

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII
DI SMPN 2 GADING PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII
DI SMPN 2 GADING PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

diajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :
Juma'ali
NIM : T20199080

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMPN 2 GADING PROBOLINGGO TAHUN PELAJARAN 2024/2025

SKRIPSI

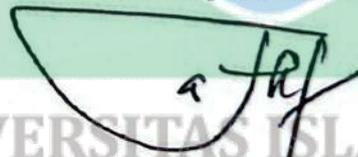
diajukan kepada UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh :

Juma'ali

NIM : T20199080

Disetujui Pembimbing



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Anindya Fajrini, M. Pd.
NIP. 19900301201932007

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII
DI SMPN 2 GADING PROBOLINGGO
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari : Rabu

Tanggal : 28 Mei 2025

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris

Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP. 198705222015031005

Muhammad Eka Rahman, M.SEI.
NIP. 201708167

Anggota

1. Dr. Mohammad Zaini, M.Pd.I

2. Anindya Fajarini, M.Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah. Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al- Mujadilah/ 58 : 11)*



* Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan terjemahan, (Jakarta : Al-Qosbah, 2023), 543.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik walaupun dengan banyaknya kendala yang menghambat penyelesaian skripsi ini. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah SAW sebagai teladan bagi semua umat manusia.

Semoga keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini menjadi langkah awal bagi saya dalam meraih cita-cita yang saya impikan. Karena saya percaya, tekad yang kuat sudah lebih dari cukup dalam mencapai tujuan yang ingin kita capai. Selain tekad, ketahanan juga sangat penting dan mempunyai pengaruh besar dalam kehidupan. Karena bagi saya, kekuatan dan ketahanan tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Maka dari itu skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Salim dan Ibu Saliha. Apa yang saya dapatkan hari ini adalah buah hasil dari jerih payah kalian berdua. Terimakasih atas dukungan serta kepercayaan yang telah engkau berikan kepada anakmu ini. Semoga kelak saya bisa membahagiakan kalian berdua.
2. Terima kasih kepada kakak dan adik saya tercinta yaitu, Susmiati dan Zuhrotul Hilniah yang selalu memberi saya dukungan dalam penyusunan skripsi ini, memberikan semangat dan do'a agar saya bisa segera menyelesaikan skripsi ini dan menjadi adik serta kakak yang bisa membanggakan keluarga.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya karena atas izin-nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Probolinggo Tahun Pelajaran 2024/2025”. Skripsi ini disusun guna sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (SPd) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Sholawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah SAW sebagai teladan bagi semua umat manusia.

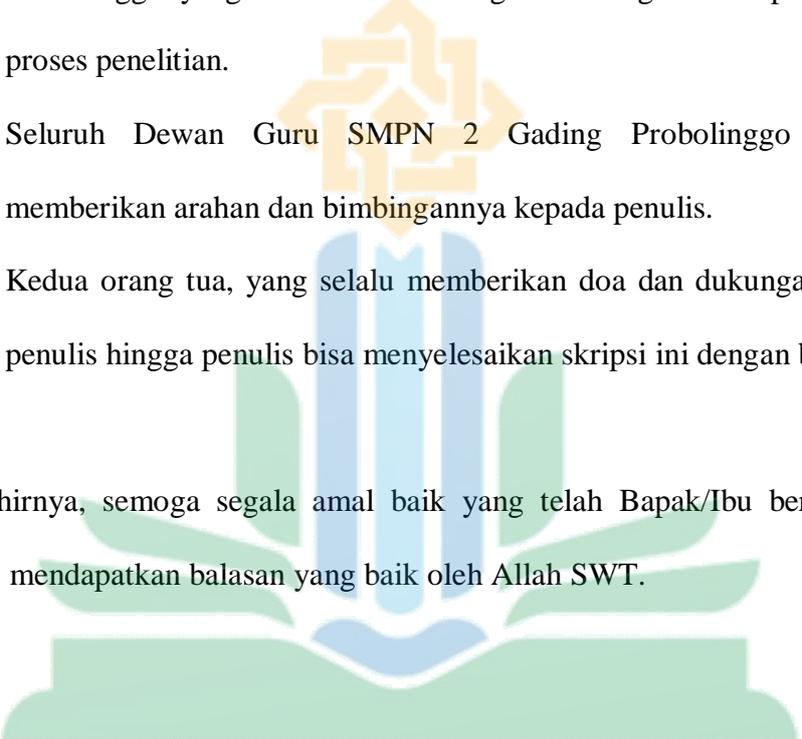
Dalam penyusunannya, skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena didalamnya masih banyak terdapat kekurangan . hal ini dikarenakan keterbatasan yang dimiliki oleh penulis baik dalam hal skill, pengetahuan hingga pengalaman penulis yang masih terbatas. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik serta saran dari para pembaca yang sifatnya membangun, guna sebagai bahan evaluasi bagi penulis sendiri untuk memperbaiki karya tulis selanjutnya.

Dalam penyusunan serta penyelesaian dari skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik itu pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak membantu penulis selama perkuliahan.
3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP., selaku Koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang selalu memberikan dukungan serta meluangkan waktunya untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Anindya Fajarini, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang dengan kesabaran dan keikhlasannya selalu memberikan bimbingan serta dukungan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Mohammad Zaini, M.M., selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan dukungannya kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Tadris IPS yang telah memberikan ilmunya, sehingga penulis sampai di titik ini.

8. Bapak Dendi Kusumo HD, S.Pd., selaku kepala SMPN 2 Gading Probolinggo yang telah memberikan saya izin untuk melakukan penelitian di lembaga terkait.
9. Ibu Sunarsih, S.E., selaku guru mata pelajaran IPS di SMPN 2 Gading Probolinggo yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti selama proses penelitian.
10. Seluruh Dewan Guru SMPN 2 Gading Probolinggo yang telah memberikan arahan dan bimbingannya kepada penulis.
11. Kedua orang tua, yang selalu memberikan doa dan dukungannya kepada penulis hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang baik oleh Allah SWT.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember,
Penulis

Juma'ali
NIM. T20199080

ABSTRAK

Juma'ali, 2024: Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Probolinggo Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci : Model *Cooperative Learning*, *Team Game Tournament*, Minat Belajar.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran yang digunakan juga mempengaruhi minat belajar siswa. Maka, sudah seharusnya guru menerapkan model pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa, supaya tujuan pembelajaran yang direncanakan tercapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*, model ini bisa menjadi solusi bagi guru dalam mengatasi permasalahan di kelas.

Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* pada siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Probolinggo Tahun Pelajaran 2024/2025. 2) Mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Probolinggo Tahun Pelajaran 2024/2025 melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan datanya melalui wawancara, observasi dan angket. Adapun teknik analisis datanya melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Penelitian ini sampai pada simpulan bahwa, adanya peningkatan minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Gading melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*. Hal itu bisa dilihat dari data skor minat belajar siswa dalam setiap siklusnya. Pada Pra Siklus, skor minat belajar siswa hanya 36 yang dapat dilihat dari nilai rata-rata. Sedangkan pada siklus I, nilai rata-rata siswa hanya berada di angka 52 yang masuk dalam kategori cukup. Sedangkan pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 70 yang masuk dalam kategori tinggi. Penelitian ini bisa dikatakan berhasil jika 70 % dari jumlah siswa mendapatkan atau melebihi angka 60 dengan nilai rata-rata lebih dari 60. Dengan adanya peningkatan terkait jumlah nilai rata-rata pada siklus II, penelitian ini sudah bisa dikatakan berhasil. Selain itu, indikator keberhasilan lainnya bisa dilihat dari lembar observasi peningkatan minat belajar. Jika dalam siklus I masih terdapat 4 aspek pernyataan yang belum terlaksana, pada siklus II semua aspek pernyataan tentang peningkatan minat belajar sudah sepenuhnya terlaksana.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan	11
C. Cara Pemecahan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	12
F. Hipotesis Tindakan	13
G. Sistematika Pembahasan	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	23

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	46
B. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian	50
C. Prosedur Penelitian	51
D. Pelaksanaan Siklus Penelitian	54
E. Teknik Pengumpulan Data	54
F. Instrumen Penelitian	58
G. Teknik Analisis Data	62
H. Keabsahan Data	64
I. Indikator Kinerja	67
J. Tim Peneliti	67
K. Jadwal Penelitian	68

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian	69
B. Hasil Penelitian	73
C. Pembahasan	111

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	120
B. Saran-saran	121

DAFTAR PUSTAKA	122
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	125
-----------------------	------------



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

No Uraian	Halaman
2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	21
2.2 Sintaks Model <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	28
3.1 Kisi-kisi Observasi.....	59
3.2 Kisi-kisi Wawancara	60
3.3 Kisi-kisi Angket Minat Belajar.....	61
3.4 Kuisisioner Minat Belajar	61
3.5 Rubrik Penskoran Kuisisioner Minat Belajar	62
3.6 Susunan Tim Peneliti	67
3.7 Jadwal Penelitian	68
4.1 Struktur Organisasi di SMPN 2 Gading Probolinggo	71
4.2 Data Guru SMPN 2 Gading Probolinggo	71
4.3 Data Siswa SMPN 2 Gading Probolinggo	72
4.4 Sarana dan Prasarana.....	72
4.5 Lembar Observasi Penerapan Model TGT Pada Siklus I	85
4.6 Lembar Observasi Peningkatan Minat Belajar Pada Siklus I.....	87
4.7 Data Skor Minat Belajar Siswa Pada Siklus I	91
4.8 Lembar Observasi Penerapan Model TGT Pada Siklus II	102
4.9 Lembar Observasi Peningkatan Minat Belajar Pada Siklus II	104
4.10 Data Skor Minat Belajar Siswa Pada Siklus II	107
4.11 Analisis Perbandingan Aktivitas Guru	116
4.12 Klasifikasi Pernyataan Positif dan Negatif	117
4.13 Perbandingan skor Nilai Siswa Pada Siklus I dan II.....	118

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Halaman
3.1 Siklus PTK Model Kemmis & Mc. Taggart (Arikunto, 2009).....	48
4.1 Kegiatan Belajar Mengajar Dengan Menggunakan Media Gambar	84
4.2 Penyebaran angket secara langsung ke siswa kelas VIII B.....	90
4.3 Penyebaran angket melalui <i>WhatsApp Group</i>	90
4.4 Penyajian Kelas.....	98
4.5 Belajar Dalam Kelompok.....	99
4.6 Bermain Dengan Menggunakan Media <i>Wordwall</i>	99
4.7 Pertandingan Antar Kelompok	100
4.8 Contoh Skor Nilai Yang Didapatkan siswa.....	101



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPS merupakan perpaduan dari berbagai ilmu sosial, dan humaniora yang dikaji secara sistematis, psikologis untuk tujuan pendidikan. Dufty (1987) mengartikan IPS sebagai “the process of learning to live with other people”. Definisi IPS mengambil pendapat (Wesley, 1950) yaitu “The social studies are social sciences simplified for pedagogical purposes in school. The social studies consist of geography, history, economics, sociology, civics and various combination of these subject”.

Pendidikan IPS di sekolah didefinisikan sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/ psikologis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS di perguruan tinggi merupakan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisir dan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan (Somantri, 2001).

Pendidikan IPS sebagai pendidikan global memiliki peran dan tanggungjawab dalam melakukan upaya untuk menanamkan suatu pandangan tentang dunia kepada peserta didik dan meningkatkan kesadaran global termasuk didalamnya terkait permasalahan dan isu

lingkungan. Peserta didik sebagai bagian dari anggota masyarakat dunia penghuni planet bumi, dituntut senantiasa berperan dalam masyarakat global dan dapat hidup secara bijak serta bertanggungjawab sebagai individu, sebagai umat manusia penghuni planet bumi dan bagian dari anggota masyarakat dunia. Kajian IPS tidak hanya ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Fenomena atau masalah kehidupan pada tingkat lokal, nasional, dan global menjadi bidang kajian. Pembelajaran IPS harus bermakna bagi peserta didik, sehingga mampu mengembangkan kesadaran, keterampilan berpikir dan bertindak secara efektif sebagai warga masyarakat, warganegara, dan warga dunia.¹

Materi " Peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan manusia" merupakan materi pembelajaran yang ada dalam tema 1 pada modul ajar IPS. Dalam materi ini, siswa diharapkan mampu mendeskripsikan tentang apa yang dimaksud dengan lembaga sosial, contoh lembaga sosial dalam masyarakat serta peran dari masing-masing lembaga tersebut. Selain itu siswa juga diharapkan mampu menganalisis pemanfaatan sumber daya alam yang ada di Indonesia, terutama di lingkungan sekitar/tempat tinggal. Lain halnya dengan materi "Kemajemukan masyarakat Indonesia" yang merupakan materi pembelajaran pada tema 2. Dalam materi ini, siswa akan mempelajari arti dari kemajemukan ini sendiri serta eksistensi kemajemukan yang ada di

¹ Musyarofah and Abdurrahman Ahmad, "Pengembangan Bahan Ajar IPS Terintegrasi Pendidikan Lingkungan Hidup pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS", *Jurnal of social studies*. Vol 2, no 1, Juni 2021, <https://doi.org/10.xxxx/xxxx>.

Indonesia. Seperti halnya, keragaman budaya, agama, adat istiadat dan lain sebagainya.

Sedangkan yang dimaksud dengan pembelajaran ialah kegiatan utama yang ada di sekolah. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru dan siswa. Hubungan antara guru dengan siswa harus bersifat dinamis dan mengedukasi. Penggunaan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat, diharapkan mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Proses pembelajaran yang baik adalah mampu melibatkan seluruh siswa, menarik minat dan perhatian siswa serta mengorganisasikan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, Guru diharuskan memiliki kesabaran, keuletan, keramahan, dan sikap terbuka dalam proses belajar mengajar. Dengan berbagai metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran, agar siswa yang mengikuti proses pembelajaran dapat aktif dan kreatif sehingga materi pelajaran yang disampaikan guru dapat dipahami dengan jelas, diterima dengan baik, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.²

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting karena pembelajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru dan siswa tetapi juga menciptakan siswa aktif dan kreatif. Namun dalam proses pembelajaran guru dan siswa juga dihadapi dengan berbagai masalah, salah satunya masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas

² Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, 8.

selama pembelajaran. Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat pembelajaran, mengantuk, dan berbicara dengan teman sendiri saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.

Masalah dalam penelitian ini ialah kurangnya minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Gading Probolinggo yang disebabkan oleh beberapa hal, seperti penggunaan metode pembelajaran konvensional yang dilakukan secara berulang-ulang, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik perhatian, kurangnya motivasi belajar, lingkungan yang toxic serta dukungan orang tua/keluarga. Minat belajar merupakan hal yang sangat penting dan perlu di bangkitkan. Sudah menjadi tugas guru untuk memancing minat belajar siswa agar mempunyai kemauan yang tinggi untuk belajar. Namun yang perlu dipikirkan adalah bagaimana cara dalam membangkitkan minat belajar tersebut.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar siswa ialah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik. Model pembelajaran yang menarik dapat mengatasi minat belajar siswa yang masih kurang. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan terkait kurangnya minat belajar siswa ialah model pembelajaran *cooperative learning*. Ada banyak tipe yang dapat digunakan, salah satunya ialah tipe *team game tournament*.

Menurut Arends dalam Mei Dewi, *Cooperative Learning* adalah model yang unik di antara model-model pembelajaran lainnya karena menggunakan struktur tujuan, tugas, dan *reward* yang berbeda untuk mendukung pembelajaran siswa. Pada pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dengan kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya. *Cooperative Learning* memiliki banyak tipe salah satunya *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT)*.

Menurut Slavin dalam Yanti Purnamasari, ada langkah-langkah utama yang dilakukan dalam Model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT)*. yaitu, presentasi kelas, belajar kelompok, *game*, turnamen, dan rekognisi tim.³ Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi. Kemudian guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok. Beranggotakan 4 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen. Tahap selanjutnya, *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Menurut Slavin dalam Ridwan model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan permainan akademik. Dalam turnamen, siswa mewakili timnya untuk bertanding dengan anggota tim lain yang memiliki

³ Yanti Purnamasari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemandirian Belajar dan Peningkatan Kemampuan Penalaran dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya*, Jurnal Pendidikan dan Keguruan, Vol. 1 No. 1, 2014, artikel 2.

kemampuan setara. Tahap terakhir, rekognisi tim yaitu penghargaan kelompok. Masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*, merupakan salah satu tipe atau model yang mudah diterapkan oleh guru dengan melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus memandang perbedaan status. Tipe ini sangat menarik, karena didalamnya terdapat unsur permainan yang dapat memancing minat belajar siswa sehingga mereka akan lebih mudah mengikuti kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar yang dirancang dalam model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar dengan nyaman. Dalam model ini, siswa dibiasakan untuk bekerja sama dengan kelompoknya dalam mengerjakan tugas yang nantinya akan diberikan oleh guru. Maka dari itu, penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru akan berdampak juga terhadap minat belajar siswa. Karena tidak jarang, siswa sering merasa malas dan bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Rasa malas yang sering dialami oleh mereka sebenarnya bisa di atasi dengan menggunakan model dan strategi pembelajaran yang tepat. Satu contoh, sewaktu peneliti melakukan observasi awal di lingkungan SMPN 2 Gading yang saat itu guru mata pelajaran IPS sedang

mengajar di dalam kelas, namun berdasarkan fenomena yang peneliti lihat banyak sekali siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Terlihat jelas, ada sebagian siswa yang saat itu sedang sibuk dengan urusannya sendiri, bicara sendiri dengan teman sebangkunya, bahkan ada juga yang tertidur saat guru menjelaskan materi di depan kelas.⁴

Kejadian serupa juga peneliti lihat di kelas lain, setelah melakukan wawancara dengan siswa SMPN 2 Gading, ternyata masih ada sebagian guru di lembaga tersebut yang hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa diselingi dengan metode pembelajaran yang lain. Dalam kegiatan belajar mengajar pasti selalu ada metode ceramah, baik dalam tahap awal, inti maupun penutup. Namun jika metode tersebut digunakan secara terus menerus tanpa diselingi dengan menggunakan metode lainnya siswa cepat merasa bosan dan pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif.

Pembelajaran yang monoton, seperti metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah, menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.⁵

Dari keterangan siswa tersebut, penulis menyimpulkan bahwa minat belajar mereka masih kurang. Maka dari itu, guru harus kreatif dan punya keterampilan dalam mengelola kelas, agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton sangat tidak

⁴ Observasi di SMPN 2 Gading , 24 September 2024.

⁵Nadiyah, Imron Fauzi and Faiqotul Himmah, "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Muhajirin Purwakarta", hal 18, 2024.

baik, karena jika siswa sudah merasa bosan atau tidak tertarik lagi dengan penyampaian kita dalam memberikan materi pembelajaran maka akan semakin sulit bagi kita untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁶

Pernyataan dari siswa tersebut dibenarkan oleh guru mata pelajaran IPS yang kala itu diwawancarai oleh penulis, minat belajar mereka memang kurang sehingga sulit dan menjadi tantangan tersendiri bagi guru yang mengajar di lembaga tersebut. Kurangnya minat belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah motivasi/dorongan dari siswa itu sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi sangat diperlukan dan berperan penting terhadap suksesnya kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru juga sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Banyak upaya yang dilakukan oleh guru, kaitannya dengan bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa, mulai dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, memberikan penghargaan dan hukuman bagi siswa dan lain sebagainya.

Namun upaya tersebut masih jauh dari kata berhasil, sebab peningkatan minat belajar siswa belum terlihat secara signifikan.⁷

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ninik Wijiningsih, Nadia Armadani, Alfi Maghfiroh, Fairuzzabadi Arif Billah dan Putri Wahyu Ramadani, penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournamet (TGT)* terbilang ampuh dalam menyelesaikan

⁶ Davin, diwawancarai oleh Penulis, Probolinggo, 24 September 2024.

⁷ Sunarsih, diwawancarai oleh Penulis, Probolinggo, 24 September 2024.

permasalahan yang berkaitan dengan minat belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dari hasil penelitian yang mereka lakukan yang sudah penulis cantumkan pada kajian terdahulu. Sebagai gambaran pada penelitian yang dilakukan oleh Ninik Wijiningsih yang dilakukan pada tahun 2022. Permasalahan yang terjadi dalam penelitian tersebut adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa guru sebagai fasilitator mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dinilai berhasil dalam memecahkan permasalahan yang sedang terjadi. Terlihat bahwa motivasi belajar siswa meningkat 33 poin dari rata-rata awal 50, siklus 1 mencapai 75 dan meningkat lagi mencapai 83 pada siklus 2.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Nadia Armadani yang dilakukan pada tahun yang sama tentang efektivitas penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin. Dalam penelitian tersebut dijelaskan juga bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menganggap bahwa penelitian ini penting untuk dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga tersebut. Utamanya dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Gading. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan yang seringkali dihadapi oleh guru/ siswa, memperbaiki pola mengajar guru dan lain sebagainya. Karena, penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournamet (TGT)* dinilai sangat ampuh dalam memecahkan permasalahan yang seringkali terjadi di dalam kelas kaitannya dengan masalah kurangnya minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.



B. Permasalahan

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* pada siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar melalui model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* pada siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Tahun Pelajaran 2024/2025?

C. Cara Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah yang digunakan di dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Tahun Pelajaran 2024/2025. Indikator keberhasilan yang di ukur dalam penelitian ini adalah meningkatnya minat belajar siswa yang di ukur melalui karakteristik peningkatan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* pada siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Tahun Pelajaran 2024/2025 melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta didik

Memberikan inovasi baru bagi siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament*.

2. Bagi Guru

Menambah wawasan tentang manfaat diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games*

Tournament untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan inovatif. Selain itu, Penelitian ini dapat memberikan gambaran atau alternatif model pembelajaran kepada guru di kelas. Memberikan wawasan kepada guru tentang model pembelajaran selain metode ceramah. Seorang guru dapat menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dalam proses belajar mengajar terhadap materi tertentu. Guru dapat menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan bagi

siswanya dan melatih keaktifan, kemandirian, tanggungjawab dan sebagainya. Untuk itu, penelitian ini dapat menumbuhkan motivasi guru untuk menerapkan model pembelajaran lain.

3. Bagi Madrasah/Sekolah

Memberikan masukan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dalam proses belajar mengajar dan Sebagai bahan evaluasi untuk menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengetahuan ilmiah dan mengaplikasikan kemampuan yang diperoleh selama menjalani perkuliahan dan dapat memberi gambaran yang jelas mengenai model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini ialah Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Tahun Pelajaran 2024/2025.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan ini diperlukan sebagai gambaran umum dalam penyusunan skripsi ini, peneliti membagi bagian ini menjadi lima

bab yang mana antara bab yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan.

