborasi</p>	45 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membimbing peserta didik untuk memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Serta guru memberikan materi secara kompleks mengenai ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia berdasarkan contoh yang telah diberikan oleh pendidik <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik bertanya tentang hal yang belum diketahui peserta didik. pendidi bersama peserta didik tanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan tentang materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari • Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik untuk terus belajar • Pendidik memberikan pekerjaan rumah (PR) • Pendidik menutup pembelajaran dengan memberikan salam penutup 	15 menit

PERTEMUAN 2

Tahapan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberi salam pembuka memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Melalui tanya jawab, peserta didik diingatkan kembali materi sebelumnya (apersepsi) • Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran serta cara belajar yang ditempuh (pengamatan, tanya jawab, dilanjutkan berkelompok, dan penugasan) 	10 menit
Inti	<p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia dengan cara melihat, mengamati, membaca buku yang telah disediakan <p>Pengetahuan Prasyarat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab 	50 menit

	melalui kegiatan belajar khususnya pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia	
	<p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik menunjukkan gambar dan peristiwa tentang ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia kemudia peserta didik diminta memberikan contoh lain mengenai peristiwa serta contoh lain mengenai peristiwa tersebut <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membimbing peserta didik untuk memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Serta pendidik memberi materi secara kompleks mengenai ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia berdasarkan contoh yang telah diberikan oleh pendidik. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pendidik hanya bertanya tentang hal yang belum diketahui peserta didik. Pendidik bersama peserta didik tanya jawab meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan tentang ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik membahas pekerjaan rumah (PR) yang telah dikerjakan peserta didik • Pendidik memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relavan kepada kelompok yang kinerjanya baik) • Pendidik memberikan angket minat belajar siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran • Pendidik menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan • Pendidik memberikan motivasi kepada siswa agar belajar lebih giat • Pendidik menutup pembelajaran dengan memberikan salam pentup dan ucapan terima kasih kepada siswa kelas VII 	20 menit

Asesmen

1. Asesmen Diagnostik
Dilakukan diawal dengan pretes untuk mengetahui gaya belajar dan mi skonsepsi siswa tentang ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia
2. Asesmen Formatif
Dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, saat siswa diskusi dan presentasi
3. Asesmen Sumatif
Dilakukan diakhir berupa tes tertulis

Pengayaan

Peserta didik diminta untuk memberikan rekomendasi tentang upaya konservasi keanekaragaman hayati di Indonesia

Remedial

Peserta didik diberi arahan dan pertanyaan terbimbing untuk mengidentifikasi jenis interaksi dari makhluk hidup

Referensi

Buku Siswa IPA Kelas VII
Buku Guru IPA Kelas VII

Glosarium**Ekosistem**

Suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

Rantai Makanan

Pengalihan energi dari sumbernya dalam tumbuhan melalui sederetan organisme yang makan dan yang dimakan.

Jaring-jaring Makanan

Beberapa rantai makanan yang masih terdapat hubungan (ada komponen yang sama) dan membentuk ikatan satu dengan yang lain.

Piramida Makanan

Suatu piramida yang menggambarkan perbandingan komposisi jumlah biomassa dan energi dari produsen sampai konsumen puncak dalam suatu ekosistem.

Daftar Pustaka

- Jakarta : Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2021 Kelas VII
- Jakarta : Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2021 Kelas VII
- Jakarta : Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud 2016 Kelas VII

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Fita' Indriyani S. Si

NIP. 19830925202321 2 011

Jember, 19 Januari 2024
Peneliti,



Nita Khoirunnisa

NIM. 201101100004

Lampiran 4

ANGKET MINAT BELAJAR IPA SISWA

Nama Siswa :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk pengisian angket :

1. Tulislah nama lengkap, kelas dan nomor absen yang telah disediakan
2. Bacalah dengan teliti setiap item pernyataan pada angket berikut ini
3. Berilah tanda (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban, dengan keterangan sebagai berikut:

Pernyataan Positif :

(SS) : Sangat Setuju (Skor = 4)

(S) : Setuju (Skor = 3)

(KS) : Kurang Setuju (Skor = 2)

(TS) : Tidak Setuju (Skor = 1)

Pernyataan Negatif :

(SS) : Sangat Setuju (Skor = 1)

(S) : Setuju (Skor = 2)

(KS) : Kurang Setuju (Skor = 3)

(TS) : Tidak Setuju (Skor = 4)

