

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERTIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM
MENUMBUHKAN MINAT DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI
SISTEM PEREDARAN DARAH
DI KELAS VIII SMPN 1
RUNDENG**

SKRIPSI

Diajukan oleh

**MAQFIRAH
NIM. 170207151**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Biologi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2024 M/ 1446 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GEMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENUMBUHKAN MINAT DAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PEREDARAN
DARAH DIKELAS VIII SMP 1 RUNDENG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Biologi

OLEH:

Maqfirah

NIM. 170207151

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Biologi

Disetujui Oleh:

AR - RANIRY

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Nurdin Amin, S. Pd.I., M. Pd

NUK. 201806191119861000

Nafisah Hanim, S.Pd., M.Pd

NIP. 198601192023212022

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERTIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM
MENUMBUHKAN MINAT DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATERI
SISTEM PEREDARAN DARAH
DI KELAS VIII SMPN 1
RUNDENG**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu
Pendidikan Biologi

Pada Hari/Tanggal

**Selasa, 16 Juli 2024 M
10 Muharram 1446 H**

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

Nurdin Amin, S.Pd.I., M.Pd
NUK. 20/806191119861000

Nafisah Hanim, S.Pd., M.Pd
NIP. 198601192023212022

Penguji I

Penguji II,

Eva Nauli Taib, S.pd., M.Pd
NIP. 198204232011012010

Cut Ratna Dewi, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198809072019032013

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrus Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 301021997031003

ke

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maqfirah
NIM : 170207151
Prodi : Pendidikan Biologi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Menumbuhkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah di Kelas VIII SMPN 1 Rundeng

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



Banda Aceh, 20 Januari 2024

Yang Menyatakan


Maqfirah

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan ketertarikan siswa terhadap pelajaran biologi karena sulit dan merasa bosan karena materi yang banyak menggunakan bahasa latin, serta proses-proses yang terjadi pada tubuh manusia yang sangat tidak familiar dikalangan siswa tersebut sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa di SMPN 1 Rundeng. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Rancangan penelitian ini menggunakan metode *pre-experiment* dan desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre- test-post-tes*. Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 1 kelas. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini siswa kelas VIII berjumlah 20 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi, lembar angket dan lembar soal-tes. Analisis data minat belajar menggunakan rumus persentase dan data hasil belajar menggunakan rumus N-gain dan statistik uji-t. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata persentase minat belajar siswa dengan N-gain 0.6 kategori sedang. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} 6,20 \geq t_{tabel} = 2,093$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah di SMPN 1 Rundeng.

Kata Kunci: *Peningkatan, Minat Belajar, Hasil Belajar, Model Teams Games Tournament (TGT), Sistem Peredaran Darah.*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur senanti penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesempatan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Menumbuhkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah di Kelas VIII SMPN 1 Rundeng”. Shalawat dan salam penulis kirimkan kepangkuan Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan dan sebagai inspirasi dalam kehidupan umat manusia.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Prodi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh. Penulis ingin mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada pihak yang telah membantu dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini, diantaranya yaitu kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Maluk, S.Ag., M.Ed., Ph.d selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Mulyadi, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Nurdin Amin, S.Pd.I, M.Pd selaku pembimbing I dan penasehat Akademik, Ibu Nafisah Hanim, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberi bimbingan, nasehat dan arahan sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

4. Bapak/Ibu dosen dan staff Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Bapak Julianto S.Pd selaku kepala sekolah SMPN 1 Rundeng Kota Subulussalam yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian
6. Ucapan terimakasih yang istimewa penulis ucapkan kepada kedua orang tua yakni Ayahanda (Alm) Kamaruddin S.Pd. dan Ibunda Yusriai, adik tercinta yang telah memberi dukungan do'a dan dorongan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi sesuai yang diharapkan.
7. Terimakasih kepada siswa-siswi kelas VIII yang telah membantu dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini, serta teman-teman seperjuangan PBL leting 2017, sahabat-sahabat terbaik Husna, Vivi, Karina, Azizah yang telah membantu.
8. Terimakasih juga kepada vivi atas segala masukan, bantuan dan doanya selama meyelesaikan skripsi ini.

Banda Aceh, 25 Oktober 2023

A R - R A N I R Y

Penulis,

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Hipotesis Penelitian.....	9
F. Definisi Operasional.....	9
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	13
A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	13
B. Minat Belajar.....	23
C. Hasil Belajar Siswa	33
D. Sistem Peredaran Darah	35
BAB III: METODE PENELITIAN	47
A. Rancangan Penelitian	47
B. Tempat Dan Waktu Peneltian	48
C. Populasi Dan Sampel	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	59
E. Instrumen Pengumpulan Data	50
F. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV: HASIL PENELITIAN	57
A. Hasil Penelitian	57
1. Minat Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	57
2. Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	63
B. Pembahasan.....	65

BAB V: PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN	78



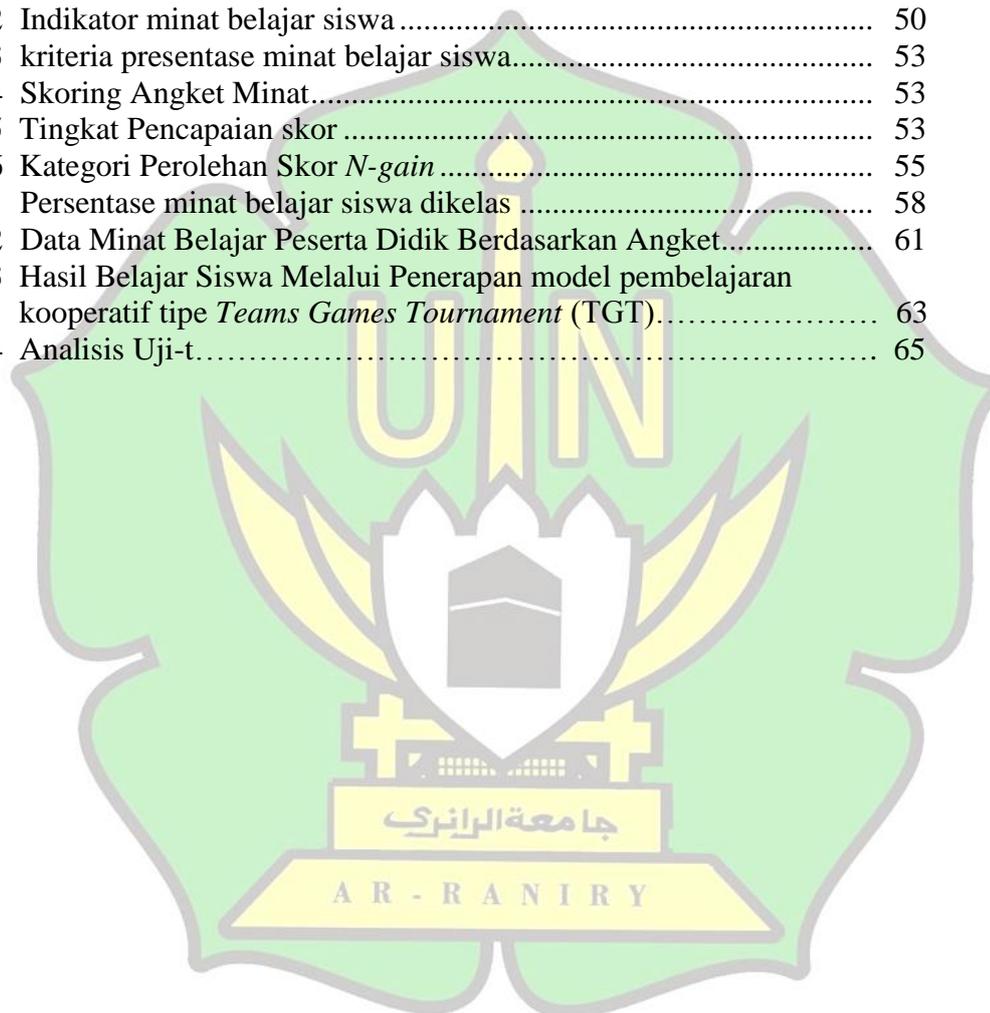
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Jantung	41
2.2 Mekanisme Kerja Jantung.....	42
4.1 Grafik rata-rata observasi minat belajar siswa	60
4.2 Grafik rata-rata Hasil belajar siswa.....	64



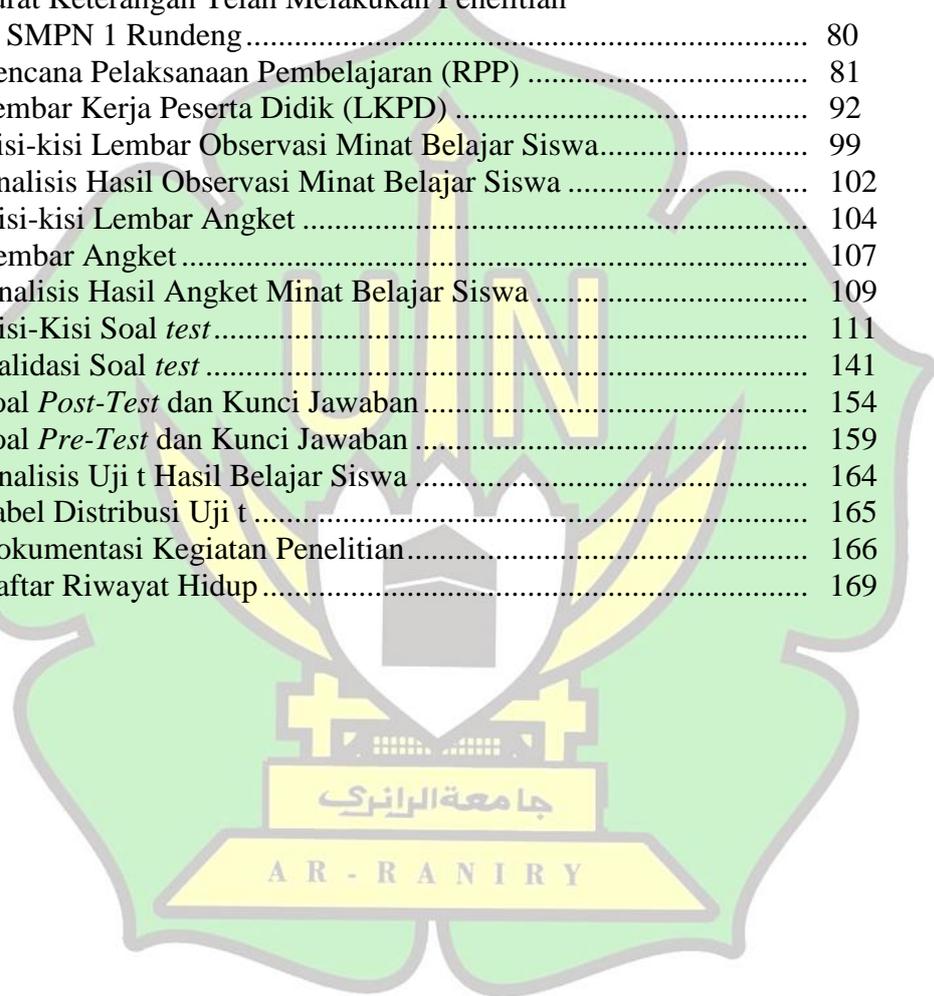
DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kriteria Penghargaan.....	17
2.2 Golongan Darah.....	39
3.1 Desain Penelitian	
<i>One Group Pretest-posttest design</i>	48
3.2 Indikator minat belajar siswa	50
3.3 kriteria presentase minat belajar siswa.....	53
3.4 Skoring Angket Minat.....	53
3.5 Tingkat Pencapaian skor	53
3.6 Kategori Perolehan Skor <i>N-gain</i>	55
4.1 Persentase minat belajar siswa dikelas	58
4.2 Data Minat Belajar Peserta Didik Berdasarkan Angket.....	61
4.3 Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	63
4.4 Analisis Uji-t.....	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Surat Keputusan (SK) Petunjuk Pembimbing	78
2 : Surat Izin Pengumpulan Data dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.....	79
3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SMPN 1 Rundeng	80
4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	81
5 : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	92
6 : Kisi-kisi Lembar Observasi Minat Belajar Siswa.....	99
7 : Analisis Hasil Observasi Minat Belajar Siswa	102
8 : Kisi-kisi Lembar Angket	104
9 : Lembar Angket	107
10 : Analisis Hasil Angket Minat Belajar Siswa	109
11 : Kisi-Kisi Soal <i>test</i>	111
12 : Validasi Soal <i>test</i>	141
13 : Soal <i>Post-Test</i> dan Kunci Jawaban	154
14 : Soal <i>Pre-Test</i> dan Kunci Jawaban	159
15 : Analisis Uji t Hasil Belajar Siswa	164
16 : Tabel Distribusi Uji t	165
17 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	166
18 : Daftar Riwayat Hidup	169



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik dan juga dengan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh seorang pendidik kepada peserta didiknya untuk dapat terjadi suatu proses perolehan ilmu pengetahuan, pembentukan sikap, penguasaan kemahiran, tabiat dan kepercayaan peserta didik. pembelajaran juga didefinisikan sebagai proses yang dilakukan untuk membantu peserta didik dapat belajar dengan baik.¹ Pembelajaran disini merupakan proses kegiatan belajar mengajar dimana guru akan menyalurkan ilmu pengetahuan yang diketahuinya kepada siswa sebagai materi akan di sampaikan kepada siswa seperti materi biologi. Penyaluran ilmu yang dilakukan guru kepada siswa tentunya menggunakan suatu model dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, pengaturan materi dan berisi seperangkat petunjuk kepada guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.² Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran *coopertive learning* tipe *teams games tournament (TGT)*. Model *cooperative* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah jenis pembelajaran

¹ Halid Hanafi, Dkk, *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 57.

²Nova Mayasari, dkk, "Penerapan Pembelajaran *Value Clarifacation Technique* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS", *Jurnal Pendidikan*, Vol.20, No.1, Maret 2019, h.53-68. DOI: 10.33830/jp.v20i1.235.2019.

yang kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta skor kemajuan individu, dimana peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang bekerja.³ Model pembelajaran ini sangat menarik karena pembelajaran dilaksanakan dengan pembentukan beberapa kelompok. Dengan penggunaan model tersebut maka akan membantu siswa dalam memperbaiki hasil belajarnya.

Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai yang diberikan guru dan nilai yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh peserta didik pada mata pelajaran tertentu.⁴ Hasil belajar dapat dijadikan acuan dari berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran tersebut. Hasil belajar yang tinggi tentunya juga dipengaruhi oleh minat belajar siswa.