Adapun sistematikanya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti mencantumkan tentang latar belakang masalah, permasalahan, cara pemecahan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis tindakan serta sistematika pembahasan ini sendiri.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini peneliti mencantumkan penelitian terdahulu yang dijadikan acuan bagi peneliti serta berisi kajian teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi, pendekatan dan jenis penelitian, lokasi, waktu dan subyek penelitian, prosedur penelitian, pelaksanaan siklus penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, keabsahan data, indikator kinerja, susunan tim peneliti serta jadwal penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tiga poin bahasan, yaitu tentang gambaran obyek penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bagian ini berisi simpulan dari hasil penelitian dan saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Kajian ini mencantumkan beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang relevan, tujuannya yaitu untuk memberikan gambaran kepada penulis terhadap penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, pentingnya kajian pustaka dalam penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai upaya penelusuran karya yang dihasilkan sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Lebih lanjut kajian pustaka ini dimaksudkan untuk membuktikan keotentikan (keaslian) penelitian. Bahwa permasalahan dalam penelitian ini mengacu pada penelitian sebelumnya yang belum pernah diangkat atau dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan acuan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ninik Wijiningsih pada Tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *TGT* Berbantuan Media “*Doraku Sayang*” Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS”.⁸ Pembelajaran IPS bagi sebagian siswa dianggap sulit dan membosankan. Materi IPS memiliki kecenderungan berisi materi tentang hafalan yang membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar. Permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V SDN Sonorejo 1 yaitu rendahnya motivasi belajar siswa terutama pada

⁸ N Wijiningsih, Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan 4 (3) 3489-3497, 2022

mata pelajaran IPS, yang tentu saja akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Guru sebagai fasilitator juga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sonorejo 1 melalui penerapan model pembelajaran *TGT* berbantuan media “DORAKU SAYANG”. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Actions Research*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sonorejo 1 yang berjumlah 8 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data adalah melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi dan tes. Berdasarkan penelitian dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa meningkat 33 poin dari rata-rata awal 50, siklus I mencapai 75 dan meningkat lagi mencapai 83 pada siklus II. Hasil belajar siswa meningkat 15 poin dari rata-rata awal 68, menjadi 78 pada siklus I dan pada siklus II mencapai 83.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Armadani, dkk pada tahun 2022 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Model *TGT* (*Team Games Tournament*) dan Media E-Komika Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa”.⁹ Model *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara

⁹ Nadia Armadani, RA Rica Wijayanti, Nur Aini. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan 4 (3) 4533-4539, 2022

kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan tepat pula. E-Komika merupakan elektronik komik matematika atau media visual yang didalamnya terdapat sebuah cerita bergambar. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *TGT (Team Games Tournament)* dan media E-Komika ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa pada materi baris dan deret kelas XI MA Darul Ittihad Campor Geger. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah 43 siswa yang terdiri dari 24 siswa kelas XI IPA I dan 19 siswa kelas XI IPA II MA Darul Ittihad Campor Geger. Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar angket minat belajar dan lembar tes hasil belajar siswa. Pada penelitian ini dilakukan pengujian normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis data penelitian didapatkan hasil diantaranya 1) pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* dan media E-Komika ditinjau dari minat belajar siswa pada materi baris dan deret kelas XI MA Darul Ittihad Campor Geger ; 2) Terdapat pengaruh model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* dan media E-Komika ditinjau dari hasil belajar siswa pada materi baris dan deret kelas XI MA Darul Ittihad Campor Geger.

3. Skripsi yang ditulis oleh Alfi Maghfiroh, Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Pekanbaru Riau pada tahun 2020 dengan Judul “Penerapan

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Bantuan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar Negeri 07 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar”.¹⁰

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru dan 22 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media *flash card* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media *flash card* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari minat belajar siswa sebelum dilakukan tindakan hanya 53,40 % yang berada pada rentang 41-60 % dengan kategori cukup. Setelah dilakukan

tindakan pada siklus I minat siswa meningkat menjadi 68,17 % yang berada pada rentang 61-80 % dengan kategori baik. Kemudian dilanjutkan pada siklus II minat siswa meningkat lagi dengan rata-rata 81,13 % yang berada pada rentang 81-100 % dengan kategori minat sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Teams*

¹⁰ Alfi Maghfiroh, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2020.

Games Tournament (TGT) Dengan Bantuan Media Flash Card dapat meningkatkan minat belajar siswa pada muatan ilmu pengetahuan sosial di kelas V B SDN 07 pulau lawas.

4. Skripsi yang ditulis oleh Fairuzzabadi Arif Billah, Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada tahun 2017 dengan Judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang”¹¹. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen. Penelitian ini dilakukan di sekolah dasar muhammadiyah 12 pamulang. Sampel yang digunakan untuk kelas eksperimen berjumlah 28 siswa untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol juga berjumlah 28 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah non tes angket minat belajar siswa. Hasil penelitian ini adalah bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang. Hal tersebut dibuktikan pada hasil uji hipotesis yang dilakukan pada dua kelas yang berbeda. Hasil yang diperoleh pada post test adalah 0,013 dengan kriteria taraf signifikan <0,05.

¹¹ Fairuzzabadi Arif Billah, Perpustakaan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2017.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Wahyu Ramadhani (2020) dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan *Reward and Punishment* Pada Pembelajaran Sosiologi Di SMAN 3 Padang”¹² jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dalam setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan dan setiap siklus terdapat 4 jenis yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 2 SMAN 3 Padang yang jumlah siswanya sebanyak 35 orang. Penelitian ini menggunakan lembar angket observasi yang berisi indikator minat belajar. Pada penelitian ini peneliti menetapkan tingkat pencapaian pada kategori sangat baik yaitu 80 % ke atas. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dengan Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan *Reward and Punishment*. Dapat dilihat pada pertemuan siklus I rata-rata skor minat belajar siswa yaitu sebesar 75,6 % dan pada siklus ke II skor minat belajar siswa yaitu sebesar 94,6 %.

¹² Wahyu Ramadhani Putri, Junaidi Junaidi. Jurnal Sikola : Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran 1 (4) 265-272, 2020.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian dapat dilihat pada tabel

berikut :

Tabel 2.1
persamaan dan perbedaan penelitian

No	Nama Peneliti & Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Ninik Wijiningsih (2022)	“Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media “Doraku Sayang” Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS”	Penelitian ini memiliki persamaan pada jumlah siklus yang digunakan. Artinya, pada penelitian ini juga menggunakan model PTK Kemmis dan Mc. Taggart.	Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, pada penelitian ini meninjau motivasi serta hasil belajar sekaligus, sedangkan dalam penelitian yang penulis lakukan hanya fokus pada peningkatan minat belajar saja. Tidak hanya itu, perbedaan penelitian juga bisa dilihat pada teknik pengumpulan data, dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi dan tes. Sedangkan dalam penelitian yang penulis lakukan menggunakan angket, wawancara dan observasi saja.
2	Nadia Armadani, dkk (2022)	“Efektivitas Penggunaan Model TGT (Team Games Tournament) dan Media E-Komika Ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa”	Penelitian ini memiliki persamaan pada fokus yang diteliti, yaitu minat belajar. Pada pengumpulan datanya juga menggunakan angket.	Perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya, pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas.
3	Alfi Maghfiroh	“Penerapan Model Pembelajaran	Penelitian ini memiliki persamaan	Perbedaannya terletak pada teknik analisis

	(2020)	<i>Teams Games Tournament (TGT) Dengan Bantuan Media Flash Card untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar Negeri 07 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar</i>	pada fokus penelitian, yaitu tentang peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> .	data yang digunakan, dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan persentase. Sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan menggunakan penelitian tindakan kelas. Selain itu, peneliti sebelumnya menggunakan bantuan media <i>Flash Card</i> sedangkan penelitian yang penulis lakukan tidak menggunakan media apapun.
4	Fairuzzabadi Arif Billah (2017)	“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang”	Penelitian ini memiliki persamaan pada fokus penelitian, yaitu tentang minat belajar siswa.	Perbedaannya terletak pada populasi kelas yang digunakan serta metode penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen, sedangkan dalam penelitian yang penulis lakukan menggunakan penelitian tindakan kelas.
5	Wahyu Ramadhani Putri (2020)	“Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dengan <i>Reward and Punishment</i> Pada Pembelajaran Sosiologi Di SMAN 3 Padang”	Penelitian ini memiliki persamaan pada jumlah siklus yang digunakan serta teknik pengumpulan datanya	Perbedaannya terletak pada tingkat sekolah dan cara dalam penerapan model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> yang melalui <i>Reward and Punishment</i> .

B. Kajian Teori

a. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game*

Tournament

1). Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa istilah yang hampir mirip namun memiliki makna yang berbeda, antara yang satu dengan yang lainnya. Istilah itu adalah Pendekatan Pembelajaran, Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran dan Metode Pembelajaran. Seringkali orang merasa bingung membedakan istilah-istilah ini, sehingga tidak sedikit orang menganggap bahwa antara Pendekatan, Model, Strategi dan Metode itu sama saja. Pendekatan adalah cara pandang kita terhadap proses pembelajaran yang sifatnya masih sangat umum, seorang guru harus menganalisa terlebih karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga kita bisa meng-orientasikan pendekatan tersebut. Apakah pendekatan tersebut berpusat pada siswa (*student centered approach*) atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

Setelah pendekatan yang akan kita gunakan ditetapkan, selanjutnya pendekatan tersebut diturunkan kedalam strategi pembelajaran. Yang kemudian diturunkan lagi menjadi metode pembelajaran, metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih. Selanjutnya metode pembelajaran diturunkan lagi menjadi teknik atau bisa diartikan sebagai gaya pembelajaran, sehingga bisa diartikan bahwa teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan oleh guru

dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Apabila antara pendekatan, model, strategi dan metode pembelajaran sudah dirancang dengan baik menjadi satu kesatuan maka terbentuklah yang namanya model pembelajaran.

Jadi yang dimaksud model pembelajaran adalah suatu pola yang berupa kerangka prosedur pembelajaran yang digunakan guru dalam perencanaan pembelajaran yang menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah induk yang didalamnya terdapat pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran serta teknik pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran dapat ditentukan oleh guru berdasarkan tujuan dan karakter siswa.

Setelah mengetahui apa itu model pembelajaran serta perbedaannya dengan pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Selanjutnya akan dibahas secara spesifik lagi tentang model pembelajaran *cooperative*.

Pembelajaran *Cooperative* adalah model pembelajaran yang bersifat kelompok, dimana guru akan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Penekanan dalam model ini yaitu adanya kerjasama antar siswa sehingga mereka dilatih untuk memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin. Belajar menggunakan model ini akan jauh lebih efektif karena pembelajarannya berpusat pada siswa (*student centered approach*). Jadi peran guru dalam model ini hanya sebagai fasilitator dan mediator.

Slavin mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa belajar secara kelompok.¹³ Menurut Johnson & Jonhson dalam Isjono menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.¹⁴

Pembelajaran *Cooperatif Learning* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (*heterogen*). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan yang semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok.

Etin Solihatin menyatakan bahwa pada dasarnya *Cooperative Learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari 2 orang atau

¹³ Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2008), h. 11

¹⁴ Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 17

lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.¹⁵

Model *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian dan dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin dinyatakan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.¹⁶

Dari beberapa kajian diatas penulis menarik kesimpulan bahwa pembelajaran *Cooperative Learning* adalah gaya belajar yang menekankan pada kemampuan untuk bekerja sama dengan kelompok yang sudah dibentuk oleh guru, saling membantu satu sama lain supaya rasa tanggung jawab dan kepedulian antar siswa tertanam dengan baik. Jadi sederhananya, model ini merupakan gaya belajar yang dilakukan secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain sebagai satu kelompok atau tim.

2). *Teams Games Tournaments (TGT)*

Pembelajaran *Cooperative Learning* terbagi dalam beberapa Tipe yaitu: pembelajaran Tipe *Jigsaw*, *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Teams Assited*

¹⁵ Etin Solihatin, *Cooperatif Learning*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 4

¹⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Bandung: Rajawali pers, 2012) , h. 205

Individualization (TAI), *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)*. Pada penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT)*.

Menurut Saco, dalam *TGT* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang juga dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).¹⁷

Menurut Slavin “model pembelajaran *TGT* sama saja dengan model pembelajaran *STAD*, kecuali satu hal: pada *TGT* menggunakan *tournaments* akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kemampuan akademik sebelumnya setara seperti mereka.”¹⁸

Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang

¹⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Bandung: Rajawali pers, 2012), h. 224

¹⁸ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2005). h.163

dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *TGT* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang dapat membiasakan peserta didik untuk saling bekerja sama dengan teman kelompoknya untuk mendapatkan skor yang nantinya akan akan diperoleh. Seperti yang telah dituliskan di atas, bahwa tipe *TGT* ini lebih efektif karena pada tipe ini mengandung unsur permainan yang secara tidak langsung akan memancing minat siswa untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh guru dapat dengan mudah dicapai. Adapun langkah-langkah/ sintaks dari model tipe ini, ialah sebagai berikut:

Tabel 2.2
Sintaks Model Team Game Tournament (TGT)

No	Tahapan	Kegiatan pembelajaran
1	Kegiatan awal	Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> • Salam dan berdo'a • Guru mengecek jumlah siswa yang hadir (absensi) • Guru memberikan gambaran terkait materi yang akan dipelajari
2	Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi pembelajaran dan siswa memperhatikan materi yang guru sampaikan. • Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil, dengan cara berhitung mulai dari angka 1-5. • Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan arahan kepada setiap kelompok terkait game/permainan yang akan dimainkan pada pembelajaran tersebut. • Siswa melakukan permainan sesuai arahan guru

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru memantau jalannya pertandingan antar team yang sedang bertanding • Setelah pertandingan selesai guru mengumumkan kelompok pemenang • Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang.
3	Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan refleksi terkait pembelajaran yang telah dilakukan • Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya • Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari sebelumnya.

Sumber : Edu Channel Indonesia. 2022. Model Pembelajaran Team Game Tournament. <http://educhanel.id/blog> Diakses pada tanggal 22 Desember 2022.

3). Komponen-komponen Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

Ada beberapa komponen yang ada dalam pembelajaran *Cooperative Tipe Team Games Tournament* ini, yaitu :

1. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Penyajian kelas disampaikan oleh pendidik pada awal pembelajaran, biasanya dilakukan dengan menyampaikan materi secara langsung baik ceramah, maupun diskusi. Saat penyajian kelas berlangsung peserta didik dituntut untuk memperhatikan dengan seksama dan memahami apa yang disampaikan oleh pendidik, agar pada saat kerja kelompok atau pada saat *game* mereka memperoleh skor *game* yang tinggi sebagai penentu skor kelompok.

2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Kelompok dalam model pembelajaran ini memiliki anggota yang heterogen, terdiri dari empat sampai enam orang tanpa melihat

adanya perbedaan diantara mereka. Adanya heterogenitas dalam pembentukan kelompok diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu antar peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Dengan kelompok ini peserta didik dituntut bekerja sama untuk mendalami materi khususnya untuk mempersiapkan anggota, agar saat *game* berlangsung mereka dapat bekerja dengan baik dan optimal.

3. Permainan (*Games*)

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang disusun untuk menguji pengetahuan peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *games* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor.

4. Pertandingan (*Tournament*)

Turnamen dilakukan pada akhir mingguan atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5. penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat hadiah (*reward*) sebagai motivasi belajar

apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.¹⁹ Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi, skor tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai tambahan nilai tugas peserta didik.

Itulah beberapa komponen yang harus ada dalam pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Sampai disini penulis menyimpulkan bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* ini, yakni pada pra kegiatan. Dimana guru harus melakukan persiapan berupa materi pembelajaran yang akan dijadikan sebagai soal-soal turnamen, selain itu guru juga harus membagi peserta didik secara acak. Jadi siswa yang aktif bisa dikelompokkan dengan siswa yang pasif (minat belajarnya kurang) demikian sebaliknya. Jangan sampai siswa yang aktif disandingkan dengan siswa yang aktif pula, siswa yang pasif disandingkan dengan siswa yang pasif juga. Ketika hal itu terjadi dalam satu kelompok, kemungkinan besar kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif dikarenakan ada satu atau dua kelompok yang memiliki minat belajar yang kurang.

4). Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *TGT* mempunyai banyak kelebihan, sehingga model pembelajaran ini cocok digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar

¹⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka setia 2011), h. 92-93

mengajar. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *TGT* adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *TGT* dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, tidak hanya membuat aktif peserta didik yang berprestasi.
2. Model *TGT* dapat menumbuhkan rasa saling menghargai antara satu sama lain dan menciptakan rasa kebersamaan.
3. Peserta didik menjadi lebih bersemangat, karena pendidik akan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.
4. Kegiatan permainan (*tournament*) membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar.

Layaknya model pembelajaran lain, model pembelajaran *TGT* juga mempunyai kekurangan. Adapun kekurangannya ialah sebagai berikut :

1. Memerlukan waktu yang cukup lama.
2. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk pandai dalam memilih materi pelajaran yang akan disampaikan.
3. Sebelum diterapkan di dalam kelas, pendidik harus mempersiapkan model ini dengan benar, seperti membuat soal dan pendidik harus mengetahui urutan akademis para peserta didik.²⁰

Dari pemaparan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* memiliki

²⁰ Aris Shoiman, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Depok: ArRuzz Media, 2017). hh.207-208

banyak kelebihan jika dibandingkan dengan kekurangannya. Yang pertama, anak yang minat belajarnya rendah akan semakin aktif dengan adanya permainan yang disiapkan oleh guru apalagi kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi akan diberikan hadiah oleh guru sehingga mereka akan berlomba-lomba mencari poin. Yang kedua, dengan menggunakan model *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* ini akan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan tidak membosankan karena adanya permainan, sehingga guru harus betul-betul memilih permainan yang dirasa menarik sehingga dapat memancing minat belajar siswa. Yang ketiga, kebersamaan antara guru dan siswa akan lebih terasa. Kelemahan yang ada pada model ini sebenarnya bisa diantisipasi oleh guru dengan menggunakan taktik yang dimiliki oleh guru itu sendiri.

b. Minat Belajar

1). Pengertian Minat Belajar Siswa

Terdapat berbagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, berbagai upaya tersebut antara lain dengan memberikan motivasi belajar dan membangkitkan minat belajar kepada siswa. Karena belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Minat memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, tanpa adanya minat maka siswa tidak akan mudah mendapatkan atau mencerna pelajaran dengan baik.

Maka sudah seharusnya guru memancing siswa terlebih dahulu supaya minat belajar mereka ada. Ketika siswa sudah mempunyai minat untuk belajar maka guru akan mudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Minat bisa diartikan sebagai rasa ketertarikan, perhatian serta keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Beda dengan motivasi, motivasi merupakan motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Minat menjadi salah satu faktor utama dalam mencapai tujuan, karena minat yang muncul dalam diri seseorang akan memunculkan perhatian untuk menjalankan suatu kegiatan dengan bersemangat dalam proses pembelajaran. Minat menjadi motor penggerak proses pembelajaran guna tercapainya tujuan yang diinginkan, jika tidak ada minat maka sulit bagi guru mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Minat sendiri mempunyai arti suatu kecenderungan seseorang untuk memusatkan perhatian dan berlaku dengan perasaan senang terhadap orang, situasi, atau kegiatan yang menjadi fokus dari minat tersebut. Pada pembahasan tersebut terdapat suatu pemahaman bahwa di dalam minat ada pemfokusan perhatian, ada upaya untuk menguasai, mengetahui, mendekati, memiliki obyek dengan perasaan senang.²¹ Sansone dan Harackiewicz mengemukakan bahwa *“Interest as a psychological state involves focused attention, increased cognitive functioning, persistence, and affective*

²¹ Abdul Rahman Shaleh, Muhib Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, (Jakarta : Prenada Media, 2004) 263.

involvement” atau minat bisa diartikan sebagai keadaan psikologi seseorang yang melibatkan perhatian yang terfokus, meningkatnya fungsi kognitif, kegigihan, dan keterlibatan sikap atau afektif.²²

Dari beberapa pengertian diatas, peneliti mengartikan bahwa minat merupakan wujud dari perhatian seorang individu terhadap suatu obyek yang berkaitan dengan hal yang disukai. Dengan kata lain minat dapat meningkatkan suatu kekuatan atau dorongan individu untuk memusatkan perhatian pada keinginannya. Keduanya merupakan gejala psikologis namun memiliki perbedaan, minat memang sudah ada pada diri individu sejak kecil yang dipengaruhi oleh lingkungan tempat ia tinggal, sedangkan motivasi merupakan bagian dari minat itu sendiri. Artinya motivasi ini perannya sebagai pendorong untuk melakukan hal yang diminati.

Adapun pengertian belajar Menurut Rohmalina Wahab dalam bukunya psikologi belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai yang positif.²³ Belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan menetap disebabkan adanya interaksi individu

²² Carol Sansone and Judith M. Harackiewicz, *Instinsic and Extrinsic Motion; The Search for Optimal Motivation and Performance*, (London: Academic Press, 2000), 311.

²³ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 18.

dengan lingkungan belajarnya.²⁴ Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses individu dalam memperoleh pengetahuan, pengalaman maupun keterampilan dan terdapat interaksi antara individu dan lingkungan belajarnya sehingga menghasilkan perubahan sikap dan tingkah laku dari individu tersebut.

Beberapa pengertian dari minat belajar yang dipaparkan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu kecenderungan individu untuk memberikan perhatian lebih terhadap semua hal yang berkaitan dengan proses belajar yang sedang dilakukan. Jadi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecenderungan seseorang dalam memusatkan perhatian siswa terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 2 Gading Probolinggo. Minat mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, sebab jika minat belajar siswa kurang peluang ketercapaian dari tujuan pembelajaran akan sedikit. Maka dari itu seorang guru harus betul-betul memperhatikan model, strategi dan metode pembelajaran yang hendak digunakan supaya pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan efektif dan efisien.

2). Ciri-ciri Minat Belajar

Guru sebagai seorang pendidik, harus mampu membedakan antara siswa yang mempunyai minat untuk belajar dan mana yang tidak mempunyai minat untuk belajar dengan mengidentifikasi apakah ciri-ciri

²⁴ Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan (Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran)*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 116.

minat belajar ada pada diri siswa, adapun ciri-ciri minat menurut Slameto dalam bukunya Suyono dan Hariyanto tersebut adalah²⁵:

- a) Memiliki kecenderungan untuk mengingat dan memperhatikan sesuatu yang diminati dengan terus-menerus.
- b) Mendapat kepuasan dan kebanggaan terhadap hal-hal yang diminati
- c) Mempunyai rasa senang terhadap sesuatu yang diminati
- d) Terdapat rasa keterkaitan pada suatu kegiatan yang diminati
- e) Lebih suka dengan hal-hal yang diminatinya daripada hal lainnya
- f) Diaktualisasikan lewat peran aktif pada suatu kegiatan.

Dari beberapa uraian ciri-ciri minat di atas, penulis menyimpulkan bahwa minat belajar siswa bisa dilihat dari keaktifan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, mulai dari bagaimana dia memperhatikan kita saat menjelaskan materi pembelajaran, bertanya saat guru memberikan waktu untuk menanyakan materi yang kurang dimengerti, dan siswa akan terlihat lebih ceria jika mempunyai minat belajar.

3). Cara Menumbuhkan Minat Belajar Siswa

Seperti yang sudah penulis katakan dalam urain sebelumnya, bahwa minat belajar memegang peranan penting dalam ketercapaian

²⁵ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar*,, 176.

tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Jika siswa yang ada di kelas rata-rata memiliki minat belajar yang baik, maka guru dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dan sebaliknya, jika rata-rata siswa yang berada dalam kelas tersebut tidak atau bahkan kurang mempunyai minat dalam belajar maka sulit bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran di sudah dirumuskan. Maka dari itu guru harus memancing minat siswa terlebih dahulu dengan taktik mengajar yang guru punya. Berikut beberapa cara yang bisa digunakan oleh guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa, diantaranya :²⁶

- 1) Berupaya menghubungkan bahan ajar dengan kehidupan sehari-hari.
- 2) Memahami gaya belajar siswa secara umum sehingga guru dapat fokus dalam menyajikan pembelajaran.
- 3) Sesekali menyelipkan guyonan atau hal lucu terutama yang berhubungan dengan bahan ajar dan kondisi pembelajaran sebagai upaya memecah kebekuan.
- 4) Jeda sejenak dengan menagajukan pertanyaan-pertanyaan kecil terhadap siswa.
- 5) Berusaha agar kelas terbentuk oleh suasana dialogis, dan banyak diskusi.
- 6) Memberikan tugas rumah yang menantang dengan pertimbangan tidak memberi banyak beban pada siswa.

²⁶ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 178.

- 7) Melakukan penyegaran dengan para siswa dengan melakukan perjalanan yang bertujuan untuk mengkontekstualkan pembelajaran dan alam.

Dari beberapa uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru, kaitannya dengan upaya dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Seperti menyusun bahan ajar sesuai dengan karakteristik siswa sehingga materi yang didapat bisa dengan mudah di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga harus menggunakan berbagai macam metode dalam pembelajaran supaya suasana kelas lebih nyaman dan aktif. Jadi jangan sampai hanya berpusat pada guru saja.

4). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa dapat diklasifikasikan menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

- a) Faktor Internal (Faktor yang berasal dari dalam diri)
 - 1) Sikap siswa

Sikap merupakan gejala internal berupa kecenderungan untuk merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap benda, orang, dan sebagainya. Sikap siswa yang positif terutama kepada mata pelajaran yang guru sajikan

merupakan pertanda awal yang baik bagi kegiatan pembelajaran.²⁷

2) Motivasi

Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi merupakan faktor pendorong akan adanya minat belajar. Minat belajar seseorang akan semakin tinggi apabila disertai motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal.²⁸ dalam buku *atomic habits*, halaman 261 tentang aturan Goldilocks, James Clear menyatakan bahwa manusia mengalami motivasi puncak ketika sedang mengerjakan tugas-tugas yang tepat berada di tepi terluar kemampuannya saat ini. Tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah. Dari narasi tersebut penulis menyimpulkan bahwa seorang guru harus mempertimbangkan apa saja yang menjadi pertimbangan dalam pengambilan kebijakan, mulai dari penetapan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan siswa, dan lain sebagainya. Walaupun demikian terkadang

²⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), 132.