4. Pilih salah satu jawaban yang sesuai dengan diri anda

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Saya dapat mengikuti pembelajaran IPA				
2.	Ketika saya belajar IPA maka nantinya dapat memperoleh kemampuan berpikir kritis dan kreatif				
3.	Saya bosan mengikuti pembelajaran IPA				
4.	Saya dapat menyelesaikan tugas IPA yang diberikan				
5.	Saya tidak nyaman mendapatkan tugas/soal IPA				
6.	Saya merasa tertekan saat menyelesaikan soal-soal/tugas IPA				
7.	Saya mencatat hal-hal penting yang dipelajari pada saat pembelajaran IPA				
8.	Saya tidak pernah mempelajari materi IPA yang diberikan				
9.	Saya tidak pernah mencatat materi pada				

	saat pembelajaran IPA				
10.	Saya bersemangat berdiskusi pada saat pembelajaran IPA				
11.	Saya bekerja sama dengan kelompok dan membantu tim/kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan				
12.	Saya aktif melakukan percobaan/praktikum IPA				
13.	Saya hanya diam saat diskusi berlangsung karena tidak memahami materi				
14.	Saya mempersiapkan buku pelajaran IPA sebelum pembelajaran berlangsung				
15.	Ketika dirumah, saya lebih suka bermain dari apad belajar IPA				
16.	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal-soal IPA				
17.	Apabila saya diberikan pertanyaan oleh guru, saya berusaha untuk memberikan jawaban meskipun jawaban yang akan saya berikan belum tentu benar				
18.	Saya jenuh untuk mengerjakan soal-soal IPA				
19.	Saya mencari informasi baru tentang materi IPA yang diberikan				
20.	Saya berlatih menyelesaikan soal-soal IPA dengan mencari soal-soal IPA di sumber lain				
21.	Saya bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami pada saat pembelajaran IPA				
22.	Saya hanya diam walaupun ada banyak materi yang kurang dipahami				
23.	Saya memperhatikan pendapat teman pada saat berdiskusi				
24.	Saya memperhatikan saat pembelajaran IPA				
25.	Saya tidak memperhatikan saat pembelajaran IPA				

Lampiran 5



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://fuk.uinkhas-jember.ac.id](http://fuk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1281/In.20/3.a/PP.009/09/2023
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Observasi untuk Memenuhi Tugas**
Mata Kuliah Magang I

Yth. Kepala SMPN 1 Rambipuji
 Jln. dr. Sutomo No. 1, Rambipuji, Kecamatan Rambipuji, Kabupaten Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 201101100004
 Nama : NITA KHOIRUNNISA
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM

untuk mengadakan Observasi selama 1 (satu) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Drs. Setiyo Martono

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah
2. Wakil Kepala Sekolah
3. Guru IPA

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 25 September 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 6



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3859/In.20/3.a/PP.009/01/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 1 Rambipuji

Jl. DR. Sutomo No.1, Rambipuji, Kec. Rambipuji, Kabupaten Jember, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 201101100004
 Nama : NITA KHOIRUNNISA
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : TADRIS IPA

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji"; selama 30 (tiga puluh hari) di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Drs. Setiyo Martono

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Januari 2024

an. Dekan,

Ki. Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

Lampiran 7



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1745/In.20/3.a/PP.009/04/2024
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Laila Khusnah, M.Pd
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Laila Khusnah, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 201101100004
Nama	: NITA KHOIRUNNISA
Semester	: Semester sepuluh
Program Studi	: TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
Judul Skripsi	: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 April 2024

Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 8



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1945/In.20/3.a/PP.009/05/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Mohammad Wildan Habibi, M. Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Mohammad Wildan Habibi, M. Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 201101100004
 Nama : NITA KHOIRUNNISA
 Semester : Semester sepuluh
 Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
 Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 Mei 2024

Dekan,

Muhammad Ridwan Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 9

LEMBAR VALIDASI AHLI

ANGKET MINAT BELAJAR

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA GAME EDUKASI
TERHADAP MINAT BELAJAR IPA SISWA PADA MATERI EKOLOGI DAN
KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA KELAS VII DI
SMP NEGERI 1 RAMBIPUJI**

A. Petunjuk

Berkaitan dengan adanya penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji” penulis bermaksud mengadakan validasi ini untuk mengukur tingkat kevalidan setiap butir pernyataan pada angket dengan indikator angket minat belajar IPA siswa, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya angket tersebut digunakan dalam proses penelitian. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu mengisi angket ini.

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian validator terhadap kevalidan instrumen angket minat belajar siswa.

C. Identitas Ahli Validasi Instrumen

Nama : M. Wildan Hakim, M.Pd.
 NUP : 210701146
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Alamat : -
 Pekerjaan : Dosen IPA
 Instansi Kerja : UIN KH Jember

D. Petunjuk Pengisian

Setelah mengisi instrumen validasi, saya mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian instrumen berikut:

1. Bapak/Ibu dimohon menulis data pribadi pada identitas ahli validasi instrumen
2. Bapak/Ibu dimohon untuk membaca dan mengoreksi, kemudian mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang menurut Bapak/Ibu sesuai
3. Pedoman penilaian validasi instrumen penilain angket minat belajar siswa adalah sebagai berikut:
 Skor 5 = sangat baik/sangat menarik/sangat sesuai/sangat tepat
 Skor 4 = baik/layak/sesuai/tepat
 Skor 3 = cukup baik/cukup sesuai/cukup tepat
 Skor 2 = kurang baik/kurang menarik/kurang layak/sangat kurang sesuai/kurang tepat
 Skor 1 = sangat kurang baik/sangat kurang menarik/sangat kurang layak/sangat kurang sesuai/sangat kurang tepat
4. Selain memberikan jawaban sesuai dengan item di atas, Bapak/Ibu juga diharapkan dapat memberikan masukan terhadap kesesuaian butir pernyataan dengan indikator.

