



LAPORAN BIMBINGAN TA/SKRIPSI

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Jl. Diponegoro No 186 Gedanganak - Ungaran Timur, Kab. Semarang - Jawa Tengah
Email: ngudiwaluyo@unw.ac.id, Telp: Telp. (024) 6925408 & Fax. (024) -6925408

Nomor Induk Mahasiswa : 134201017
Nama Mahasiswa : **MARATUS SOLIHAH**
Ketua Program Studi : **Dr. Lisa Virdinarti Putra, S. Pd., M.Pd.**
Dosen Pembimbing (1) : **ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.**
Dosen Pembimbing (2) : **ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.**
Judul Ta/Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN ALAT PERAGA JAPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

Abstrak : Penelitian atau Research merupakan pencarian solusi dengan cara yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Penelitian sering dilakukan oleh pihak akademisi untuk mencapai tujuan yang sudah dirumuskan secara sistematis. Tujuannya bisa berupa menemukan hal baru, mengembangkan atau memperluas ilmu atau pun menguji kebenaran yang sudah ada (Balaka, 2022).
Pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi mendatang. Begitu pentingnya pendidikan maka para pengambil kebijakan di Indonesia mengadakan pembaruan sebagai upaya agar pendidikan benar-benar dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengikuti irama perkembangan bangsa (Jamaluddin, 2020).
Menurut undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran (Hawa Subyantoro, 2019).
Slameto mengemukakan bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.M Ngalim Purwanto juga menjelaskan bahwa belajar adalah suatu

perubahan di dalam pribadi atau tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang. Kemudian M. Dalyono mengemukakan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar atau perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, dengan sistematis menggunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik, mental, aspek dana, panca indra, otak dan anggota tubuh lainnya. Demikian pula aspek-aspek kejiwaan seperti inteligensi, bakat, motivasi, minat dan sebagainya yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap-sikap, kebiasaan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya (Tanjung, 2022).

Minat sangat erat hubungannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan terasa menjemukan, dalam kenyataannya tidak semua belajar siswa didorong oleh faktor minatnya sendiri, ada yang mengembangkan minatnya terhadap materi pelajaran dikarenakan pengaruh dari gurunya, temannya, orang tuanya. Oleh sebab itu, sudah menjadi kewajiban dan tanggung jawab sekolah untuk menyediakan situasi dan kondisi yang bisa merangsang minat siswa terhadap belajar. Jadi, yang dimaksud dari minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti : gairah, kemauan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu mempunyai ketergantungan pada faktor internal seseorang (siswa) seperti perhatian, kemauan dan kebutuhan terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasannya, partisipasi dan keaktifan dalam belajar (Jamaluddin, 2020).

Hal tersebut juga terjadi pada siswa di SDN Lemahireng 01 dilihat dari pengalaman peneliti yang sebelumnya pernah membantu guru dalam pembelajaran di kelas III sehingga peneliti mengetahui lemahnya minat belajar. Hal ini dikarenakan media yang digunakan masih terbatas sehingga dan belum sepenuhnya meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu peneliti juga didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas III.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan data angket dari minat belajar siswa kelas III SDN Lemahireng 01 telah diketahui bahwa jumlah keseluruhan siswa kelas III adalah 45 anak. Dalam pembelajaran guru sudah memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekolah untuk kegiatan siswanya dalam belajar, seperti LCD, media lingkungan sekitar dan media gambar cetak, Namun penggunaan media yang digunakan tidak sering dilakukan karena keterbatasan alat media di

sekolah. Berbagai strategi yang baik juga sudah dilakukan oleh guru dalam pembelajaran, pada proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), selain itu dalam proses pembelajaran belum dapat sepenuhnya mengukur tingkat minat belajar siswa karena guru hanya melakukan proses pengamatan saja, dan jika dibuat presentase menjadi sekitar 75%. Sedangkan pada data angket yang telah dilakukan kepada siswa kelas III tersebut peneliti menemukan adanya tingkat minat belajar siswa yang masih rendah. Berikut rincian rata-rata dari siswa kelas III SDN Lemahireng 01:

Tabel 1. 1 Data Minat Belajar Siswa
Indikator Presentase kelas Rata-rata
IIIA IIIB

Perasaan senang	46,7%	44,6%	45,7%
Perhatian	50,5%	46,2%	48,4%
Rasa ingin tahu	47,8%	48,9%	48,4%
Rasa tertarik	50%	47,8%	48,9%
Total	48,7%	46,7%	47,7%

Berdasarkan hasil data angket minat belajar diatas yang telah diperoleh menunjukkan bahwa perasaan senang mencapai 45,7%, perhatian mencapai 48,4%, rasa ingin tahu mencapai 48,4%, dan rasa tertarik mencapai 48,9%. Dan rata-rata disetiap kelas mencapai 48,7% untuk kelas IIIA dan 46,7% untuk kelas IIIB. Sehingga rata-rata 4 indikator minat belajar siswa pada kelas III di SDN Lemahireng 01 adalah 47,7% dan termasuk ke dalam kategori cukup baik.

Untuk membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran, perlu adanya model yang tepat dan dibutuhkannya perbaikan dalam proses pembelajaran. Dengan begitu peneliti memilih menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) sebagai model yang cocok untuk dapat diterapkan di dalam kelas. Model Team Games Tournament (TGT) merupakan solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar. Dengan pendekatan kooperatif ini, siswa tidak hanya belajar secara akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan mereka. Dengan adanya model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. hal ini didasari oleh beberapa penelitian yang menggunakan model pembelajaran TGT (Time Games Tournament) seperti penelitian yang dilakukan oleh Fairuzzabadi Arif Billah. NIM

1112018300041 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang, Tangerang Selatan. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Dengan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Pamulang. Hal tersebut dibuktikan pada hasil uji hipotesis yang dilakukan pada dua kelas yang berbeda. Hasil yang diperoleh pada post test adalah 0,013 dengan kriteria taraf signifikan $\leq 0,05$.

Untuk menunjang pembelajaran model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat menggunakan media pembelajaran salah satunya adalah alat peraga Japin. Alat peraga Japin adalah singkatan dari jalan pintar yang merupakan media pembelajaran interaktif dari perpaduan 2 permainan yaitu Truth or Dare dan penjelajahan/Outbond, Dengan media yang nyata akan membuat siswa lebih memaknai dalam belajar. Japin merupakan media nyata yang dapat dibuat sendiri dengan menggunakan bahan utama triplek, handuk berwarna hijau, dan stik es cream. yang terdiri dari jalan, taman belajar (yang berisi penjelasan materi), pohon pintar (yang berisi motivasi), dan pos (yang berisi pertanyaan/tantangan) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, semangat belajar siswa, serta membuat pembelajaran agar lebih menarik. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti bermaksud untuk mengkaji permasalahan dengan melakukan penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Alat Peraga Japin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar".

Tanggal Pengajuan : 05/11/2024 10:00:46

Tanggal Acc Judul : 05/11/2024 10:49:47

Tanggal Selesai Proposal : 15/11/2024 19:00:51

Tanggal Selesai TA/Skripsi : -

No	Hari/Tgl	Keterangan	Dosen/Mhs
BIMBINGAN JUDUL			
1	Selasa,05/11/2024 10:27:58	bimbingan judul skripsi	MARATUS SOLIHAH
2	Selasa,05/11/2024	judul sesuai dengan permasalahan di SD	ANNI

19:11:35

MALIHATUL
HAWA,
M.Pd.**BIMBINGAN PROPOSAL**

3	Rabu,06/11/2024 18:44:42	Bimbingan BAB 1	MARATUS SOLIHAH
4	Jumat,15/11/2024 11:10:17	latar belakang disesuaikan dengan poin judul	ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.
5	Jumat,15/11/2024 12:44:43	Baik Bu terimakasih	-
6	Rabu,06/11/2024 18:45:24	Bimbingan BAB 2	MARATUS SOLIHAH
7	Jumat,15/11/2024 11:12:59	kajian relevan cari yang SD dan sesuaikan dengan penelitian 10 tahun terakhir	ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.
8	Jumat,15/11/2024 12:44:36	Baik Bu terimakasih	-
9	Rabu,06/11/2024 18:46:01	Bimbingan BAB 3	MARATUS SOLIHAH
10	Jumat,15/11/2024 11:13:39	metode yang dipilih sesuai jenis penelitian	ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.
11	Jumat,15/11/2024 12:44:23	Baik Bu Terimakasih	-
12	Jumat,15/11/2024 12:51:21	Bimbingan instrumen penelitian	MARATUS SOLIHAH
13	Jumat,15/11/2024 18:59:30	instrumen disesuaikan dengan indikator minat	ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.

14	Sabtu,16/11/2024 19:21:49	Baik Bu terimakasih	-
15	Jumat,15/11/2024 12:52:18	Bimbingan olah data studi pendahuluan	MARATUS SOLIHAH
16	Jumat,15/11/2024 19:00:10	olah data dengan spss	ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.
17	Sabtu,16/11/2024 19:21:30	Baik Bu terimakasih	-
18	Jumat,15/11/2024 12:53:11	Bimbingan daftar pustaka	MARATUS SOLIHAH
19	Jumat,15/11/2024 19:00:37	10 tahun terakhir, gunakan mandeley	ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.
20	Sabtu,16/11/2024 19:21:15	Baik Bu terimakasih	-
BIMBINGAN TA/SKRIPSI			
21	Sabtu,16/11/2024 20:41:31	bimbingan bab 4	MARATUS SOLIHAH
22	Minggu,17/11/2024 15:09:50	hasil dari lampiran bisa dimasukkan dalam paragraf	ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.
23	Sabtu,16/11/2024 20:42:40	Bimbingan BAB 5	MARATUS SOLIHAH
24	Minggu,17/11/2024 15:10:04	diperbaiki sesuai masukan	ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.
25	Sabtu,16/11/2024 20:43:30	Bimbingan daftar pustaka	MARATUS SOLIHAH
26	Minggu,17/11/2024	penulisan dapus dicek kembali	ANNI

			MALIHATUL HAWA, M.Pd.
27	Sabtu, 16/11/2024 20:44:38	bimbingan mendeley	MARATUS SOLIHAH
28	Minggu, 17/11/2024 15:10:55	format APA, setiap referensi harus ada	ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.
29	Sabtu, 16/11/2024 20:45:26	bimbingan turnitin	MARATUS SOLIHAH
30	Minggu, 17/11/2024 15:11:19	minimal 25%	ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.
31	Sabtu, 16/11/2024 20:47:27	bimbingan artikel jurnal	MARATUS SOLIHAH
32	Minggu, 17/11/2024 15:12:00	sesuaikan template jurnal yang dituju, LoA segera diminta	ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.
33	Kamis, 12/12/2024 10:25:06	https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/login Unser name : Maratus Sandi : sandijurnal terbit 4 Desember 2024	ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Lisa Viridinarti Putra, S. Pd., M.Pd.
(NIDN: 0606088901)

Semarang , 02 Januari 2025


MARATUS SOLIHAH
(NIM: 134201017)

Dosen Pembimbing (1)



ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.
(NIDN: 0631039001)

Dosen Pembimbing (2)



ANNI MALIHATUL HAWA, M.Pd.
(NIDN: 0631039001)