²⁸ D.P Tampubolon, *Mengembangkan Minat Membaca Pada Anak*, (Bandung: Angkasa, 1993), 41.

motivasi dinilai terlalu tinggi, sebab lingkungan menjadi yang terpenting.²⁹

3) Bakat

Menurut Ahmadi dan Supriyono bahwa seseorang akan mudah mempelajari sesuatu jika hal tersebut sesuai dengan bakatnya. Jika anak harus mempelajari sesuatu yang bukan dari bakatnya, maka anak akan mudah bosan, putus asa, dan tidak senang.³⁰ Melalui bakat seseorang akan memiliki minat belajar.

4) Hobi

Hobi bagi setiap orang merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat belajar.

b) Faktor Eksternal (Faktor yang berasal dari luar)

1) Lingkungan

Lingkungan sangat berperan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak.³¹ Tidak sedikit orang mengatakan, bahwa lingkungan menjadi satu-satunya alasan bagi mereka yang memiliki pola pikir yang tidak baik, perilaku yang buruk (perilaku menyimpang) yang terjadi dalam masyarakat. Persepsi demikian timbul, karena memang lingkungan menjadi hal terpenting yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

²⁹ James Clear, *Atomic Habits*, (PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta) hal. 93

³⁰ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 82.

³¹ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 130.

Sebagai contoh umum, masyarakat pesisir yang cenderung memiliki watak dan sifat yang keras. Hal itu bisa kita lihat dari bagaimana cara mereka dalam berkomunikasi, penulis sendiri seringkali melakukan kunjungan kepada masyarakat yang tinggalnya di pesisir pantai. Dapat dilihat bahwa cara bicara dan perilakunya cukup berbeda dengan masyarakat yang tinggalnya di dataran tinggi (wilayah pegunungan). Namun hal itu, bisa kita toleransi karena secara geografis wilayah atau pemukiman yang berada di dekat pantai cenderung memiliki cuaca yang panas sehingga dapat mempengaruhi pola pikir mereka.

2) Guru dan Strategi Pembelajaran yang digunakan

Guru merupakan seseorang yang berpengaruh dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Penggunaan strategi pembelajaran, model dan metode pembelajaran yang cocok dapat menumbuhkan minat belajar mereka.

3) Keluarga

Keluarga merupakan pendidikan informal yang diakui dalam dunia pendidikan. Keluarga merupakan pondasi awal akan seperti apa pribadi anak akan terbentuk dan itu juga akan sangat berpengaruh pada pola pikir serta proses belajar anak. Meskipun anak sudah masuk sekolah, namun sebuah harapan masih digantungkan kepada keluarga

untuk memberikan pendidikan dan memberikan suasana yang menyenangkan ketika anak belajar di rumah. Keluarga sangat mempengaruhi kegiatan belajar anak. ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberikan dampak terhadap aktivitas belajar anak.

Jadi, tinggi rendahnya minat belajar anak sangat ditentukan oleh beberapa faktor di atas, baik faktor internal (faktor yang berasal dari dalam) maupun faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar). Sudah seharusnya guru dengan orang tua bekerjasama dalam hal mendidik anak, suaya apa yang menjadi harapan orang tua dan guru dapat tercapai dengan baik.

Indikator peningkatan minat belajar menurut Slameto terdiri dari: perasaan senang, keterlibatan siswa, katertarikan, dan perhatian siswa.³²

Semua itu dapat dilihat dari aktivitas mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran

Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament dilakukan. Adapun uraian dari keempat indikator tersebut, ialah sebagai berikut:

1. Perasaan senang

Siswa yang berminat terhadap sesuatu objek akan merasa senang dan tidak bosan untuk mempelajarinya. Sehingga berdampak pada pemahamannya. Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang

³² Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. hal. 180-181

terhadap perasaan tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya, senang mengikuti pelajaran, memusatkan perhatiannya saat proses pembelajaran dan tidak ada perasaan bosan.

2. Keterlibatan siswa

Siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapat didorong oleh guru. Guru berupaya untuk memberikan kesempatan siswa untuk aktif di kelas. Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya aktif dalam diskusi, aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan dari guru dan aktif dalam berbagi argument.

3. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya semangat dalam mengikuti pelajaran, antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan guru.

4. Perhatian siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contohnya:

mendengarkan penjelasan guru dalam belajar, konsentrasi dalam belajar, mencatat materi, dan mau bertanya ketika materinya kurang jelas.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode dalam sebuah penelitian merupakan hal yang sangat penting dan mendasar keberadaannya, metode penelitian ini seringkali diistilahkan sebagai senjata atau pisau penelitian karena memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap hasil penelitian. Dalam penelitian yang penulis lakukan di SMPN 2 Gading, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif melalui pengungkapan kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang, peristiwa tertentu secara rinci dan mendalam serta perilaku yang diamati.³³ Adapun Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas sangat cocok digunakan untuk suatu penelitian, karena penelitian ini dilakukan secara langsung dalam kelas.

Penelitian Tindakan Kelas yang umum disingkat dengan PTK, dalam bahasa Inggris disebut Classroom Action Research, disingkat CAR adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. PTK berfokus pada

³³ Moh Nazir, *Metodologi Penelitian. Cetakan Ketujuh*, (Bogor: Galia Indonesia, 2011), h. 54

proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, dilakukan pada situasi alami.³⁴

Penelitian Tindakan Kelas yaitu proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi yang sebenarnya serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.³⁵

Secara singkat PTK dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelaahan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.³⁶

Sederhananya PTK ini merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti yang sudah peneliti singgung di atas, bahwa tujuan umum dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran baik (proses maupun hasil), memecahkan permasalahan yang terjadi di dalam kelas baik permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun oleh siswa sendiri (permasalahan atau persoalan yang akan diteliti harus nyata dan bukan hanya sekedar dugaan-dugaan saja, dan tujuan PTK yang terakhir adalah untuk memperbaiki pola

³⁴ Badrudin & Imron Fauzi, *Tips dan Trik Menulis PTK*, Cetakan Kesatu, (Bandung : Alfabeta, 2022), hal. 27.

³⁵ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta, PT Fajar Interpretama Mandiri, 2013), h.26.

³⁶ Basrowi, Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Anggota IKAPI: Ghalia Indonesia, 2008), hlm. 28.

mengajar guru (sesuai dengan kompetensi guru dalam UU Pendidikan Nasional).

Selain tujuan yang disebutkan diatas, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mempunyai banyak manfaat, diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas dan dengan PTK ini guru dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran, baik tentang media yang digunakan, metode pembelajaran yang digunakan maupun evaluasi yang nantinya akan dilakukan.

Ada beberapa macam pola pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh beberapa ahli, tapi yang paling terkenal ada lima model, yaitu: Model Kurt Lewin, Model McKernan, Model Dave Ebbut, Model John Elliot, dan Model Kemmis & Mc Taggart. Model-model tersebut memiliki pola dasar yang sama, yaitu serangkaian kegiatan penelitian berupa rangkaian siklus dimana pada setiap akhir siklus akan membentuk siklus baru hasil revisi/perbaikan.³⁷

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model PTK Kemmis dan Mc. Taggart.

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal.108



Gambar 3.1
Siklus PTK Model Kemmis & Mc. Taggart (Arikunto, 2009)

Penelitian Tindakan Kelas pada model Kemmis dan Mc. Taggart ini terdiri empat langkah pokok dalam satu siklus yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*)

Tahap ini berbentuk rancangan rencana aksi yang menguraikan apa yang akan dilakukan, mengapa akan dilakukan, kapan akan dilakukan, di mana akan dilakukan, siapa yang akan melakukannya, dan bagaimana akan dilakukan. Peneliti memilih topik peristiwa yang membutuhkan perhatian khusus dan kemudian membangun sebuah instrumen untuk membantu peneliti dalam merekam fakta-fakta yang terjadi selama tindakan selama tahap desain ini. Guru yang akan melakukan tindakan dan peneliti yang akan mengamati proses dan tindakan harus berkolaborasi dalam desain.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Tahap kedua adalah implementasi, yang memerlukan penerapan materi desain di kelas. Sehingga desain tersebut tereksekusi dengan baik selama proses pembelajaran.

3. Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini, peneliti mengamati dan mencatat segala sesuatu yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi/penilaian yang telah ditentukan. Informasi yang dikumpulkan mungkin bersifat kuantitatif (hasil tes, kuis, presentasi, nilai tugas, dan sebagainya) atau kualitatif (aktivitas siswa, kegembiraan siswa, kualitas percakapan, dan sebagainya).

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah proses mengkaji secara kritis perubahan dalam siswa, iklim kelas, dan guru. Langkah ini bertujuan untuk mengevaluasi secara menyeluruh kegiatan yang telah dilakukan berdasarkan data yang diperoleh, kemudian melakukan evaluasi yang bertujuan untuk menyempurnakan tindakan selanjutnya.³⁸

B. Lokasi, Waktu dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Gading, tepatnya di Jl. Raya Kertosono, Desa Kertosono, Kecamatan Gading, Kabupaten Probolinggo. Lokasi penelitian ini dipilih karena lembaga terkait lumayan dekat dengan alamat domisili penulis, sehingga penulis sedikit mengetahui

³⁸ Suharsimi Arikunto Suhardjono, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 75-78

permasalahan yang terjadi berdasarkan keterangan dari kepala sekolah dan masyarakat sekitar.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Sebelum pelaksanaan penelitian ini, peneliti membuat rancangan penelitian terlebih dahulu dengan tujuan untuk memudahkan proses penelitian, supaya penelitian yang dilakukan efektif dan efisien.

Adapun subyek penelitian yang dipilih adalah peserta didik kelas VIII B yang berjumlah 34 dan terdiri dari 20 peserta didik laki-laki serta 14 peserta didik perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournamen (TGT)*.

C. Prosedur Penelitian

Secara umum, prosedur penelitian pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari 4 bagian, yaitu perencanaan (*Planning*), tindakan atau pelaksanaan (*Acting*), pengamatan (*Observing*) dan refleksi (*Reflecting*). Prosedur ini bisa diartikan sebagai cara dalam pemecahan masalah, namun setiap model PTK yang dipakai mempunyai perbedaan antara yang satu dengan yang lainnya. Pada Model Kemmis dan Mc. Taggart, siklus (putaran/pengulangan) yang dilakukan sebanyak 2 kali, namun siklus ini bisa dilakukan sesuai dengan ketercapaian tujuan dari masalah yang

terjadi. Artinya siklus ini bisa dilakukan sebanyak 2 kali atau lebih. Adapun uraian tahapan pada siklus penelitian tindakan kelas, sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planing*)

- 1). Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah SMPN 2 Gading dan guru mata pelajaran terkait rencana penelitian yang akan dilakukan.
- 2) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan standar kompetensi, dan kompetensi dasar.
- 3) Menyiapkan media yang dapat mendukung atau membantu proses pembelajaran
- 4) Mempersiapkan lembar kerja peserta didik.
- 5) Mempersiapkan lembar observasi kegiatan guru dan siswa.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap ini peneliti melaksanakan yang telah dirumuskan pada RPP dalam situasi yang aktual meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yaitu sebagai berikut:

1. Guru mengkondisikan kelas, berdoa, mengabsen, dan lain sebagainya.
- 2) Guru menjelaskan konsep pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament*.

3) Guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

4) Siswa mendengarkan dan memperhatikan dengan baik saat guru menjelaskan materi tersebut.

5) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok kecil dan Kemudian setiap kelompok mengerjakan tugas yang diberikan.

6) Masing-masing kelompok mendiskusikan dan maju ke depan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

7) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran.

c. Pengamatan (*Observing*)

1) mengamati keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament*.

2) mengamati Situasi kegiatan belajar mengajar.

3) mengamati siswa dalam diskusi kelompok.

d. Refleksi (*Reflecting*)

1) Seluruh hasil observasi, evaluasi siswa, dan catatan lapangan dianalisis, dijelaskan, dan disimpulkan pada tahap refleksi. Tujuan dari refleksi adalah untuk mengetahui keberhasilan dari proses pembelajaran.

2). Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti mengadakan refleksi untuk mengetahui kekurangan serta hambatan pada saat

berlangsungnya proses pembelajaran, dan data yang diperoleh digunakan untuk mengevaluasi serta untuk merencanakan tindakan pada siklus II, agar nantinya pembelajaran pada siklus II diperoleh hasil yang lebih baik.

D. Pelaksanaan Siklus Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, dilaksanakan melalui 2 siklus (siklus I dan Siklus II). Namun sebelum siklus I dilakukan, masih ada tahap Pra Siklus (kegiatan pembelajaran dengan tidak menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*). Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*. Untuk melihat ketercapaian atau keberhasilan dalam suatu siklus, dapat dilakukan dengan cara melihat indikator kinerja yang telah dirumuskan dalam penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

a. Sumber data

Sumber data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas VIII B di SMPN 2 Gading. Data ini meliputi seluruh kegiatan proses pembelajaran yaitu tentang penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Data yang didapatkan dari peserta didik berupa data yang diperoleh melalui proses dan hasil

belajar siswa. Selain itu, guru juga termasuk sumber data yang digunakan oleh peneliti karena penelitian ini juga melibatkan guru sebagai pengamat/observer.

b. Jenis data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah;

1. Data tentang penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* kelas VIII B di SMPN 2 Gading.
2. Data tentang peningkatan minat belajar siswa kelas VIII B di SMPN 2 Gading.

c. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah metode atau cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber data untuk memperoleh data yang valid. Sedangkan instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dalam mengumpulkan data secara sistematis.

Dengan demikian terdapat hubungan antara metode dengan instrumen pengumpulan data, dimana instrumen merupakan alat bantu bagi peneliti dalam menggunakan metode pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut;

1. Observasi

Mardalis menjelaskan dalam bukunya metode penelitian suatu pendekatan proposal bahwa: “Observasi atau pengamatan yang

dilakukan dalam rangka mengumpulkan data dalam suatu pendidikan secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari apa adanya suatu studi rangsangan tertentu yang diinginkan atau suatu studi yang disengaja sistematis tentang keadaan atau fenomena sosial dan gejala psikis dengan jalan mengamati dan mencatat".³⁹ Adapun metode observasi yang dilakukan adalah observasi langsung. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan data dari fokus penelitian yang diteliti.

2. Interview

Wawancara adalah metode komunikasi antara dua individu di mana satu orang mencari informasi dari yang lain dan mengajukan pertanyaan.⁴⁰ Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk mengetahui data peningkatan minat belajar siswa kelas VIII A dan B di SMPN 2 Gading sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe team game tournament.

Ada 3 jenis wawancara, yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Namun, dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur. Karena menurut peneliti dianggap lebih cocok serta *fleksibel* untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian yang akan dilakukan. Hal ini juga bertujuan untuk mengumpulkan data dari fokus penelitian yang diteliti.

³⁹ Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), 63.

⁴⁰ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h.180.

3. Kuisisioner/ angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau internet.⁴¹

Dalam penyusunan angket perlu mengikuti prosedur yang telah ditetapkan agar data yang diperoleh benar-benar representatif. Dan adapun langkah dalam penyusunan angket sebagai berikut:

a. Menentukan tujuan yang akan dicapai dari penggunaan angket.

b. Mengidentifikasi variabel yang menjadi materi angket.

c. Menyusun kalimat-kalimat pertanyaan atau pernyataan yang mewakili setiap indikator.

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013) 199.

d. Lengkapi angket dengan identitas responden jika diperlukan, dan pendahuluan, yaitu berupa tujuan angket tersebut dan petunjuk pengisiannya.⁴²

F. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian dibuat dengan tujuan untuk memperoleh data tentang tingkat keberhasilan dalam penelitian yang akan dilakukan. Adapun instrument yang digunakan adalah sebagai berikut:

A. Lembar observasi

Observasi merupakan salah satu teknik yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan, yang mana dalam hal ini peneliti mengumpulkan data terkait dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Observasi ini dilakukan dalam kelas, dimana peneliti secara langsung mengamati perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran. Pengamat dapat mengobservasi guru dan siswa terkait proses belajar mengajar, aktivitas, dan Interaksinya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Adapun kisi-kisi observasi mengenai minat belajar siswa dapat dilihat dari aktivitas mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

⁴² Gantina Komalasari, *Asesmen Teknik Nontes dalam Perspektif BK Komprehensif*, (Jakarta: PT Indeks, 2011), 85.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Observasi

No	Tujuan Penelitian	Data yang dibutuhkan	Sumber Data	Indikator
1	Mendeskripsikan Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Game Tournament</i> pada siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Tahun Pelajaran 2024/2025.	1. Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT: - Langkah-langkah/ Sintaks Model TGT	1. Guru 2. Siswa	1. Penyajian Kelas 2. Belajar Dalam Kelompok 3. Permainan 4. Pertandingan 5. Penghargaan Kelompok
2	Mendeskripsikan Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Tahun Pelajaran 2024/2025 Melalui Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Game Tournament</i> .	2. Peningkatan Minat Belajar Siswa: - Karakteristik Peningkatan Minat Belajar	1. Siswa	1. Perasaan Senang 2. Keterlibatan 3. Ketertarikan 4. Perhatian

Sumber : Ade Haerullah & Said Hasan. 2021. *PTK & Inovasi Guru*. Uwais Inspirasi Indonesia.

B. Lembar Wawancara

Dalam hal ini wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan siswa kelas VIII B SMPN 2 Gading untuk mengetahui data peningkatan minat belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament*. Adapun kisi-kisi wawancara, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Wawancara

No	Tujuan penelitian	Data yang dibutuhkan	Sumber data	Indikator
1	Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team game Tournament pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Gading Probolinggo Tahun Pelajaran 2024/2025.	1. Langkah-langkah/ Sintaks Model Model TGT	Guru	1. Penggunaan model pembelajaran
		2. Komponen Model TGT		2. Penggunaan media pembelajaran
		3. Kelebihan dan Kekurangan Model TGT		3. Kendala yang dihadapi oleh guru
				4. Keterlaksanaan Sintaks model pembelajaran TGT
				5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT
2	Mendeskripsikan Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Probolinggo Tahun Pelajaran 2024/2025 Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team game Tournament	1. Karakteristik Peningkatan Minat Belajar	Guru dan Siswa	1. Perasaan Senang
		2. Cara Menumbuhkan Minat Belajar		2. Keterlibatan Siswa
		3. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar		3. Ketertarikan Siswa
				4. Perhatian Siswa
				5. Upaya guru dalam menumbuhkan minat belajar
				6. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Sumber : Ade Haerullah & Said Hasan. 2021. *PTK & Inovasi Guru*. Uwais Inspirasi Indonesia.

C. Kuisisioner/ Angket

Seperti yang sudah tertera di atas, bahwa kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada

responden untuk dijawabnya. Adapun kisi-kisi angket serta kuisisioner minat belajar yang peneliti buat, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket Minat Belajar

No	Indikator Minat	Dimensi	Butir		Total Butir
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
1	Perasaan senang	1. Semangat	1	2	2
		2. Ceria	3	4	2
		3. Suka	5, 6	7	3
2	Keterlibatan	1. Kerjasama	8	9, 10	3
		2. Menyelesaikan tugas	11	12	2
		3. Aktif	13	14	2
3	Ketertarikan	1. Rasa ingin tahu	15	0	1
		2. Merasa terkesan	16	17	2
		3. Antusias	18	0	1
4	Perhatian	1. Mendengarkan	0	19	1
		2. Memperhatikan	0	20	1
		3. Mentaati Peraturan	0	0	0
Jumlah Keseluruhan					20

(Sumber : Slameto, 2010)

Tabel 3.4
Kuisisioner Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa semangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran ini					
2	Saya merasa tidak gembira dengan metode belajar seperti ini					
3	Saya merasa ceria karena penggunaan metode pembelajaran yang digunakan menyenangkan					
4	Saya merasa tidak ceria karena metode yang digunakan membosankan					
5	Saya menyukai pembelajaran yang dirancang seperti ini					
6	Saya menyukai permainan yang buat oleh guru					

7	Saya tidak menyukai permainan yang dirancang seperti ini					
8	Saya sudah melakukan kerja sama yang baik saat kegiatan pembelajaran berlangsung					
9	Saya tidak melakukan kerjasama saat permainan/pertandingan dilakukan					
10	Saya tidak berkontribusi sedikitpun terhadap kelompok					
11	Saya menyelesaikan tugas dengan baik					
12	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru					
13	Saya memberikan sumbangsih yang besar kepada kelompok sehingga memenangkan pertandingan					
14	Saya tidak memberikan sumbangsih apapun kepada kelompok, sehingga kelompok saya kalah dalam pertandingan					
15	Saya merasa termotivasi dengan apa yang dilakukan oleh guru					
16	Saya merasa sangat terkesan dengan apa yang dilakukan oleh guru					
17	Saya tidak merasa terkesan dengan apa yang dilakukan oleh guru					
18	Saya merasa antusias dengan cara baru ini					
19	Saya tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru					
20	Saya tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru					

Tabel 3.5

Rubrik Penskoran Kuisioner Minat Belajar

Kriteria	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

G. Teknik Analisis Data

Setelah data berhasil dikumpulkan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang ada. Tujuannya adalah untuk menentukan

upaya yang harus dilakukan oleh peneliti guna meningkatkan minat belajar siswa. Teknik analisis data ini bisa juga diartikan sebagai upaya dalam menyusun data yang sudah diperoleh dari hasil observasi/pengamatan, interview/wawancara dan angket yang sudah disebar oleh peneliti. Menganalisis data merupakan upaya untuk menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mencapai tujuan penelitian. Data yang diperoleh kemudian di deskripsikan untuk menggambarkan pencapaian dari indikator keberhasilan dari peningkatan minat belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* pada siswa kelas VIII B di SMPN 2 Gading.

Analisis data pada penelitian ini ada tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data hasil observasi, wawancara dan kuisioner/angket minat belajar siswa. Adapun tahapan dalam analisis data, adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, serta membuang hal-hal yang tidak diperlukan. Demikian dengan data yang telah direduksi akan mempermudah peneliti untuk mempermudah melakukan pengumpulan data selanjutnya, memberikan gambaran yang lebih jelas, serta memudahkan pencarian data apabila dibutuhkan.⁴³ Dalam

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Alfabeta, Cet. VII, 2009), hal. 335-338.

hal ini, peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan kemudian data tersebut dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Berdasarkan penelitian kualitatif, penyajian data dapat bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Dalam hal ini, peneliti menyajikan data yang sudah diperoleh dari hasil observasi, interview dan data hasil kuisiner. Dari hasil reduksi data di atas langkah selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti ialah menafsirkan data tersebut untuk membuat perencanaan tindakan selanjutnya.

3. Verifikasi Data

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena masalah dan rumusan masalah masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Dalam hal ini verifikasi data menjadi tahapan akhir peneliti dalam menyimpulkan data yang diperoleh terkait dengan penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe taem games tournament dalam meningkatkan minat belajar siswa.

H. Keabsahan Data

Menurut Lexy Moleong, pada dasarnya keabsahan data merupakan pengecekan terhadap data, selain digunakan untuk menyanggah balik yang

dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif. Uji keabsahan data yang dibuktikan oleh peneliti untuk mengetahui kebenaran dan kesalahan yang didapatkan. Uji ini meliputi:⁴⁴

1. Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif ini memakai uji kredibilitas Triangulasi. Triangulasi merupakan kegiatan pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data. Berdasarkan triangulasi yang hendak digunakan ialah membandingkan data yang diperoleh dengan hasil konfirmasi kepada wali kelas sebagai sumber lain tentang keahlian akademik yang dimiliki oleh subjek penelitian, membandingkan hasil tes dengan hasil wawancara.⁴⁵

2. Uji Transferabilitas

Laporan penelitian yang dibuat secara rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya sehingga pembaca menjadi jelas dan paham dari hasil penelitian dan memutuskan dapat atau tidaknya untuk diaplikasikan di tempat lain. Berdasarkan uji Transferabilitas, penelitian ini dapat di cek apakah telah sesuai dengan struktur yang benar sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.⁴⁶

3. Uji Dependabilitas

⁴⁴ Lexy Moleong J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung:Rosda Karya,2008), 208

⁴⁵ Ahmad Tanzeh dan Suyitno, *Dasar-dasar Penelitian*, (Surabaya : Elkaf, 2006),163.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 376.