E. Angket

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
	Konsep					
1.	Konsep format angket minat belajar siswa				✓	
	Konstruksi					
2.	Kesesuaian dengan petunjuk penilaian angket minat belajar siswa				✓	
	Bahasa					
3.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓	
4.	Istilah yang digunakan mudah dipahami				✓	
5.	Kejelasan huruf dan angka					✓

F. Catatan / saran

G. Kesimpulan

Angket minat belajar siswa ini dinyatakan :

1. Dapat digunakan tanpa ada revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Lingkari salah satu.

Jember, 13.02.2024

Validator



Moh. Wuldan H., M.Pd
NIP. 19891228 2023211 020

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 10

[

**LEMBAR VALIDASI AHLI
ANGKET MINAT BELAJAR**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA GAME EDUKASI
TERHADAP MINAT BELAJAR IPA SISWA PADA MATERI EKOLOGI DAN
KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA KELAS VII DI
SMP NEGERI 1 RAMBIPUJI**

A. Petunjuk

Berkaitan dengan adanya penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Game Edukasi Terhadap Minat Belajar IPA Siswa pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 1 Rambipuji” penulis bermaksud mengadakan validasi ini untuk mengukur tingkat kevalidan setiap butir pernyataan pada angket dengan indikator angket minat belajar IPA siswa, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya angket tersebut digunakan dalam proses penelitian. Sebelumnya, peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/ibu mengisi angket ini.

B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian validator terhadap kevalidan instrumen angket minat belajar siswa.

C. Identitas Ahli Validasi Instrumen

Nama : FITA INTONATI, S. Si
NUP : 198305252023212011
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Perum Griya Mangrove T-8A
Pekerjaan : Guru
Instansi Kerja : SMPN 1 Rambipuji

D. Petunjuk Pengisian

Setelah mengisi instrumen validasi, saya mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian instrumen berikut:

1. Bapak/Ibu dimohon menulis data pribadi pada identitas ahli validasi instrumen
2. Bapak/Ibu dimohon untuk membaca dan mengoreksi, kemudian mengisi lembar instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang menurut Bapak/Ibu sesuai
3. Pedoman penilaian validasi instrumen penilain angket minat belajar siswa adalah sebagai berikut:
 Skor 4 = sangat baik/sangat menarik/sangat sesuai/sangat tepat
 Skor 3 = baik/layak/sesuai/tepat
 Skor 2 = kurang baik/kurang menarik/kurang layak/sangat kurang sesuai/kurang tepat
 Skor 1 = sangat kurang baik/sangat kurang menarik/sangat kurang layak/sangat kurang sesuai/sangat kurang tepat
4. Selain memberikan jawaban sesuai dengan item di atas, Bapak/Ibu juga diharapkan dapat memberikan masukan terhadap kesesuaian butir pernyataan dengan indikator.

E. Angket

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
	Konsep					
1.	Konsep forma angket minat belajar siswa				✓	
	Kontruksi					
2.	Kesesuaian dengan petunjuk penilaian angket minat belajar siswa				✓	
	Bahasa					
3.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓	
4.	Istilah yang digunakan mudah dipahami				✓	
5.	Kejelasan huruf dan angka				✓	

F. Catatan / saran

G. Kesimpulan

Angket minat belajar siswa ini dinyatakan :

- ✓ 1. Dapat digunakan tanpa ada revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Lingkari salah satu.

Jember, 19 - 1 - 2024

Validator

FITA HODJANI, S.Si

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 11



LEMBAR VALIDASI AHLI

MODUL AJAR

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA GAME EDUKASI TERHADAP MINAT BELAJAR IPA SISWA PADA MATERI EKOLOGI DAN KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 RAMBIPUJI

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Rambipuji
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Materi Pokok : Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia
 Kelas : VII (Tujuh)

Kami berharap kehadiran Bapak/ibu validator untuk mengisi lembar validasi modul ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rambipuji. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan modul ajar dengan kriteria valid.

Petunjuk :

1. Penilaian modul ajar ditinjau dari beberapa aspek, beri tanda cek (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ibu berikan.
 1 = Tidak baik
 2 = Kurang baik
 3 = Cukup baik
 4 = Baik
 5 = Sangat baik
2. Untuk penilaian modul ajar secara umum, beri tanda cek (✓) pada kotak di samping kriteria kesimpulan penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ibu berikan.
3. Apabila menurut Bapak/ibu validator modul ajar ini perlu direvisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan modul ajar ini.

Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Format					
1.	Kelengkapan modul ajar (membuat komponen-komponen modul ajar, yaitu identitas, tujuan pembelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran, sumber belajar)				✓	
2.	Penulisan modul ajar (penomoran, jenis, dan ukuran huruf)				✓	
	Isi					
3.	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar <i>CP -</i>				✓	
4.	Kesesuaian materi prasyarat dengan materi yang diajarkan				✓	
5.	Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran IPA dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>			✓		
6.	Langkah-langkah pembelajaran dijabarkan dengan jelas		✓			
7.	Kesesuaian perkiraan alokasi waktu dengan kegiatan yang dilakukan				✓	
	Bahasa					
8.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar				✓	
9.	Bahasa yang digunakan singkat, jelas, dan tidak menimbulkan pengertian ganda				✓	



Penilaian umum

Kesimpulan penilaian secara umum modul ajar ini :

- TR, yang berarti "dapat digunakan tanpa revisi"
- RK, yang berarti "dapat digunakan dengan revisi kecil"
- RB, yang berarti "dapat digunakan dengan revisi besar"
- PK, yang berarti, belum dapat digunakan dan masih perlu konsultasi"

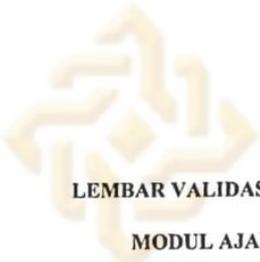
Komentar dan saran perbaikan

Jember, 11 - 01 -2024

Validator


Laila Khusnah, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



LEMBAR VALIDASI AHLI

MODUL AJAR

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA GAME EDUKASI TERHADAP MINAT BELAJAR IPA SISWA PADA MATERI EKOLOGI DAN KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 RAMBIPUJI

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Rambipuji
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Materi Pokok : Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia
 Kelas : VII (Tujuh)

Kami mengharap kehadiran Bapak/ibu validator untuk mengisi lembar validasi modul ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rambipuji. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan modul ajar dengan kriteria valid.

Petunjuk :

1. Penilaian modul ajar ditinjau dari beberapa aspek, beri tanda cek (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ibu berikan.
 1 = Tidak baik
 2 = Kurang baik
 3 = Cukup baik
 4 = Baik
 5 = Sangat baik
2. Untuk penilaian modul ajar secara umum, beri tanda cek (✓) pada kotak di samping kriteria kesimpulan penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ibu berikan.
3. Apabila menurut Bapak/ibu validator modul ajar ini perlu direvisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan modul ajar ini.

Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Format					
1.	Kelengkapan modul ajar (membuat komponen-komponen modul ajar, yaitu identitas, tujuan pembelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran, sumber belajar)				✓	
2.	Penulisan modul ajar (penomoran, jenis, dan ukuran huruf)				✓	
	Isi					
3.	Kesesuaian capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					✓
4.	Kesesuaian materi prasyarat dengan materi yang diajarkan				✓	
5.	Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran IPA dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>				✓	
6.	Langkah-langkah pembelajaran dijabarkan dengan jelas					✓
7.	Kesesuaian perkiraan alokasi waktu dengan kegiatan yang dilakukan				✓	
	Bahasa					
8.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar				✓	
9.	Bahasa yang digunakan singkat, jelas, dan tidak menimbulkan pengertian ganda				✓	

Penilaian umum

Kesimpulan penilaian secara umum modul ajar ini :

- TR, yang berarti “dapat digunakan tanpa revisi”
- RK, yang berarti “dapat digunakan dengan revisi kecil”
- RB, yang berarti “dapat digunakan dengan revisi besar”
- PK, yang berarti, belum dapat digunakan dan masih perlu konsultasi”

Komentar dan saran perbaikan

Jember, 10 Januari 2024

Validator


Laila Khusnan, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 12

LEMBAR VALIDASI AHLI

MODUL AJAR

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA GAME EDUKASI TERHADAP MINAT BELAJAR IPA SISWA PADA MATERI EKOLOGI DAN KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 RAMBIPUJI

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Rambipuji
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Materi Pokok : Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia
 Kelas : VII (Tujuh)

Kami mengharap kehadiran Bapak/ibu validator untuk mengisi lembar validasi modul ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan materi ekologi dan keanekaragaman hayati indonesia untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rambipuji. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan modul ajar dengan kriteria valid.

Petunjuk :

1. Penilaian modul ajar ditinjau dari beberapa aspek, beri tanda cek (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ibu berikan.
 1 = Tidak baik
 2 = Kurang baik
 3 = Cukup baik
 4 = Baik
 5 = Sangat baik
2. Untuk penilaian modul ajar secara umum, beri tanda cek (✓) pada kotak di samping kriteria kesimpulan penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ibu berikan.
3. Apabila menurut Bapak/ibu validator modul ajar ini perlu direvisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan modul ajar ini.

Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Format					
1.	Kelengkapan modul ajar (membuat komponen-komponen modul ajar, yaitu identitas, tujuan pembelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran, sumber belajar)					✓
2.	Penulisan modul ajar (penomoran, jenis, dan ukuran huruf)					✓
	Isi					
3.	Kesesuaian capaian pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					✓
4.	Kesesuaian materi prasyarat dengan materi yang diajarkan					✓
5.	Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran IPA dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)					✓
6.	Langkah-langkah pembelajaran dijabarkan dengan jelas				✓	
7.	Kesesuaian perkiraan alokasi waktu dengan kegiatan yang dilakukan					✓
	Bahasa					
8.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar					✓
9.	Bahasa yang digunakan singkat, jelas, dan tidak menimbulkan pengertian ganda					✓

Penilaian umum

Kesimpulan penilaian secara umum modul ajar ini :

- TR, yang berarti "dapat digunakan tanpa revisi"
- RK, yang berarti "dapat digunakan dengan revisi kecil"
- RB, yang berarti "dapat digunakan dengan revisi besar"
- PK, yang berarti, belum dapat digunakan dan masih perlu konsultasi"

Komentar dan saran perbaikan

Jember, 19 Januari 2024

Validator

FITA INDRIANI, S.S.

NIP. 19830925 2023 212011

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 13



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 RAMBIPUJI
 Jalan dr. Sutomo 1 Telp. (0331) 711339 Rambipuji



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/086/310.16.20523874/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : SITI MARIYANI, S.Pd
 NIP : 19680302 200701 2 022
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : UPTD Satuan Pendidikan SMP Negeri 1 Rambipuji

menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

N a m a : NITA KHOIRUNNISA
 NIM : 201101100004
 Prodi : TADRIS IPA
 Fakultas : FTIK (Tarbiyah dan Ilmu Keguruan)
 Judul Skripsi : PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
 KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN
 MEDIA GAME EDUKASI TERHADAP MINAT BELAJAR IPA SISWA PADA
 MATERI EKOLOGI DAN KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA KELAS VII
 DI SMP NEGERI 1 RAMBIPUJI

Benar-benar melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Rambipuji dari tanggal 19 Januari
 2024 – sampai selesai

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rambipuji, 6 Mei 2024
 Kepala UPTD Satuan Pendidikan
 SMP Negeri 1 Rambipuji


 SITI MARIYANI, S.Pd
 NIP. 19680302 200701 2 022

Lampiran 14

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Hari, Tanggal	Jadwal Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Senin, 25 September 2023	Wawancara di SMP Negeri 1 Rambipuji	
2.	Jum'at, 19 Januari 2024	Penyerahan Surat Izin Penelitian	
3.	Kamis, 15 Februari 2024	Pertemuan ke I Kelas Kontrol	
4.	Jum'at, 16 Februari 2024	Pertemuan ke I Kelas Eksperimen	
5.	Senin, 19 Februari 2024	Pertemuan ke II Kelas Kontrol	
6.	Kamis, 22 Februari 2024	Pertemuan ke II Kelas Eksperimen	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 15