Minat merupakan rasa keterikatan atau suara rasa yang lebih kepada aktivitas atau hal-hal tertentu tanpa ada pihak yang menyuruh. Minat pada dasarnya didefenisikan sebagai proses penerimaan antara diri sendiri dengan sesuatu yang berasal dari luar diri. Minat pada seseorang dapat dipengaruhi oleh rasa senang atau tidak senang yang terbentuk pada fase setiap orang. Minat dapat mengarahkan dan mendorong seseorang individu untuk menemukan berbagai hal serta aktif dalam kegiatan tertentu. Kegiatan yang dilakukan tidak sesuai dengan

³Putri Hana Pebriana, "Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik dengan Model Kooperatif Tipe TGT di Kelas III SD Negeri 18 Langgini Bangkinang", *Jurnal Basicedu*, Vol.1, No.1, 2017, h. 55-61. DOI: 10.31004/basicedu.v1i1.151.

⁴Nova Mayasari, dkk, "Penerapan Pembelajaran *Value Clarification Technique* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS", *Jurnal Pendidikan*, Vol.20, No.1, Maret 2019, h.53-68. DOI: 10.33830/jp.v20i1.235.2019.

minat siswa dapat memungkinkan adanya pengaruh negatif terhadap nilai siswa.⁵ Menumbuhkan minat belajar siswa tentunya merupakan salah satu tugas guru seperti memberikan motivasi pentingnya belajar. Guru berusaha untuk memberikan motivasi sehingga siswa memiliki minat yang tinggi dan memiliki perhatian yang tinggi terhadap mata pelajaran. Oleh karena itu guru adalah seseorang yang sangat berperan dalam memberikan motivasi siswa dalam menumbuhkan minat belajar siswa tersebut. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an surah Ali Imran ayat 104:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ (١٠٤)

*Artinya: Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'rif dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung.*⁶

Terdapat perbedaan penafsiran oleh para ulama mengenai ayat di atas yakni sebagian ulama berpendapat berdakwah itu wajib dan sebagian ulama berpendapat fardu kifayah.⁷ Berdasarkan tafsiran tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa disini guru berperan sebagai pendakwah namun dalam konteks pembelajaran yang artinya guru sebagai penyampai materi pelajaran yakni menjelaskan mengenai mata pelajaran agar siswa dapat memahami dan mengetahuinya.

⁵Dian Permana, dkk, "Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Permainan Tradisional Engklek Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan", (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2017), h. 97-98.

⁶H Amanuddin dan Harjan Syuhada, *Al-Qur'an Hadis*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), h.145.

⁷Solihin, dkk, "Penafsiran 'Amr dan Nahyi dalam Surah Al Imran Ayat 104", *Jurnal Digital Library UIN Sunan Gunung Djati*", Vol.1, No.1, Mei 2020.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Rundeng diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak berminat pada mata pelajaran biologi, hal ini terlihat pada saat guru sedang menjelaskan siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru, ada siswa yang mengantuk, ada pula siswa yang bersenda gurau dengan temannya dan pada saat pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang melamun dan sebgaiannya pula melihat-lihat keluar kelas sehingga siswa kurang berkonsentrasi pada materi yang diajarkan oleh gurunya serta ketika diberi kesempatan untuk bertanya tidak ada siswa yang menggunakan kesempatan tersebut serta nilai siswa juga rendah baik itu dari nilai kuis, ulangan maupun ujian.⁸

Wawancara yang dilakukan pada siswa mengatakan kurang tertarik dengan pelajaran biologi karena sulit dan merasa bosan apalagi materi yang dipelajari merupakan materi yang banyak, menggunakan bahasa latin, serta proses-proses yang terjadi pada tubuh manusia yang sangat tidak familiar dikalangan siswa tersebut.⁹ Maka sebaiknya dalam proses pembelajaran biologi menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi pada setiap materi yang berbeda agar siswa lebih minat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan salah satu guru mata pelajaran biologi diperoleh informasi bahwa pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung guru mendapat kendala dalam pelaksanaan

⁸Hasil Observasi Awal di SMPN 1 Rundeng pada Tanggal 18 November 2021 di Kecamatan Rundeng

⁹Hasil Wawancara dengan Siswa di Kelas VIII di SMPN 1 Rundeng pada Tanggal 18 November 2021 di Kecamatan Rundeng

pembelajaran tersebut dikarenakan banyak dari siswa yang tidak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan dan siswa tidak tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pelajaran.¹⁰

Guru mata pelajaran biologi juga menyampaikan bahwa terdapat juga beberapa siswa yang secara langsung memang tidak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan siswa malah asik bermain-main dengan teman sekelasnya. Pada saat guru mengajukan pertanyaan juga siswa tidak merespon pertanyaan tersebut, sehingga tidak menutup kemungkinan masih banyak siswa yang tidak minat melaksanakan pembelajaran tersebut. Guru juga telah menerapkan model pembelajaran diskusi untuk mengatasi permasalahan diatas namun pada saat diskusi berlangsung, hanya beberapa siswa yang aktif dan orangnya itu-itu saja yang berbicara. Hal demikian tentunya juga berpengaruh terhadap nilai mereka. Guru juga mengatakan bahwa hasil belajar dan pemahaman siswa mengenai materi yang di ajarkan masih tergolong rendah, khusus nya pada materi sistem peredaran darah manusia, tidak seluruhnya siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Data yang didapatkan hanya 30% siswa yang mampu mencapai KKM tersebut.¹¹

Materi sistem peredaran darah adalah salah satu materi yang diajarkan pada kelas VIII semester genap, materi sistem ekskresi manusia tergolong materi yang sulit di fahami dan diingat menurut siswa, karena banyak menggunakan bahasa latin dan mempelajari proses-proses yang terjadi pada sistem peredaran

¹⁰Hasil Wawancara dengan Guru Bidang Studi IPA di SMPN 1 Rundeng pada Tanggal 18 November 2021 di Kecamatan Rundeng.

¹¹Hasil Wawancara dengan Guru Bidang Studi IPA di SMPN 1 Rundeng pada Tanggal 18 November 2021 di Kecamatan Rundeng.

darah manusia yang terdiri dari beberapa organ dan bagian-bagiannya yang saling berkaitan serta penyakit-penyakit yang berhubungan dengan sistem peredaran darah manusia sesuai dengan KD 3.7 Menganalisis sistem peredaran darah pada manusia dan memahami gangguan pada sistem peredaran darah serta upaya menjaga kesehatan sistem peredaran darah dan 4.7 Menyajikan karya tentang berbagai gangguan pada sistem peredaran darah, serta upaya menjaga kesehatan sistem peredaran darah.¹² Maka dalam proses pembelajaran khususnya materi sistem peredaran darah manusia membutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurhayati dkk., yang melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT pada Pembelajaran IPA”, Penelitian Ama Faizah yang menggunakan model kooperatif TGT memperoleh nilai rata-rata 75,90 sehingga disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan dapat menuntaskan hasil belajar IPA siswa kelas X Wonokerto.¹³

Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Indah Tri Apriliani dkk dengan judul penelitian “Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Berbasis Permainan Kearifan Lokal terhadap Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa”. Penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang

¹²Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Biologi Jenjang SMP Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) Nomor 24 Tahun 2016.

¹³Nurhayati dkk, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT pada Pembelajaran IPA”, *Jurnal Basicedu*, Vol.6, No.5, 2022, h.7

menggunakan model kooperatif TGT berbantu *game* dengan yang tanpa menggunakan *game*.¹⁴

Didukung juga oleh penelitian Natania Rambu Baba Niri dkk dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 1 Waibakul”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membuat siswa lebih aktif karena model pembelajaran ini menekankan pada kerja sama antar kelompok untuk berdiskusi dalam memahami materi sehingga memberikan dampak pembelajaran yang lebih efektif dari pada pembelajaran konvensional.¹⁵

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu diatas terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu perbedaan waktu, perbedaan tempat, perbedaan dari mata pelajaran, perbedaan permasalahan yang dihadapi, perbedaan kasus dalam proses pembelajaran serta peneliti akan melakukan penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Menumbuhkan Minat dan Hasil**

¹⁴Indah Tri Apriliani, dkk, “Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Berbasis Permainan Kearifan Lokal terhadap Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti*, Vol.6, No.1, Januari 2022, h. 18-23.

¹⁵Natania Rambu Baba Niri dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 1 Waibakul”, *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, Vol.2, No.2, 2 Juni 2023, h. 240

Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah di Kelas VIII SMPN 1 Rundeng”.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat peningkatan minat belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis peningkatan minat belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

D. Hipotesis Penelitian

H_0 = tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SMPN 1 Rundeng.

H_a = terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SMPN 1 Rundeng.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap pengembangan ilmu pengetahuan. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi di bidang pendidikan, khususnya mengenai upaya dalam menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi para siswa dan dapat membantu dalam penumbuhan minat dan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Guru: Penelitian diharapkan dapat dijadikan masukan dan di realisasikan oleh guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran dan juga dapat membantu guru dalam upaya menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Sekolah: Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan oleh pihak sekolah serta penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh sekolah khususnya dalam penumbuhan minat dan hasil belajar siswa.

F. Defenisi Operasional

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (tgt)

model pembelajaran kooperatif adalah tipe *teams games tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah salah satu

tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.¹⁶ Penerapan yang peneliti maksud pada penelitian ini adalah mempraktekkan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang terdiri dari 4 tahap yaitu Presentasi di kelas (tahap persiapan), Belajar tim, Turnamen, dan Rekognisi tim diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi system peredaran darah.

2. Minat Belajar

Defenisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengatur perilaku dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu.¹⁷ Minat belajar yang akan diteliti oleh peneliti ialah minat siswa yang terdiri dari 5 indikator yaitu Keinginan, Perasaan senang, Pengetahuan, Kebiasaan, dan Perhatian.¹⁸ Hal tersebut akan dilaksanakan saat proses pembelajaran pada materi system peredaran darah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan dilihat melalui angket dan observasi.

¹⁶ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar: 2010), h. 83.

¹⁷Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (*Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes*)” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol.1, No.1, Agustus 2016, h. 128-135. DOI: 10.17509/jpm.v1i1.3264.

¹⁸Nur Fauziah, “Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Al-Mubarak Pondok Aren Tangerang Selatan”, *Skripsi*, Jakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2010, h. 18.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar menunjukkan pada suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional sedangkan belajar dilakukannya untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar.¹⁹ Hasil belajar yang dimaksud peneliti adalah hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai *pretest-posttest* yang diberikan kepada siswa.

4. Materi sistem peredaran darah

Sistem peredaran darah pada manusia merupakan sistem peredaran tertutup dan sistem peredaran darah ganda. Sistem peredaran darah tertutup yaitu darah yang mengalir dalam pembuluh darah, sedangkan peredaran darah ganda yaitu darah dua kali melewati jantung karena dalam satu kali peredaran.⁵⁹ Sistem peredaran darah manusia merupakan sistem organ yang terutama berkaitan dengan transportasi nutrisi, gas, sel-sel darah dan hormon ke seluruh tubuh, melalui jaringan pembuluh darah. Itu juga merupakan pendingin utama serta sistem transportasi tubuh.²⁰

Materi sistem peredaran darah yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu sistem peredaran darah yang akan diajarkan kepada siswa kelas VIII SMPN 1 rundeng dengan Kompetensi Dasar dengan KD 3.7 Menganalisis sistem peredaran darah pada manusia dan memahami gangguan pada sistem

¹⁹Anggraini Fitrianingtyas dan Elvira Hoesein Radia, "Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model *Discovery Learning* Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02", *Jurnal Mitra Pendidikan*, Vol 1, No 6, Agustus 2017, h. 708-720.

²⁰Risa Purnama Sari dan Dwi Rukma Santi, *Fisiologi Hewan*, (Jawa Timur: Studi Arsitektur UIN Sunan Ampel, 2017), h. 8.

peredaran darah serta upaya menjaga kesehatan sistem peredaran darah dan

4.7 Menyajikan karya tentang berbagai gangguan pada sistem peredaran darah, serta upaya menjaga kesehatan sistem peredaran darah²¹ Melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)



²¹Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Biologi Jenjang SMP Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) Nomor 24 Tahun 2016.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian *Teams Games Tournament*

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah tipe *teams games tournament*. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.²² Sedangkan menurut Handani tipe *teams games tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Aktivitas siswa dengan tipe *teams games tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.²³

Selanjutnya Slavin juga berpendapat mengenai pengertian *teams games tournament* yang menyatakan bahwa tipe *teams games tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis- kuis dan sistem skor kemajuan

²² Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar: 2010), h. 83.

²³Handani. *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), h. 92.

individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.²⁴

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tipe *teams games tournament* merupakan tipe pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, pembagian tim dalam *teams games tournament* berdasarkan tingkat kemampuan siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan penguatan, dan seluruh siswa berlomba-lomba mewakili tim mereka untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka.

Perbedaan signifikan yang menjadikan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* menjadi sangat menarik adalah karena diakhiri dengan games atau turnamen. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini adalah dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar karena dalam *teams games tournament* terdapat unsur turnamen sehingga siswa akan semangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya suatu kerja kelompok maka dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* melatih siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, mendidik siswa untuk bersosialisasi dan bekerjasama dengan baik, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* diharapkan siswa

²⁴Syifa Aulia dan Harlinda Syofyan, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Sua 06 Pagi Jakarta Barat", *Jurnal Of Elementary Education*, Vol.1, No.4, 2017, h. 250.

dapat lebih aktif dalam menggalih informasi materi bola basket bersama dengan kelompok dan sekaligus mentransfer informasi dari guru. Dalam pembelajaran ini melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. *Teams games tournament* atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada tipe ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.²⁵

Teams games tournament dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. *Teams games tournament* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar dan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka.

2. Komponen-Komponen Tipe *Teams Games Tournament*

Tipe *teams games tournament* terdiri atas lima komponen utama. Deskripsi dari masing-masing komponen adalah sebagai berikut:

a. Presentasi di kelas

Presentasi kelas merupakan pengajaran langsung seperti diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, atau presentasi di kelas harus benar-benar terfokus pada unit tipe *teams games tournament*. Sehingga siswa harus dapat benar-benar memperhatikan selama presentasi kelas, karena akan dapat membantu mereka dalam melakukan game turnamen.

²⁵Lello Rosa Lubis, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Pembelajaran *Reading Comprehention*" *Jurnal Education and Development*, Vol.5, No.1, Juli 2018, h. 35. DOI: 10.37081/ed.v5i1.375.

b. Tim

Tim terdiri dari tiga sampai lima siswa yang memiliki komposisi kelompok berdasarkan kemampuan akademik, ras, etnik, dan gender. Siswa belajar bersama dalam tim untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompoknya telah benar-benar siap melakukan pertandingan di meja turnamen. Skor turnamen yang diperoleh tiap individu akan mempengaruhi skor kelompok. Artinya, keberhasilan kelompok sangat dipengaruhi oleh keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok. Belajar dalam tim biasanya berupa pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

c. Permainan (*Game*)

Pertanyaan dalam *game* dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disampaikan guru pada presentasi kelas untuk menguji pengetahuan siswa yang telah diperoleh. Game dimainkan di atas meja dengan tiga atau empat orang siswa (sesuai jumlah kelompok), perwakilan setiap kelompok. Setiap siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu.

d. Turnamen

Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan di meja turnamen. Turnamen dilakukan setelah guru memberikan presentasi kelas dan kelompok melaksanakan kerja kelompok, biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir proses pembelajaran. Pada turnamen pertama, guru menempatkan beberapa siswa berkemampuan tinggi dari setiap kelompok pada

meja turnamen 1, siswa berkemampuan sedang di meja turnamen 2 atau 3, dan siswa berkemampuan rendah pada meja turnamen 4. Setelah turnamaen pertama, siswa bertukar meja sesuai kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi dan yang skornya paling rendah “diturunkan”.²⁶

e. Rekognisi Tim

Tim yang mencapai skor rata-rata berdasarkan kriteria tertentu akan mendapatkan penghargaan khusus, seperti sertifikat yang menarik atau menempatkan foto anggota tim mereka di ruang kelas.