Dependability menurut istilah konvensional disebut “*reliability*” atau reliabilitas. Reliabilitas adalah syarat bagi validitas. Berdasarkan penelitian kualitatif, uji *dependability* dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian kalau proses penelitian tidak dilakukan tetapi datanya ada, maka penelitian tersebut tidak reliabel atau dependable. Berdasarkan pengujian *dependability* terhadap penelitian ini yang dilakukan dengan cara oleh auditor yang independen atau pembimbing untuk mengaudit keseluruhan aktivitas dalam melakukan penelitian ini, di mulai dari untuk menentukan masalah atau fokus, memasuki lapangan, menentukan sumber data, melakukan analisis, melakukan uji keabsahan data, sampai dengan membuat kesimpulan.⁴⁷

4. Uji Konfirmabilitas

Penelitian ini disebut juga obyektivitas penelitian. Berdasarkan penelitian ini pemastian bahwa sesuatu itu obyektif atau tidak tergantung pada persetujuan beberapa orang terhadap pandangan, pendapat, dan penemuan seseorang. Penelitian kualitatif uji *confirmability* berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian ini merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar *confirmability*. Berdasarkan penelitian ini, untuk menguji hasil penelitian jangan sampai prosesnya tidak ada, namun hasilnya ada.⁴⁸

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 377.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 377-378.

I. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu proses belajar mengajar di kelas.⁴⁹ Penelitian ini, dikatakan berhasil jika 70 % dari jumlah responden mendapatkan atau melebihi angka 60 dengan nilai rata-rata lebih dari 60. Jika nilai rata-rata yang didapatkan hanya atau kurang dari 60, maka penelitian yang dilakukan masih dikatakan belum berhasil.

J. Tim Peneliti

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMPN 2 Gading. Dalam penelitian ini peneliti adalah perencana, pelaksana, pengumpul data dan menganalisis data, disamping itu kehadiran peneliti diketahui statusnya sebagai peneliti oleh Kepala SMPN 2 Gading serta guru – guru yang ada di lembaga tersebut. Peneliti langsung menggali data yang ada di kelas dan mengambil kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

Tabel 3.6

Susunan Tim Peneliti

Nomor	Nama	Status
1	Juma'ali	Peneliti
2	Sunarsih, S.E.	Guru Mapel IPS

⁴⁹ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: . Rajawali Press, cet ke-10, 2016), h, 127

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Profil SMPN 2 Gading Probolinggo

SMPN 2 Gading berlokasi di Jl. Raya Kertosono Desa Kertosono, Kecamatan Gading, Kabupaten Probolinggo. Sekolah ini merupakan sekolah negeri yang berdiri sejak tahun 90-an, tepatnya pada tanggal 5 januari 1999. Dengan luas tanah mencapai 6.270 meter persegi, sekolah ini menjadi tempat belajar bagi para siswa di wilayah gading dan sekitarnya. Sekolah ini memiliki akreditasi B, yang diraih pada 25 oktober 2016 berdasarkan SK Nomor 200/BAP-S/M/SK/X/2016. Adapun kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Jumlah kelasnya hanya terdiri dari 4 kelas, yaitu Kelas VII A, VIII A, VIII B dan IX A. Fasilitas yang ada di SMPN 2 Gading ini sudah lumayan lengkap, mulai dari ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang guru, laboratorium komputer, mushalla, tempat olahraga, kamar mandi guru dan siswa serta kantinnya pun sudah ada.⁵⁰

SMPN 2 Gading tidak hanya fokus pada pengembangan akademis, tetapi juga pembentukan karakter siswa. Sekolah ini memiliki berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang dapat membantu siswa mengembangkan minat serta bakat yang dimiliki oleh peserta didik, seperti ekstra pramuka,

⁵⁰ Sekolah kita, <http://data-sekolah.zekolah.id/sekolah/smp-negeri-2-gading-117107>

hadrah dan kegiatan olah raga (basket dan volly). Ekstra pramuka biasanya dilakukan pada hari sabtu, sedangkan hadrah biasanya dilakukan pada hari selasa. Adapun latihan olahraga seperti basket dan volly biasanya dilakukan di hari rabu.

Upaya tersebut dilakukan dengan tujuan untuk membentuk karakter positif siswa. Dengan adanya kegiatan seperti itu, siswa diharapkan mempunyai kemampuan yang dapat di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Visi-Misi Lembaga

a. Visi

Berprestasi berlandaskan iman taqwa dan berwawasan kebangsaan.

b. Misi

1. Mewujudkan lulusan yang unggul dalam bidang akademik dan non akademik.
2. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang religius, menyenangkan, mandiri, memacu peserta didik bernalar kritis, kreatif dan inovatif dalam mengembangkan ide dan gagasan.
3. Mewujudkan pendidikan yang mengedepankan pembentukan profil pelajar pancasila.
4. pendidikan yang menjamin hak belajar bagi setiap peserta didik.

3. Struktur Organisasi

Tabel 4.1
Struktur Organisasi di SMPN 2 Gading

NO	NAMA GURU	JABATAN
1	Dendi Kusumo HD, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Drs. Buharto	Wakil Kepala Sekolah & Guru Bahasa Indonesia
3	Surais, S.Pd	Ketua Komite
4	Sukiandika, S.H	Staf Tata Usaha
5	Marfuatun, S.Pd	Urusan Kurikulum & Guru PKN
6	Muther, S.Pd	Urusan Kesiswaan & Guru BK
7	Ribut Cahyono, S.Pd	Urusan Sarpras & Guru Penjaskes
8	Sunarsih, S.E	Urusan Humas & Guru IPS
9	Salehuddin, S.Pd	Guru Agama & Prakarya
10	Nur Anisah, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
11	Luluk Il Maknun, S.Pd	Guru Matematika
12	Tutuk Slamet Arif, S.Pd	Guru IPA
13	Riva Indriana, S.Pd	Guru Seni Budaya

Sumber : Dokumentasi SMPN 2 Gading-Probolinggo, 09 September 2024.

4. Data Guru

Tabel 4.2
Data Guru SMPN 2 Gading

NO	NAMA	JENIS KELAMIN	STATUS KEPEGAWAIAN
1	Buharto	L	PNS
2	Itail haqiqoh	P	PNS
3	Luluk Il Maknun	P	PPPK
4	Marfuah	P	PPPK
5	Nur Anisah	P	PNS
6	Ribut Cahyono	L	PPPK
7	Riva Indriana	P	PNS
8	Salehuddin	L	PPPK
9	Sukiandika	L	PPPK
10	Sunarsih	P	PNS
11	Tutuk Slamet Arif	L	PNS

Sumber : Dokumentasi SMPN 2 Gading-Probolinggo, 09 September 2024.

5. Data Siswa

Jumlah peserta didik di SMPN 2 Gading adalah sebanyak 99 orang yang terdiri dari 58 peserta didik laki-laki dan 41 peserta didik perempuan.

Tabel 4.3
Data Siswa SMPN 2 Gading

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII A	16
2	VIII A	24
3	VIII B	34
4	IX A	25
Total Jumlah Keseluruhan Siswa = 99		

Sumber : Dokumentasi SMPN 2 Gading-Probolinggo, 09 September 2024.

6. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar yang sifatnya memang harus ada. Keberadaan sarana dan prasarana sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Adapun sarana prasarana yang tersedia adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Sarana dan Prasarana

No	Jenis Ruang	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Guru	1
3	Perpustakaan	2
4	Musholla	1
5	Kamar Mandi	4
6	Tempat Olahraga	1
7	Kantin	2
8	Ruang Kelas VII, VIII & IX	6
9	Lab komputer	1

Sumber : Dokumentasi SMPN 2 Gading-Probolinggo, 09 September 2024.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mana penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Dalam setiap siklus, terdiri dari dua kali pertemuan yang masing-masing terdiri dari empat tahapan seperti perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*Acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Namun sebelum implementasi tindakan siklus I dan II, masih ada tahap pra siklus yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tinggi rendahnya minat belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran TGT.

Pada tahap perencanaan dan pelaksanaan, sepenuhnya dilakukan oleh peneliti sendiri. Sedangkan pada tahap pengamatan dan refleksi, peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran IPS sebagai pengamat dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Gading pada tanggal 23 September s/d 04 November 2024. Adapun subyek penelitian yang dipilih adalah peserta didik kelas VIII B yang berjumlah 34 dan terdiri dari 20 peserta didik laki-laki serta 14 peserta didik perempuan.

2. Kegiatan Awal

Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi belajar dan bagaimana minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Gading pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terdapat banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

Terlihat jelas, ada sebagian siswa yang saat itu sedang sibuk dengan urusannya sendiri, bicara sendiri dengan teman sebangkunya, bahkan ada juga yang tertidur saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Kejadian yang sama juga peneliti lihat di kelas lain. Setelah melakukan wawancara dengan siswa SMPN 2 Gading, ternyata masih banyak guru di lembaga tersebut yang hanya menggunakan metode ceramah saja. Jadi, mereka gampang bosan karena yang dilakukan hanya itu-itu saja. Dari keterangan siswa tersebut, penulis menyimpulkan bahwa minat belajar mereka masih kurang. Maka dari itu, guru harus kreatif dan punya keterampilan dalam mengelola kelas, agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak monoton.

Pernyataan dari siswa tersebut, kemudian peneliti sampaikan kepada guru mapel IPS yang kala itu diwawancarai oleh peneliti. Benar saja, pernyataan tersebut dibenarkan oleh beliau. Beliau mengatakan :

“Minat belajar mereka memang kurang sehingga sulit dan menjadi tantangan tersendiri bagi kami. Kurangnya minat belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah motivasi/dorongan dari siswa itu sendiri. Selain itu, penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru juga sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Banyak upaya yang dilakukan oleh guru, kaitannya dengan bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa, mulai dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, memberikan penghargaan dan hukuman bagi siswa dan lain sebagainya. Namun upaya tersebut masih jauh dari kata berhasil, sebab peningkatan minat belajar siswa belum terlihat secara signifikan”.⁵¹

Pernyataan lain juga disampaikan oleh Ibu Nur Anisah, beliau mengatakan bahwa:

⁵¹ Sunarsih, diwawancarai oleh Penulis, Probolinggo, 24 September 2024.

“Salah satu penyebab kurangnya minat belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Kita terkendala dalam hal itu, proyektor sudah ada yang rusak dan tidak bisa diperbaiki sehingga untuk penggunaan proyektor harus bergantian dengan guru lain. Selain itu, kendala yang kita hadapi saat menggunakan metode-metode tertentu ialah kurangnya persiapan anak-anak sehingga dalam pembelajaran mereka sering mengganggu teman yang lain.”⁵²

Pernyataan yang sama, juga disampaikan oleh bapak Dendi, beliau merupakan kepala sekolah di SMPN 2 Gading. Beliau mengatakan bahwa :

“Selain penggunaan metode pembelajaran yang monoton, kurangnya dorongan dari orang tua juga menjadi penyebab rendahnya minat belajar mereka. Sehingga walaupun guru menggunakan media yang menarikpun, minat belajar mereka tidak akan terpancing. Karena faktor itu tadi. Jadi peran orang tua memang benar-benar dibutuhkan oleh mereka”⁵³

Dari beberapa pernyataan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa minat belajar siswa di SMPN 2 Gading masih rendah. Hal itu dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya ialah penggunaan metode serta media pembelajaran yang masih kurang tepat, terkendalanya fasilitas pembelajaran di sekolah serta peran orang tua terhadap anaknya. Terkait dengan peran orang tua, sudah seharusnya orang tua memberikan perhatian dan motivasi kepada anaknya, memfasilitasi kebutuhan belajar mereka serta menjadi tempat bercerita.

⁵² Nur Anisah, diwawancarai oleh Penulis, Probolinggo, 24 September 2024.

⁵³ Dendi, diwawancarai oleh Penulis, Probolinggo, 24 September 2024.

3. Pra Siklus

Sebelum diadakan sebuah penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti melakukan pra siklus terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil dari nilai rata-rata pra siklus (sebelum penerapan model pembelajaran TGT) ini nantinya akan dibandingkan dengan skor nilai pada siklus I dan siklus II (Setelah penerapan model pembelajaran TGT). Dengan adanya perbandingan antara nilai rata-rata pra siklus dengan nilai rata-rata siklus I dan siklus II diharapkan dapat memperjelas ada tidaknya peningkatan minat belajar siswa menggunakan model pembelajaran TGT ini.

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) di kelas VIII B pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah saja, sumber belajarnya dari buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti melakukan tugas yang diberikan oleh guru mapel IPS sebagai guru pengganti dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain menyampaikan materi pembelajaran, peneliti juga melakukan pengamatan terkait dengan aspek yang diamati (peningkatan minat belajar) melalui lembar observasi peningkatan minat dan lembar angket peningkatan minat belajar. Sehingga, peneliti betul-betul memahami kondisi kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, siswa terlihat kurang begitu tertarik dan kurang memperhatikan penjelasan dari peneliti, karena peneliti hanya menggunakan metode ceramah saja.

Adapun instrumen penilaian yang peneliti gunakan pada Pra Siklus ini ialah lembar angket untuk mengukur skor minat belajar siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT ini yang dapat dilihat pada tabel dibawah:

NO	NAMA	SEKOLAH	NOMOR BUTIR									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Ahmad Andrian E	SMPN 2 GADING	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1
2	Aliya Alfa Nirmata	SMPN 2 GADING	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2
3	Asifara Qurrota A	SMPN 2 GADING	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2
4	Ayu Nur Andira	SMPN 2 GADING	1	1	3	2	1	1	2	1	1	3
5	Dimas Saputra	SMPN 2 GADING	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1
6	Farhan Fifaldo	SMPN 2 GADING	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2
7	Fitriyah Zamzami	SMPN 2 GADING	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2
8	M. Bahrul Ulum	SMPN 2 GADING	1	1	3	2	1	1	2	1	1	3
9	Marsel Ardiansyah	SMPN 2 GADING	1	1	3	2	1	1	2	1	1	3
10	Maulana Fauza B	SMPN 2 GADING	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1
11	Moch Faiq	SMPN 2 GADING	2	1	3	1	4	4	2	5	1	1
12	Mohammad Reza K	SMPN 2 GADING	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1
13	Mufarrohal L	SMPN 2 GADING	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2
14	Moch Fikri	SMPN 2 GADING	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2
15	Nadia Putri A	SMPN 2 GADING	5	4	1	2	2	2	4	2	3	4
16	Nuril Laili	SMPN 2 GADING	3	3	1	4	4	3	4	2	1	4
17	Sintia Bila	SMPN 2 GADING	3	1	3	1	4	4	2	5	1	1
18	Andika Putra P	SMPN 2 GADING	1	1	3	2	1	1	2	1	1	3
19	Cici Pramita	SMPN 2 GADING	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1
20	Davin Hasanuddin	SMPN 2 GADING	2	1	3	1	4	4	2	5	1	1
21	Dewa Nur Abdillah	SMPN 2 GADING	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1
22	Hesti Miranda	SMPN 2 GADING	5	4	1	3	2	2	4	3	3	4
23	Khoirotus Solehah	SMPN 2 GADING	5	4	1	2	2	2	1	3	1	4
24	Moh. Aditya	SMPN 2 GADING	2	1	3	1	4	4	2	5	1	1
25	Moh. Irfan P	SMPN 2 GADING	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1
26	Moh. Aidil Iqrom	SMPN 2 GADING	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2
27	Muhammad David	SMPN 2 GADING	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2
28	Muhammad Farhan	SMPN 2 GADING	5	4	1	2	2	2	4	2	3	4
29	Muhammad Riski R	SMPN 2 GADING	4	1	3	1	4	4	1	5	1	1
30	Muhammad Syamsul	SMPN 2 GADING	5	4	1	2	2	2	4	2	3	4
31	Nazila Rodiatun R	SMPN 2 GADING	1	1	3	2	1	1	2	1	1	3
32	Putri Maurelana K	SMPN 2 GADING	1	1	3	2	1	1	2	1	1	3
33	Rendi Firmansyah	SMPN 2 GADING	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1
34	Sitti Regina Putri	SMPN 2 GADING	2	1	3	1	4	4	2	5	1	1

Lanjutan skor minat belajar Pra Siklus

NO	NOMOR BUTIR										TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1	28
2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	30
3	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	29
4	1	1	3	2	1	1	2	1	1	3	32
5	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1	28
6	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	30
7	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	29
8	1	1	3	2	1	1	2	1	1	3	32
9	1	1	3	2	1	1	2	1	1	3	32
10	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1	28
11	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	48
12	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1	28
13	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	30
14	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	29
15	2	1	1	2	4	2	2	2	4	1	50
16	2	4	1	2	4	2	3	1	5	1	54
17	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	49
18	1	1	3	2	1	1	2	1	1	3	32
19	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1	28
20	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	48
21	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1	28
22	2	1	2	4	4	3	2	4	4	1	58
23	2	1	2	4	2	3	2	1	1	1	44
24	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	48
25	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1	28
26	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	30
27	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	29
28	2	1	1	2	4	2	2	2	4	1	50
29	5	1	5	1	5	1	5	1	1	1	51
30	2	1	1	2	4	2	2	2	4	1	50
31	1	1	3	2	1	1	2	1	1	3	32
32	1	1	3	2	1	1	2	1	1	3	32
33	1	1	3	2	1	1	2	1	1	1	28
34	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	48
Nilai Rata-rata Pra Siklus											36

Dari data skor minat belajar siswa pada Pra Siklus, nilai rata-rata yang didapatkan ialah 36 yang jika dikategorikan masuk kedalam kategori

kurang. Maka dari itu, penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* perlu diterapkan pada siklus I dan II untuk meningkatkan minat belajar siswa.

4. Implementasi Tindakan Siklus I dan II

1. Siklus I Pertemuan 1 & 2

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini, peneliti menyusun Modul Ajar sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dalam pertemuan pertama dan kedua, materi yang disiapkan adalah “Peran Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam dan Manusia”. Setelah Modul Ajar dibuat, kemudian peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing serta guru mata pelajaran IPS yang ada di sekolah terkait. Lalu menyiapkan media pembelajaran yang akan diterapkan pada tahap pelaksanaan. Selain itu, peneliti juga membuat lembar observasi tentang penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team games*

Tournament dan Lembar Peningkatan Minat Belajar yang kemudian diserahkan kepada pengamat/observer dan kemudian menyusun angket minat belajar siswa.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Awal pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan pada tanggal 25 September 2024, yaitu pada hari rabu pukul 08.40 s/d 09.50 berdasarkan jadwal yang ditetapkan oleh sekolah.

Sebelum kegiatan ini dilakukan, peneliti melakukan konsultasi dulu dengan guru mata pelajaran IPS yang sekaligus menjadi pengamat di kelas. Dalam hal ini, peneliti memberikan gambaran kepada pengamat tentang apa saja yang perlu diamati kaitannya dengan keterlaksanaan sintaks model pembelajaran TGT dan peningkatan minat belajar siswa. Adapun pelaksanaan pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 02 Oktober 2024, yaitu pada hari rabu pukul 08.40 s/d 09. 50. Berikut uraiannya:

a. Penyajian kelas (*Class Presentations*)

Peneliti memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, setelah itu mengecek jumlah siswa yang hadir (melakukan absensi), memberikan apresiasi serta mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Kemudian, menyuruh siswa untuk membuka buku LKS untuk mencari materi tentang “Peran Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam dan Manusia”. Setelah itu, peneliti menjelaskan materi tersebut dan semua peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan.

b. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Setelah peneliti menjelaskan materi tentang “Peran Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam dan Manusia”. Kemudian, peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil, yang masing-masing kelompok terdiri dari 4

hingga 5 orang. Untuk pembagian kelompok peneliti menyuruh siswa berhitung mulai dari angka 1 sampai 5 dan masing-masing siswa berkumpul dengan kelompoknya. Setelah itu, peneliti memberikan arahan kepada masing-masing kelompok terkait game/permainan yang akan dimainkan dan siswa disuruh untuk berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing.

c. Permainan (*Games*)

Untuk permainannya, peneliti memilih 1 perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju kedepan kelas. Setelah itu, setelah itu peneliti menjelaskan cara bermain serta aturan mainnya.

d. Pertandingan (*Tournament*)

Setelah mendapatkan arahan dari peneliti, siswa dipersilahkan untuk berkumpul kembali dengan kelompoknya masing-masing. Setelah itu, pertandingan dimulai. Peneliti

menyuruh masing-masing kelompok untuk mempersiapkan 1 pertanyaan. Setelah masing-masing kelompok menyiapkan pertanyaan, peneliti menyuruh kelompok 1 untuk bertanya kepada kelompok 2, kemudian dilanjutkan kepada kelompok 2 untuk bertanya kepada kelompok 3 (begitupun seterusnya). Adapun waktu menjawabnya, peneliti memberikan waktu 5 menit kepada masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan. Untuk pertanyaannya, harus sesuai dengan materi

pembelajaran yaitu tentang “Peran Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam dan Manusia”.

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah pertandingan selesai, peneliti kemudian mengumumkan kelompok pemenang dari permainan tanya-jawab yang sudah dilakukan. Kemudian kelompok pemenang akan mendapatkan oplos (tepuk tangan) dari kelompok lain, sebagai tanda penghargaan.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru membagikan instrumen penelitian berupa lembar angket minat belajar siswa. Yang mana lembar angket tersebut, diberikan setelah pertemuan kedua selesai. Setelah pembelajaran selesai, peneliti meminta koordinator kelas untuk memimpin doa.

c. Pengamatan (*Observing*)

Dalam tahap ini, observasi dilakukan oleh observer yaitu guru mata pelajaran IPS. Guru mapel akan mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun hal yang diamati adalah keterlaksanaan sintaks model pembelajaran TGT dan Peningkatan minat belajar siswa sesuai karakteristik dan indikator minat belajar. Observasi ini dilakukan setelah pertemuan kedua selesai atau setelah siklus I selesai dilaksanakan. Adapun hasil aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Lembar Observasi Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Guru

Nama Guru : Sunarsih, S.E
Tanggal : 02 Oktober 2024
Pertemuan Ke- : 2
Materi : Peran Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam dan Manusia

Petunjuk Pengisian

1. Amatilah hal-hal yang menyangkut aspek aktivitas guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai menyangkut aktivitas guru.

Tabel 4.5
Lembar Observasi Penerapan Model TGT

Sintaks Model Pembelajaran TGT	Aktivitas Guru	Terlaksana	
		Ya	Tidak
Tahap 1 Kegiatan Awal	1. Salam & berdoa	✓	
	2. Melakukan Absensi		✓
	3. Memberikan Motivasi Belajar		✓
Tahap 2 Kegiatan Inti	1. Penyampaian Materi Pembelajaran	✓	
	2. Membagi siswa menjadi beberapakelompok kecil	✓	
	3. Memberikan arahan kepada setiap kelompok	✓	
	4. Permainan	✓	
	5. Memantau jalannya permainan	✓	
	6. Pengumuman kelompok pemenang	✓	
	7. Pemberian Penghargaan	✓	
Tahap 3 Kegiatan penutup	1. Memberikan Refleksi		✓
	2. Tanya-jawab	✓	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru tentang penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team*

Games Tournament (TGT), sintaks model pembelajaran TGT belum sepenuhnya terlaksana. Hal ini terjadi, karena peneliti masih kurang persiapan utamanya dalam penggunaan media pembelajaran. Dalam siklus I (pertemuan 1 dan 2), peneliti hanya menggunakan media papan tulis dan gambar yang bisa dilihat pada gambar 4.1. Media pembelajaran merupakan hal yang sangat krusial untuk digunakan. Karena dengan menggunakan media pembelajaran, tujuan pembelajaran yang dibuat lebih mudah dicapai. Penggunaan media yang tepat dapat mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran. Maka dari itu, peneliti harus memperhatikan lagi kiranya media apa yang cocok digunakan pada siklus berikutnya.