Correlations		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	TOTAL			
X1	Pears on Correlation	1	.124	.207	.220	.232	.204	.298	.222	.223	.226	.200	.242	.201	.212	.223	.235	.208	.248	.213	.269	.258	.220	.211	.256	.230	.256	.179	.413	.466
	Sig. (2-tailed)		.513	.272	.242	.084	.280	.608	.082	.020	.230	.698	.828	.322	.557	.082	.016	.035	.080	.201	.257	.716	.762	.917	.411	.443	.343	.479	.009	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X2	Pears on Correlation	.124	1	.147	.100	.178	.101	.221	.107	.170	.101	.111	.101	.138	.145	.131	.112	.133	.117	.187	.108	.103	.116	.113	.113	.180	.137	.205	.420	.458
	Sig. (2-tailed)	.513		.438	.448	.346	.579	.219	.574	.370	.609	.461	.468	.192	.052	.066	.147	.125	.098	.103	.110	.222	.258	.553	.038	.002	.272	.011		
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X3	Pears on Correlation	.207	.147	1	.119	.202	.211	.303	.181	.312	.250	.411	.211	.364	.180	.228	.253	.180	.243	.202	.258	.200	.267	.303	.311	.101	.121	.405	.596	
	Sig. (2-tailed)	.272	.438		.531	.207	.198	.346	.087	.093	.232	.324	.448	.021	.048	.225	.120	.072	.075	.079	.224	.401	.494	.311	.393	.101	.126	.027	.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X4	Pears on Correlation	.220	.100	.147	1	.155	.176	.148	.131	.031	.203	.151	.178	.141	.133	.185	.187	.155	.187	.105	.152	.117	.133	.140	.140	.177	.152	.047	.330	
	Sig. (2-tailed)	.428	.946	.531		.414	.346	.946	.822	.000	.000	.008	.054	.083	.033	.124	.073	.046	.012	.088	.084	.033	.040	.077	.052	.041	.803	.030		
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X5	Pears on Correlation	.303	.147	.207	.119	1	.500	.144	.162	.329	.137	.146	.137	.133	.171	.102	.133	.137	.172	.105	.137	.172	.150	.126	.135	.116	.119	.223	.536	
	Sig. (2-tailed)	.084	.346	.244	.400		.008	.303	.393	.076	.847	.991	.068	.031	.067	.092	.039	.069	.037	.075	.096	.034	.075	.056	.044	.533	.230	.602		
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X6	Pears on Correlation	.204	.105	.242	.176	.117	1	.104	.101	.194	.131	.125	.121	.155	.109	.118	.162	.105	.105	.152	.100	.140	.157	.150	.195	.104	.160	.435	.546	
	Sig. (2-tailed)	.280	.579	.103	.300	.003		.501	.106	.303	.450	.502	.054	.096	.229	.044	.229	.099	.075	.091	.220	.253	.081	.058	.113	.054	.060	.016	.002	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X7	Pears on Correlation	.298	.147	.207	.119	.244	.104	1	.270	.167	.634	.344	.271	.266	.163	.190	.148	.220	.269	.248	.259	.259	.290	.278	.162	.066	.188	.439		
	Sig. (2-tailed)	.084	.346	.244	.400	.003	.501		.378	.000	.000	.148	.058	.033	.033	.044	.034	.042	.050	.060	.001	.020	.037	.075	.054	.078	.062	.066	.015	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X8	Pears on Correlation	.303	.147	.207	.119	.244	.104	.270	1	.112	.202	.276	.264	.226	.172	.176	.166	.153	.143	.144	.193	.175	.152	.181	.139	.139	.074	.560		
	Sig. (2-tailed)	.084	.346	.244	.400	.003	.501	.224		.283	.030	.088	.078	.046	.048	.055	.078	.096	.046	.007	.041	.040	.030	.030	.030	.030	.030	.030	.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X9	Pears on Correlation	.423	.170	.312	.203	.329	.194	.167	.142	1	.117	.202	.104	.155	.145	.192	.135	.184	.105	.134	.100	.111	.140	.113	.113	.117	.183	.375	.570	
	Sig. (2-tailed)	.020	.370	.093	.282	.076	.303	.378	.244		.537	.284	.844	.074	.014	.006	.122	.128	.077	.081	.044	.059	.023	.023	.059	.039	.033	.041	.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X10	Pears on Correlation	.226	.100	.225	.150	.307	.131	.162	.102	.117	1	.580	.391	.106	.129	.147	.100	.153	.117	.189	.135	.198	.154	.119	.119	.144	.105	.443		
	Sig. (2-tailed)	.230	.609	.232	.023	.047	.490	.000	.283	.001		.033	.033	.078	.111	.061	.029	.014	.017	.070	.029	.076	.022	.021	.021	.016	.057	.014		
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X11	Pears on Correlation	.074	.140	.204	.131	.213	.125	.144	.127	.202	.580	1	.155	.038	.163	.134	.113	.178	.163	.112	.195	.154	.134	.141	.119	.119	.057	.448		
	Sig. (2-tailed)	.698	.461	.832	.000	.945	.509	.603	.030	.284	.001		.004	.042	.031	.080	.023	.047	.030	.004	.005	.176	.479	.000	.085	.076	.051	.013		
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X12	Pears on Correlation	.423	.170	.312	.203	.329	.194	.167	.142	.117	.202	.104	.155	.145	.192	.135	.184	.105	.134	.100	.111	.140	.113	.113	.117	.183	.375	.570		
	Sig. (2-tailed)	.028	.368	.048	.008	.191	.262	.148	.388	.084	.033	.004		.021	.023	.034	.064	.055	.092	.003	.009	.0418	.022	.014	.022	.014	.043	.082	.003	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