Tabel 2.1 Kriteria Penghargaan

Kriteria (Rata-Rata Tim)	Penghargaan
30-40	Tim Baik
40-45	Tim Sangat Baik
45- Ke atas	Tim super

3. Langkah-langkah Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament*

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* menurut Slavin sebagai berikut:

- a. Presentasi di kelas.
- b. Belajar tim: Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- c. Turnamen: Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen.

²⁶Istarani, *58 Model Pembelajaran Alternatif*, (Meda: Media Persada, 2014), h. 240.

- d. Rekognisi tim: Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sedangkan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* menurut Istarani sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan:
- 1) Kartu soal
 - 2) Lember kerja siswa
 - 3) Alat/bahan
- b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
- c. Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya:
- 1) Siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku.
 - 2) Siswa bekerja di dalam Tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota telah menguasai pelajaran tersebut
 - 3) Seluruh siswa diberikan kuis, dan saat kuis tidak dapat saling membantu.
- d. Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II dan seterusnya sesuai dengan jumlah kelompok yang ada.
- e. Kelompok pembaca bertugas:

- 1) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
 - 2) Baca pertanyaan keras-keras
 - 3) Beri jawaban
- f. Kelompok penantang ke I bertugas: menyetujui pembaca atau pemberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang ke II: (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).
- g. Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. Poin tiap anggota itu dijumlahkan untuk mendapat skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu akan diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.²⁷

Berlandaskan pada kedua teori di atas, penulis menyimpulkan ada lima langkah pembelajaran tipe *teams games tournament* yaitu:

Fase I: guru membagi 3-5 siswa menjadi satu kelompok

- a. Guru membagi siswa dalam satu kelompok terdiri dari 3-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik

Fase II: Guru meminta siswa untuk mengelompokkan sesuai dengan komando dari guru.

²⁷Istarani, *58 Model Pembelajaran Alternatif*, (Meda: Media Persada, 2014), h. 240.

- a. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (misalkan orang dengan kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan.
- b. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
- c. Pembaca I mensortir kartu dan mengambil kartu yang teratas.

Fase III: guru meminta siswa untuk menjawab dari pertanyaan yang sudah dibuat.

- a. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
- b. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
- c. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
- d. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.

Fase IV: Penghitungan Skor dari hasil permainan

- a. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
- b. Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)

- c. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

Fase V: membuat klarifikasi dan kesimpulan.

- a. Setelah semua pertanyaan dan jawaban dibahas bersama-sama, guru memberikan penguatan dan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang kurang jelas atau yang kurang dimengerti.
 - b. Guru memberi motivasi kepada siswa untuk lebih aktif bertanya atau mengemukakan pendapat dengan menggunakan kata-kata baku, dan bahasa yang santun serta mudah dipahami.
 - c. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan.
 - d. Guru memberikan penilaian kelompok dan reward berupa tanda bintang pada siswa yang maju menyampaikan hasil diskusi dengan tepat
4. Kelebihan dan Kekurangan Tipe *teams games tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* juga memiliki kelebihan dan kelemahan sama dengan model pembelajaran kooperatif yang lainnya. Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menurut Taniredja adalah sebagai berikut: (1) Dalam pembelajaran tipe *Teams games tournament* siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, (2) Rasa percaya diri yang dimiliki siswa menjadi lebih tinggi, (3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, (4) Motivasi belajar siswa bertambah, (5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, (6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi baik

antar siswa maupun antara siswa dengan guru, dan (7) Siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya, selain itu dengan adanya kerja sama akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menurut Taniredja adalah: (1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya, (2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran karena pembelajaran dengan model *teams games tournament* membutuhkan waktu yang lama, dan (3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.²⁸

Menurut Istarani kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah sebagai berikut: (1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu. (2) Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pad suatu tujuan. (3) Baik digunakan untuk menunjukkan prestasi. (4) Dapat meningkatkan akativitas belajar siswa agar lebih aktif. (5) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar. (6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses balajar mengajar. Sedangkan kelemahannya adalah (1) Menggunkan waktu yang cukup lama. (2) Harus dilakukan secara berkesinambungan. (3) Materi kurang tertanam baik didalam kepala siswa untuk dihafal atau diingat kembali.²⁹

²⁸Nabila Fuji Astuti, dkk, “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif *Learning Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar”, *Jurnal Of Islamic Education Studies*, Vol.2, No.2, 2022, h. 200-2001. DOI: 10.47647/tarbiatuna.v2i2.1089.

²⁹Istarani, *58 Model Pembelajaran Alternatif*, (Meda: Media Persada, 2014), h. 240.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran ini adalah siswa lebih memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam menyampaikan pendapat, lebih bertanggung jawab karena masing-masing mereka di meja turnamen bertanggung jawab untuk menciptakan prolehan skor tertinggi sehingga lebih memotivasi mereka untuk belajar dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari. Sedangkan kelemahannya adalah kekurangan waktu untuk proses pembelajaran, dan harus dilakukan secara terus menerus karena dalam implementasinya model *teams games tournaments* membutuhkan waktu yang lama.

B. Minat Belajar Siswa

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan rasa keterikatan atau suara rasa yang lebih kepada aktivitas atau hal-hal tertentu tanpa ada pihak yang menyuruh. Minat pada dasarnya didefinisikan sebagai proses penerimaan antara diri sendiri dengan sesuatu yang berasal dari luar diri. Minat pada seseorang dapat dipengaruhi oleh rasa senang atau tidak senang yang terbentuk pada fase setiap orang. Minat dapat mengarahkan dan mendorong seseorang individu untuk menemukan berbagai hal serta aktif dalam kegiatan tertentu. Kegiatan yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa dapat memungkinkan adanya pengaruh negatif terhadap nilai siswa.³⁰

³⁰Dian Permana, dkk, "Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Permainan Tradisional Engklek Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan", (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2017), h. 97-98.

Defenisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengatur perilaku dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Hidi dan Renninger meyakini bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran. Berbeda dengan motivasi sebagai faktor pendorong pengetahuan, minat tidak hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan namun juga sebagai faktor pendorong sikap, selanjutnya pengertian minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh.

b. Peranan dan Fungsi Minat Belajar

Minat memiliki peranan penting bagi kehidupan setiap manusia dan dapat memberikan dampak yang besar bagi perilaku dan sikap seseorang. Minat menjadi motivasi besar bagi seseorang untuk belajar. Anak yang memiliki minat yang kuat terhadap sesuatu kegiatan baik itu belajar maupun bekerja maka akan berusaha dengan sekuat tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Peranan minat dalam kegiatan belajar mengajar yaitu untuk pemusatan pemikiran serta dapat menimbulkan kegembiraan dalam proses pembelajaran. Usaha belajar yang disertai dengan minat juga dapat menciptakan kegairahan hati untuk memperbesar daya kemampuan belajar, membantu seseorang agar tidak melupakan apa yang

telah di pelajarinya sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan penuh gairah dan adanya rasa kepuasan serta kesenangan bagi diri seseorang.³¹

c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Proses belajar mengajar terhadap setiap orang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menyebabkan berhasil atau tidak seseorang dalam pencapaian hasil belajar. Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut:

1) Faktor-Faktor Internal

- a) Faktor Biologis: Faktor Kesehatan Kesehatan jasmani dan rohani seseorang sangat berpengaruh besar terhadap kemampuan belajar. Jika seseorang terganggu kesehatannya seperti demam, batuk, pusing dan sebagainya maka dapat mengakibatkan seseorang mudah lelah sehingga tidak bergairah dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses belajar. Kesehatan rohani seseorang juga berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Jika kesehatan rohani seseorang terganggu atau kurang baik juga dapat mengganggu dan menyebabkan seseorang tidak bersemangat untuk belajar. Pemeliharaan kesehatan fisik maupun mental sangat penting dilakukan oleh setiap orang agar selalu semangat dan tetap kuat dalam melaksanakan kegiatan belajar. Cacat tubuh yaitu sesuatu yang kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh bagi seseorang. Cacat tubuh yang dialami seseorang seperti tuli, buta dan sebagainya dapat mempengaruhi terhadap

³¹Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*, (Malang: Ahli Media Press, 2021), h.12.

kegiatan belajar. Akibat adanya cacat tubuh yang dialami oleh anak membuat anak harus dilembagakan kepada pendidikan khusus.³²

b) Faktor Psikologis

Selain faktor biologis, psikologis seseorang juga dapat memberi pengaruh terhadap proses belajar. Faktor-faktor tersebut yaitu perhatian, untuk mencapai hasil belajar maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan atau materi belajar yang akan dipelajari. Jika siswa tidak memiliki perhatian terhadap materi pembelajaran, maka akan timbul rasa kebosanan sehingga minat belajar akan rendah dan dapat mengakibatkan hasil belajar tidak tercapai. Kesiapan, yaitu kesediaan seseorang untuk dapat memberikan anggapan dan berhubungan dengan kematangan untuk dapat melaksanakan kecakapan. Bakat atau Intelegensi, yaitu kemampuan seseorang untuk belajar. Bakat yang dimiliki oleh setiap orang dapat mempengaruhi proses belajar. Jika kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa sesuai dengan bakat yang dimilkinya maka siswa akan berminat terhadap pelajaran tersebut.³³

2) Faktor-Faktor Eksternal

a) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lembaga pendidikan yang utama dan termasuk faktor yang sangat berpengaruh terhadap anak. Orang tua adalah orang yang sangat

³²Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*, (Malang: Ahli Media Press, 2021), h.13.

³³Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*, (Malang: Ahli Media Press, 2021), h.14-15.

dekat dengan anak sehingga dapat menentukan cara-cara atau prestasi tertentu yang harus dicapai oleh setiap anak.

b) Faktor Sekolah

Sekolah merupakan lembaga formal yang di dalamnya terdapat guru, siswa, kurikulum, media belajar, metode belajar dan berbagai fasilitas lainnya yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Proses belajar dilakukan antara guru dan siswa sehingga dalam kegiatan pembelajaran timbul hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Hubungan yang terjadi sebaiknya tidak kaku dan guru dapat menempatkan diri secara bijak dan tepat untuk dapat mengontrol dan mengetahui sejauh mana siswa memahmi tentang materi pembelajaran.

c) Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat merupakan kegiatan yang berlangsung antara siswa dengan masyarakat. Kegiatan yang dilakukan oleh siswa dengan masyarakat pada dasarnya dapat menimbulkan hal-hal yang positif jika dapat dijaga keseimbangannya. Namun sebaliknya, jika kegiatan yang dilakukan oleh siswa dengan masyarakat tidak dijaga keseimbangannya maka dapat merugikan di masa yang akan datang.³⁴

d. Indikator Penumbuhan Minat Belajar Siswa

Nur Faizah Dalam karya ilmiahnya menjelaskan bahwa Ada beberapa indikator minat yang dapat dikenali atau dilihat melalui proses belajar di kelas, diantaranya:

³⁴Eliza Herijulianti, dkk, *Pendidikan Kesehatan Gigi*, (Jakarta: EGC, 2001), h. 20-13.

- 1) Keinginan
- 2) Perasaan senang
- 3) Pengetahuan
- 4) Kebiasaan
- 5) Perhatian³⁵

Untuk lebih lanjut penulis akan menjelaskan mengenai faktor-faktor yang dapat memengaruhi minat siswa dalam belajar sebagai berikut:

- 1) Keinginan

Keinginan itu datangnya dari nafsu/ dorongan. Apabila yang dituju itu sesuatu yang nyata/ konkrit, maka nafsu itu disebut keinginan. Dari nafsu aktif timbul keinginan untuk mengerjakan sesuatu pekerjaan. Agus Suyanto menjelaskan bahwa “keinginan ialah dorongan nafsu, yang tertuju kepada sesuatu benda tertentu, atau yang kongkrit. Keinginan yang dipraktikkan bisa menjadi kebiasaan.”³⁶

Siswa yang berminat terhadap pelajaran pendidikan agama islam, maka ia akan memiliki rasa keingintahuan yang tinggi untuk terus belajar pendidikan agama islam dan berusaha lebih giat untuk dapat menguasai dan memahami materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan kemudian, terjadi kontinuitas dalam proses belajar. Tidak hanya belajar dan momen tertentu seperti saat-saat ujian.

³⁵Nur Fauziah, “Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Al-Mubarak Pondok Aren Tangerang Selatan”, *Skripsi*, Jakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2010, h. 18.

³⁶Agus Suyanto, *Psikologi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 86.

2) Perasaan Senang

Perasaan termasuk gejala jiwa yang dimiliki oleh setiap orang, hanya corak dan tingkah lakunya saja yang berbeda. Menurut Akyas Azhari “Perasaan lebih erat hubungannya dengan pribadi seseorang, oleh sebab itu perasaan antara satu orang dengan orang lain terhadap hal yang sama pastilah berbeda-beda”.

Perasaan merupakan faktor psikis non intelektual, yang khusus berpengaruh terhadap semangat belajar. Jika seorang siswa mengadakan penilaian yang agak spontan melalui perasaannya tentang pengalaman belajar di sekolah, dan penilaian yang agak spontan melalui perasaan tentang pengalaman belajar di sekolah, dan penilaian itu menghasilkan penilaian yang positif maka akan timbul perasaan senang dihatinya, akan tetapi jika penilaiannya negatif maka timbul perasaan tidak senang.

Sumadi Suryabrata mendefinisikan “perasaan sebagai gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala mengenal, dan dialami dalam kualitas senang atau tidak senang dalam berbagai taraf. Perasaan itu bersifat subjektif, banyak dipengaruhi oleh keadaan diri seseorang. Apa yang enak, indah, menyenangkan bagi seseorang tertentu, belum tentu juga enak, indah, menyenangkan bagi orang lain. Perasaan pada umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenal, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menangkap, mengkhayal, mengingat-ingat, atau memikirkan sesuatu”.³⁷

Siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan senang terhadap pelajaran maupun guru mata pelajaran tersebut.

³⁷Sumadi Subyata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 66.

Perasaan senang akan melahirkan energi positif. Kartika Sari Dewi menjelaskan bahwa “seseorang yang merasa senang akan mudah percaya dan lebih energik dibandingkan orang yang tidak. Perasaan senang dapat membantu lebih bersemangat”. Dapat disimpulkan bahwa seorang siswa yang memiliki perasaan senang terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya tanpa perasaan terpaksa.

3) Pengetahuan

Pengetahuan atau informasi tentang seseorang atau suatu objek pasti harus ada lebih dahulu dari pada minat terhadap orang atau objek tadi. Menurut Withering “pengetahuan yang dimaksud disini yaitu yang berkaitan dengan seberapa besar tingkat pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran tertentu”. Semakin besar pengetahuan yang dimiliki siswa maka semakin besar pula minatnya untuk mempelajarinya.

Untuk mengetahui minat siswa pada suatu pelajaran tertentu maka dapat dilihat dari pengetahuan yang dimilikinya. Siswa yang berminat terhadap pelajaran pendidikan agama islam, maka pengetahuan tentang pelajaran tersebut akan lebih luas dibanding dengan siswa yang kurang berminat atau tidak berminat terhadap pelajaran pendidikan agama islam, karena siswa tersebut mengetahui manfaat yang ia dapat dari belajar pendidikan agama islam itu sendiri serta ia dapat lebih memahami materi-materi yang disampaikan oleh gurunya.

4) Kebiasaan

Withering menjelaskan bahwa “kebiasaan adalah cara bertindak atau berbuat yang seragam”. Pada umumnya kebiasaan berlangsung dengan cara yang

agak otomatis dan hanya membutuhkan sama sekali tentang aktivitas yang sedang terjadi. Setiap siswa yang mengalami proses belajar, kebiasaan-kebiasaannya akan tampak berubah. Menurut Burghardt “kebiasaan itu timbul karena proses penyusunan kecenderungan respons dengan menggunakan stimulasi yang berulang-ulang”.³⁸ Dalam proses belajar, pembiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang tidak diperlakukan. Karena proses pengurangan inilah, muncul suatu pola bertingkah laku yang relatif menetap dan otomatis. Siswa yang mempunyai kebiasaan belajar pendidikan agama islam maka siswa tersebut akan selalu mengulangi pelajaran agamanya dirumah seperti membaca buku-buku agama yang ada kaitannya dengan materi agama dan juga kebiasaan mengerjakan tugas di rumah.

5) Perhatian

Menurut Alisuf Sabri “perhatian adalah suatu aktivitas jiwa yang bertugas selektif terhadap rangsangan-rangsangan yang sampai kepada kita”. Slameto menyatakan bahwa “perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya”. Perhatian merupakan salah satu hal penting dalam belajar. Tanpa adanya perhatian dan fokus maka proses transfer informasi ataupun materi tidak akan dapat berjalan dengan maksimal.³⁹

Adapun Menurut Uli Fatmawati indikator siswa yang memiliki minat dalam belajar adalah sebagai berikut:

³⁸ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h. 94

³⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 180.

- 1) Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, salah satu ciri siswa yang memiliki minat dalam belajar adalah siswa yang telah siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikis.
- 2) Kehadiran siswa, siswa yang kurang berminat terkadang bermasalah dengan kehadirannya di sekolah untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, siswa yang memiliki minat dalam belajar sudah tentu mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru karena mereka terlebih dahulu sudah belajar di rumah, menyelesaikan tugas-tugas sekolah, dan lain-lainnya yang dapat membantu dalam menumbuhkan prestasinya.
- 4) Kecepatan siswa dalam menjawab pertanyaan, siswa yang memiliki minat belajar tentu akan mencermati pertanyaan dan menjawab pertanyaan tersebut dengan cekatan
- 5) Semangat siswa dalam menjawab pertanyaan.
- 6) Perhatian siswa dalam pembelajaran, siswa yang memiliki minat tentunya dia memiliki perhatian dan konsentrasi dalam setiap pembelajaran.
- 7) Ketekunan siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan.
- 8) Rasa ketertarikan siswa untuk menjawab pertanyaan.⁴⁰

⁴⁰Uli Fatmawati, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI Materi Pokok Ilmu Tajwid melalui Metode Driil Kelas VII G di SMP Negeri 1 Kragan Rembang Tahun Ajaran 2009-2010”, Semarang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2010, h. 23.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diketahui indikator adanya minat pada seseorang dari beberapahal, antara lain: adanya perasaan senang, pernyataan lebih menyukai dari pada yang lain, adanya rasa ketertarikan, adanya peningkatan perhatian, adanya pemusatan perhatian, serta keterlibatan secara aktif pada kegiatan tersebut.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Puncak dari proses belajar adalah hasil belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak dari pengajaran. Hasil merupakan akibat yang ditimbulkan karena berlangsungnya suatu kegiatan. Sedangkan belajar adalah suatu serangkaian kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengamatan individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hasil belajar Menurut Winkel dalam Purwanto adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Menurut Abdurrahman Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran dan tujuan belajar telah ditetapkan terlebih dahulu oleh guru.⁴¹

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan nilai akhir dari proses pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima

⁴¹Marah Doly Nst, "Penerapan Strategi Instant Assessment untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Al Hidayah Medan T.P 2013/2014". *Jurnal Edu Tech*, Vol.1, No.1, Maret 2015, h. 1-16.

pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh pengajar untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain.⁴²

- a. Faktor internal yang meliputi kemampuan peserta didik, sikap dan kebiasaan belajar, minat dan perhatian, ketekunan, sosial ekonomi, fisik dan psikis.
- b. Faktor eksternal yang meliputi guru, kurikulum, lingkungan, media dan model pembelajaran.⁴³

3. Indikator-Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa selama belajar, yang menyangkut ranah kognitif, psikomotorik dan afektif, yang ditempuh selama beberapa waktu belajar/pokok bahasan sehingga siswa memperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian indikator hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa selama belajar disekolah yang merupakan perpaduan dari tiga ranah yaitu :

- a. Ranah kognitif : diperoleh dari hasil belajar siswa yang ditandai dengan hasil ulangan harian maupun semester/ulangan kenaikan kelas.
- b. Ranah psikomotorik : merupakan penilaian terhadap hasil belajar siswa yang dituangkan dalam bentuk penyelesaian tugas-tugas yang diberikan guru disekolah, untuk dikerjakan dan dikembangkan dirumah, sehingga

⁴²Tri Muah, "Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Intruction (PBI)* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 9B Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015 SMP Negeri 2 Tuntang Semarang". *Jurnal Scholaria*, Vol.6, No.1, Januari 2016, h. 41-53. DOI: 10.242446/j.scholsris.2016.v6.i1.p41-53.

⁴³Reza Muizaddin dan Budi Santoso, "Model Pembelajaran Core sebagai Sarana dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jrnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol.1, No.1, Agustus 2016, h. 224-232.

pada hari yang telah ditentukan siswa mampu mengumpulkan tugas tersebut disekolah untuk dinilai.

- c. Ranah afektif : merupakan penilaian hasil belajar yang menyangkut perilaku siswa setiap mengikuti proses pembelajaran dikelas, sehingga aktivitas belajar siswa dapat dinilai setiap saat.

Dari hasil penilaian tersebut kemudian diolah dan dijadikan ukuran kemampuan belajar siswa dalam satu semester yang berbentuk nilai hasil belajar, kemudian ditulis dalam bentuk buku laporan belajar siswa (buku rapor siswa).⁴⁴

D. Sistem Peredaran Darah

1. Pengertian Sistem Peredaran Darah

Sistem peredaran darah pada manusia merupakan sistem peredaran tertutup dan sistem peredaran darah ganda. Sistem peredaran darah tertutup yaitu darah yang mengalir dalam pembuluh darah, sedangkan peredaran darah ganda yaitu darah dua kali melewati jantung karena dalam satu kali peredaran.⁵⁹ Sistem peredaran darah manusia merupakan sistem organ yang terutama berkaitan dengan transportasi nutrisi, gas, sel-sel darah dan hormon ke seluruh tubuh, melalui jaringan pembuluh darah. Itu juga merupakan pendingin utama serta sistem transportasi tubuh.⁴⁵

- a. Darah

⁴⁴Endang Sri wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta : Deepublish, 2020), h. 68-69.

⁴⁵Risa Purnama Sari dan Dwi Rukma Santi, *Fisiologi Hewan* , (Jawa Timur: Studi Arsitektur UIN Sunan Ampel, 2017), h. 8.

Darah merupakan jaringan ikat khusus yang terdiri atas sel-sel darah, keping darah, dan matriks yang berbentuk cairan atau disebut plasma. Volume darah yang beredar di dalam tubuh manusia sebanyak 8% dari berat badan setiap orang atau sekitar 5600 cc pada orang dengan bobot tubuh 70 kg. 5600 darah tersebut sekitar 55% terdiri dari plasma darah dan sekitar 45% adalah sel darah.

Komponen penyusun darah adalah plasma darah yaitu sel darah merah (eritrosit), sel darah putih (leukosit) dan keping darah (trombosit). Komposisi plasma darah sekitar 55%, sedangkan sel-sel darah dan keping darah sekitar 45%. Plasma darah lebih ringan dari sel darah dan keping darah, sehingga komponen tersebut dipisahkan melalui tehnik sentrifugasi atau metode-metode yang digunakan untuk mempercepat proses pembentukan partikel-partikel.⁴⁶

Adapun komponen darah yaitu sebagai berikut:

1) Plasma Darah

Kelompok terbesar zat terlarut dalam plasma terdiri dari protein plasma, yang melayani berbagai fungsi. Protein plasma terdiri dari beberapa komponen yaitu albumin, globulin, dan protein pembekuan atau disebut fibrinogen. Hampir dua pertiga dari protein plasma adalah albumin, yang terutama berfungsi untuk menjaga keseimbangan air agar sesuai antara darah dan cairan interstitial. Albumin diproduksi di hati yang juga mengikat molekul tertentu seperti bilirubin dan asam lemak dan obat-obatan (seperti penisilin) dan membantu transportasi dalam darah.⁴⁷

⁴⁶ Syaifuddin, *Anatomi Tubuh Manusia untuk Mahasiswa Keperawatan*, (Jakarta: Salemba Medika, 2009), h. 153-160.

⁴⁷ Sumiyati Sa'adah, *Sistem Peredaran Darah Manusia*, (Bandung: Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati, 2018), h. 7.

2) Sel Darah Merah (Eritrosit)

Setiap butir eritrosit mengandung hemoglobin. Hemoglobin merupakan protein pigmen yang memberi warna merah pada darah dengan fungsi utama hemoglobin adalah mengikat oksigen dari paru-paru membentuk oksihemoglobin. Volume yang terdapat di dalam hemoglobin mencapai sepertiga volume sel darah merah, sehingga hemoglobin tersusun dari suatu protein globin.⁴⁸

3) Sel Darah Putih (Leukosit)

Sel darah putih (leukosit) berbeda dari eritrosit dalam hal struktur, jumlah maupun fungsinya. Ukuran leukosit lebih besar dibandingkan eritrosit dan memiliki inti. Leukosit tidak memiliki haemoglobin sehingga tidak berwarna. Jumlah leukosit tidak sebanyak eritrosit, berkisar 5 – 10 juta per milimeter darah atau rata-rata 7 juta sel/milimeter darah yang dinyatakan dengan 7000 /mm³.

Leukosit merupakan sel darah yang paling sedikit jumlahnya sekitar satu sel leukosit untuk setiap 700 eritrosit. Jumlah leukosit dapat bervariasi tergantung pada kebutuhan pertahanan yang selalu berubah-ubah.⁴⁹ Leukosit berfungsi menahan invasi oleh pathogen melalui proses fagositosis, yaitu mengidentifikasi dan menghancurkan sel kanker yang muncul di dalam tubuh dan membersihkan sampah tubuh yang berasal dari sel yang mati atau cedera.

4) Keping Darah (Trombosit)

Trombosit merupakan komponen darah yang berperan dalam pembekuan darah dibagian tubuh yang mengalami luka. Trombosit bukan merupakan sel utuh tapi merupakan potongan keping sel yang terlepas dari tepi sel

⁴⁸ Zuyina Zuklukaningsih, *Anatomi Fisiologi dan Terapi*, (Yogyakarta: Nuha Medika, 2014), h.70.

⁴⁹Sumiyati Sa'adah, *Sistem Peredaran Darah Manusia...*, h.17.

luar suatu sel besar (diameter 60 μm) disumsum tulang yang disebut megakariosit. Trombosit terdiri dari sejumlah kecil sitoplasma yang dikelilingi oleh membran plasma.

Trombosit berfungsi dalam homeostasis atau penghentian darah, yang berfungsi dalam perbaikan pembuluh darah yang robek dan pembentukan darah. Apabila pembuluh darah terpotong, maka trombosit yang rusak akan melepaskan serotonin dan prostaglandin, yang menyebabkan otot polos pembuluh darah berkontraksi atau mengerut, sehingga terjadinya penyempitan ukuran lubang pembuluh darah yang membuat hilangnya darah. Trombosit mengalami pembengkakan, kemudian menjadi lengket dan menempel pada serabut kolagen dinding pembuluh darah yang rusak untuk membentuk sumbatnya trombosit, sehingga dapat mengurangi pendarahan sampai terjadinya proses pembekuan darah terbentuk.

2. Golongan Darah

Sel darah merah memiliki sejumlah antigen. Antigen dapat menentukan golongan darah seseorang. Antigen A pada sel-sel darah merah mengandung antibodi B dalam plasma darah, sehingga disebut golongan darah A. Antigen B mengandung antibodi A dalam plasma darah disebut golongan darah B. Orang dengan antigen A dan B sekaligus pada sel-sel darah disebut golongan darah AB, karena orang tersebut tidak memiliki antibodi ABO dalam plasma darah. Golongan darah O tidak memiliki antigen pada sel-sel darah, tetapi serumnya mengandung kedua jenis antibodi A dan B.⁵⁰

⁵⁰Syarifuddin, *Fisiologi Tubuh Manusia...*, h. 25-28.

Tabel 2.2 Golongan Darah⁵¹

Golongan Darah	Aglutinogen	Aglutinin
O	-	A dan b
A	A	B
B	B	A
AB	A dan B	-

3. Rhesus

Rhesus merupakan sistem penggolongan darah yang berdasarkan ada tidaknya antigen pada permukaan sel darah merah atau sering disebut dengan faktor rhesus atau faktor Rh. Seseorang yang tidak memiliki faktor Rh pada permukaan sel darah merahnya memiliki golongan darah Rh-, sedangkan yang memiliki faktor Rh pada permukaan sel darah merah disebut golongan darah Rh+. Kecocokan faktor rhesus sangat penting karena ketidakcocokannya golongan darah.

Berdasarkan ada atau tidaknya antigen-Rho, golongan darah dapat dibedakan atas dua kelompok yaitu:

- a. Rh-positif, artinya darah seseorang memiliki antigen-Rh yang ditunjukkan dengan suatu reaksi positif atau terdapat penggumpalan eritrosit pada saat dilakukannya tes anti-Rh.
- b. Rh-negatif, artinya darah seseorang tidak memiliki antigen-Rh yang ditunjukkan dengan suatu reaksi negative atau tidak terdapat penggumpalan pada saat dilakukannya tes anti-Rh.⁵²

4. Organ Penyusun Sistem Peredaran Darah pada Manusia

⁵¹Rina Julita, "Sistem Pakar Pemilihan Menu Makanan Berdasarkan Penyakit dan Golongan Darah", *Jurnal Pseudocode*, Vol.5, No.1, 2018, h. 59.

⁵²Dewi Mritalia, *Biologi Reproduksi*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2104), h. 103-105.

Berikut ini organ penyusun sistem peredaran darah pada manusia yaitu:

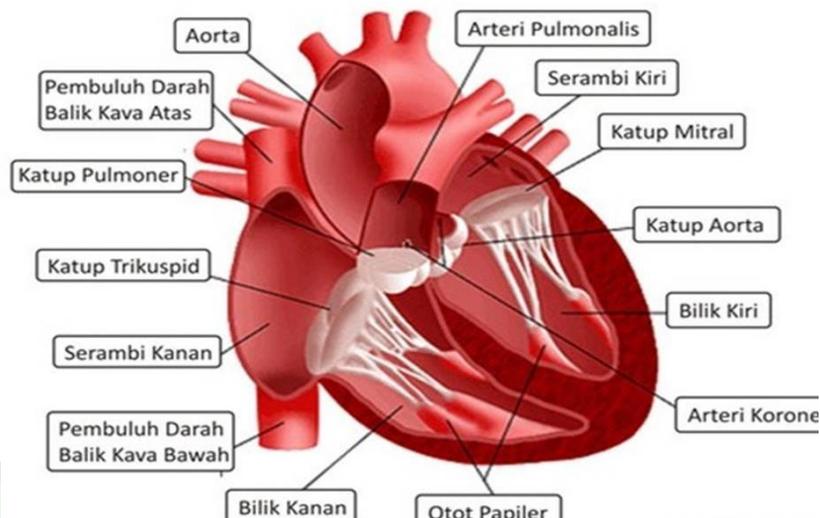
a. Jantung

Jantung merupakan sebuah organ dalam yang memiliki ukuran sebesar genggam tangan dengan berat lebih dari 250 sampai 300 gram, berongga dibagian tengahnya dan memiliki bentuk kerucut yang tersusun atas jaringan otot jantung yang sifatnya involunter atau tak sadar.⁵³ Jantung berfungsi memompa darah ke seluruh tubuh sebanyak 2000 galon perhari dengan melakukan mekanisme gerakan yang berdenyut sebanyak 100.000 kali perhari. Jantung terletak di dalam rongga dada, dengan posisi condong ke kiri, berbatas kanan dengan kiri paru-paru, berbatas bawah dengan otot diafragma, dan terletak di sebuah ruang diantara paru-paru kanan dan kiri yang disebut sebagai ruang mediastinum.

Organ jantung dilindungi oleh perikardium (Selaput pembungkus jantung). Perikardium terdiri dari dua lapis yaitu lamina parietalis dan lamina viselaris. Jantung manusia memiliki 4 ruang diantaranya yaitu atrium kiri dan atrium kanan, ventrikel kiri dan ventrikel kanan. Jantung juga memiliki katup yang disebut dengan valve yang berfungsi sebagai pintu pembatas ruang-ruang yang mempunyai kemampuan dalam menutup dan membuka.

⁵³Muhammad Judha, dkk, *Anatomi dan Fisiologi Rangkuman Sederhana Belajar Anatomi Fisiologi*, (Yogyakarta: Gosyen Publishing, 2012), h. 130.

Adapun struktur jantung dapat dilihat pada gambar 2.1 :



Gambar 2.1 Jantung Mamalia⁵⁴

b. Mekanisme Peredaran Darah

Terdapat dua macam sistem peredaran darah pada manusia, yaitu sistem peredaran darah pulmonalis (peredaran darah kecil atau pendek) dan sistem peredaran darah sistemik (peredaran darah besar atau panjang).⁵⁵

Adapun mekanisme sistem peredaran darah yaitu sebagai berikut:

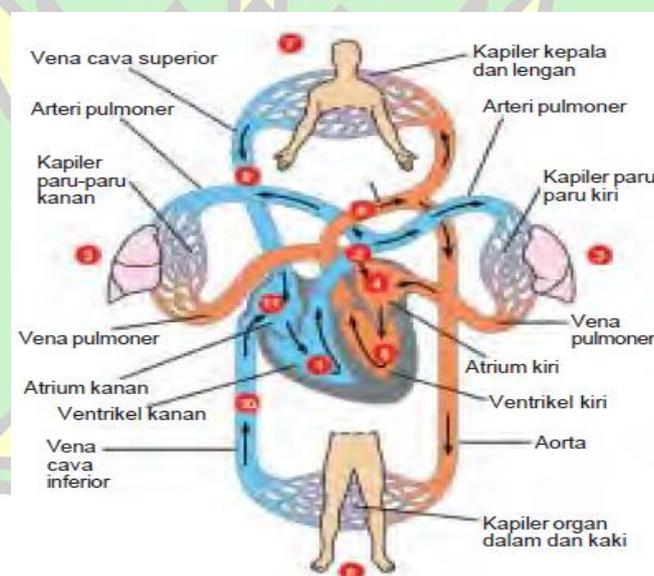
- 1) Sistem peredaran pulmonalis, yaitu sistem peredaran darah yang di mulai dari jantung menuju ke paru-paru dan kembali lagi ke jantung. Mekanisme sistem peredaran darah pulmonalis yaitu ventrikel berkontraksi→katup trikuspidal tertutup→katup semilunar arteri paru-paru terbuka→darah kaya CO₂ dari ventrikel kanan kiri→di paru-paru darah melepaskan CO₂→darah mengambil O₂ di paru-paru →darah kaya O₂ dibawa oleh vena pulmonalis ke atrium kiri→

⁵⁴Parampuan, *Struktur serta Fungsi Jantung dan Pembuluh Darah*, 24 September 2021. Diakses Pada Tanggal 10 Oktober 2022

⁵⁵Muhammad Judha dan Rizky Erwanto, *Anatomi dan Fisiologi Rangkuman Sederhana...*, h.143.

ventrikel relaksasi → katup bikuspid terbuka → kemudian darah mengalir ke ventrikel kiri.

- 2) Sistem peredaran sistemik yaitu sistem peredaran darah dari jantung diedarkan ke seluruh tubuh dan kembali ke jantung. Mekanisme sistem peredaran darah sistemik yaitu, ventrikel berkontraksi → katup bikuspid tertutup → katup semilunar aorta terbuka → darah kaya O_2 dibawa oleh arteri diedarkan ke seluruh tubuh (kecuali paru-paru) → darah melepaskan O_2 dan mengambil CO_2 dibawa oleh vena kava → menuju ke atrium kanan → ventrikel relaksasi → katup trikuspid terbuka → darah mengalir ke ventrikel kanan.⁷³ Adapun mekanisme jantung dapat dilihat pada gambar 2.2:



Gambar 2.2 Mekanisme Kerja Jantung⁵⁶

⁵⁶Biomaz, Fungsi Jantung, Struktur, Cara Kerja Jantung, Denyut Jantung dan Tekanan Darah, Oktober 2015. Diakses Pada Tanggal 10 Oktober 2022

5. Gangguan Sistem Peredaran Darah

Sistem peredaran darah sering terjadi gangguan yang disebabkan oleh pola hidup yang tidak sehat dan kerusakan organ ataupun keturunan. Adapun gangguan yang sering mempengaruhi sistem peredaran darah yaitu sebagai berikut:

a. Anemia, yaitu penyakit yang disebabkan oleh sedikitnya jumlah hemoglobin dalam eritrosit. Kekurangan hemoglobin ini menyebabkan kemampuan darah mengikat oksigen berkurang. Anemia terdiri dari beberapa jenis yaitu:

- 1) Anemia Pernisiosa, disebabkan oleh ketidakmampuan tubuh dalam menyerap vitamin B12.
- 2) Anemia gizi, disebabkan oleh kekurangan zat besi dalam makanan.
- 3) Anemia aplastik, disebabkan oleh kegagalan sumsum tulang belakang memproduksi sel darah merah.

b. Hemophilia, yaitu darah penderita suka mengalami pembekuan. Jika penderita mengalami luka, darah akan terus mengucur, sehingga keadaan dapat menyebabkan kekurangan darah dan mengakibatkan kematian. Penyakit ini bersifat genetik dan berpeluang diturunkan bagi anak laki-laki. Hal ini karena gen pembawa hemofilia terkait pada kromosom X, sehingga wanita hemofilia tidak pernah di jumpai karena bersifat letal.

- c. Leukimia, pertumbuhan leukosit yang melebihi jumlah normal sehingga leukosit ini mematikan sel darah merah dengan cara memakannya.⁵⁷
- d. Hipertensi, yaitu gejala penyakit yang disebabkan oleh tekanan darah arteri meningkat di atas batas normal. Jantung bekerja lebih keras bahkan dapat memecahkan pembuluh darah. Penyebab diduga karena kelebihan kolesterol yang dapat menyebabkan menyempitnya pembuluh nadi yang didukung oleh faktor keturunan, stress, usia, kebiasaan merokok dan minuman beralkohol.
- e. Hipotensi, yaitu gejala penyakit yang disebabkan oleh tekanan darah arteri Menurun hingga dibawah normal. Pengambilan darah ke jantung berkurang karena kerja jantung menurun. Hal ini disebabkan oleh perubahan posisitubuh dari jongkok menjadi berdiri. Ketika jongkok darah tertimbun di pembuluh balik pada kaki sehingga pengembalian darah ke jantung lambat, kemudian juga dapat disebabkan oleh berkurangnya volume darah akibat pendarahan atau muntaber, sehingga gejala yang sering timbul adalah pusing, lesu, penglihatan berkunang-kunang dan sering pingsan.⁵⁸
- f. Siklemia, yaitu penyakit sel sabit yang ditimbulkan oleh penyakit genetik akibat mutasi gen yang menyebabkan sel darah memiliki hemoglobin abnormal, sehingga kekurangan jumlah oksigen dan berbentuk seperti bulan sabit.

⁵⁷Zoyina Zuklukaningsih, *Anatomi Fisiologi...*, h. 215.

⁵⁸Pratiwi dkk, *Biologi*, (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 168-173.

g. Talasemia, yaitu penyakit keturunan yang terjadi dikarenakan kelainan sel darah merah. Sel darah merah berbentuk tidak normal, cepat rusak, kekurangan oksigen dan berumur lebih pendek dari sel darah merah normal, sehingga penderita memerlukan transfusi darah seumur hidupnya. Gejala terhadap penderita dari penyakit ini yaitu Penderita menjadi pucat, pusing, lemah, letih, sesak napas, sulit tidur dan warna kulit menghitam (akibat zat besi dari sel darah yang hancur tidak dapat dikeluarkan dari tubuhnya).

6. Teknologi sistem Peredaran darah

Penyakit atau kelainan dan gangguan jantung merupakan penyebab kematian terbesar yang terjadi di Indonesia. Adapun beberapa teknologi yang sudah diketahui yaitu sebagai berikut:

a. Ekokardiograf

Ekokardiograf merupakan suatu teknik untuk mengetahui struktur internal, mendiagnosis adanya gumpalan darah, arah aliran darah, tumor, anatomi dan gerakan tanpa memasukkan alat pada tubuh pasien, namun menggunakan gelombang ultrasonic untuk membentuk gambar bayangan.

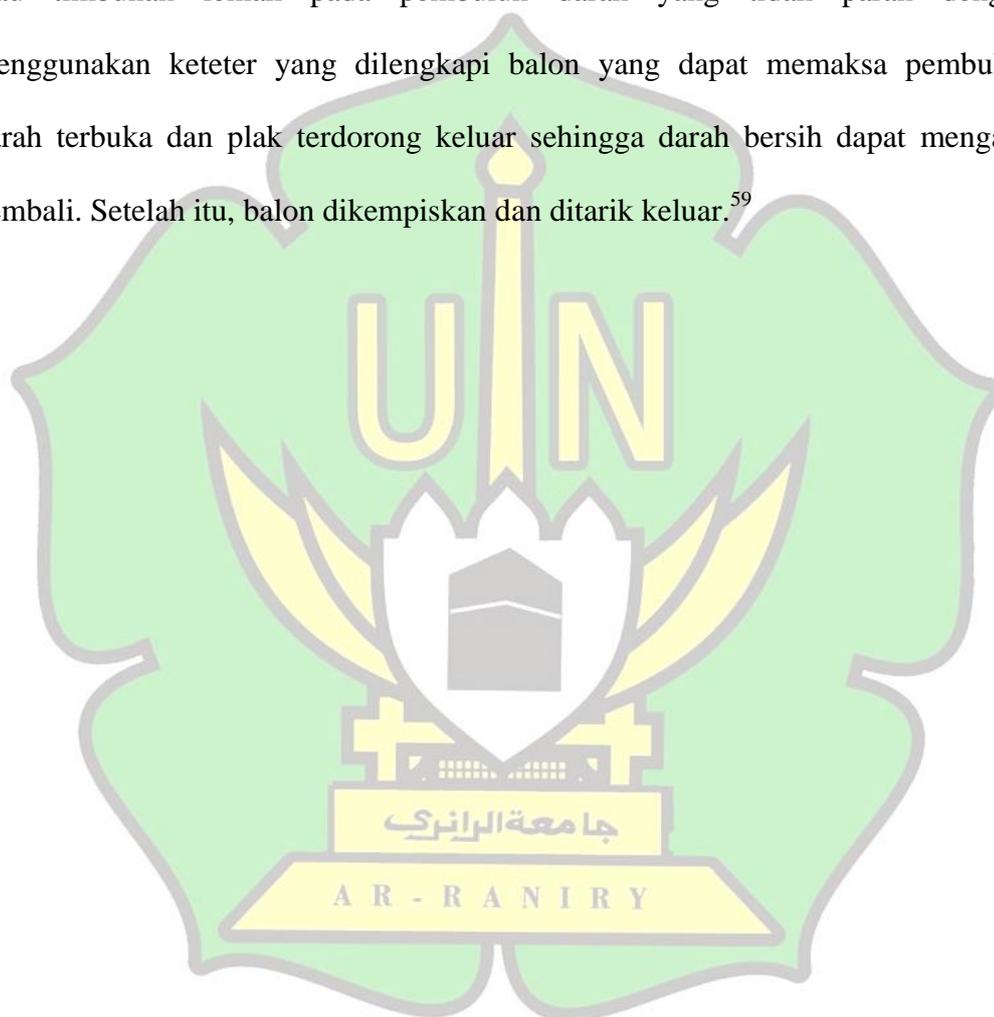
b. Operasi bypass

Operasi bypass merupakan teknik revaskularisasi atau membuat saluran baru melewati arteri coroner yang mengalami penyumbatan atau penyempitan. Saluran baru yang dibuat dapat berasal dari arteri atau vena yang sehat pada

bagian tubuh yang lain yang dicangkokkan ke aorta menuju ke jantung guna menggantikan jalur arteri yang tersumbat.

c. Angioplasti

Angioplasti merupakan teknik untuk membuka sumbatan yang berupa plak atau timbunan lemak pada pembuluh darah yang tidak parah dengan menggunakan kateter yang dilengkapi balon yang dapat memaksa pembuluh darah terbuka dan plak terdorong keluar sehingga darah bersih dapat mengalir kembali. Setelah itu, balon dikempiskan dan ditarik keluar.⁵⁹



⁵⁹Imaningtiyas, *Biologi*, (Jakarta: Erlangga, 2016), h. 218.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan dalam penelitian ini menggunakan metode *pre-experiment* yaitu rancangan yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Disebut *pre-experiment* karena masih terdapat variabel luar ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dikarenakan tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.⁶⁰

Rancangan penelitian ini menggunakan desain penelitian *one group pre-test-post-test*, yaitu terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan, dan *post-test* setelah diberi perlakuan sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.⁶¹ Pengambilan sampel secara acak tanpa adanya kelas kontrol yaitu menggunakan satu kelas sebagai kelas penelitian. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.1.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 74

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 74.

Tabel 3.1 Desain Penelitian (*One Group Pretest-Posttest Design*)

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X ₁	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pengamatan / pengukuran

X = Perlakuan (pembelajaran IPA dengan menggunakan model *team games tournament*)

O₂ = Kinerja siswa setelah penelitian.⁶²

B. Tempat dan Waktu

Penelitian dilakukan di SMPN 1 Rundeng kecamatan Rundeng Kota Subulussalam, penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2022/2023.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan sampel adalah sebagian populasi yang diteliti.⁶³ Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 1 Rundeng yang terdiri dari 1 kelas yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling yang jumlah sampelnya sama dengan jumlah populasi.⁶⁴ Pertimbangan peneliti dalam pengambilan sampel secara total sampling adalah karena hanya terdapat satu kelas VIII.

⁶² Sukmadinata, N.S, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), h. 208.

⁶³ Arikunto, S, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Cet. 15*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 173-174.

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 142.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui keadaan SMPN 1 Rundeng terkait minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran yang akan dilihat dengan menggunakan lembar observasi yang bertujuan untuk melihat minat belajar siswa saat proses pembelajaran dengan indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan.

2. Angket

Angket adalah suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab oleh peserta didik tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui.⁶⁵ Angket akan diisi oleh peserta didik setelah semua kegiatan pembelajaran dan evaluasi selesai dilakukan. Peserta didik memberikan tanda *check list* pada kolom yang telah disediakan. Tujuannya untuk memperoleh keterangan mengenai motivasi siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam menumbuhkan minat hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah.

3. Tes

Tes yang dilakukan bertujuan untuk melakukan penelitian terhadap siswa yang mencakup pengetahuan serta keterampilan siswa pada saat pembelajaran. Tes yang diberikan berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* akan diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa,

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h. 142.

sedangkan *post-test* akan diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh alat peraga yang diberikan terhadap siswa. Soal yang diberikan sebanyak 20 soal berupa *Multiple Choice* tentang materi sistem peredaran darah.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat dan bahan yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan soal tes. Macam-macam instrumen dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi diberikan kepada dua orang observer dengan jumlah siswa sebanyak 20 untuk mendapatkan data tentang minat belajar siswa pada materi sistem peredaran darah. Lembar observasi berisikan tentang minat belajar siswa, indikator minat tersebut digunakan berdasarkan dari indikator minat belajar siswa yang dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Indikator Minat Belajar Siswa

No.	Indikator Minat
1.	Perasaan senang
2.	Perhatian
3.	Ketertarikan
4.	Keterlibatan ⁶⁶

⁶⁶ Siti Hidayatus Sholehah, dkk, "Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Karangroto 04 Semarang", *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol.23, No.3, (2018), hlm.240.

Aspek yang diamati dalam aktivitas siswa berjumlah 8 aspek, Pada lembar observasi skor 4 jika semua deskripsi muncul, skor 3 jika tiga deskripsi muncul, skor 2 jika dua deskripsi muncul, skor 1 jika satu deskripsi muncul.

2. Lembar Angket

Lembar angket berisi berbagai pernyataan kepada responden untuk memperoleh tanggapan, informasi, jawaban ataupun sebagainya secara tertulis dan teknik ini dilakukan untuk memperoleh data dalam penelitian.⁶⁷ Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala *Likert*. Angket bersifat tertutup yang terdiri atas 10 pernyataan, dengan menggunakan 4 kriteria: sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS). Angket akan dibagi kepada siswa diakhir pertemuan pembelajaran.

3. Soal tes

Soal adalah tes terhadap siswa yang mencakup pengetahuan dan keterampilan segala kegiatan proses belajar mengajar. Tes yang akan digunakan adalah tes tertulis yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai pelajaran biologi. Tes yang dilakukan berupa tes awal dan tes akhir.

Dalam penelitian ini tes yang diberikan berbentuk tes objektif yang terdiri dari 20 soal *Multiple Choice*, masing-masing soal terdiri dari 4 pilihan

⁶⁷ Anang Setiana & Rina Nuraeni, *Riset Keperawatan*, (Cirebon: LovRinz Publishing, 2018), hlm.70.

jawaban dan satu soal diberi skor 1. Soal yang diberikan kepada siswa akan menjadi data tertulis untuk mengukur perbedaan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah. Sebelum soal diberikan kepada siswa, soal akan terlebih dahulu dianalisis dengan *Software SPSS* tentang materi sistem peredaran darah.

Adapun kisi-kisi soal yang akan diberikan kepada siswa adalah pembahasan tentang fungsi darah, komponen darah, proses pembekuan darah, golongan darah dan transfusinya, organ-organ pada sistem peredaran darah, mekanisme kerja jantung, jenis-jenis sistem peredaran darah pada manusia, gangguan pada sistem peredaran darah pada manusia dan upaya untuk menjaga kesehatan sistem peredaran darah pada manusia.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan orang lain.⁶⁸ Tahap-tahap analisis data yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Analisis Hasil Observasi

Untuk menghitung data minat belajar siswa dapat digunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{nilai persentase (NP)} = \frac{\text{skor mentahan siswa (R)}}{\text{skor maksimal (SM)}} \times 100$$

Keterangan:

NP =Nilai persen yang di cari

⁶⁸ Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif", *Jurnal Alhadharah*, Vol 17, No 33, Januari 2018, h. 81-95. DOI: 1018592/alhadharah.v17i33.2374.

R =Skor mentahan yang diperoleh siswa
 SM =Bilangan tetap.⁶⁹

Tabel 3.3 kriteria presentase minat belajar siswa.⁷⁰

NO	Persentase	Predikat keberhasilan
1	75%-100%	Sangat tinggi
2	50%-75%	Cukup
3	25%-50%	Kurang
4	0%-25%	Sangat Rendah

2. Analisis Angket Minat Belajar Siswa

Setiap angket diberikan skor terhadap pernyataan yang ada, adapun pemberian skor untuk setiap jawaban angket menggunakan penilaian dari Skala Likert yaitu:

Tabel 3.4 Skoring Angket Minat

Alternatif Jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Kurang Setuju	2	3
Tidak Setuju	1	4

(Sumber: Sugiyono, 2012 : 192)

Tabel 3.5 Tingkat Pencapaian skor

NO	Presentase	Predikat Keberhasilan
1	75% - 100%	Sangat Tinggi
2	50% - 75%	Cukup
3	25% - 50%	Kurang
4	0% - 25%	Sangat Rendah

Jawaban benar yang diperoleh siswa dikatakan sebagai total skor jawaban yang diperoleh sedangkan jumlah skor maksimal dari setiap pernyataan dianggap

⁶⁹ Mardawani, *Praktis Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 46.

⁷⁰ Wawan suseno, dkk. "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Persamaan Linear Dua Variabel dengan Pembelajaran Kooperatif TGT", *Jurnal Pendidikan*, Vol.2, No.10, Oktober 2017, h 1298-1307

sebagai total skor maksimal. Presentase minat belajar siswa dapat dilihat pada rumus berikut:

$$\% \text{ Minat} = \frac{\text{Total Skor Perolehan}}{\text{Total skor Maksimal}} \times 100^{71}$$

3. Hasil belajar siswa

Data yang diperoleh berupa data mentah sehingga data akan diolah terlebih dahulu menggunakan rumus:

Analisis Skor:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B = Skor soal yang dijawab benar
 N = Jumlah skor sempurna/total
 100 = Bilangan tetap.⁷²

Data hasil belajar siswa yang sudah diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan rumus rata-rata :

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

a. *N-gain*

N-gain adalah selisih antara nilai pre-test dan post-test. *N-gain* digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Untuk mengetahui *N-gain* digunakan rumus sebagai berikut:

⁷¹ Siti Hidayatus Sholehah, dkk, "Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Karangroto 04 Semarang", *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol.23, No.3, 2018, h. 240

⁷²Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h.85.

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor max} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria perolehan skor *N-gain* dapat dilihat pada tabel Tabel 3.6

Tabel 3.6 Kategori Perolehan Skor *N-gain*⁷³

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

b. Uji-t

Hasil *pre-test* dan hasil *post-test* dianalisis dengan menggunakan rumus *uji-t* yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

- t = nilai yang dihitung
Md = mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test*
 $\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi Xd = deviasi masing-masing subjek
(d-Md)
N = subjek pada sampel
d.b = ditentukan dengan n-1.⁷⁴

⁷³ Jumiati, dkk, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Numbereds Heads Together (NHT) pada Materi Gerak Tumbuhan di Kelas VIII SMP Sei Putih Kampar", *Jurnal Lectura*, Vol. 2, No. 2, (2011), h. 170.

⁷⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 125.

Pengujian hipotesis pada taraf signifikan 5% atau ($\alpha= 0,05$) dengan ketentuan H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan diterima H_a jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$.⁷⁵



⁷⁵ Febrianawati Yusup, “ Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif”. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol.7, No.1, Januari 2018, h.17-23.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di SMPN 1 Rundeng pada kelas VIII tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Menumbuhkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, Sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) minat siswa rendah sehingga siswa mengantuk dan lesu sehingga mempengaruhi rendahnya nilai yang di dapat, akan tetapi setelah di gunakannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) maka diperoleh minat dan nilai yang meningkat. Data minat belajar siswa diperoleh menggunakan lembar observasi yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. hal ini dilakukan oleh 2 orang observer dengan jumlah 20 siswa dengan masing-masing observer mengobservasi 10 siswa (2 kelompok) dengan indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan, dan Data minat belajar siswa juga didapat berdasarkan angket yang dibagikan ke setiap siswa pada pertemuan terakhir, Sedangkan hasil belajar disajikan dalam bab ini diperoleh dengan memberikan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) kepada siswa.

1. Minat Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Hasil penelitian minat belajar siswa diperoleh dari 2 observer dalam setiap dua kali pertemuan masing-masing observer mengobservasi 10 siswa (2 kelompok). Adapun data hasil observasi minat belajar siswa didalam kelas pada saat proses pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Persentase minat belajar siswa dikelas

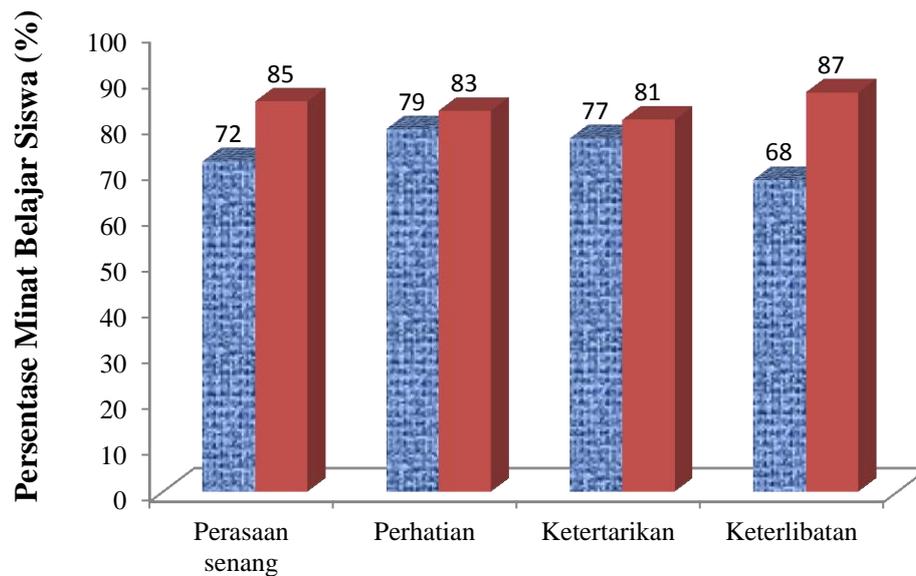
No	Aspek	Pertemuan Pertama				Kpertemuan kedua							
		Kelompok				Kelompok							
		A	B	C	D	A	B	C	D				
1.	Perasaan senang												
a.	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan game didalam pembelajaran,	3	3	3	3	3	75%	3	4	4	4	3.75	93%
	b. Siswa senang jika guru mengajar menggunakan media dan game	3	3	4	3	3,25	81%	4	3	3	3	3,25	81%
	c. Siswa merasa gembira ketika guru memperkenalkan media	2	3	2	3	2,5	62%	3	4	3	3	3,25	81%
	Rata-rata						72%						85%
2.	Perhatian												
a.	Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	3	4	3	3	3,25	81%	3	3	3	3	3	75%
	b. Peserta didik mencatat materi yang diajarkan	3	4	3	3	3,25	81%	4	3	3	4	3,75	93%
	c. peserta didik tidak berbicara ketika guru menjelaskan	3	3	3	3	3	75%	3	4	3	3	3,25	81%
	Rata-rata						79%						83%

3. Ketertarikan												
a. Peserta didik mendengarkan diskusi kelompok lain	2	2	4	3	2.75	68%	3	3	3	3	3	75%
b. Peserta didik tidak bermain saat guru menjelaskan	3	4	4	3	3.5	87%	4	3	3	3	3.25	88%
Rata-rata	77%						81%					

N O	Aspek	Pertemuan Pertama				Pertemuan Kedua							
		Kelompok				X	%	Kelompok				X	%
		A	B	C	D			A	B	C	D		
4. Keterlibatan													
a. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok	2	3	3	3	2.75	68%	3	3	3	3	3	75%	
b. Peserta didik mengajukan pertanyaan	4	2	3	2	2.75	68%	4	3	3	3	3.25	88%	
Rata-rata	68%						87%						
Rata-rata Persentase skor yang dicapai (%)	74%						84%						
Kategori	Tinggi						Sangat tinggi						

Berdasarkan Tabel 4.1 diketahui bahwa nilai persentase pada setiap indikator minat belajar peserta didik memiliki jumlah nilai yang berbeda. Nilai persentase pada indikator perasaan senang berjumlah 72% pada pertemuan pertama dan 85% pada pertemuan kedua. Persentase pada indikator perhatian diperoleh nilai 79% pada pertemuan pertama dan 79% pada pertemuan kedua. Nilai persentase indikator keterlibatan memiliki nilai 81% pertemuan kedua dan 77% pertemuan pertama. Nilai persentase pada indikator ketertarikan diperoleh 87% pada pertemuan kedua dan 68% pada pertemuan pertama. Jumlah nilai rata-rata yang diperoleh berdasarkan lembar observasi yang telah dibagikan kepada

setiap peserta didik yaitu 84% pada pertemuan kedua dengan kategori sangat tinggi dan 74% pada pertemuan pertama dengan kategori tinggi. Perbedaan nilai rata-rata minat belajar siswa dapat dilihat pada Gambar 4.1 :



Gambar 4.1 Grafik rata-rata observasi minat belajar siswa

Berdasarkan Grafik diketahui bahwa nilai rata-rata persentase observasi minat belajar siswa pada pertemuan pertama dengan jumlah nilai 74% yang digolongkan ke dalam kategori tinggi, Persentase pada pertemuan kedua memperoleh nilai dengan jumlah 84% yang digolongkan ke dalam kategori sangat tinggi. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal yang ada pada peserta didik itu sendiri.

Hasil minat belajar peserta didik berdasarkan angket yang telah dibagikan ke setiap peserta didik pada pertemuan terakhir (pertemuan kedua) dapat dilihat pada Tabel 4.2 :

Tabel 4.2 Data Minat Belajar Peserta Didik Berdasarkan Angket

No	Indikator	Pernyataan				
			SS	S	TS	STS
1.	Perasaan senang	Saya lebih antusias belajar materi sistem peredaran darah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT	8	11	1	0
2.	Perhatian	Mempelajari materi sistem peredaran darah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat menarik bagi saya	5	15	0	0
		Saya tidak pernah menunda untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	8	12	0	0
3.	Keterarikan	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru karena saya penasaran.	3	8	9	0
		Saya merasa senang ketika guru mengajarkan materi sistem peredaran darah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT	10	10	0	0
		Saya tidak harus dipaksa terlebih dahulu untuk belajar materi sistem peredaran darah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT	1	15	4	0
		Saya sangat bersemangat belajar materi sistem peredaran darah yang diajarkan guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT	12	8	0	0
4.	Keterlibatan	Belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi sistem peredaran darah sangat membantu saya dalam belajar	10	8	2	0

N	Indikator	Pernyataan	SS	S	TS	ST
O		Saat pembelajaran berlangsung saya merasa sangat aktif mengikuti pembelajaran dan ingin tahu mengenai materi sistem peredaran darah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT	9	11	0	0
		Saat pembelajaran berlangsung saya aktif mengikuti pembelajaran dan tidak paham materi sistem peredaran darah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT	8	12	2	0
		Jumlah Frekuensi	74	110	18	0
		Jumlah Skor	296	330	36	0
		Total Jumlah Skor	662			
		Rata-rata	33.1			
		Persentase	82,75%			
		Kategori	Sangat tinggi			

Berdasarkan Tabel 4.2 diketahui bahwa nilai persentase angket minat belajar siswa yang sudah dibagikan kepada siswa berjumlah 82,75% dengan kategori sangat tinggi. pada setiap pernyataan mendapatkan nilai yang berbeda-beda, semua pernyataan menyatakan hal positif tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe (TGT), pada pernyataan tersebut yang memilih sangat setuju berjumlah 74 dengan jumlah skor 296, setuju berjumlah 110 dengan skor 330, tidak setuju berjumlah 18 dengan skor 36 dan sangat tidak setuju pada pernyataan berjumlah 0 dengan skor 0. maka total nilai skor adalah 662 dengan rata-rata 33,1 dan persentase berjumlah 82,75% dengan kategori sangat baik.

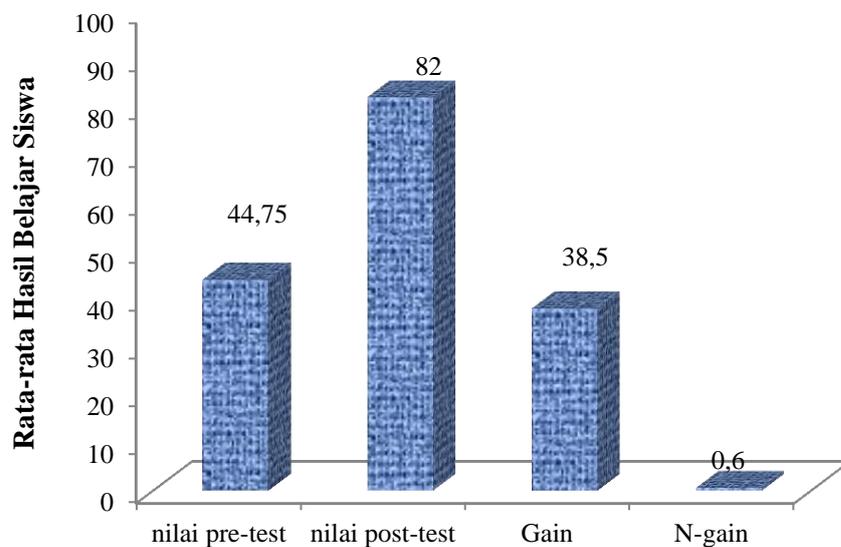
1. Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini diperoleh setelah terjadinya kegiatan pembelajaran pada materi sistem peredaran darah dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil belajar peserta didik diperoleh dari pemberian tes tertulis dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum proses pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *post-test* diberikan ketika proses pembelajaran selesai dilakukan. Nilai hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.3 :

Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Nomor Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Gain(d)	d^2	<i>N gain</i>	Kategori
X1	70	85	15	225	0,5	Sedang
X2	30	75	45	2,025	0,6	Sedang
X3	45	80	35	1,225	0,6	Sedang
X4	35	75	40	1,600	0,6	Sedang
X5	50	85	35	1,225	0,7	Tinggi
X6	45	75	30	900	0,5	Sedang
X7	30	75	45	2,025	0,6	Sedang
X8	50	80	30	900	0,6	Sedang
X9	50	95	45	2,025	0,9	Tinggi
X10	45	85	40	1,600	0,7	Tinggi
X11	35	80	45	2,025	0,6	Sedang
X12	50	90	40	1,600	0,8	Tinggi
X13	30	75	45	2,025	0,7	Tinggi
X14	40	80	40	1,600	0,6	Sedang
X15	45	85	40	1,600	0,7	Tinggi
X16	30	90	60	3,600	0,8	Tinggi
X17	60	85	25	625	0,6	Sedang
X18	30	75	45	2,025	0,6	Sedang
X19	40	85	45	2,025	0,7	Tinggi
X20	55	80	25	625	0,5	Sedang
Jumlah Total	895	1.640	770	31,500	12,9	
Rata-rata	44,75	82	38,5	1,575	0,6	Sedang

Berdasarkan Tabel 4.3 terlihat bahwa nilai rata-rata *pre-test* yaitu 44,75 dan belum ada peserta didik yang mencapai KKM yaitu 75. Kemudian nilai *post-test* semua peserta didik mencapai KKM, Nilai rata-rata *post-test* berjumlah 82 dikarenakan adanya penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). sehingga membuat minat peserta didik meningkat dalam proses pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar. Perbedaan nilai rata-rata sesudah dan sebelum penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui pretest dan posttest dapat dilihat pada Gambar 4.2 :



Gambar 4.2 Grafik rata-rata Hasil belajar siswa

Berdasarkan grafik di atas pada Gambar 4.2 terlihat bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh peserta didik adalah 44,75 dengan kategori kurang baik dan nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh peserta didik adalah 82 dengan kategori sangat baik.

Adapun nilai *Gain* (d) yang diperoleh pada penelitian ini berjumlah 38,5 dan d^2 berjumlah 1,575 maka didapat jumlah *N-gain* 0,6.

Nilai *N-gain* 0,6 menandakan bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa dengan kategori sedang. Hal tersebut terjadi karena dilakukannya penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung dari hasil uji t dimana nilai rata-rata dari hasil tersebut dianalisis dan mendapatkan taraf signifikan sebesar 5% ($\alpha = 0,05$).

Tabel 4.4 Analisis Uji-t

Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	α	t_{hitung}	t_{tabel}	Db	Keterangan
VIII	44,75	82	0.05	6,20	2,093	19	$t_{hitung} \geq t_{tabel}$

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil dalam pengujian uji t diperoleh $t_{hitung} = 6,20$ dan $t_{tabel} = 2,93$ dengan taraf signifikan sebesar $\alpha = 0,05$, dapat disimpulkan dari hasil perhitungan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} \geq 6,20$ $t_{tabel} = 2,93$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima yaitu terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SMPN 1 Rundeng.

2. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung secara keseluruhan diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (tgt) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1 yang menunjukkan

nilai rata-rata minat belajar siswa tinggi yaitu pada pertemuan pertama sebanyak 74% dan pada pertemuan kedua sebesar 84% dan tabel 4.2 menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pertemuan pertama sebesar 44,75% dan pada pertemuan kedua sebesar 82%.

Hal ini didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Ama Faizah yang menggunakan model kooperatif TGT dalam penelitiannya, setelah melakukan penelitian Ama Faizah memperoleh nilai rata-rata 87,25 dan 100% siswa mencapai nilai di atas KKM dan menyatakan bahwa penggunaan model kooperatif TGT ini sangat efektif terhadap hasil belajar siswa.⁷⁶

Penelitian Minat belajar siswa mengacu pada lembar observasi berisikan indikator-indikator yang telah di tentukan yaitu indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Observasi minat belajar siswa dilakukan saat proses belajar berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran yang yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dalam penelitian ini dilakukan dikelas VIII. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan dengan membentuk 4 kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 orang siswa untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah di tentukan, serta menggunakan 2 observer dalam penelitian ini.

Hasil observasi yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung terlihat bahwa minat belajar siswa pada indikator perasaan senang dengan aspek

⁷⁶Ama Fauzia, "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative learning* Tipe *Teams Grup Tournament* (TGT) Berbantu *Game* Edukasi Belajar Biologi Materi Animalia Invertebrata Kelas X di MA Nurul Huda Kota Semarang Tahun 2018/2019", *Skripsi*, Semarang: Fakultas SAINS dan Teknologi UIN Walisongo, 2018, h. 127.

yang diamati yaitu Siswa merasa senang ketika guru menggunakan game didalam pembelajaran, Siswa senang jika guru mengajar menggunakan media dan game, Siswa merasa gembira ketika guru memperkenalkan media, game dan menggunakan model tersebut. Pertemuan pertama memperoleh nilai sebesar 72%, pertemuan kedua sebesar 85% dengan masing-masing nilai termasuk dalam kategori tinggi dan disetiap pertemuan mengalami peningkatan.

Indikator Perhatian pada penelitian ini yang dinilai ialah aspek Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, Peserta didik mencatat materi yang diajarkan peserta didik tidak berbicara ketika guru menjelaskan, pada pertemuan pertama siswa mendapat nilai 79%, pertemuan kedua 83% terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan secara signifikan di pertemuan kedua yang berkategori sangat tinggi. Hal tersebut dikarenakan adanya penerapan game pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Indah Tri Apriliani dkk dengan judul penelitian “Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Berbasis Permainan Kearifan Lokal terhadap Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa”. bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model kooperatif TGT berbantu *game* dengan yang tanpa menggunakan *game*.⁷⁷

Indikator ketertarikan dengan aspek siswa dalam mendengarkan diskusi kelompok lain dan peserta didik tidak bermain saat guru menjelaskan memperoleh nilai pada pertemuan pertama 77%, dan pertemuan kedua masih memperoleh nilai 81% dan indikator keterlibatan dengan aspek Peserta didik berdiskusi dalam

⁷⁷Indah Tri Apriliani, dkk, “Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Berbasis Permainan Kearifan Lokal terhadap Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti*, Vol.6, No.1, Januari 2022, h. 18-23.

kelompok dan Peserta didik mengajukan pertanyaan. memperoleh nilai pada pertemuan pertama sebesar 68%, dan pertemuan kedua memperoleh nilai sebesar 87%. Indikator keterlibatan dalam penelitian ini adalah indikator yang paling tinggi nilainya dari pada indikator yang lain karena siswa semua terlibat dalam proses penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) saat pembelajaran dimana siswa berperan dan terlibat langsung sehingga terdapat peningkatan antara pertemuan satu dan dua, Hal ini dibuktikan dengan penelitian Astuti Salima bahwa penelitian dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa yang dilihat dari peningkatan prestasi belajar aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.⁷⁸ Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cut Misni, hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.⁷⁹

Hasil persentase yang sudah diperoleh oleh peneliti menunjukkan minat belajar peserta didik mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat berdasarkan pengamatan tentang nilai yang diperoleh dari lembar observasi minat belajar siswa sebesar 74% pada pertemuan pertama dengan kategori tinggi dan 84% di pertemuan kedua dengan kategori sangat tinggi hal tersebut terlihat jelas bahwa pada pertemuan kedua terjadi peningkatan dalam minat belajar siswa. Hal

⁷⁸ Salima dkk, "Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan minat belajar, dan prestasi belajar siswa", jurnal Pendidikan, Vol. 6. No.2, 2017, h.9

⁷⁹ Cut Misni Mulasiwi, "Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Strategi Peer Lessons dengan Media Ular Tangga", *Jurnal UNS*, Vol. 1, No.1, (2013), h.8.

ini dibuktikan lagi dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada siswa sehingga di peroleh nilai persentase sebesar 84% dengan kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah peneliti lakukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terlihat bahwa hasil *pre-test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 44,75 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 82 terlihat jelas nilai rata-rata *post-test* lebih besar dari pada nilai rata-rata *pre-test* karena soal *post-tests* adalah soal-soal yang harus dijawab siswa sesudah melakukan proses pembelajaran dan siswa sudah mendapatkan ilmu secara menyeluruh mengenai materi yang diajarkan guru.

Proses pembelajaran sangat mempengaruhi nilai karena dalam proses pembelajaran siswa mendapatkan ilmu untuk mampu menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru sehingga dengan soal tersebut akan diketahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan yang dapat dilihat dalam bentuk nilai. Siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik dan tidak sepenuhnya mengikuti proses pembelajaran maka nilai yang diperoleh kurang baik karena ilmu yang didapatkan siswa kurang. Hal ini sependapat dengan Achmad Rifa'I bahwa perubahan yang terjadi pada siswa merupakan tolak ukur dari keberhasilan dalam suatu metode pembelajaran yang dapat dilihat melalui hasil evaluasi akhir yang diperoleh dari guru.⁸⁰

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian juga membuat siswa semakin berminat dan giat dalam belajar

⁸⁰Achmad Rifa'I, dkk., *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Semarang, 2015), h. 5.

yang belajarnya pasif menjadi aktif dan penuh perhatian serta sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini berdasarkan hasil observasi minat belajar siswa dan angket yang sudah dibagikan tergolong sangat baik dan mengalami peningkatan.

Adanya perubahan strategi belajar memberikan pengaruh yang baik terhadap pemahaman siswa, hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa yang meningkat saat diberikan *post- test* pada pertemuan terakhir. Hal ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Amrin dkk bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa dari siklus satu sampai siklus dua mengalami peningkatan sebesar 28%⁸¹, sedangkan menurut Iwan dan Ni Putu Puspa Lestari, prestasi belajar seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) individu, hasil belajar siswa baik secara individu maupun klasikal mengalami peningkatan.⁸² Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SMPN 1 Rundeng terdapat peningkatan hasil belajar siswa hal ini diketahui dari perbedaan nilai yang diperoleh peneliti serta berbagai factor yang mempengaruhinya seperti penggunaan media serta langkah-langkah pembelajaran yang diterima siswa saat belajar.

⁸¹ Amrin Suryani dkk, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (tgt) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode bernanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan kelipatan", *Jurnal International o elementary Education*, Vol. 1, No. 1, (2020), h. 33.

⁸²Iwan Dan Ni Putu Puspa Lestari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Pada Materi Ekosistem," *Jurnal Nalar Pendidikan*, Vol. 3, No.2, (2015), h.5.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

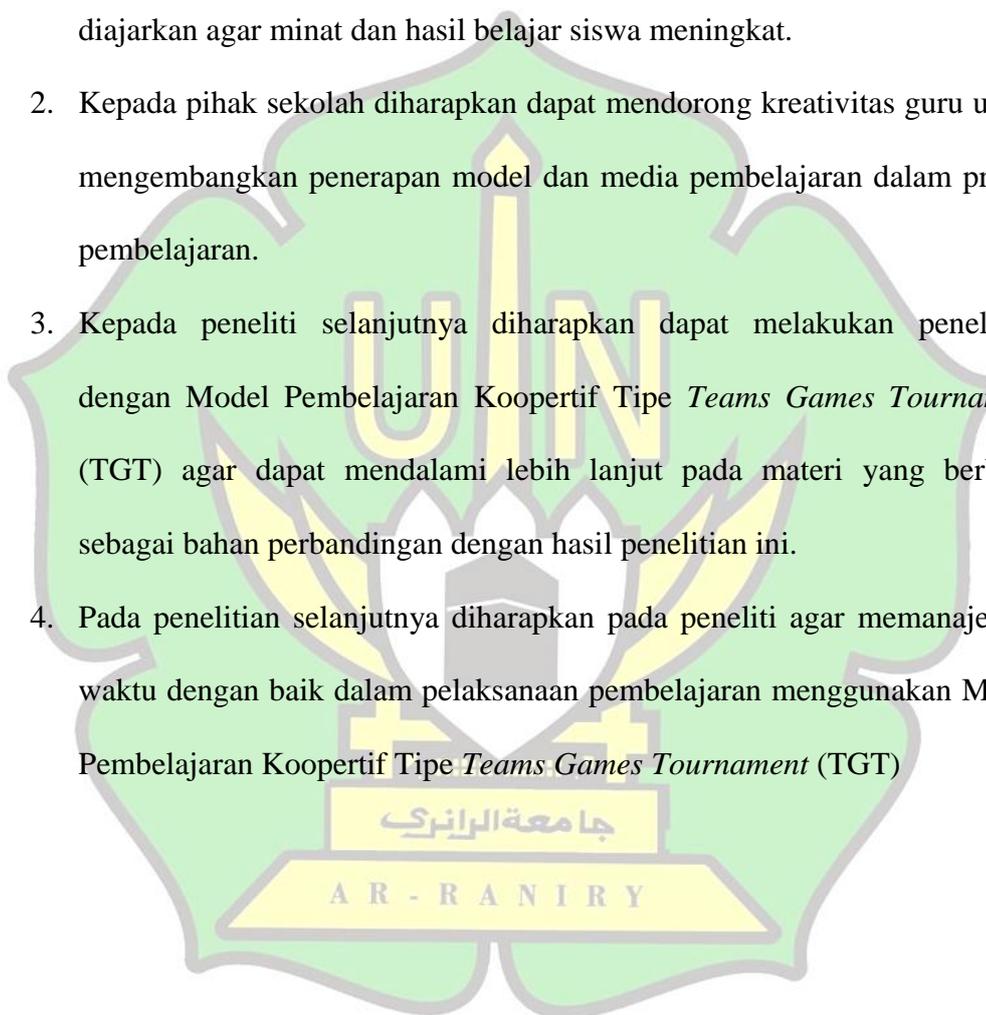
Berdasarkan Hasil Penelitian yang telah dilakukan tentang “Penerapan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Menumbuhkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah di Kelas VIII SMPN 1 Rundeng” dapat diambil kesimpulan dan saran sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan minat belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan persentase pertemuan pertama 74% kategori tinggi dan pada pertemuan kedua 84% dengan kategori sangat tinggi. Adapun nilai rata-rata persentase minat melalui angket sebesar 82,75 % kategori sangat tinggi.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem peredaran darah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SMPN 1 Rundeng sebanyak 0,6 dengan kategori sedang yang dibuktikan dengan analisis data menggunakan rumus statistik uji t pada taraf $\alpha = 0,05$ dengan hasil yang diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} 6,20 \geq t_{tabel} = 2,093$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Para guru diharapkan dapat menerapkan model dan media media pembelajaran yang tepat dan bervariasi sesuai dengan materi yang diajarkan agar minat dan hasil belajar siswa meningkat.
2. Kepada pihak sekolah diharapkan dapat mendorong kreativitas guru untuk mengembangkan penerapan model dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) agar dapat mendalami lebih lanjut pada materi yang berbeda sebagai bahan perbandingan dengan hasil penelitian ini.
4. Pada penelitian selanjutnya diharapkan pada peneliti agar manajemen waktu dengan baik dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)



DAFTAR PUSTAKA

- Agni Era Hapsari. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 7(1): 7.
- Agus Suyanto. 2014. *Psikologi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmad Rijali. 2018. "Analisis Data Kualitatif". *Jurnal Alhadharah*. 17(33): 81-95. DOI: 1018592/alhadharah.v17i33.2374.
- Ajat Rukajat. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas (Clashroom Action Research) Disertai Contoh Judul Skripsi dan Metodologinya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Anggraini Fitrianingtyas dan Elvira Hoesein Radia. 2017. "Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model *Discovery Learning* Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02". *Jurnal Mitra Pendidikan*. 1(6): 708-720.
- Arifin Muslim dkk. 2019. "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang". *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. 5(2): 68-74. DOI: 10.31949/educatiio.v5i2.14.
- Asih Widiatuti. 2021. "Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Jaringan Mata Pelajaran Biologi Lintas Minat Melalui Penerapan Model Pembelajaran *MAKE A MACTH*". *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*. 1(1): 17-23. DOI: 10.51878/educational.v1i1.51.
- Baharudin. 2022. "Membangun Komunikasi Efektif Dalam Penerapan Nilai-Nilai Agama Pada Anak". *Jurnal Tarbiyatul Aulad*. 8(2): 21.
- Baskoro Adi Proyitno. 2017. "Potensi Pembelajaran Kooperatif dalam Memberdayakan Prestasi Belajar Siswa *Under Achievmnt* (Upaya Mensejajarkan Prestasi Belajar Siswa Akademik Bawah Bawah dengan Akademik Atas)". *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Biologi*. 7(1): 379.
- Bela Bakti Amelia, dkk. 2019. "Anlisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang". *Jurnal Education FKIP UNMA*. 5(2): 68-74. DOI: 10.31949/educatio.v5i2.14.
- Biomaz. Fungsi Jantung, Struktur, Cara Kerja Jantung, Denyut Jnatung dan Tekanan Darah, Oktober 2015. Diakses Pada Tanggal 10 Oktober 2022 dari situs: <http://www.biomagz.com/2015/10/fungsi-jantung-struktur-cara-kerja.html>
- Cholid Narbuko. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewi Mritalia. 2014. *Biologi Reproduksi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dian Permana, dkk. 2017. "Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Permainan Tradisional Engklek Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan". Sumedang: UPI Sumedang Press.

- Eliza Herijulianti, dkk. 2001. *Pendidikan Kesehatan Gigi*. Jakarta: EGC..
- Endang Sri wahyuningsih. 202. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta : Deepublish.
- Febrianawati Yusup. 2018. “ Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif”. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 7(1): 17-23.DOI: 10.18592/tarbiyah.v7i1.2100.
- H Amanuddin dan Harjan Syuhada. 2020. *Al-Qur'an Hadis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Halid Hanafi, Dkk. 2018. *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Handani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Haning Hasbiyan. 2020. “Analisa Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Smartphone* pada Peningkatan Hasil Belajar Biologi”. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 1(1): 10-14. DOI: 10.31849/bl.v7i1.4032.
- Hasil Observasi Awal di SMPN 1 Rundeng pada Tanggal 18 November 2021 di Kecamatan Rundeng
- Hemayanti dkk. 2020. “Analisis Minat Belajar Siswa Kelas XI MIA pada Mata Pelajaran Kimia”. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. 4(1): 20-25.DOI: 10.23887/jpk.v4i1.24060.
- Iis Daniati Fatimah. 2022. *Model-Model Pembelajaran*. Sumatra Barat: Cendekia Muslim.
- Imaningtiyas. 2016. *Biologi*. Jakarta: Erlangga.
- Indah Tri Apriliani, dkk. 2022. “Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Berbasis Permainan Kearifan Lokal terhadap Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti*. 6(1):. 18-23.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ismun Ali. 2021. “Pembelajaran Kooperatif (*Coopertive Learning*) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam”. *Jurnal Muftadiin*. 7(1): 253.
- Istarani. 2014. *58 Model Pembelajaran Alternatif*. Meda: Media Persada.
- Juhji. 2017. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran IPA”. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*. 9(1): 13.
- Juwita Rani. 2017. “Problematika Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Together* (NHT) da Alternatif Solusinya”. *Jurnal Medives*. 1(2): 115.
- Kadir Tiya. 2018. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN”. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 4(3): 179.

- Lello Rosa Lubis. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Pembelajaran *Reading Comprehention*". *Jurnal Education and Development*. 5(1): 35. DOI: 10.37081/ed.v5i1.375.
- Marah Doly Nst. 2015. "Penerapan Strategi Instant Assessment untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMP Al Hidayah Medan T.P 2013/2014". *Jurnal Edu Tech*. 1(1): 1-16.
- Mardawani. 2020. *Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Muhammad Judha, dkk. 2012. *Anatomi dan Fisiologi Rangkuman Sederhana Belajar Anatomi Fisiologi*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Nabila Fuji Astuti, dkk. 2022. "Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif *Learning Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar". *Jurnal Of Islamic Education Studies*. 2(2): 200-2001. DOI: 10.47647/tarbiatuna.v2i2.1089.
- Naeklan Simbolon. 2013. "Faktor-Faktor yang mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik". *Jurnal PGSD FIP UNIMED*. 1(2): 14-19. DOI: 10.24114/esjgsd.v1i2.1323.
- Naniek Kusumawati. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponogoro". *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. 2(1): 111.
- Natania Rambu Baba Niri dkk. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA di SMP Negeri 1 Waibakul". *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*. 2(2), 2: 240.
- Nova Mayasari, dkk. 2019. "Penerapan Pembelajaran *Value Clarifacation Technique* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS". *Jurnal Pendidikan*. 20(1): 53-68. DOI: 10.33830/jp.v20i1.235.2019.
- Nur Ainun dan Hasrul Harahap. 2017. "Pembelajaran Koopertif Tipe Jigsaw". *Jurnal As-salam*. 1(1): 100.
- Nur Fauziah. 2010. "Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Al-Mubarak Pondok Aren Tangerang Selatan". *Skripsi*, Jakarta: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Nurhayati dkk. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT pada Pembelajaran IPA". *Jurnal Basicedu*. 6(5):7
- Parampuan. *Struktur serta Fungsi Jantung dan Pembuluh Darah*, 24 September 2021. Diakses Pada Tanggal 10 Oktober 2022 dari situs: <https://www.kompas.com/sains/read/2021/09/24/103000423/struktur-serta-fungsi-jantung-dan-pembuluh-darah>
- Pratiwi dkk. 2012. *Biologi*. Jakarta: Erlangga.

- Putri Hana Pebriana. 2017. "Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik dengan Model Koopertif Tipe TGT di Kelas III SD Negeri 18 Langgini Bangkinang". *Jurnal Basicedu*. 1(1): 55-61. DOI: 10.31004/basicedu.v1i1.151.
- Rahma Wati dan Melisa. 2016. "Pengaruh Penerapan Pendekatan *Kontekstual* Bermedia *Power Point* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi pada Manusia Kelas VIII SMPN 4 Bireun". *Jurnal Jesbio*. 5(1): 1-6.
- Ramli. 2017. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia di Madrasah aliyah". *Jurnal Lantanida*. 5(1): 22.
- Reza Muizaddin dan Budi Santoso. 2016. "Model Pembelajaran Core sebagai Sarana dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jrnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1(1): 224-232.
- Risa Purnama Sari dan Dwi Rukma Santi. 2017. *Fisiologi Hewan*. Jawa Timur: Studi Arsitektur UIN Sunan Ampel.
- Sandu Siyoto dan Ali sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media Publishing.
- Siti Hidayatus Sholehah, dkk. 2018. "Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Karangroto 04 Semarang". *Jurnal Mimbar Ilmu*. 23(3): 240.
- Siti Nurhasanah dan A. Sobandi. 2016. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (*Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes*)". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1(1): 128-135. DOI: 10.17509/jpm.v1i1.3264.
- Slameto.2005. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihin, dkk. 2020. "Penafsiran 'Amr dan Nahyi dalam Surah Al Imran Ayat 104". *Jurnal Digital Library UIN Sunan Gunung Djati*". 1(1): 112
- Sugiyono. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumadi Subyata. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sumiyati Sa'adah. 2018. *Sistem Peredaran Darah Manusia*. Bandung: Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati.
- Sutrisno.2021. *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahli Media Press.
- Syaifuddin. 2009. *Anatomi Tubuh Manusia untuk Mahasiswa Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.

- Syifa Aulia dan Harlinda Syofyan. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas IV SDN Kelapa Sua 06 Pagi Jakarta Barat". *Jurnal Of Elementary Education*. 1(4): 250.
- Tohirin. 2006. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tri Muah2016. "Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Intruction* (PBI) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 9B Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015 SMP Negeri 2 Tuntang Semarang". *Jurnal Scholaria*. 6(1):. 41-53. DOI: 10.242446/j.scholsris.2016.v6.i1.p41-53.
- Uli Fatmawati. 2010. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI Materi Pokok Ilmu Tajwid melalui Metode Driil Kelas VII G di SMP Negeri 1 Kragan Rembang Tahun Ajaran 2009-2010". Semarang: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan..
- Wawan suseno, dkk. 2017. "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Persamaan Linear Dua Variabel dengan Pembelajaran Kooperatif TGT". *Jurnal Pendidikan*. 2(10): 1298-1307. DOI: 10.17977/jptpp.v2i10.10061.
- Zuyina Zuklukaningsih. 2014. *Anatomi Fisiologi dan Terapi*. Yogyakarta: Nuha Medika.