Gambar 4.1
Kegiatan Belajar Mengajar Dengan Menggunakan Media Gambar

Gambar diatas merupakan kegiatan belajar mengajar dalam siklus I pertemuan kedua. Dalam pertemuan ini, peneliti menggunakan media gambar yang sudah disiapkan. Terlihat, satu

kelompok yang sedang melakukan presentasi di depan kelas sebagai perwakilan dari kelompok lain. Presentasi ini dilakukan sebagai bentuk permainan dan dilakukan dengan cara diacak. Nama kelompok yang terpilih akan diminta maju kedepan kelas untuk menjelaskan pemahamannya terkait dengan materi yang dipelajari. Setelah itu, masing-masing kelompok diminta untuk menyiapkan satu pertanyaan yang kemudian harus dijawab oleh kelompok yang melakukan presentasi. Namun sebelum itu, peneliti menjelaskan terlebih dahulu materi pembelajaran yang sedang dibahas, aturan permainan dan lain sebagainya.

Guru sebagai observer, mengamati kegiatan pembelajaran di kelas terkait dengan terlaksana atau tidaknya aspek yang diamati. Kemudian guru memberikan komentar kepada peneliti setelah kegiatan belajar mengajar selesai. Ada beberapa kritik yang disampaikan, mulai dari pemberian motivasi belajar yang masih belum dilakukan oleh peneliti, refleksi yang tidak dilakukan sampai cara mengelola kelas agar kondusif.

Berdasarkan uraian diatas, masih terdapat beberapa kekurangan terkait dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* yang dilakukan pada siklus I. Utamanya dalam tahap pelaksanaannya, dimana komponen yang ada dalam model pembelajaran *Team Game Tournament*, seperti belajar dalam kelompok (team), permainan (game) hingga pertandingan

(tournament) masih belum maksimal. Dalam siklus I ini, siswa belum diberikan waktu untuk melakukan diskusi dengan kelompoknya masing-masing. Hal itu dikarenakan terbatasnya waktu yang diberikan. Selain itu, permainan yang dimainkan dalam pertemuan kedua (siklus I) ini juga kurang menarik. Terlihat ada banyak siswa yang kurang bersemangat ketika permainan berlangsung dan mereka tidak memperhatikan apa yang disampaikan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Hal inilah yang menjadi catatan bagi peneliti untuk bahan evaluasi dalam siklus berikutnya. Ada beberapa hal yang perlu disiapkan untuk pertemuan selanjutnya. Seperti penggunaan media yang dapat menarik perhatian siswa sehingga lebih bersemangat dan tidak merasa bosan ketika belajar dan hal-hal lain yang membuat siswa lebih tertantang untuk melakukan permainan.

Selain hasil observasi tentang penerapan model pembelajaran *team games tournament*, ada juga hasil observasi tentang peningkatan minat belajar siswa melalui model pembelajaran *team games tournament*. Ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar, seperti perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan dan perhatian siswa yang masing-masing punya dimensi yang berbeda. Adapun lembar observasi peningkatan minat belajar siswa melalui model pembelajaran *team game tournament*, adalah sebagai berikut.

Lembar Observasi Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Model TGT

Nama Guru : Sunarsih, S.E
Tanggal : 02 Oktober 2024
Pertemuan Ke- : 2
Materi : Peran Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam dan Manusia

Petunjuk Pengisian

1. Amatilah hal-hal yang menyangkut aspek aktivitas guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai menyangkut aktivitas guru.

Tabel 4.6
Lembar Observasi Peningkatan Minat Belajar

Indikator Peningkatan Minat Belajar Siswa	Aktivitas Guru	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1. Perasaan Senang	1. Siswa merasa semangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran	✓	
	2. Siswa kelihatan ceria karena penggunaan metode pembelajaran yang digunakan	✓	
	3. Siswa kelihatan menyukai permainan yang dilakukan	✓	
2. Keterlibatan	1. Siswa melakukan kerjasama yang baik saat kegiatan pembelajaran		✓
	2. Siswa sangat aktif	✓	
	3. Siswa menyelesaikan tugas dengan baik		✓
3. Ketertarikan	1. Adanya rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran		✓
	2. Siswa merasa terkesan terhadap materi yang disampaikan	✓	
	3. Siswa merasa antusias saat melakukan permainan	✓	
4. Perhatian	1. Siswa mendengarkan materi pembelajaran dengan baik	✓	
	2. Siswa mendengarkan semua arahan yang diberikan		✓
	3. Siswa mentaati peraturan saat melakukan permainan.	✓	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru tentang peningkatan minat belajar siswa melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)*, ada beberapa item/aspek yang masih belum terlaksana. Pada indikator minat yang kedua (keterlibatan), ada dua item yang belum terlaksana, yaitu siswa masih belum melakukan kerjasama yang baik saat kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu yang diberikan dan kurangnya solidaritas antar kelompok sehingga siswa tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Pada indikator minat yang ketiga (ketertarikan), ada juga item yang belum terlaksana, yaitu tidak ada rasa ingin tahu bagi siswa kaitannya dengan apa yang sedang dibahas. Yang terakhir, pada indikator keempat (perhatian), ada satu item yang belum terlaksana dimana siswa tidak mendengarkan arahan yang diberikan pada saat pembelajaran berlangsung.

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, ada beberapa faktor yang menjadi penyebab tidak terlaksananya sintaks model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang cocok. Begitu juga dengan peningkatan minat belajar siswa, dimana ada beberapa item/aspek yang sepenuhnya belum terlaksana. Ada empat aspek yang secara keseluruhan masih belum terlaksana, kaitannya dengan peningkatan minat belajar siswa.

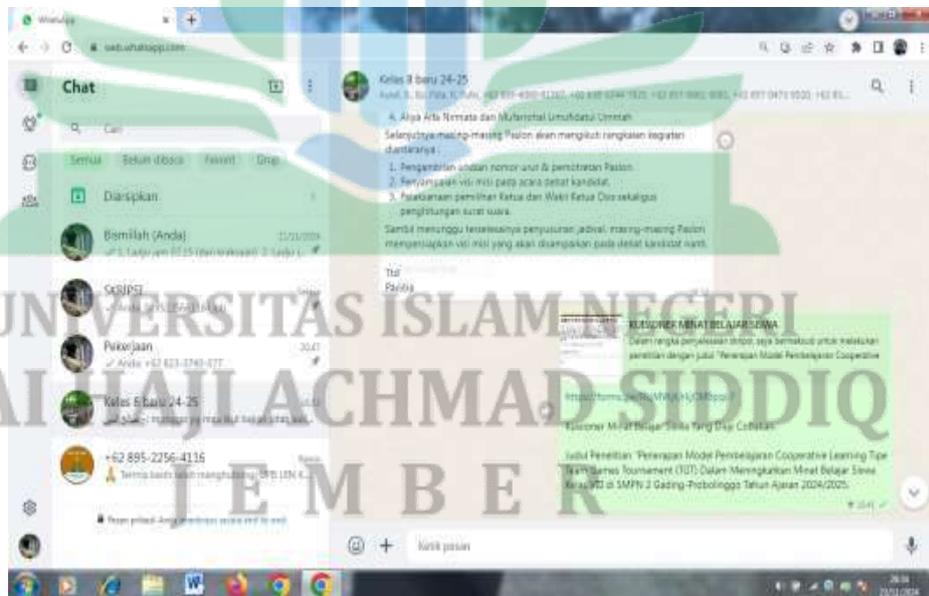
Dalam siklus yang pertama ini, peneliti hanya menggunakan media papan tulis dan gambar yang ditempel dalam kertas yang kelihatannya belum bisa menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat mempengaruhi minat belajar siswa. Oleh karena itu penulis harus memperhatikan lagi, kiranya media apa yang cocok untuk digunakan pada siklus berikutnya. Hal ini perlu dilakukan agar semua aspek yang diukur terlaksana dengan baik.

Selain lembar observasi di atas, peneliti juga menggunakan lembar kuisisioner untuk mengukur minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Gading Probolinggo. Jumlah pernyataan yang di cantumkan dalam kuisisioner dengan skala likert tersebut berjumlah 20 pernyataan. Adapun jumlah respondennya ialah 34 responden yang terdiri dari peserta didik kelas VIII B. Kuisisioner ini dibuat

dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan minat belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Untuk teknik yang peneliti gunakan dalam penyebaran angket penelitian ialah dengan cara penyebaran langsung dengan menggunakan lembar angket yang sudah disiapkan serta melalui link yang dikirim ke *WhatsApp Group*. Adapun kegiatan penyebaran angket dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 4.2
Penyebaran angket secara langsung ke siswa kelas VIII B



Gambar 4.3
Penyebaran angket melalui *WhatsApp Group*

Adapun data skor minat belajar siswa pada siklus I dapat di lihat pada tabel dibawah.

Tabel 4.7
Data Skor Minat Belajar Siswa Pada Siklus I

NO	NAMA	SEKOLAH	NOMOR BUTIR									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Ahmad Andrian E	SMPN 2 GADING	3	1	3	1	4	4	2	5	1	1
2	Aliya Alfa Nirmata	SMPN 2 GADING	2	1	3	1	4	4	2	5	1	1
3	Asifara Qurrota A	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	4	4	2	4	1	2
4	Ayu Nur Andira	SMPN 2 GADING	4	2	4	1	4	4	2	4	2	1
5	Dimas Saputra	SMPN 2 GADING	2	4	1	4	4	2	4	2	1	5
6	Farhan Fifaldo	SMPN 2 GADING	4	4	1	5	4	2	4	2	1	4
7	Fitriyah Zamzami	SMPN 2 GADING	3	3	1	4	4	3	4	2	1	4
8	M. Bahrul Ulum	SMPN 2 GADING	3	4	1	1	1	2	4	2	1	4
9	Marsel Ardiansyah	SMPN 2 GADING	2	4	1	1	1	2	4	2	1	4
10	Maulana Fauza B	SMPN 2 GADING	5	4	1	2	2	2	4	2	3	4
11	Moch Faiq	SMPN 2 GADING	2	1	3	1	4	4	2	5	1	1
12	Mohammad Reza K	SMPN 2 GADING	4	2	4	1	4	4	2	4	2	1
13	Mufarrohal L	SMPN 2 GADING	3	3	1	4	4	3	4	2	1	4
14	Moch Fikri	SMPN 2 GADING	4	1	3	1	4	4	1	5	1	1
15	Nadia Putri A	SMPN 2 GADING	5	4	1	2	2	2	4	2	3	4
16	Nuril Laili	SMPN 2 GADING	3	3	1	4	4	3	4	2	1	4
17	Sintia Bila	SMPN 2 GADING	3	1	3	1	4	4	2	5	1	1
18	Andika Putra P	SMPN 2 GADING	5	1	4	2	4	5	1	4	2	2
19	Cici Pramita	SMPN 2 GADING	4	4	1	5	4	2	4	2	1	4
20	Davin Hasanuddin	SMPN 2 GADING	5	4	1	2	2	2	4	2	3	4
21	Dewa Nur Abdillah	SMPN 2 GADING	4	1	3	1	4	4	2	5	1	1
22	Hesti Miranda	SMPN 2 GADING	5	4	1	3	2	2	4	3	3	4
23	Khoirotus Solehah	SMPN 2 GADING	5	4	1	2	2	2	1	3	1	4
24	Moh. Aditya	SMPN 2 GADING	5	4	1	4	2	2	1	3	5	4
25	Moh. Irfan P	SMPN 2 GADING	4	2	4	1	4	4	2	4	2	1
26	Moh. Aidil Iqrom	SMPN 2 GADING	2	4	1	4	4	2	4	2	1	5
27	Muhammad David	SMPN 2 GADING	4	4	1	5	4	2	4	2	1	4
28	Muhammad Farhan	SMPN 2 GADING	4	1	5	2	4	4	2	3	2	2
29	Muhammad Riski R	SMPN 2 GADING	4	1	3	1	4	4	1	5	1	1
30	Muhammad Syamsul	SMPN 2 GADING	5	4	1	2	2	2	4	2	3	4
31	Nazila Rodiatun R	SMPN 2 GADING	3	3	1	4	4	3	4	2	1	4
32	Putri Maurelana K	SMPN 2 GADING	5	4	1	4	2	2	1	3	5	4
33	Rendi Firmansyah	SMPN 2 GADING	4	1	3	1	4	4	1	5	1	1
34	Sitti Regina Putri	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	4	4	2	4	1	2

Lanjutan Data Skor Minat Belajar Siswa Pada Siklus I

NO	NOMOR BUTIR										TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	49
2	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	48
3	5	1	4	1	3	4	2	2	1	1	53
4	5	1	4	1	3	4	2	3	1	1	53
5	1	4	1	3	4	2	3	1	2	1	51
6	1	4	1	2	4	2	3	1	5	1	55
7	2	4	1	2	4	2	3	1	5	1	54
8	2	4	1	2	5	2	3	2	5	1	50
9	2	4	1	2	4	2	3	2	3	1	46
10	2	1	1	2	4	2	2	2	4	1	50
11	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	48
12	5	1	4	1	3	4	2	3	1	1	53
13	2	4	1	2	4	2	3	1	5	1	54
14	5	1	5	1	5	1	5	1	1	1	51
15	2	1	1	2	4	2	2	2	4	1	50
16	2	4	1	2	4	2	3	1	5	1	54
17	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	49
18	4	2	5	1	4	3	4	1	1	1	56
19	1	4	1	2	4	2	3	1	5	1	55
20	2	1	1	2	4	2	2	2	4	1	50
21	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	50
22	2	1	2	4	4	3	2	4	4	1	58
23	2	1	2	4	2	3	2	1	1	1	44
24	2	1	2	4	5	3	2	5	5	1	61
25	5	1	4	1	3	4	2	3	1	1	53
26	1	4	1	3	4	2	3	1	2	1	51
27	1	4	1	2	4	2	3	1	5	1	55
28	5	2	4	1	4	2	2	4	1	2	56
29	5	1	5	1	5	1	5	1	1	1	51
30	2	1	1	2	4	2	2	2	4	1	50
31	2	4	1	2	4	2	3	1	5	1	54
32	2	1	2	4	5	3	2	5	5	3	63
33	5	1	5	1	5	1	5	1	1	1	51
34	5	1	4	1	3	4	2	2	1	1	53
Nilai Rata-rata pada Siklus I											52

Berdasarkan hasil data skor peningkatan minat belajar siswa pada siklus I, nilai terendah yang didapat oleh siswa ialah 44.

Sedangkan nilai tertinggi yang didapatkan ialah 63. Adapun jumlah rata-rata dari nilai keseluruhan siswa adalah 52. Nilai itu didapat dari hasil angket yang di isi oleh 34 responden. Masing-masing responden hanya boleh mengisi satu lembar angket yang sebelumnya sudah disiapkan oleh peneliti. Adapun jumlah pernyataannya ialah sebanyak 20 pernyataan yang dilengkapi dengan berbagai kategori, mulai dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Untuk menghitung skor minat belajar siswa, caranya dengan menjumlahkan angka yang diperoleh dari setiap butir pernyataan. Kemudian untuk mengetahui skor persentase dapat dihitung dengan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah skor yang didapat Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Untuk mengetahui kategori atau klasifikasi penilaian terhadap minat dalam proses belajar mengajar maka, peneliti menggunakan kriteria sebagai berikut:

- a. Sangat Tinggi, jika total skor aktivitas mencapai (81%-100%).
- b. Tinggi, jika total skor aktivitas mencapai (61%-80%).
- c. Cukup , jika total skor aktivitas mencapai (41%-60%).
- d. Kurang, jika total skor aktivitas mencapai (21%-40%).

e. Sangat Kurang, jika total skor aktivitas mencapai (0%-20%).⁵⁴

Berdasarkan hasil data diatas, terkait skor peningkatan minat belajar siswa pada siklus I, nilai terendah yang didapat oleh siswa ialah 44. Sedangkan nilai tertinggi yang didapatkan ialah 63. Adapun jumlah rata-rata dari nilai keseluruhan siswa adalah 52. Jika melihat dari nilai rata-rata yang didapatkan oleh siswa pada siklus I yang masih berada dalam kategori cukup, peneliti akan kembali melanjutkan untuk siklus berikutnya. Karena Penelitian ini bisa dikatakan berhasil jika 70 % dari jumlah responden mendapatkan atau melebihi angka 60 dengan nilai rata-rata lebih dari 60. Jika nilai rata-rata yang didapatkan hanya atau kurang dari angka 60, maka penelitian yang dilakukan masih dikatakan belum berhasil.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan uraian tindakan pada siklus I, tentang Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading dapat dikatakan bahwa pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, hal itu bisa dilihat pada penilaian yang diberikan oleh observer pada lembar observasi peningkatan minat belajar siswa melalui model TGT, dimana masih terdapat beberapa aspek yang masih belum terlaksana. Begitupun juga

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rineka Cipta,2007), hlm 26.

dengan sintaks model pembelajaran TGT yang juga masih belum sepenuhnya terlaksana.

Selain itu, ada beberapa hal yang menjadi kendala peneliti, diantaranya ialah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang efektif. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa dalam siklus I ini peneliti hanya menggunakan media papan tulis dan gambar yang ditempel pada kertas manila. Adapun materi pembelajarannya ialah “Peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan manusia”. Melihat dari pembelajarannya yang kala itu sangat menarik untuk dipelajari, sayangnya media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti tidak dapat menarik perhatian siswa.

Media visual yang digunakan oleh peneliti sepertinya masih belum disukai oleh siswa. Mereka terlihat masih belum begitu bersemangat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Maka dari

itu, peneliti berencana untuk menggunakan media audio-visual pada siklus berikutnya. Selain media pembelajaran, penerapan model pembelajaran TGT ini masih dirasa kurang efektif, karena pada tahap pembagian kelompok siswa masih belum sepenuhnya terkendali. Peserta didik laki-laki tidak mau bergabung dengan peserta didik perempuan dan begitupun sebaliknya, sehingga memakan banyak waktu ketika pembagian kelompok.

2. Siklus II Pertemuan 1 & 2

a. Perencanaan (*Planning*)

Karena pada siklus I masih terdapat kekurangan, akhirnya peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya (siklus II). Hampir sama dengan sebelumnya, peneliti menyusun kembali Modul Ajar sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dalam pertemuan ketiga dan ke empat ini, materi yang disiapkan adalah “Kemajemukan Masyarakat Indonesia”. Setelah Modul Ajar dibuat, kemudian peneliti melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran IPS yang nantinya menjadi pengamat di kelas. Lalu menyiapkan media pembelajaran yang akan diterapkan pada tahap pelaksanaan.

Pada pertemuan kedua dan keempat ini, peneliti menggunakan media pembelajaran *wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat game dalam bentuk kuis. Dalam media *wordwall* ini, banyak template yang bisa digunakan karena didalamnya sudah terdapat berbagai contoh pembuatan kuis yang sudah dibuat oleh penggunanya. Jadi, media ini merupakan salah satu game edukasi (*Edu Game*) yang bersifat digital dan dirancang untuk menjadi media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi media interaktif. Media ini dirasa lebih efektif jika digunakan, karena sangat menarik. Untuk mengetahui lebih

jelasan tentang penggunaan media ini, dapat dilihat pada gambar yang dilampirkan dalam tahap pelaksanaan.

Selain penggunaan media pembelajaran yang disebutkan diatas, peneliti juga membuat lembar observasi tentang penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team games Tournament* dan Lembar Peningkatan Minat Belajar yang kemudian diserahkan kepada pengamat/observer dan kemudian menyusun angket minat belajar siswa.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada pertemuan ketiga ini dilakukan pada tanggal 09 Oktober 2024, yaitu pada hari rabu pukul 08.40 s/d 09.50 berdasarkan jadwal yang ditetapkan oeh sekolah. Sebelum kegiatan ini dilakukan, peneliti melakukan konsultasi dulu dengan guru mata pelajaran IPS yang sekaligus menjadi pengamat di kelas. Dalam hal ini, peneliti memberikan gambaran kepada pengamat tentang apa saja yang perlu diamati kaitannya dengan keterlaksanaan sintaks model pembelajaran TGT dan peningkatan minat belajar siswa. Adapun pelaksanaan pertemuan keempat dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2024, yaitu pada hari rabu pukul 08.40 s/d 09. 50. Berikut uraiannya:

a. Penyajian kelas (*Class Presentations*)

Peneliti memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, setelah itu mengecek jumlah siswa yang hadir

(melakukan absensi), memberikan apresiasi serta mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Kemudian, menyuruh siswa untuk membuka buku LKS untuk mencari materi tentang “Kemajemukan Masyarakat Indonesia”. Setelah itu, peneliti menjelaskan materi tersebut dan semua peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan.



Gambar 4.4
Penyajian Kelas

b. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Setelah peneliti menjelaskan materi tentang “Kemajemukan Masyarakat Indonesia”. Kemudian, peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil, yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 hingga 5 orang. Untuk pembagian kelompok peneliti menyuruh siswa berhitung mulai dari angka 1 sampai 5 dan masing-masing siswa berkumpul dengan kelompoknya. Setelah itu, peneliti memberikan arahan kepada masing-masing kelompok terkait

game/permainan yang akan dimainkan dan siswa disuruh untuk berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing.



Gambar 4.5
Belajar dalam kelompok

c. Permainan (*Games*)

Untuk permainannya, peneliti memilih 1 perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju kedepan kelas. Setelah itu, setelah itu peneliti menjelaskan cara bermain serta aturan mainnya.



Gambar 4.6
Permainan dengan menggunakan media *Wordwall*

d. Pertandingan (*Tournament*)

Setelah mendapatkan arahan dari peneliti, siswa dipersilahkan untuk berkumpul kembali dengan kelompoknya masing-masing. Setelah itu, pertandingan dimulai. Peneliti menyuruh masing-masing kelompok untuk menjawab soal berupa kuis yang sudah disiapkan sebelumnya oleh peneliti. Adapun waktu pengerjaannya, peneliti hanya memberikan waktu 10 menit untuk menjawab soal-soal yang ditanyakan. Setelah masing-masing kelompok menjawab pertanyaan yang ada pada kuis tersebut, secara otomatis mereka akan mendapatkan skor atas apa yang mereka kerjakan.



Gambar 4.7
Pertandingan antar kelompok



Gambar 4.8
Contoh skor nilai yang didapatkan

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah pertandingan selesai, peneliti kemudian mengumumkan kelompok pemenang dari permainan wordwall tadi. Kemudian kelompok pemenang akan mendapatkan hadiah dari peneliti, sebagai tanda penghargaan.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti membagikan instrumen penelitian berupa lembar angket minat belajar siswa.

Yang mana lembar angket tersebut, diberikan setelah pertemuan keempat selesai. Setelah pembelajaran selesai, peneliti meminta koordinator kelas untuk memimpin doa.

c. Pengamatan (*Observing*)

Dalam tahap ini, observasi dilakukan oleh observer yaitu guru mata pelajaran IPS. Guru mata pelajaran akan mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun hal yang

diamati adalah keterlaksanaan sintaks model pembelajaran TGT dan Peningkatan minat belajar siswa sesuai karakteristik dan indikator minat belajar. Observasi ini dilakukan setelah pertemuan keempat selesai atau setelah siklus II selesai dilaksanakan. Adapun hasil aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah.

Lembar Observasi Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Guru

Nama Guru : Sunarsih, S.E
Tanggal : 16 Oktober 2024
Pertemuan Ke- : 4
Materi : Kemajemukan Masyarakat Indonesia

Petunjuk Pengisian

1. Amatilah hal-hal yang menyangkut aspek aktivitas guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai menyangkut aktivitas guru.

Tabel 4.8
Lembar Observasi Penerapan Model TGT

Sintaks Model Pembelajaran TGT	Aktivitas Guru	Terlaksana	
		Ya	Tidak
Tahap 1 Kegiatan Awal	1. Salam & berdoa	✓	
	2. Melakukan Absensi	✓	
	3. Memberikan Motivasi Belajar	✓	
Tahap 2 Kegiatan Inti	1. Penyampaian Materi Pembelajaran	✓	
	2. Membagi siswa menjadi beberapakeleompok kecil	✓	
	3. Memberikan arahan kepada setiap kelompok	✓	
	4. Permainan	✓	
	5. Memantau jalannya permainan	✓	
	6. Pengumuman kelompok pemenang	✓	
	7. Pemberian Penghargaan	✓	
Tahap 3 Kegiatan penutup	1. Memberikan Refleksi	✓	
	2. Tanya-jawab	✓	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru tentang penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team*

Games Tournament (TGT), sintaks model pembelajaran TGT sudah sepenuhnya terlaksana. Hal itu dapat dilihat pada lembar observasi di atas, yang mana seluruh item/aspek yang diukur sudah terlaksana dengan baik. Jika dalam pertemuan sebelumnya peneliti hanya menggunakan media papan tulis dan gambar. Pada pertemuan ketiga dan keempat ini, peneliti menggunakan bantuan media *wordwall*.

Terkait dengan sintaks dari model pembelajaran TGT, mulai dari tahap awal sampai akhir sudah bisa dikatakan tuntas. Hal itu terlihat dari 12 pernyataan yang dijadikan tolak ukur terlaksana atau tidaknya sintaks dari model pembelajaran TGT. Pada tabel diatas, tidak satupun pernyataan yang berada pada kategori tidak terlaksana. Sedangkan dalam siklus sebelumnya ada 3 item pernyataan yang berada pada kategori tidak terlaksana. Seperti pada tahap awal yang mana peneliti belum memberikan motivasi belajar kepada siswa dan pada tahap akhir peneliti juga belum memberikan refleksi. Dengan demikian, ada perubahan yang terlihat lebih baik jika dibandingkan dengan siklus berikutnya.

Selain lembar observasi tentang penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* di atas, peneliti juga membuat lembar observasi tentang peningkatan minat belajar siswa melalui model pembelajaran *Team Game Tournament*. Adapun lembar observasi peningkatan minat belajar ialah sebagai berikut.

Lembar Observasi Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Model TGT

Nama Guru : Sunarsih, S.E
Tanggal : 16 Oktober 2024
Pertemuan Ke- : 4
Materi : Kemajemukan Masyarakat Indonesia

Petunjuk Pengisian

1. Amatilah hal-hal yang menyangkut aspek aktivitas guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai menyangkut aktivitas guru.

Tabel 4.9
Lembar Observasi Peningkatan Minat Belajar

Indikator Peningkatan Minat Belajar Siswa	Aktivitas Guru	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1. Perasaan Senang	1. Siswa merasa semangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran	✓	
	2. Siswa kelihatan ceria karena penggunaan metode pembelajaran yang digunakan	✓	
	3. Siswa kelihatan menyukai permainan yang dilakukan	✓	
2. Keterlibatan	1. Siswa melakukan kerjasama yang baik saat kegiatan pembelajaran	✓	
	2. Siswa sangat aktif	✓	
	3. Siswa menyelesaikan tugas dengan baik	✓	
3. Ketertarikan	1. Adanya rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran	✓	
	2. Siswa merasa terkesan terhadap materi yang disampaikan	✓	
	3. Siswa merasa antusias saat melakukan permainan	✓	
4. Perhatian	1. Siswa mendengarkan materi pembelajaran dengan baik	✓	
	2. Siswa mendengarkan semua arahan yang diberikan	✓	
	3. Siswa mentaati peraturan saat melakukan permainan.	✓	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru tentang peningkatan minat belajar siswa melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam siklus II ini terdapat banyak peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Jika dalam siklus sebelumnya siswa masih belum bisa bekerjasama dengan tim/kelompoknya kaitannya dengan kegiatan diskusi kelas dan pengerjaan tugas yang diberikan, pada siklus II ini siswa sudah bisa melakukannya. Itu berarti siswa sudah mempunyai rasa kepemilikan/ tanggung jawab terhadap kelompoknya masing-masing.

Selain itu, rasa ingin tahu siswa terhadap hal-hal yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran sudah sangat nampak. Mereka terlihat sangat antusias selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal itu bisa dilihat ketika sedang melakukan

permainan dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*

yang kala itu digunakan dalam siklus II ini. Begitupun dengan perhatian siswa yang menjadi salah satu indikator peningkatan minat belajar, dimana dalam siklus ini siswa sudah fokus mendengarkan semua hal yang disampaikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Mulai dari penyampaian materi pembelajaran, mendengarkan semua arahan yang diberikan sebelum permainan dimulai dan mentaati peraturan yang dibuat.

Jika dalam siklus sebelumnya terdapat 3 item yang belum terlaksana, pada siklus II ini seluruh item/aspek yang diukur sudah sepenuhnya terlaksana. Hal ini terjadi karena adanya evaluasi yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari penggunaan media pembelajaran hingga kritik dan saran dari guru mata pelajaran IPS selaku observer dalam penelitian ini.

Selain lembar observasi di atas, peneliti juga menggunakan lembar kuisisioner untuk mengukur minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Gading. Jumlah pernyataan yang di cantumkan dalam kuisisioner dengan skala likert tersebut berjumlah 20 pernyataan. Adapun jumlah respondennya ialah 34 responden yang terdiri dari peserta didik kelas VIII B. Kuisisioner ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan minat belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Untuk melihat data skor minat belajar siswa pada siklus II

dapat di lihat pada tabel dibawah. Untuk teknik yang peneliti gunakan dalam penyebaran angket penelitian ialah dengan cara penyebaran langsung dengan menggunakan lembar angket yang sudah disiapkan serta melalui link yang dikirim ke *WhatsApp Group* yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya.

Tabel 4.10
Data Skor Minat Belajar Siswa Pada Siklus II

NO	NAMA	SEKOLAH	NOMOR BUTIR									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Ahmad Andrian E	SMPN 2 GADING	5	1	5	2	5	5	3	5	3	3
2	Aliya Alfa Nirmata	SMPN 2 GADING	5	2	5	2	5	5	3	5	3	3
3	Asifara Qurrota A	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	5	1	1
4	Ayu Nur Andira	SMPN 2 GADING	5	1	5	2	5	5	2	5	2	2
5	Dimas Saputra	SMPN 2 GADING	5	1	5	2	5	5	3	5	3	3
6	Farhan Fifaldo	SMPN 2 GADING	5	2	5	1	5	5	1	4	2	1
7	Fitriyah Zamzami	SMPN 2 GADING	5	3	5	3	5	5	3	5	3	3
8	M. Bahrul Ulum	SMPN 2 GADING	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3
9	Marsel Ardiansyah	SMPN 2 GADING	5	2	5	1	5	5	1	4	2	1
10	Maulana Fauza B	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	4	1	2
11	Moch Faiq	SMPN 2 GADING	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3
12	Mohammad Reza K	SMPN 2 GADING	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3
13	Mufarrohal L	SMPN 2 GADING	5	4	4	3	4	5	3	5	3	3
14	Moch Fikri	SMPN 2 GADING	4	4	4	3	4	5	3	5	3	3
15	Nadia Putri A	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	5	1	2
16	Nuril Laili	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	5	1	1
17	Sintia Bila	SMPN 2 GADING	5	2	5	2	4	5	4	5	1	1
18	Andika Putra P	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	5	1	2
19	Cici Pramita	SMPN 2 GADING	5	1	5	2	5	5	1	5	2	1
20	Davin Hasanuddin	SMPN 2 GADING	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3
21	Dewa Nur Abdillah	SMPN 2 GADING	5	2	5	1	5	5	1	4	2	1
22	Hesti Miranda	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	4	1	2
23	Khoirotus Solehah	SMPN 2 GADING	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3
24	Moh. Aditya	SMPN 2 GADING	5	2	5	2	5	5	3	5	3	3
25	Moh. Irfan P	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	5	1	1
26	Moh. Aidil Iqrom	SMPN 2 GADING	5	1	5	2	5	5	2	5	2	2
27	Muhammad David	SMPN 2 GADING	5	2	5	1	5	5	1	5	1	2
28	Muhammad Farhan	SMPN 2 GADING	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3
29	Muhammad Riski R	SMPN 2 GADING	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3
30	Muhammad Syamsul	SMPN 2 GADING	5	4	4	3	4	5	3	5	3	3
31	Nazila Rodiatun R	SMPN 2 GADING	4	4	4	3	4	5	3	5	3	3
32	Putri Maurelana K	SMPN 2 GADING	3	2	4	4	4	3	3	5	3	3
33	Rendi Firmansyah	SMPN 2 GADING	5	3	5	3	5	5	3	5	3	3
34	Sitti Regina Putri	SMPN 2 GADING	4	4	4	3	4	5	3	5	3	3

Lanjutan Data Skor Minat Belajar Siswa Pada Siklus II

NO	NOMOR BUTIR										TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	1	5	3	5	5	3	5	3	3	75
2	5	1	5	3	5	5	3	5	3	4	77
3	5	1	5	2	5	5	2	5	2	1	63
4	5	1	5	1	5	5	3	5	1	2	67
5	5	1	5	2	5	5	1	5	3	4	73
6	5	1	5	1	5	5	1	4	1	1	60
7	5	1	5	2	5	5	1	5	3	4	76
8	5	1	5	3	5	5	1	5	3	4	79
9	5	1	5	2	4	5	2	5	1	2	63
10	5	1	5	1	5	5	1	5	2	1	61
11	5	3	5	3	5	5	1	5	3	4	81
12	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	78
13	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	75
14	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	74
15	5	1	5	1	5	5	1	5	2	1	62
16	5	1	5	2	5	5	2	5	2	1	63
17	4	1	5	2	5	5	1	5	1	1	64
18	5	1	5	1	5	5	1	5	1	1	61
19	5	1	5	2	5	5	1	5	1	2	64
20	5	1	5	3	5	5	1	5	3	4	79
21	5	1	5	2	4	5	2	5	1	2	63
22	5	1	5	1	5	5	1	5	2	1	61
23	5	3	5	3	5	5	1	5	3	4	81
24	5	1	5	3	5	5	3	5	3	4	77
25	5	1	5	2	5	5	2	5	2	1	63
26	5	1	5	1	5	5	3	5	1	2	67
27	5	3	4	3	4	4	2	4	2	2	65
28	5	3	5	3	5	5	1	5	3	4	81
29	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	78
30	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	75
31	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	74
32	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	70
33	5	1	5	2	5	5	1	5	3	4	76
34	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	74
Nilai Rata-rata pada Siklus II											70

Berdasarkan hasil data skor peningkatan minat belajar siswa pada siklus II, nilai terendah yang didapat oleh siswa ialah 60. Sedangkan nilai tertinggi yang didapatkan ialah 81. Adapun

jumlah rata-rata dari nilai keseluruhan siswa adalah 70. Nilai itu didapat dari hasil angket yang di isi oleh 34 responden. Masing-masing responden hanya boleh mengisi satu lembar angket yang sebelumnya sudah disiapkan oleh peneliti. Adapun jumlah pernyataannya ialah sebanyak 20 pernyataan yang dilengkapi dengan berbagai kategori, mulai dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Untuk menghitung skor minat belajar siswa, caranya dengan menjumlahkan angka yang diperoleh dari setiap butir pernyataan. Kemudian untuk mengetahui skor persentase dapat dihitung dengan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah skor yang didapat Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Untuk mengetahui kategori atau klasifikasi penilaian terhadap minat dalam proses belajar mengajar, peneliti menggunakan kriteria sebagai berikut:

- a. Sangat Tinggi, jika total skor aktivitas mencapai (81%-100%).
- b. Tinggi, jika total skor aktivitas mencapai (61%-80%).
- c. Cukup , jika total skor aktivitas mencapai (41%-60%)
- d. Kurang, jika total skor aktivitas mencapai (21%-40%)

e. Sangat Kurang, jika total skor aktivitas mencapai (0%-20%).⁵⁵

Berdasarkan hasil data diatas, terkait skor peningkatan minat belajar siswa pada siklus II, nilai terendah yang didapat oleh siswa ialah 60. Sedangkan nilai tertinggi yang didapatkan ialah 81. Adapun jumlah rata-rata dari nilai keseluruhan siswa adalah 70. Maka dapat di simpulkan dengan hasil nilai rata-rata skor 70 dari keseluruhan siswa pada siklus II sudah memasuki kategori tinggi. Dengan demikian penelitian ini sudah bisa dikatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan untuk siklus berikutnya.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan uraian tindakan pada siklus II, tentang Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading dapat dikatakan bahwa pada siklus II ini sudah sepenuhnya tercapai. Mulai dari keterlaksanaan sintaks model pembelajaran TGT sampai adanya peningkatan minat belajar siswa yang dapat dilihat pada lembar observasi yang dilakukan pengamat. Penggunaan media *wordwall* juga dinilai sangat efektif, kaitannya dalam menarik perhatian siswa. Siswa terlihat sangat senang dan kelihatan bersemangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan ketiga dan keempat ini, dibandingkan dengan pertemuan-pertemuan

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rineka Cipta,2007), hlm 26.

sebelumnya. Selain itu, mereka lebih mudah dikondisikan sehingga tidak memakan banyak waktu untuk menerapkan model pembelajaran TGT ini.

B. Pembahasan

Dari hasil yang dipaparkan sebelumnya, tentang bagaimana penerapan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) kaitannya dalam upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa yang dapat dilihat dari penilaian pengamat pada lembar observasi penerapan model pembelajaran TGT dan lembar peningkatan minat belajar. Dalam bagian ini akan dibahas lebih lanjut tentang hasil penelitian dari masing-masing siklus terkait dengan penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Gading Probolinggo.

1. Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)*

Pembelajaran kooperatif dilakukan dengan membentuk kelompok kecil yang anggotanya heterogen (campuran) untuk bekerja sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran kooperatif ini merupakan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga peserta didik

bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain.⁵⁶

Sesuai dengan namanya, pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang sifatnya kelompok. Dalam pembelajaran ini ini, guru akan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4 hingga 5 orang. Penekanan dalam model pembelajaran kooperatif ini yaitu adanya kerjasama antar siswa, mereka akan dilatih untuk memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin. Sedangkan tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa ketrampilan kerjasama dan kolaborasi. Ketrampilan ini amat penting untuk di miliki dalam masyarakat dimana banyak kerja orang dewasa dilakukan sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan dimana budaya masyarakat semakin beragam.⁵⁷

Model pembelajaran kooperatif pada dasarnya dirancang agar peserta didik mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih santai, tanpa mengabaikan tumbuh kembangnya tanggung jawab, kejujuran, kompetisi sehat, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak menggunakan tes individual, tetapi menggantikannya dengan tournament yang dilakukan terlebih dahulu dengan membentuk kelompok baru. Pembentukan ini dilakukan dengan cara mengelompokkan peserta didik

⁵⁶ Sri Haryati, Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning (Magelang: Graha Cendekia, 2017), h. 14.

⁵⁷ Sofan Amri dan Khoirudin Ahmadi, Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalm Kelas, (Jakarta:Prestasi Pustaka, 2010), hal. 67

yang berkemampuan sama dan setiap kelompok dikumpulkan ke dalam satu kelompok baru. Anggota kelompok baru kemudian menempati meja tournament dan memulai permainan akademik.⁵⁸

Berdasarkan uraian di atas, Model pembelajaran TGT digunakan dengan tujuan untuk membiasakan peserta didik untuk saling bekerja sama dengan kelompoknya. Tidak hanya di sekolah, dengan dikenalnya model TGT ini diharapkan peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupannya. Memiliki rasa tanggung jawab, jujur, melakukan persaingan secara sehat merupakan poin penting yang harus ditanamkan dalam diri siswa.

Dalam uraian sebelumnya, penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* pada siklus I, masih terdapat beberapa kekurangan. Hal itu dapat dilihat pada lembar observasi tentang penerapan model pembelajaran TGT yang diamati oleh guru mata pelajaran IPS selaku observer. Terlihat ada 3 item/aspek yang masih belum terlaksana. Hal ini terjadi, karena peneliti masih kurang persiapan utamanya dalam penggunaan media pembelajaran. Dalam siklus I, peneliti hanya menggunakan media papan tulis dan gambar. Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan menjadi penyebab tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran. Maka dari itu, peneliti harus memperhatikan lagi kiranya media apa yang cocok digunakan pada siklus berikutnya.

⁵⁸ Donni Juni Priansa, Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran, 307.

Pada lembar observasi penerapan model TGT yang ada dalam siklus I, masih terdapat beberapa aspek yang belum terlaksana. Dari 12 aspek terdapat 3 aspek yang masih belum terlaksana, seperti tidak melakukan absensi, tidak memberikan motivasi belajar dan tidak memberikan refleksi. Hal tersebut terjadi karena peneliti kurang memperhatikan tahapan dalam pembelajaran yang telah dibuat. Absensi merupakan hal yang penting untuk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui jumlah siswa yang hadir dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan pentingnya memberikan motivasi belajar ialah untuk memancing semangat siswa untuk belajar. Begitupun dengan refleksi, refleksi perlu dilakukan supaya guru mengetahui pemahaman siswa atas materi yang telah disampaikan.

Sedangkan berdasarkan uraian tindakan pada siklus II, pernyataan terkait dengan keterlaksanaan sintaks dari model pembelajaran TGT sudah sepenuhnya terlaksana. Dengan demikian, dalam siklus II ini sudah ada peningkatan/perubahan jika melihat dari penilaian observer tentang keterlaksanaan sintaks model pembelajaran TGT. Penggunaan media wordwall juga dinilai sangat efektif, kaitannya dalam menarik perhatian siswa. Siswa terlihat sangat senang dan kelihatan bersemangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan ketiga dan keempat ini, dibandingkan dengan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Selain itu, mereka lebih mudah dikondisikan sehingga tidak memakan banyak waktu untuk menerapkan model pembelajaran TGT ini.

2. Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)*

Minat dapat diartikan sebagai ketertarikan dan kesukaan yang berlebih terhadap suatu hal. Menurut Slameto, “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri”.⁵⁹

Kartini Kartono menjelaskan bahwa, “minat adalah momen dari kecenderungan yang terarah secara intensif kepada satu obyek yang dianggap penting. Minat erat kaitannya dengan kepribadian, dan selalu mengandung unsur afektif atau perasaan, kognitif dan kemauan”.⁶⁰

Pengertian minat menurut Winkel dalam buku Psikologi Pengajaran mendefinisikan, “minat adalah kecenderungan subyek yang menetap untuk merasa tertarik pada suatu bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi”.⁶¹

Terlepas dari pengertian minat di atas, dari hasil observasi tentang peningkatan minat belajar siswa melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* pada siklus I, masih terdapat beberapa item/aspek yang masih belum terlaksana. Dari 12 aspek yang diamati, terdapat 4 aspek yang masih belum terlaksana. Seperti,

⁵⁹ F : Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya (Bandung: Rineka Cipta, 2010), 180

⁶⁰ Kartini Kartono, Psikologi Umum (Bandung: Mandar Maju, 1998), 112.

⁶¹ Winkel, Psikologi Pengajaran (Jakarta: Grasindo, 1996), 188.

siswa tidak melakukan kerjasama yang baik saat kegiatan pembelajaran, tidak menyelesaikan tugas dengan baik, tidak ada rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran dan tidak mendengarkan arahan yang diberikan oleh peneliti.

Sedangkan pada siklus II, minat belajar siswa mengalami perubahan/peningkatan. Terlihat dari lembar observasi peningkatan minat belajar melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* yang ada pada siklus II. Dari 12 item pernyataan yang dijadikan tolak ukur peningkatan minat belajar, terlihat semua pernyataan dinilai terlaksana oleh pengamat. Maka dapat disimpulkan, bahwa dalam siklus ke-II ini sudah ada peningkatan minat belajar melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*.

Untuk mengetahui lebih jelas, berikut uraian tentang perbandingan aktivitas guru pada siklus I dan II.

Tabel 4.11
Analisis Perbandingan Aktivitas Guru

No	Aktivitas Guru	Siklus I		Siklus II	
		Penerapan Model TGT	Peningkatan Minat	Penerapan Model TGT	Peningkatan Minat
1	Terlaksana	9	8	12	12
2	Tidak Terlaksana	3	4	0	0

Berdasarkan tabel 4.11 tentang perbandingan aktivitas guru pada siklus I dan II, terdapat beberapa perbedaan yang dapat dilihat. Dari 12

item pernyataan tentang keterlaksanaan sintaks model pembelajaran TGT pada siklus I, terdapat 3 aspek yang belum terlaksana. Begitupun juga dengan pernyataan peningkatan minat belajar siswa yang masih terdapat 4 aspek yang masih belum terlaksana. Sedangkan pada siklus II, baik itu penerapan model pembelajaran TGT maupun pernyataan peningkatan minat belajar keduanya sudah sepenuhnya terlaksana. Berdasarkan penilaian dari pengamat dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan sintaks model pembelajaran TGT terjadi pada siklus II, sedangkan peningkatan minat belajar siswa juga meningkat pada siklus II.

Selain menggunakan lembar observasi sebagai penilaian dalam mengukur minat belajar, peneliti juga menggunakan kuisioner dengan menggunakan skala likert. Adapun jumlah pernyataan yang di cantumkan dalam kuisioner tersebut berjumlah 20 pernyataan yang terdiri dari 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif. Adapun jenis pernyataan positif dan negatif yang ada pada kuisioner minat belajar, dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 4.12

Klasifikasi Pernyataan Positif dan Negatif

No Pernyataan	Jenis Pernyataan	
	Positif	Negatif
1	✓	
2		✓
3	✓	
4		✓
5	✓	
6	✓	
7		✓

8	✓	
9		✓
10		✓
11	✓	
12		✓
13	✓	
14		✓
15	✓	
16	✓	
17		✓
18	✓	
19		✓
20		✓

Adapun perbandingan dari skor nilai yang didapatkan oleh siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 4.13
Perbandingan skor Nilai Siswa Pada Siklus I dan II

No	Aktivitas Siswa	Siklus I		Siklus II	
		Nilai terendah	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai tertinggi
1	Jumlah	44	63	60	81
2	Nilai rata-rata	52		70	

Berdasarkan tabel diatas, jumlah nilai terendah yang didapatkan oleh siswa pada siklus I berada di angka 44. Sedangkan pada siklus II, jumlahnya meningkat menjadi 60. Begitupun juga dengan nilai tertinggi yang sebelumnya berada di angka 63 dan meningkat menjadi 81. Selain itu, nilai rata-rata yang didapatkan juga mengalami peningkatan. Jika pada siklus I nilai rata-rata siswa hanya 52, pada siklus II nilai rata-ratanya berubah menjadi 70. Jika melihat dari tabel diatas, pada siklus II ini, 100% dari banyaknya siswa juga sudah memenuhi nilai yang ditargetkan. Dengan adanya peningkatan terkait jumlah nilai rata-rata yang didapatkan

dari siklus I ke siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Gading.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pada penilaian pengamat (observer) tentang penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading sudah ada peningkatan. Seperti yang sudah dipaparkan, pada siklus I (pertemuan 1 dan 2) ada 3 aspek yang masih belum dilakukan oleh peneliti dalam penerapan model pembelajaran TGT. Sedangkan pada peningkatan minat, masih ada 4 aspek/ item pernyataan yang masih belum terlaksana. Peningkatan yang dimaksud, dapat dilihat pada siklus II, dimana keterlaksanaan sintaks dari model pembelajaran TGT ini sudah sepenuhnya terlaksana. Begitupun dengan penilaian pengamat tentang peningkatan minat belajar siswa yang semua item pernyataannya sudah terlaksana.

Selain itu, data skor minat belajar pada siklus I dan II juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dimana jumlah nilai rata-rata pada siklus I hanya mencapai angka 52 yang kemudian meningkat menjadi 70 pada siklus II. Dengan adanya peningkatan terkait jumlah skor nilai rata-rata yang didapatkan dari siklus I dan II, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Gading Probolinggo.

B. Saran

Berdasarkan data yang peneliti dapatkan di lapangan, ada beberapa saran yang dapat peneliti berikan sebagai bahan pertimbangan untuk guru dalam melakukan evaluasi.

1. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran kooperatif, lebih-lebih model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Karena penggunaan model TGT ini dinilai efektif dan sangat cocok jika diterapkan di SMPN 2 Gading yang notabene nya masih banyak sekali peserta didik yang minat belajarnya masih rendah. Penggunaan model pembelajaran TGT ini, diharapkan mampu memperbaiki kualitas mengajar guru di lingkungan terkait.
2. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta membangkitkan semangat peserta didik. Contohnya, seperti media wordwall (media pembelajaran berbasis website), video interaktif dan lain sebagainya.
3. Mata Pelajaran IPS dikenal sebagai mapel yang membosankan, maka dari itu diharapkan kepada guru IPS agar dapat memberikan bimbingan dan perhatian lebih kepada peserta didik disamping tugas utamanya sebagai pengajar sehingga dapat menghilangkan kebosanan dan kemalasan untuk mempelajari mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Yanti Purnamasari. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya*. Jurnal Pendidikan dan Keguruan. Vol. 1 No. 1. 2014. artikel 2.
- Winataputra. Udin. and Dkk. *Materi Dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2008.
- Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta, PT Fajar Interpratama Mandiri. 2013.
- Wahyu Ramadhani Putri. Junaidi Junaidi. *Jurnal Sikola : Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 1 (4) 265-272, 2020.
- Suyono dan Hariyanto. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2015.
- Suharsimi Arikunto. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2008.
- Suharsimi Arikunto Suhardjono. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Cet. VII. 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Slavin, *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media. 2008.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Rajawali pers. 2012.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Rajawali pers. 2012.
- Rohmalina Wahab. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers. 2016.

- Robert E. Slavin. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media. 2005.
- Nadiah, Imron Fauzi and Faiqotul Himmah. "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Al-Muhajirin Purwakarta. "Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development. 2024.
- Nadia Armadani. RA Rica Wijayanti. Nur Aini. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (3) 4533-4539, 2022
- N Wijiningsing. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 4 (3) 3489-3497, 2022
- Musyarofah and Abdurrahman Ahmad. "Pengembangan Bahan Ajar IPS Terintegrasi Pendidikan Lingkungan Hidup pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS".*Jurnal of social studies*. Vol 2, no 1, Juni 2021, <https://doi.org/10.xxxx/xxxx>.
- Muhibbin Syah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu. 1999.
- Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan. Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2016.
- Moh Nazir, *Metodologi Penelitian. Cetakan Ketujuh*. Bogor: Gralia Indonesia. 2011.
- Mei Dewi Ratnasari, Dkk., *Eksperimentasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantu Alat Peraga Ditinjau Dari Keaktifan Belajar*. Ekuivalen.
- Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara. 2002.
- Lexy Moleong J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya. 2008.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: . Rajawali Press. cet ke-10. 2016.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan terjemahan*. Jakarta : Al-Qosbah. 2023.
- James Clear, *Atomic Habits*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

- Isjoni, *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta. 2011.
- Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta. 2005.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka setia. 2011.
- Gantina Komalasari, *Asesmen Teknik Nontes dalam Perspektif BK Komprehensif*. Jakarta: PT Indeks. 2011.
- Fairuzabadi Arif Billah, *Perpustakaan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*. 2017.
- Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2018.
- D.P Tampubolon, *Mengembangkan Minat Membaca Pada Anak*. Bandung: Angkasa. 1993.
- Carol Sansone and Judith M. Harackiewicz, *Instinsic and Extrinsic Motion; The Search for Optimal Motivation and Performance*. London: Academic Press. 2000.
- Basrowi, Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Anggota IKAPI: Ghalia Indonesia. 2008.
- Badrudin & Imron Fauzi. *Tips dan Trik Menulis PTK*. Bandung, Alfabeta. 2022.
- Aris Shoiman, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Depok: ArRuzz Media. 2017.
- Alfi Maghfiroh, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. 2020.
- Ahmad Tanzeh dan Suyitno, *Dasar-dasar Penelitian*. Surabaya : Elkaf. 2006
- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2013.
- Abdul Rahman Shaleh, Muhibb Abdul Wahab. *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta : Prenada Media. 2004.

LAMPIRAN 01**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Juma'ali
NIM : T20199080
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Tahun Pelajaran 2024/2025" adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang terdapat rujuk sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dari skripsi ini, maka sepenuhnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 10 Oktober 2024
Penulis



10.000
METERAI
PERANGKAT
Juma'ali
NIM. T20199080

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 02

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
<p>Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Game Tournament (TGT)</i> Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Probolinggo Tahun Pelajaran 2024/2025</p>	<p>1. Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Game Tournament (TGT)</i></p> <p>2. Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui model pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Game Tournament (TGT)</i></p>	<p>1. Sintaks Model TGT</p> <p>- Penyajian kelas</p> <p>- Belajar dalam kelompok</p> <p>- Permainan</p> <p>- Pertandingan</p> <p>- Penghargaan kelompok.</p> <p>2. Peningkatan Minat Belajar Siswa</p> <p>- Perasaan senang</p> <p>- Perhatian</p> <p>- Ketertarikan</p> <p>- Keterlibatan</p>	<p>1. Observasi</p> <p>2. Wawancara</p> <p>3. Kuisisioner</p>	<p>1. Jenis Penelitian Dalam Penelitian Ini Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</p> <p>2. Lokasi Penelitian : SMPN 2 Gading Probolinggo</p> <p>3. Populasi : Kelas VIII</p> <p>4. Metode Pengumpulan Data :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Wawancara • Kuisisioner/Angket 	<p>1. Bagaimana penerapan model pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Game Tournament (TGT)</i> pada siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Probolinggo?</p> <p>2. Bagaimana peningkatan minat belajar melalui model pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Game Tournament (TGT)</i> pada siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Probolinggo?</p>



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-6209/In.20/3.a/PP.009/01/2024

Sifat :Biasa

Perihal :**Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMPN 2 Gading

Jl. Raya Kertosono, Desa Kertosono, Kecamatan Gading, Kabupaten Probolinggo

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

Nama : Juma'ali

NIM : T20199080

Semester : Semester 11

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai & quot; Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Tahun Pelajaran 2024/2025 & quot; : selama 30 hari di lingkungan lembaga wewenang bapak

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 September 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



LAMPIRAN 04

SURAT SELESAI PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN PROBOLINGGO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 2 GADING
Jalan Raya Kertosono Kec. Gading Kab. Probolinggo 67285
Email : smpngading80@gmail.com
PROBOLINGGO

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 400.3.5.1/23/426.101.409.3.2/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dendi Kusumo HD., S.Pd
NIP : 196606241989031009
Jabatan : Kepala Sekolah SMPN 2 Gading

Menerangkan bahwa :

Nama : Juma'ali
NIM : T20199080
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah melakukan penelitian mulai tanggal 25 september s/d 06 Nopember 2024 di SMPN 2 Gading dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Gading Tahun Pelajaran 2024/2025".

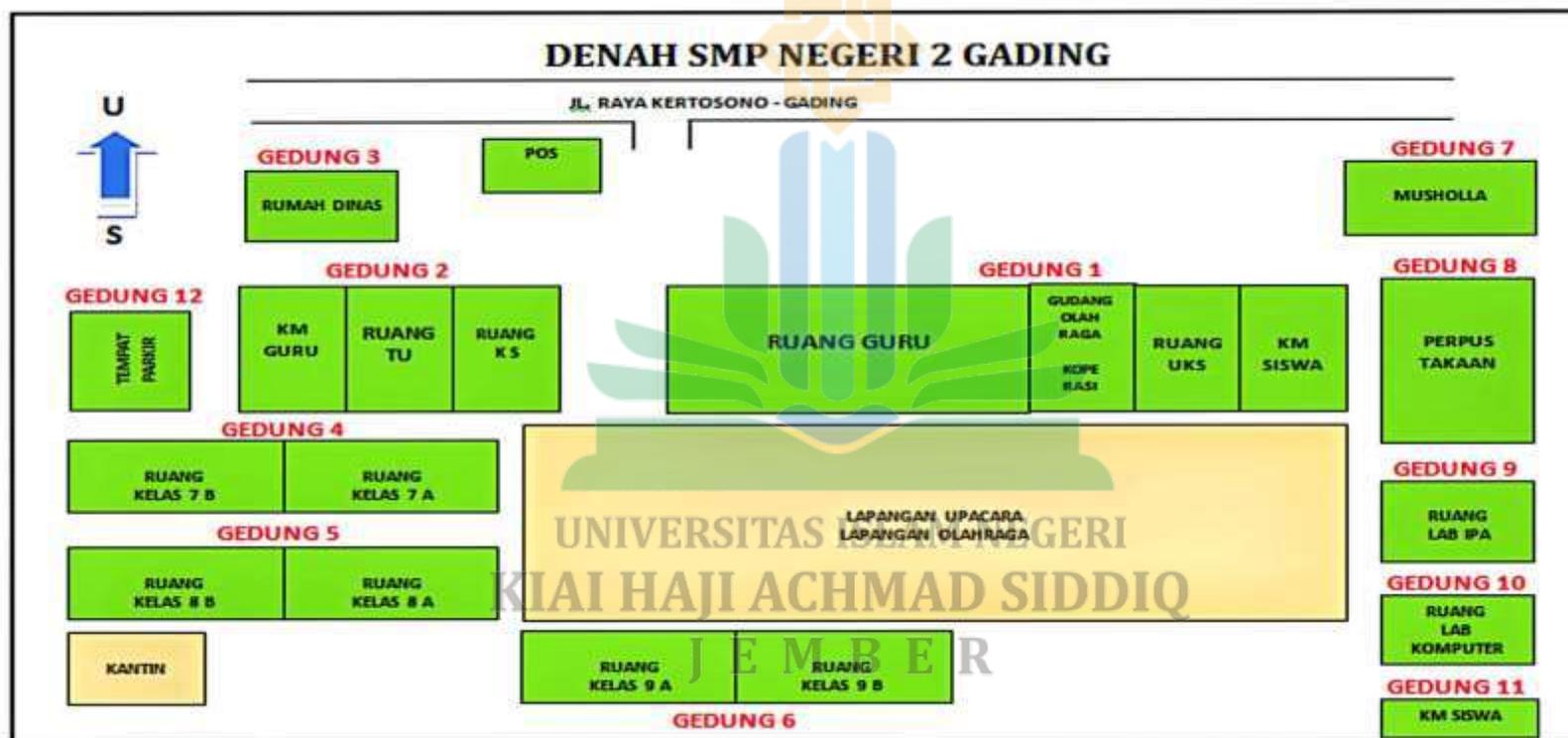
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



LAMPIRAN 05

DENAH SMPN 2 GADING PROBOLINGGO



LAMPIRAN 06

KISI-KISI KUISIONER MINAT BELAJAR YANG DIUJI COBAKAN

No	Indikator Minat	Dimensi	Butir		Total Butir
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
1	Perasaan senang	1. Semangat	1	2	2
		2. Ceria	3	4	2
		3. Suka	5, 6	7	3
2	Keterlibatan	1. Kerjasama	8	9, 10	3
		2. Menyelesaikan tugas	11	12	2
		3. Aktif	13	14	2
3	Ketertarikan	1. Rasa ingin tahu	15	0	1
		2. Merasa terkesan	16	17	2
		3. Antusias	18	0	1
4	Perhatian	1. Mendengarkan	0	19	1
		2. Memperhatikan	0	20	1
		3. Mentaati Peraturan	0	0	0
Jumlah Keseluruhan					20

(Sumber : Slameto, 2010)

RUBRIK PENSKORAN KUESIONER MINAT BELAJAR YANG DIUJI COBAKAN

Kriteria	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

(Sumber : Sugiono, 2016)

LAMPIRAN 07**KUISIONER MINAT BELAJAR YANG DIUJI COBAKAN****Petunjuk Pengisian Kuisisioner :**

1. Isilah data diri anda pada tempat yang sudah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan yang sebenarnya dengan memberi tanda centang pada kolom yang disediakan.
3. Kategori yang digunakan untuk menjawab adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).
4. Selamat mengerjakan.

Nama :

No Absen :

Kelas :

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa semangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran ini					
2	Saya merasa tidak gembira dengan metode belajar seperti ini					
3	Saya merasa ceria karena penggunaan metode pembelajaran yang digunakan menyenangkan					
4	Saya merasa tidak ceria karena metode yang digunakan membosankan					
5	Saya menyukai pembelajaran yang dirancang seperti ini					
6	Saya menyukai permainan yang buat oleh guru					
7	Saya tidak menyukai permainan yang dirancang seperti ini					
8	Saya sudah melakukan kerja sama yang baik saat kegiatan pembelajaran berlangsung					
9	Saya tidak melakukan kerjasama saat permainan/pertandingan dilakukan					
10	Saya tidak berkontribusi sedikitpun terhadap kelompok					
11	Saya menyelesaikan tugas dengan baik					
12	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru					
13	Saya memberikan sumbangsih yang besar kepada					

	kelompok sehingga memenangkan pertandingan					
14	Saya tidak memberikan sumbangsih apapun kepada kelompok, sehingga kelompok saya kalah dalam pertandingan					
15	Saya merasa termotivasi dengan apa yang dilakukan oleh guru					
16	Saya merasa sangat terkesan dengan apa yang dilakukan oleh guru					
17	Saya tidak merasa terkesan dengan apa yang dilakukan oleh guru					
18	Saya merasa antusias dengan cara baru ini					
19	Saya tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru					
20	Saya tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru					



LAMPIRAN 08

DATA HASIL UJI COBA KUISIONER MINAT BELAJAR

NO RESP	NOMOR BUTIR																				TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	2	5	2	4	4	3	4	2	2	5	3	4	3	4	4	2	4	2	2	66
2	4	1	3	1	4	4	1	5	1	1	5	1	5	1	5	1	1	1	1	1	47
3	5	1	4	2	4	4	4	2	2	2	4	2	4	2	4	4	2	4	1	2	59
4	4	1	3	1	4	4	2	5	1	1	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	50
5	5	2	3	5	3	3	1	5	1	1	4	3	5	1	5	1	5	3	1	1	58
6	4	2	5	2	5	2	2	5	2	3	4	2	5	3	5	5	3	4	3	3	69
7	4	3	4	2	5	5	2	4	2	3	4	1	5	2	5	5	2	5	1	2	66
8	5	1	5	1	5	1	5	1	1	1	5	1	5	1	1	5	5	4	5	1	59
9	4	1	5	2	4	4	2	4	2	2	5	2	4	1	4	2	2	4	1	2	57
10	5	2	5	2	4	4	3	4	2	2	5	3	4	3	4	4	2	4	2	2	66
11	4	3	4	2	4	5	4	4	2	4	4	1	5	3	5	5	2	4	1	2	68
12	5	1	4	2	4	5	1	4	2	2	4	2	5	1	4	3	4	5	1	1	60
13	5	2	5	2	4	4	3	4	2	2	5	3	4	3	4	4	2	4	2	2	66
14	4	2	5	1	5	4	1	3	2	4	2	5	4	2	4	4	2	4	1	1	60
15	5	1	5	1	5	5	1	5	1	1	5	1	4	1	5	5	1	5	1	1	59
16	5	2	5	2	4	4	3	4	2	2	5	3	4	3	4	4	2	4	2	2	66
17	5	2	5	2	5	5	1	5	1	1	5	1	5	2	4	5	2	4	1	1	62
18	5	2	4	2	5	5	2	4	2	2	5	2	4	3	5	4	1	4	1	1	63
19	5	1	4	3	4	4	3	5	2	2	4	1	3	3	4	5	3	3	1	1	61
20	5	2	5	2	4	4	3	4	2	2	5	3	4	3	4	4	2	4	2	2	66
21	4	1	5	2	4	4	2	4	2	2	5	2	4	1	4	3	3	4	1	2	59
22	4	2	5	1	5	4	1	3	2	4	2	5	4	2	5	5	2	4	1	1	62
23	5	1	5	1	5	5	1	5	1	1	5	1	5	1	5	5	2	5	1	1	61
24	5	2	5	2	5	5	1	5	4	2	5	1	4	1	5	5	1	5	1	1	65
25	5	1	5	1	4	4	2	4	1	2	5	1	4	1	4	4	3	4	1	1	57
26	5	1	5	2	4	5	1	4	1	1	5	1	4	1	5	4	1	5	1	1	57
27	4	1	5	2	4	4	2	4	2	2	5	2	4	1	4	2	2	4	1	2	57
28	5	4	2	3	5	4	4	3	2	4	5	1	4	2	4	4	2	4	1	1	64
29	4	2	5	1	5	4	1	5	2	2	5	1	4	2	5	4	3	5	1	1	62
30	5	2	5	2	4	4	3	4	2	2	5	3	4	3	4	4	3	4	2	2	67
31	5	1	4	3	4	5	2	4	2	2	4	1	4	1	5	5	1	5	1	1	60
32	4	3	4	2	4	5	4	4	1	2	4	2	4	2	4	4	2	3	1	1	60
33	4	3	4	2	4	5	4	4	1	2	4	2	4	2	4	4	2	3	1	1	60
34	5	1	5	1	5	4	1	4	2	3	5	1	4	2	5	5	1	4	2	1	61

LAMPIRAN 09

KISI-KISI KUISIONER MINAT BELAJAR YANG DIGUNAKAN

No	Indikator Minat	Dimensi	Butir		Total Butir
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
1	Perasaan senang	1. Semangat	1	2	2
		2. Ceria	3	4	2
		3. Suka	5, 6	7	3
2	Keterlibatan	1. Kerjasama	8	9, 10	3
		2. Menyelesaikan tugas	11	12	2
		3. Aktif	13	14	2
3	Ketertarikan	1. Rasa ingin tahu	15	0	1
		2. Merasa terkesan	16	17	2
		3. Antusias	18	0	1
4	Perhatian	1. Mendengarkan	0	19	1
		2. Memperhatikan	0	20	1
		3. Mentaati Peraturan	0	0	0
Jumlah Keseluruhan					20

(Sumber : Slameto, 2010)

RUBRIK PENSKORAN KUESIONER MINAT BELAJAR YANG DIGUNAKAN

Kriteria	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

(Sumber : Sugiono, 2016)

LAMPIRAN 10**KUISIONER MINAT BELAJAR YANG DIGUNAKAN****Petunjuk Pengisian Kuisisioner :**

1. Isilah data diri anda pada tempat yang sudah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan yang sebenarnya dengan memberi tanda centang pada kolom yang disediakan.
3. Kategori yang digunakan untuk menjawab adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).
4. Selamat mengerjakan.

Nama :

No Absen :

Kelas :

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa semangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran ini					
2	Saya merasa tidak gembira dengan metode belajar seperti ini					
3	Saya merasa ceria karena penggunaan metode pembelajaran yang digunakan menyenangkan					
4	Saya merasa tidak ceria karena metode yang digunakan membosankan					
5	Saya menyukai pembelajaran yang dirancang seperti ini					
6	Saya menyukai permainan yang buat oleh guru					
7	Saya tidak menyukai permainan yang dirancang seperti ini					
8	Saya sudah melakukan kerja sama yang baik saat kegiatan pembelajaran berlangsung					
9	Saya tidak melakukan kerjasama saat permainan/pertandingan dilakukan					
10	Saya tidak berkontribusi sedikitpun terhadap kelompok					
11	Saya menyelesaikan tugas dengan baik					
12	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru					
13	Saya memberikan sumbangsih yang besar kepada					

	kelompok sehingga memenangkan pertandingan					
14	Saya tidak memberikan sumbangsih apapun kepada kelompok, sehingga kelompok saya kalah dalam pertandingan					
15	Saya merasa termotivasi dengan apa yang dilakukan oleh guru					
16	Saya merasa sangat terkesan dengan apa yang dilakukan oleh guru					
17	Saya tidak merasa terkesan dengan apa yang dilakukan oleh guru					
18	Saya merasa antusias dengan cara baru ini					
19	Saya tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru					
20	Saya tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru					



LAMPIRAN 11

BUKTI DATA ANGKET YANG SUDAH DI ISI

14

3. Kuisiomer

A. Kisi-kisi Kuisiomer Peningkatan Minat Belajar

No	Indikator Minat	Dimensi	Butir		Total Butir
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
1	Perasaan senang	1. Semangat	1	2	2
		2. Cerin	3	4	2
		3. Suka	5, 6	7	3
2	Keterlibatan	1. Kerjasama	8	9, 10	3
		2. Menyelesaikan tugas	11	12	2
		3. Aktif	13	14	2
3	Ketertarikan	1. Rasa ingin tahu	15	0	1
		2. Merasa terkesan	16	17	2
		3. Antusias	18	0	1
4	Perhatian	1. Mendengarkan	0	19	1
		2. Memperhatikan	0	20	1
		3. Mentaati Peraturan	0	0	0
Jumlah Keseluruhan					20

(Sumber : Slameto, 2010) B.

Rubrik Penskoran Kuisiomer Minat Belajar

Kriteria	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

(Sumber : Sugiono, 2016)

C. Kuisiomer Minat Belajar

Petunjuk Pengisian Kuisiomer

1. Isilah data diri anda pada tempat yang sudah disediakan.
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan yang sebenarnya dengan memberi tanda centang pada kolom yang disediakan.
3. Kategori yang digunakan untuk menjawab adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

4. Selamat mengerjakan.

Nama : Putri Maurelana Kesya
 No Absen : 14
 Kelas : VIII B

No	Pernyataan	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa semangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran ini		✓			
2	Saya merasa tidak gembira dengan metode belajar seperti ini			✓		
3	Saya merasa ceria karena penggunaan metode pembelajaran yang digunakan menyenangkan		✓			
4	Saya merasa tidak ceria karena metode yang digunakan membosankan				✓	
5	Saya menyukai pembelajaran yang dirancang seperti ini		✓			
6	Saya menyukai permainan yang buat oleh guru	✓				
7	Saya tidak menyukai permainan yang dirancang seperti ini		✓			
8	Saya sudah melakukan kerja sama yang baik saat kegiatan pembelajaran berlangsung		✓			
9	Saya tidak melakukan kerjasama saat permainan/pertandingan dilakukan					✓
10	Saya tidak berkontribusi sedikitpun terhadap kelompok				✓	
11	Saya menyelesaikan tugas dengan baik		✓			
12	Saya tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru				✓	
13	Saya memberikan sumbangsih yang besar kepada kelompok sehingga memenangkan pertandingan		✓			
14	Saya tidak memberikan sumbangsih apapun kepada kelompok, sehingga kelompok saya kalah dalam pertandingan				✓	
15	Saya merasa termotivasi dengan apa yang dilakukan oleh guru		✓			
16	Saya merasa sangat terkesan dengan apa yang dilakukan oleh guru		✓			
17	Saya tidak merasa terkesan dengan apa yang dilakukan oleh guru				✓	
18	Saya merasa antusias dengan cara baru ini			✓		

19	Saya tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru						✓
20	Saya tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru						✓



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

docs.google.com/forms/d/

KUISIONER MINAT BELAJAR SISWA

jumaallipa219@gmail.com Ganti akun

Tidak dibagikan

Diisi 4 orang

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

PERNYATAAN

5. Sangat Setuju (SS)

4. Setuju (S)

3. Kurang Setuju (KS)

2. Tidak Setuju (TS)

1. Sangat Tidak Setuju (STS)

1. Saya merasa semangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran ini *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju (SS) Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Saya merasa tidak gembira dengan metode belajar seperti ini *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju (SS) Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Saya merasa ceria karena penggunaan metode pembelajaran yang digunakan menyenangkan *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju (SS) Sangat Tidak Setuju (STS)

4. Saya merasa tidak ceria karena metode yang digunakan membosankan *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju (SS) Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Saya menyukai pembelajaran yang dirancang seperti ini *

1 2 3 4 5

Sangat Setuju (SS) Sangat Tidak Setuju (STS)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 12

REKAPITULASI DATA SKOR MINAT BELAJAR SISWA PADA SIKLUS I

NO	NAMA	SEKOLAH	NOMOR BUTIR									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Ahmad Andrian E	SMPN 2 GADING	5	2	5	2	4	4	3	4	2	2
2	Aliya Alfa Nirmata	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	5	1	1
3	Asifara Qurrota A	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	4	4	2	4	1	2
4	Ayu Nur Andira	SMPN 2 GADING	4	2	5	1	5	4	1	3	2	4
5	Dimas Saputra	SMPN 2 GADING	5	1	4	3	4	4	3	5	2	2
6	Farhan Fifaldo	SMPN 2 GADING	5	2	5	2	4	4	3	4	2	2
7	Fitriyah Zamzami	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	5	1	1
8	M. Bahrul Ulum	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	1	5	1	1	1
9	Marsel Ardiansyah	SMPN 2 GADING	5	2	5	2	4	4	3	4	2	2
10	Maulana Fauza B	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	4	2	3
11	Moch Faiq	SMPN 2 GADING	4	2	5	1	5	4	1	3	2	4
12	Mohammad Reza K	SMPN 2 GADING	4	2	5	2	5	2	2	5	2	3
13	Mufarrohal L	SMPN 2 GADING	5	1	4	3	4	5	2	4	2	2
14	Moch Fikri	SMPN 2 GADING	4	1	3	1	4	4	1	5	1	1
15	Nadia Putri A	SMPN 2 GADING	5	2	5	2	5	5	1	5	4	2
16	Nuril Laili	SMPN 2 GADING	5	2	5	2	5	5	1	5	1	1
17	Sintia Bila	SMPN 2 GADING	4	3	4	2	4	5	4	4	1	2
18	Andika Putra P	SMPN 2 GADING	5	1	4	2	4	5	1	4	2	2
19	Cici Pramita	SMPN 2 GADING	4	3	4	2	4	5	4	4	2	4
20	Davin Hasanuddin	SMPN 2 GADING	5	2	4	2	5	5	2	4	2	2
21	Dewa Nur Abdillah	SMPN 2 GADING	4	1	3	1	4	4	2	5	1	1
22	Hesti Miranda	SMPN 2 GADING	5	4	2	3	5	4	4	3	2	4
23	Khoirotus Solehah	SMPN 2 GADING	5	1	5	2	4	5	1	4	1	1
24	Moh. Aditya	SMPN 2 GADING	5	2	5	2	4	4	3	4	2	2
25	Moh. Irfan P	SMPN 2 GADING	5	2	3	5	3	3	1	5	1	1
26	Moh. Aidil Iqrom	SMPN 2 GADING	4	2	5	1	5	4	1	5	2	2
27	Muhammad David	SMPN 2 GADING	5	2	5	2	4	4	3	4	2	2
28	Muhammad Farhan	SMPN 2 GADING	4	1	5	2	4	4	2	3	2	2
29	Muhammad Riski R	SMPN 2 GADING	5	2	5	2	4	4	3	4	2	2
30	Muhammad Syamsul	SMPN 2 GADING	4	1	5	2	4	4	2	4	2	2
31	Nazila Rodiatun R	SMPN 2 GADING	4	3	4	2	5	5	2	4	2	3
32	Putri Maurelana	SMPN 2 GADING	4	3	4	2	4	5	4	4	1	2
33	Rendi Firmansyah	SMPN 2 GADING	4	1	5	2	4	4	2	4	2	2
34	Sitti Regina Putri	SMPN 2 GADING	5	1	4	2	4	4	4	2	2	2

**LANJUTAN REKAPITULASI SKOR MINAT BELAJAR SISWA PADA
SIKLUS I**

NO	NOMOR BUTIR										TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	49
2	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	48
3	5	1	4	1	3	4	2	2	1	1	53
4	5	1	4	1	3	4	2	3	1	1	53
5	1	4	1	3	4	2	3	1	2	1	51
6	1	4	1	2	4	2	3	1	5	1	55
7	2	4	1	2	4	2	3	1	5	1	54
8	2	4	1	2	5	2	3	2	5	1	50
9	2	4	1	2	4	2	3	2	3	1	46
10	2	1	1	2	4	2	2	2	4	1	50
11	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	48
12	5	1	4	1	3	4	2	3	1	1	53
13	2	4	1	2	4	2	3	1	5	1	54
14	5	1	5	1	5	1	5	1	1	1	51
15	2	1	1	2	4	2	2	2	4	1	50
16	2	4	1	2	4	2	3	1	5	1	54
17	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	49
18	4	2	5	1	4	3	4	1	1	1	56
19	1	4	1	2	4	2	3	1	5	1	55
20	2	1	1	2	4	2	2	2	4	1	50
21	4	1	3	2	3	3	3	3	1	1	50
22	2	1	2	4	4	3	2	4	4	1	58
23	2	1	2	4	2	3	2	1	1	1	44
24	2	1	2	4	5	3	2	5	5	1	61
25	5	1	4	1	3	4	2	3	1	1	53
26	1	4	1	3	4	2	3	1	2	1	51
27	1	4	1	2	4	2	3	1	5	1	55
28	5	2	4	1	4	2	2	4	1	2	56
29	5	1	5	1	5	1	5	1	1	1	51
30	2	1	1	2	4	2	2	2	4	1	50
31	2	4	1	2	4	2	3	1	5	1	54
32	2	1	2	4	5	3	2	5	5	3	63
33	5	1	5	1	5	1	5	1	1	1	51
34	5	1	4	1	3	4	2	2	1	1	53
Nilai Rata-rata pada Siklus I											52

LAMPIRAN 13

REKAPITULASI DATA SKOR MINAT BELAJAR SISWA PADA SIKLUS II

NO	NAMA	SEKOLAH	NOMOR BUTIR									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Ahmad Andrian E	SMPN 2 GADING	5	1	5	2	5	5	3	5	3	3
2	Aliya Alfa Nirmata	SMPN 2 GADING	5	2	5	2	5	5	3	5	3	3
3	Asifara Qurrota A	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	5	1	1
4	Ayu Nur Andira	SMPN 2 GADING	5	1	5	2	5	5	2	5	2	2
5	Dimas Saputra	SMPN 2 GADING	5	1	5	2	5	5	3	5	3	3
6	Farhan Fifaldo	SMPN 2 GADING	5	2	5	1	5	5	1	4	2	1
7	Fitriyah Zamzami	SMPN 2 GADING	5	3	5	3	5	5	3	5	3	3
8	M. Bahrul Ulum	SMPN 2 GADING	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3
9	Marsel Ardiansyah	SMPN 2 GADING	5	2	5	1	5	5	1	4	2	1
10	Maulana Fauza B	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	4	1	2
11	Moch Faiq	SMPN 2 GADING	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3
12	Mohammad Reza K	SMPN 2 GADING	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3
13	Mufarrohal L	SMPN 2 GADING	5	4	4	3	4	5	3	5	3	3
14	Moch Fikri	SMPN 2 GADING	4	4	4	3	4	5	3	5	3	3
15	Nadia Putri A	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	5	1	2
16	Nuril Laili	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	5	1	1
17	Sintia Bila	SMPN 2 GADING	5	2	5	2	4	5	4	5	1	1
18	Andika Putra P	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	5	1	2
19	Cici Pramita	SMPN 2 GADING	5	1	5	2	5	5	1	5	2	1
20	Davin Hasanuddin	SMPN 2 GADING	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3
21	Dewa Nur Abdillah	SMPN 2 GADING	5	2	5	1	5	5	1	4	2	1
22	Hesti Miranda	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	4	1	2
23	Khoirotus Solehah	SMPN 2 GADING	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3
24	Moh. Aditya	SMPN 2 GADING	5	2	5	2	5	5	3	5	3	3
25	Moh. Irfan P	SMPN 2 GADING	5	1	5	1	5	5	1	5	1	1
26	Moh. Aidil Iqrom	SMPN 2 GADING	5	1	5	2	5	5	2	5	2	2
27	Muhammad David	SMPN 2 GADING	5	2	5	1	5	5	1	5	1	2
28	Muhammad Farhan	SMPN 2 GADING	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3
29	Muhammad Riski R	SMPN 2 GADING	5	4	5	4	5	5	3	5	3	3
30	Muhammad Syamsul	SMPN 2 GADING	5	4	4	3	4	5	3	5	3	3
31	Nazila Rodiatun R	SMPN 2 GADING	4	4	4	3	4	5	3	5	3	3
32	Putri Maurelana K	SMPN 2 GADING	3	2	4	4	4	3	3	5	3	3
33	Rendi Firmansyah	SMPN 2 GADING	5	3	5	3	5	5	3	5	3	3
34	Sitti Regina Putri	SMPN 2 GADING	4	4	4	3	4	5	3	5	3	3

**LANJUTAN DATA REKAPITULASI SKOR MINAT BELAJAR SISWA
PADA SIKLUS II**

NO	NOMOR BUTIR										TOTAL
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	1	5	3	5	5	3	5	3	3	75
2	5	1	5	3	5	5	3	5	3	4	77
3	5	1	5	2	5	5	2	5	2	1	63
4	5	1	5	1	5	5	3	5	1	2	67
5	5	1	5	2	5	5	1	5	3	4	73
6	5	1	5	1	5	5	1	4	1	1	60
7	5	1	5	2	5	5	1	5	3	4	76
8	5	1	5	3	5	5	1	5	3	4	79
9	5	1	5	2	4	5	2	5	1	2	63
10	5	1	5	1	5	5	1	5	2	1	61
11	5	3	5	3	5	5	1	5	3	4	81
12	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	78
13	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	75
14	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	74
15	5	1	5	1	5	5	1	5	2	1	62
16	5	1	5	2	5	5	2	5	2	1	63
17	4	1	5	2	5	5	1	5	1	1	64
18	5	1	5	1	5	5	1	5	1	1	61
19	5	1	5	2	5	5	1	5	1	2	64
20	5	1	5	3	5	5	1	5	3	4	79
21	5	1	5	2	4	5	2	5	1	2	63
22	5	1	5	1	5	5	1	5	2	1	61
23	5	3	5	3	5	5	1	5	3	4	81
24	5	1	5	3	5	5	3	5	3	4	77
25	5	1	5	2	5	5	2	5	2	1	63
26	5	1	5	1	5	5	3	5	1	2	67
27	5	3	4	3	4	4	2	4	2	2	65
28	5	3	5	3	5	5	1	5	3	4	81
29	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	78
30	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	75
31	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	74
32	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	70
33	5	1	5	2	5	5	1	5	3	4	76
34	5	3	4	3	5	5	1	5	3	2	74
Nilai Rata-rata pada Siklus II											70

LAMPIRAN 14**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPS SMP KELAS VIII****A. IDENTITAS**

Penyusun	: Guru IPS SMPN 2 GADING
Instansi	: SMPN 2 GADING
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SMP
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Fase/Kelas	: D / VIII
Materi	: Peran Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam dan Manusia
Alokasi Waktu	: 3 JP

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman alam Indonesia.
- Peserta didik dapat menganalisis pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia.
- Peserta didik dapat merancang upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia.
- Peserta didik dapat menganalisis peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan sumber daya manusia.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global.

D. SARANA DAN PRASARANA

Sumber utama:

- Gambar tentang pemanfaatan sumber daya alam
- Gambar tentang macam-macam lembaga sosial.
- *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII*, 2021, Jakarta: Kemendikbud, Pusta Kurikulum dan perbukuan.
- Papan tulis dan media wordwall

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran yang dipakai ialah model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament.

KOMPONEN INTI**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Peserta didik mampu mendeskripsikan lembaga sosial
- Peserta didik dapat menganalisis pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa materi *Lembaga Sosial Dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam Dan Manusia* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa yang anda ketahui tentang lembaga sosial?
- Bagaimana cara kita dalam memanfaatkan sumber daya alam?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Nomor	Langkah-langkah	Kegiatan Guru dan Siswa
1	Penyajian Kelas (<i>Class Presentations</i>)	<p>Guru menyampaikan materi pembelajaran dan siswa memperhatikan materi yang guru sampaikan</p> 
2	Belajar Dalam Kelompok (<i>Teams</i>)	<p>Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang. Kelompok dalam model TGT ini memiliki anggota yang heterogen. Jadi pada tahap ini, guru menyuruh siswa untuk berhitung mulai dari angka 1-5 dan diulangi sampai habis. Setelah itu siswa yang menyebut dirinya angka 1 berkumpul dengan angka 1, siswa yang menyebut dirinya angka 2 berkumpul dengan angka 2, begitupun seterusnya. Dengan kelompok ini peserta didik dituntut bekerja sama untuk mendalami materi khususnya untuk mempersiapkan anggota, agar saat <i>game</i> berlangsung mereka dapat bekerja dengan baik dan optimal.</p> 

3	Permainan (<i>Games</i>)	<p>Guru menyuruh siswa untuk menyiapkan handphone di atas meja pada masing-masing kelompok dan setiap kelompok (1, 2, 3,4 & 5) hanya boleh menggunakan 1 handphone saja saat permainan berlangsung. Hal ini dilakukan untuk menghindari pengisian ulang terhadap soal yang guru berikan pada masing-masing kelompok. Karena setiap kelompok hanya boleh mengisi satu kali saja saat guru mengirim link soal yang telah disiapkan. Siswa menjalankan permainan dengan jujur, sportif dan bersungguh-sungguh</p> 
4	Pertandingan (<i>Tournament</i>)	<p>Guru : memantau jalannya pertandingan antar team yang sedang bertanding demi mendapatkan skor yang bagus.</p> <p>Siswa : menjalankan pertandingan sesuai dengan arahan dari guru dan mengumpulkan skor dengan semangat. Pertandingan ini dilakukan secara bergantian sampai batas waktu yang telah disepakati antara guru dengan siswa. Perolehan skor yang tertinggi itulah yang ditetapkan sebagai pemenangnya.</p>

		
5	Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognition</i>)	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang ditetapkan sebagai pemenangnya. Sedangkan siswa menerima penghargaan yang diberikan oleh guru. 

E. ASESMEN

- Penilaian formatif melalui tugas, kuis serta presentasi.

F. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Setelah mempelajari materi lembaga sosial, kesimpulan apa yang dapat kalian ambil dari materi tersebut? Pengetahuan apa saja yang kamu peroleh? Sikap apa yang dapat kamu kembangkan? Keterampilan apa saja yang dapat dikuasai? Pada materi ini, lembaga sosial dapat berperan dalam pemanfaatan sumber daya alam dan sumber daya manusia. Kemudian menurut kalian bagaimanakah cara untuk meningkatkan peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan sumber daya manusia?

LAMPIRAN I

Aktivitas Kelompok

1. Bentuklah kelompok dengan anggota 3-4 orang.
2. Diskusikan tentang lembaga sosial keluarga, agama, ekonomi, pendidikan, dan politik.
3. Jelaskan peran dan fungsi masing-masing lembaga keluarga tersebut disertai contohnya!
4. Tuangkan hasil diskusimu dalam tabel berikut ini.

5. Tukarkan hasil diskusi dengan kelompok lain.
6. Berikan komentar untuk menyempurnakan tugas kelompok lain.

No.	Lembaga	Pengertian	Peran dan fungsi	Contoh
1	Keluarga	Lembaga dalam keluarga terdiri ayah, ibu dan anak	Perlindungan	Memberikan rasa nyaman kepada anggota
2	Agama			
3	Ekonomi			
4	Pendidikan			
6	Politik			

LAMPIRAN II

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Apa Yang Dimaksud Dengan Lembaga Sosial?



Gambar Bank Indonesia

Sumber: orangescale/Wikimedia Commons/CC-BY-2.0 (2018)



Gambar Rumah Sakit

Sumber: Wowo_s/Wikimedia Commons/CC-BY-3.0 (2019)

Apa yang kalian perhatikan pada gambar di atas? Apakah kalian pernah pergi ke tempat tersebut? Apa yang kalian lakukan ketika berada di tempat tersebut? Bagaimana kegiatan yang ada di tempat tersebut? Yuk cari tau, apa sih itu lembaga sosial?

Untuk mendefinisikan lembaga sosial, kalian dapat mengamati berbagai hal yang ada dalam aturan di masyarakat. Kalian dapat mengidentifikasi aturan di masyarakat RT, kelurahan, sekolah, organisasi pemuda, dan sebagainya.

Berdasarkan tabel identifikasi di atas kalian dapat menjawab beberapa hal. Mengapa perlu aturan di masyarakat tersebut? Mengapa harus mematuhi aturan? Bagaimana kalau tidak mematuhi aturan? Pertanyaan-pertanyaan ini pasti dapat kalian jawab dan simpulkan, bahwa manusia hidup penuh keterikatan dengan manusia lain, karena manusia memiliki kodrat saling membutuhkan. Kalian telah menemukan contoh lembaga sosial.

Lembaga sosial merupakan keseluruhan dari sistem norma yang terbentuk berdasarkan tujuan dan fungsi tertentu dalam masyarakat. Pengertian lain bahwa lembaga sosial merupakan suatu gabungan norma-norma yang berhubungan dengan kebutuhan dalam masyarakat. Lembaga sosial terbentuk berawal dari kebutuhan masyarakat akan keteraturan kehidupan bersama yang dianggap penting dalam hidup bermasyarakat sebagai makhluk sosial yang tidak mampu

untuk hidup sendiri, mereka saling membutuhkan, sehingga timbul aturan-aturan yang disebut dengan norma kemasyarakatan.

Supaya hubungan antarmanusia di dalam suatu masyarakat bisa terjalin sebagaimana yang diharapkan, maka dirumuskanlah norma-norma masyarakat. Apakah yang dimaksud dengan norma? Norma merupakan aturan atau kaidah yang menjadi pedoman tingkah laku. Norma memberi tahu kalau perilaku kita itu benar atau salah.

Jember, 25 September 2024

Mengetahui

Kepala SMPN 2 Gading

Penyusun

Dendi Kusumo HD, S.Pd
NIP. 196606241989031009

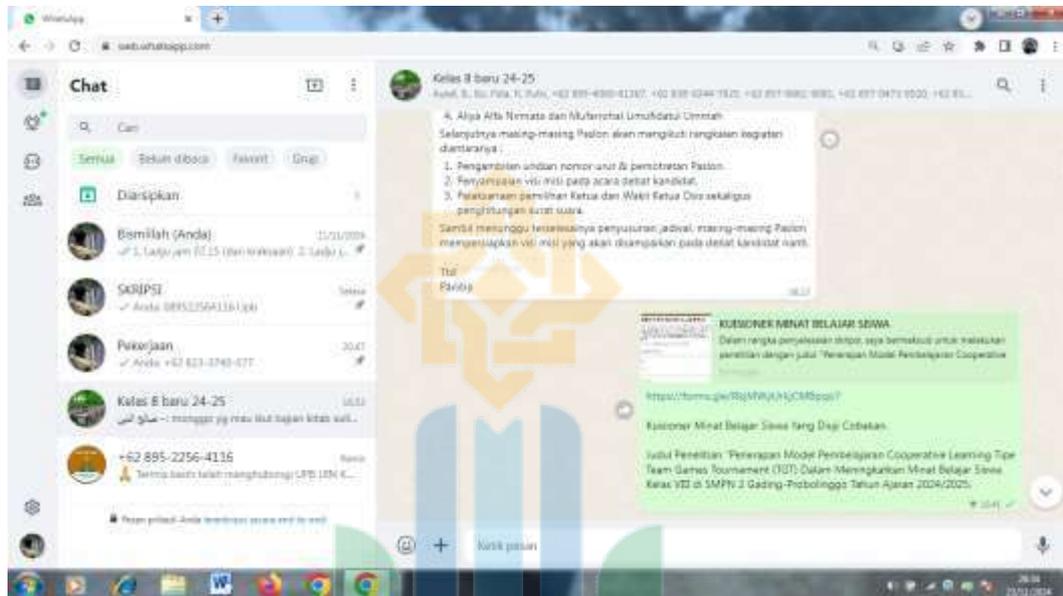
Juma'ali
NIM : T20199080



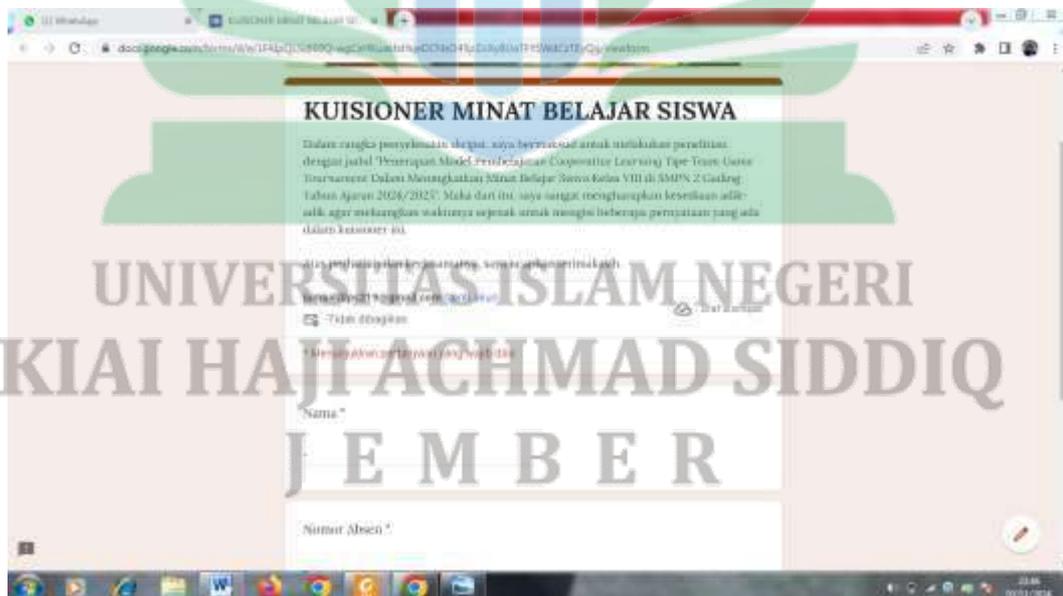
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 15

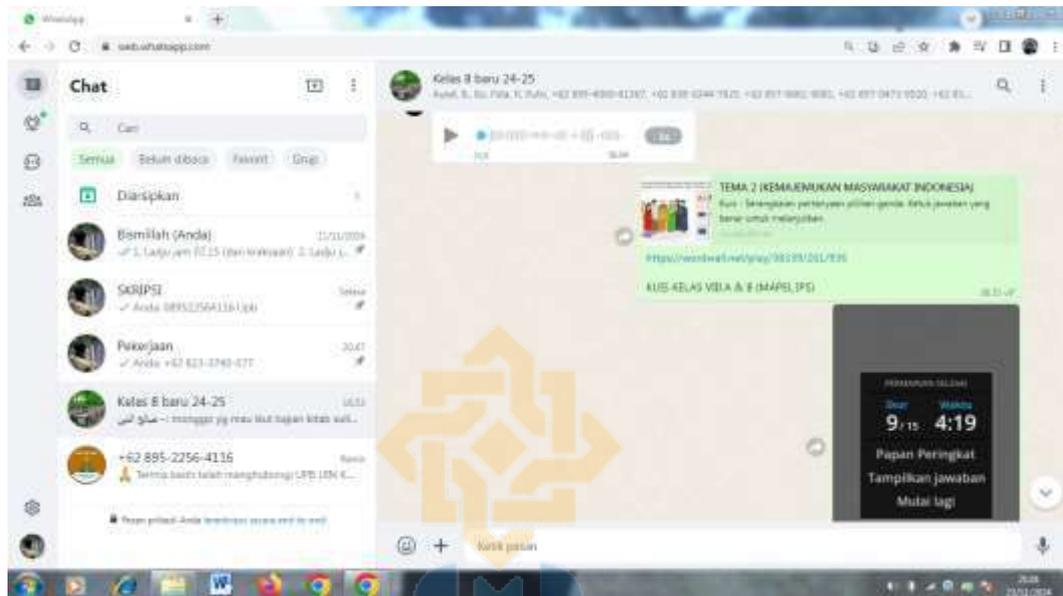
DOKUMENTASI PENELITIAN



PENYEBARAN KUISIONER MINAT BELAJAR



TAMPILAN KUISIONER MINAT BELAJAR SECARA ONLINE



DOKUMENTASI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL



DOKUMENTASI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL

**DOKUMENTASI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
*TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)***



Penyajian Kelas Pada Siklus I



Kegiatan Belajar Mengajar Pada Siklus I



Kegiatan Belajar Mengajar Pada Siklus I



Penyajian Kelas Pada Siklus II

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E B I



Kegiatan Diskusi Kelompok (Siklus II)



Kegiatan Diskusi Kelompok (Siklus II)



Bermain Dengan Menggunakan Media Wordwall (Siklus II)



Bermain Dengan Menggunakan Media Wordwall (Siklus II)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HADJI AGMAD SIDDIQ



Bermain Dengan Menggunakan Media Wordwall (Siklus II)



Bermain Dengan Menggunakan Media Wordwall (Siklus II)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 15**BIODATA PENULIS****A. IDENTITAS PENULIS**

Nama : Juma'ali
 NIM : T20199080
 Tempat, Tanggal : Probolinggo, 25 Februari 2001
 Alamat : Kertosono-Gading-Probolinggo
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 E-mail : jumaalitips219@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

RA : RA Nurul Yaqin Kertosono (2005-2007)
 MI : MI Nurul Yaqin Kertosono (2007-2013)
 MTs : MTs Miftahul Hasan Prasi (2013-2016)
 MA : MA Miftahul Jannah Wangkal (2016-2019)

C. PENGALAMAN ORGANISASI

1. Ketua OSIS MTs Miftahul Hasan Prasi (2014-2015)
2. Bendahara OSIS MA Miftahul Jannah Wangkal (2017-2018)
3. Anggota Bidang Keilmuan HMPS Tadris IPS UIN KHAS Jember (2021-2022)
4. Ketua Bidang Kajian Studi Islam Divisi Keilmuan UKPK UIN KHAS Jember (2021-2022)