X13	Pears on Correlation	.187	.245	.421	.142	.337	.355	.126	.326	.055	.106	.038	.420	1	.251	-	.035	.242	.460	.266	.261	-	.422	.084	.178	.006	.544	
	Sig. (2-tailed)	.322	.192	.021	.454	.068	.054	.508	.078	.774	.578	.842	.021		.181	.854	.826	.165	.018	.156	.163	.819	.020	.659	.346	.976	.002	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X14	Pears on Correlation	.112	.358	.364	-.033	.095	.156	.163	.272	.445	-.22	.16	.018		.251	1	.079	.026	.255	.30	.087	.666	.004	.520	.025	.346	.463	.65
	Sig. (2-tailed)	.557	.052	.048	.861	.031	.409	.391	.146	.014	.111	.931	.923	.181		.677	.892	.174	.222	.901	.647	.001	.982	.917	.980	.010	.010	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X15	Pears on Correlation	.323	.193	.180	.185	.171	.209	.190	.217	.292	.447	.334	.65		.079	1	.116	.437	-.21	.274	.60	.277	.777	.110	.221	.124	.424	
	Sig. (2-tailed)	.082	.306	.342	.327	.367	.267	.315	.248	.006	.061	.480	.734	.854	.677		.543	.016	.338	.240	.359	.165	.685	.138	.562	.521	.020	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X16	Pears on Correlation	.435	.271	.228	.87	.02	.18	.48	.66	.35	.00	.13	.43	.42	.26	.16	1	.068	.82	.06	.26	.47	.83	.36	.61	.11	.60	
	Sig. (2-tailed)	.016	.147	.225	.124	.992	.925	.434	.155	.212	.029	.023	.064	.826	.892	.543		.720	.667	.004	.019	.189	.332	.070	.397	.365	.011	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X17	Pears on Correlation	.386	.287	.453	-.055	.079	.462	.253	.284	.224	.178	.175			.260	.255	.437	-.068	.119	.064	.65	.69	.23	.76	.33	.31	.495	
	Sig. (2-tailed)	.035	.125	.012	.773	.039	.042	.178	.128	.524	.353	.553	.165	.174	.166		.20	.919	.363	.737	.372	.236	.690	.485	.095	.005	.005	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X18	Pears on Correlation	.048	.308	.237	-.087	.305	-.205	.243	.05	.89	.113	.33	.43	.26	.19	.181		.81	.06	.14	.33	.16	.419	.64	.33	.06	.48	
	Sig. (2-tailed)	.801	.098	.207	.646	.069	.979	.5096	.977	.317	.9092	.018	.222	.338	.619	.919		.75	.91	.200	.51	.200	.8548	.072	.116	.721	.016	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X19	Pears on Correlation	.213	.303	-.058	.452	.172	.315	.144	.134	.335	.512	.24	.22	.24	.22	.21	.06	.064	.206	.06	.764	.906	.49	.36	.31	.219	.460	
	Sig. (2-tailed)	.257	.103	.758	.013	.633	.204	.446	.81	.070	.003	.003	.56	.901	.240	.004		.736	.275	.000	.067	.799	.1620	.243	.229	.245	.111	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X20	Pears on Correlation	.069	.416	.017	.350	.078	.593	.100	.100	.34	.35	.454	.68	.62	.87	.74	.26	.65	.14	.90	.71	.220	.83	.49	.201	.481	.81	
	Sig. (2-tailed)	.716	.022	.724	.0894	.601	.0107	.529	.009	.009	.129	.0509	.063	.47	.659	.319	.019	.733	.091	.000	.42	.912	.103	.013	.280	.607	.07	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X21	Pears on Correlation	.058	.213	.303	.026	.150	.290	.375	.13	.54	.54	.54	.44	.44	.66	.47	.69	.16	.56	.20	.21	.94	.88	.99	.22	.53	.53	
	Sig. (2-tailed)	.767	.258	.041	.645	.001	.141	.041	.23	.76	.76	.76	.18	.18	.001	.165	.89	.372	.251	.67	.44	.115	.309	.29	.000	.202	.02	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X22	Pears on Correlation	.020	.113	.311	.040	.135	.95	.152	.13	.19	.34	.15	.22	.04	.77	.83	.23	.41	.241	.049	.221	.21	.223	.15	.23	.215	.448	
	Sig. (2-tailed)	.917	.553	.083	.476	.113	.348	.57	.259	.229	.479	.220	.20	.982	.8532	.336	.200	.299	.799	.115	.237	.55	.237	.255	.069	.013	.013	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X23	Pears on Correlation	.156	.380	.130	.477	.116	.104	.6281	.117	.19	.441	.45	.84	.20	.77	.36	.76	.19	.36	.83	.88	.23	.141	.241	.241	.154	.474	
	Sig. (2-tailed)	.411	.038	.9308	.542	.584	.744	.339	.39	.2100	.014	.659	.917	.3870	.690	.8516	.016	.085	.016	.011	.319	.37	.219	.37	.200	.416	.008	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X24	Pears on Correlation	-.179	.537	.121	.152	.119	.160	.106	.39	.83	.44	.19	.80	.178	.325	.110	.61	.333	.64	.31	.49	.99	.15	.41	1	.218	.420	
	Sig. (2-tailed)	.343	.002	.526	.421	.533	.397	.579	.462	.333	.816	.8543	.346	.80	.62	.97	.85	.48	.20	.213	.029	.255	.200	.247	.021	.021	.021	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
X25	Pears on Correlation	.134	.207	.005	.447	.023	.335	.181	.74	.75	.105	.57	.43	.06	.63	.22	.71	.10	.28	.19	.01	.53	.33	.118	.21	.390	.390	
	Sig. (2-tailed)	.479	.272	.027	.0336	.016	.320	.696	.41	.579	.6523	.976	.876	.10	.521	.65	.365	.95	.721	.4586	.202	.069	.416	.47	.033	.033	.033	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

TOTAL	Pears on Correlation	.466	.458	.596	.397	.536	.546	.439	.560	.570	.443	.448	.523	.544	.465	.424	.460	.495	.435	.460	.481	.553	.448	.474	.420	.390	1
	Sig. (2-tailed)	.009	.011	.001	.030	.002	.002	.015	.001	.001	.014	.013	.003	.002	.010	.020	.011	.005	.016	.011	.007	.002	.013	.008	.021	.033	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

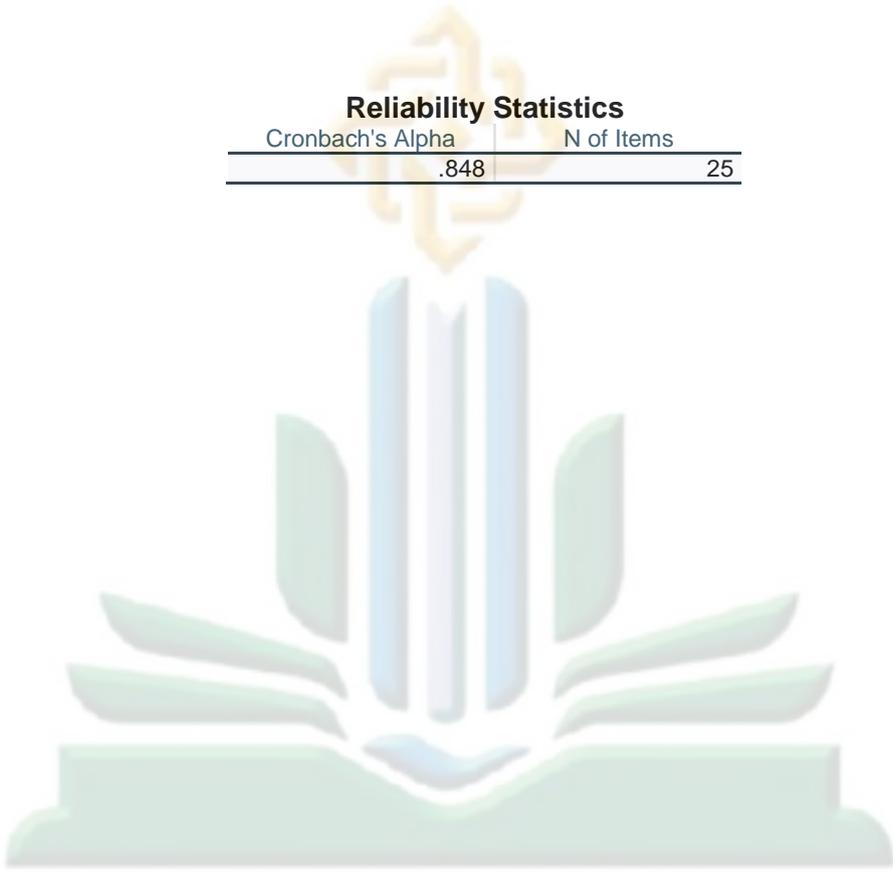


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 16

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.848	25



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 17

a. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar IPA	Kelas Kontrol	.152	33	.051	.950	33	.132
	Kelas Eksperimen	.136	32	.140	.956	32	.209

b. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar IPA	Based on Mean	.139	1	63	.710
	Based on Median	.141	1	63	.708
	Based on Median and with adjusted df	.141	1	62.306	.708
	Based on trimmed mean	.138	1	63	.711

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 18

Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error			
Minat Belajar IPA	Kelas Kontrol	Mean	64.00	.806		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	62.36		
			Upper Bound	65.64		
		5% Trimmed Mean	63.91			
		Median	63.00			
		Variance	21.438			
		Std. Deviation	4.630			
		Minimum	56			
		Maximum	74			
		Range	18			
		Interquartile Range	7			
		Skewness	.529	.409		
		Kurtosis	-.253	.798		
		Kelas Eksperimen	Kelas Eksperimen	Mean	68.16	.754
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	66.62
Upper Bound	69.69					
5% Trimmed Mean	68.19					
Median	69.00					
Variance	18.201					
Std. Deviation	4.266					
Minimum	60					
Maximum	76					
Range	16					
Interquartile Range	5					
Skewness	-.259			.414		
Kurtosis	-.669			.809		

Lampiran 19

Uji Hipotesis

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Angket Minat Belajar	Kelas Kontrol	33	64.00	4.630	.806
	Kelas Eksperimen	32	68.16	4.266	.754

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Angket Minat Belajar	Equal variances assumed	.139	.710	-3.761	63	.000	-4.156	1.105	6.365	1.948
	Equal variances not assumed			-3.765	62.840	.000	-4.156	1.104	6.362	1.950

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 20

DOKUMENTASI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI



Lampiran 21

BIODATA PENULIS**A. Identitas Penulis**

Nama : Nita Khoirunnisa
 NIM : 201101100004
 Tempat/Tanggal Lahir : Lamongan, 16 Mei 2002
 Agama : Islam
 Alamat : Dusun Padang Desa Sumberagung RT/RW
 04/02 Kecamatan Sukodadi Kabupaten
 Lamongan
 Email : nitakn16@gmail.com
 Sosial Media (Instagram) : @le_moniloh

B. Riwayat Pendidikan

1. TK : TK Tunas Harapan
 2. SD : SD Negeri Sumberagung
 3. SMP : SMP Negeri 1 Sukodadi
 4. SMA : SMA Negeri 1 Sukodadi
 5. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember