

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki sejak lahir, baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan adalah upaya membantu siswa untuk menjadi lebih mandiri dan memenuhi tanggung jawab mereka. Oleh karena itu, pendidikan adalah segala sesuatu yang memengaruhi perkembangan, perubahan, dan kondisi setiap manusia. Perubahan ini mencakup perkembangan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap anak didik selama kehidupan mereka (Ujud *et al.*, 2023).

Belajar dan pembelajaran dalam konteks pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Belajar dan pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kualitas hidupnya. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami konsep belajar dan pembelajaran serta mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Metode-metode ini dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar dan belajar dengan baik (Faizah & Kamal, 2024).

Belajar adalah proses yang dilakukan dengan sengaja untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang. Kondisi ini berbeda dari sebelumnya ketika seseorang melakukan tindakan yang sama dan menetap. Belajar bukan hanya membaca, mendengarkan, menulis, dan mengerjakan tugas dan ulangan, tetapi juga mengubah tingkah laku seseorang sebagai hasil dari prosesnya. Dalam proses belajar, seseorang berinteraksi aktif dengan lingkungannya dan mengalami perubahan yang bertahan lama (Setiawati, 2018).

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk mengalami perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Dengan demikian, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik di

suatu lingkungan melalui bahan pelajaran dengan tujuan mereka dapat memahami, menanggapi, menghayati, memili (Salsabila Salsabila *et al.*, 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan sangat penting untuk kehidupan di masa depan karena pendidikan dapat memfasilitasi pembelajaran dan pengembangan dalam berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu, dari bayi hingga orang dewasa, pendidikan sangat penting. Untuk meningkatkan kualitas SDM sedari kecil melalui pendidikan dan pembelajaran terbaik di sekolah, pendidikan ini harus menjadi acuan bagi guru. Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kecerdasan anak. Di jenjang Sekolah Dasar (SD), siswa mulai diperkenalkan pada berbagai pengetahuan dan keterampilan dasar yang akan membentuk pola pikir dan sikap belajar mereka di masa depan.

Belajar tidak hanya tentang pelajaran akan tetapi keterampilan, skill, minat, persepsi serta kebiasaan yang sering dilakukan. Minat didalam proses belajar adalah suatu aspek dalam psikologi yang mempengaruhi setiap individu dalam belajar. Karena minat yang dimiliki seseorang akan menimbulkan rasa suka dan rasa terikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada keterpaksaan. Minat belajar mempunyai peran yang sangat besar terhadap pelajar karena minat belajar ini merupakan salah satu kunci keaktifan seorang pelajar dengan ada minat belajar yang tinggi maka pelajar tersebut akan memiliki keaktifan yang berasal dari dalam diri nya sendiri. Sehingga dengan adanya minat belajar mempengaruhi hasil belajar dan prosesnya (Muliani dan Arusman, 2022).

Berdasarkan penelitian yang telah di lakukan oleh (Muliani dan Arusman, 2022) menyatakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar diantaranya faktor internal dan eksternal. Adapun faktor eksternal faktor yang di pengaruhi dari luar misalnya perhatian dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran bimbingan orang tua pada pembelajaran di rumah fasilitas dan kebutuhan yang menjadikan oleh orang tua serta faktor lingkungan sekitar yang menyebabkan salah satu dari faktor yang mempengaruhi minat belajar. Lingkungan sekolah termasuk ke dalam salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar seorang peserta didik. Di

dalam proses belajar mengajar guru merupakan peran penting untuk membantu dalam meningkatkan minat belajar di sekolah.

Minat belajar merupakan salah satu faktor krusial yang memengaruhi keberhasilan akademis siswa. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), minat belajar menjadi pondasi penting dalam pembentukan kebiasaan belajar seumur hidup. Namun, dalam satu dekade terakhir, isu penurunan minat belajar pada siswa SD telah menjadi perhatian serius bagi pendidik, peneliti, dan orang tua. Berbagai studi dan observasi mengindikasikan adanya tantangan signifikan dalam mempertahankan dan meningkatkan motivasi internal siswa untuk belajar.

Perkembangan teknologi dan derasnya arus informasi, khususnya melalui gadget dan media sosial, menjadi salah satu faktor eksternal yang disoroti. Anak-anak SD saat ini lebih terpapar pada konten hiburan digital yang instan dan menarik, yang terkadang membuat kegiatan belajar di sekolah terasa kurang stimulan (Putri & Lestari, 2021). Hal ini dapat mengalihkan fokus dan energi siswa dari aktivitas pembelajaran di kelas, berujung pada penurunan konsentrasi dan partisipasi aktif.

Selain itu, metode pembelajaran yang kurang bervariasi atau cenderung monoton juga turut berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar. Pembelajaran yang didominasi oleh ceramah, hafalan, atau latihan soal tanpa adanya unsur interaktif, eksplorasi, atau relevansi dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat menyebabkan kebosanan dan hilangnya antusiasme (Sari & Handayani, 2018). Siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, diskusi, permainan edukatif, atau proyek kolaboratif yang menantang kreativitas mereka.

Faktor lingkungan keluarga dan sosial juga memiliki peran signifikan. Tekanan akademis yang berlebihan dari orang tua, kurangnya dukungan emosional, atau perbandingan dengan teman sebaya dapat menciptakan kecemasan dan menurunkan motivasi intrinsik siswa (Widyastuti & Lestari, 2020). Selain itu, lingkungan pertemanan yang kurang kondusif atau adanya kasus bullying di sekolah juga dapat memengaruhi kondisi psikologis siswa dan berdampak pada minat belajarnya.

Kurikulum yang padat dan evaluasi yang berorientasi pada nilai semata juga disinyalir dapat memperburuk masalah ini. Fokus yang terlalu besar pada pencapaian nilai akademis tanpa memperhatikan proses dan perkembangan minat siswa dapat membuat belajar menjadi beban, bukan lagi sebuah kesenangan (Rahmawati & Susanto, 2017). Siswa mungkin merasa tertekan dan belajar hanya untuk lulus ujian, bukan karena keinginan untuk memahami materi.

Beberapa penelitian juga menyoroti peran kompetensi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Guru yang inovatif, mampu mengelola kelas dengan baik, dan memahami karakteristik perkembangan siswa usia SD memiliki potensi besar untuk menumbuhkan minat belajar (Subianto & Hidayati, 2019). Sebaliknya, guru yang kurang adaptif terhadap perubahan atau tidak mampu membangun hubungan yang positif dengan siswa dapat memperparah masalah penurunan minat.

Berdasarkan pengamatan dan studi pendahuluan yang peneliti lakukan dalam proses kegiatan tentang kondisi minat belajar siswa terhadap pembelajaran di SD Negeri Harjosari 01 kelas 3 masih kurang. Alasan peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri Harjosari 01 yaitu karena sebelumnya peneliti pernah membantu melatih pramuka di sana, dan dari pengamatan yang peneliti lakukan selama membantu melatih pramuka disana peneliti menemukan bahwa minat siswa kurang dalam pembelajaran dilihat dari siswa yang tidak aktif dan masih bermalas-malasan untuk masuk kelas saat jam pembelajaran akan dimulai. Hal ini juga didukung dengan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan berupa pembagian angket minat belajar siswa, observasi dan wawancara. Minat belajar siswa dalam pembelajaran menunjukkan kurang maksimal, terbukti pada saat melakukan wawancara terhadap guru dan melakukan observasi di kelas maupun di sekolah dimana hasilnya siswa masih kurang tertarik/minat dalam kegiatan belajar mengajar. Setelah melaksanakan observasi peneliti memberikan angket minat belajar sebagai studi pendahuluan kepada siswa kelas 3A dan 3B Adapun salah satu contoh jawaban siswa:

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. Identitas Responden

Nama : SP-15A
 Absen : 15
 Kelas : 04

B. Petunjuk Pengisian

1. Berdoalah sebelum menjawab pertanyaan.
2. Bacalah pertanyaan dengan benar dan teliti, kemudian pilihlah jawaban yang tersedia.
3. Isilah jawaban dengan tanda centang (V) pada kolom yang dipilih.

C. Angket

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
Perasaan Senang			
1.	Saya merasa senang ketika pembelajaran dimulai	✓	
2.	Saya merasa senang ketika diberi tugas	✓	
3.	Saya tidak suka diberi tugas		✓
4.	Saya merasa senang ketika ada jam kosong	✓	
5.	Saya merasa senang ketika guru mengajar menggunakan media	✓	
Ketertarikan			
6.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran	✓	
7.	Saya mengulang pembelajaran setelah pulang sekolah	✓	
8.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru		✓
9.	Saya bosan saat pembelajaran dimulai		✓
10.	Saya mengantuk saat dikelas	✓	
Perhatian			
11.	Saya fokus ketika guru mengajar	✓	
12.	Saya mendengarkan pembelajaran yang disampaikan guru		

13.	Saya suka melamun dikelas		✓
14.	Saya suka mengobrol dengan teman saat pembelajaran		✓
15.	Saya tetap belajar meski tidak ada ulangan	✓	
Keterlibatan siswa			
16.	Saya aktif diskusi kelompok	✓	
17.	Saya selalu bertanya ketika tidak paham dengan pembelajaran	✓	
18.	Saya membuat ringkasan materi		✓
19.	Saya suka menjawab pertanyaan dari guru		✓
20.	Saya suka maju kedepan		✓

11 x 5 = 55
=

Gambar 1. 1 Lembar Jawaban Siswa

Menurut salah satu lembar jawaban siswa di atas, menunjukkan bahwa siswa menadapat skor 55 dimana diantara pernyataan yang dijawab siswa menunjukkan bahwa siswa masih kurang tertarik dengan pembelajaran. Dilihat dari jawaban siswa ada beberapa jawaban yang menunjukkan bahwa siswa sudah cukup aktif hanya saja beberapa jawaban lain menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik dengan pembelajaran, hal ini bisa kita lihat dari jawaban siswa pada poin 4 yang menunjukkan bahwa siswa senang ketika ada jam kosong, poin 8 siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru, poin 8 siswa merasa bosan saat pembelajaran dimulai, dan poin 13 yang menjawab dengan siswa suka melamun di kelas. Jelas bahwa dari beberapa poin tadi menunjukkan bahwa siswa masih kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun rekapan hasil angket minat belajar siswa yang saya berikan di kelas 3A dan 3B dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa masih kurang dalam setiap indikator perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Hasil analisis data dari angket minat belajar siswa juga mendukung pernyataan ini.

Tabel 1. 1 Presentase Hasil Studi Pendahuluan

Indikator Minat belajar Menurut Slameto	Kelas 3B	Kelas 3A	Rata-rata
Perasaan senang	46,5 %	44,3 %	45,4 %
Ketertarikan	45,6 %	46,5 %	46,05 %
Perhatian siswa	43,1 %	45,6 %	44,35 %
Keterlibatan siswa	43,4 %	46 %	44,7 %
Total	44,65 %	45,6 %	45,12%

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh siswa kelas 3 SD Negeri Harjosari 01 menunjukkan bahwa tingkat perasaan senang rata-rata siswa kelas 3A dan 3B adalah 45,4%, tingkat ketertarikan adalah 46,05%, tingkat perhatian adalah 44,35%, dan tingkat keterlibatan adalah 44,7%. Untuk siswa kelas 3A, persentasenya adalah 45,6%, untuk siswa kelas 3B, persentasenya adalah 44,65%, dan persentase rata-rata adalah 45,12%. Hal ini menunjukkan bahwa presentase minat belajar siswa kurang dari setengahnya yaitu 50%, ini ni menunjukkan bahwa siswa masih kurang tertarik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Selain itu, lembar observasi minat belajar siswa menunjukkan bahwa siswa tidak memanfaatkan pelajaran sepenuhnya. Akibatnya, hasil kelas 3A dan 3B cukup kurang.

Tabel 1. 2 Presentase Hasil Observasi

Kelas	Model Pembelajaran	Media Pembelajaran	Total
3A	46,68%	41,75%	44,21%
3B	41,05%	44,80%	42,92%
Rata-rata	43,86%	43,27%	43,56%

Dari hasil observasi diperoleh hasil rata-rata minat belajar siswa Kelas 3 sebesar 43,63% rata-rata penggunaan model pembelajaran sebesar 43,86% dan rata-rata penggunaan media pembelajaran sebesar 43,27%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil observasi masih kurang dari setengahnya yaitu kurang dari 50% jadi ini menunjukkan bahwa sesuai hasil observasi bahwa penggunaan media dan model di kelas masih kurang. Selain berdasarkan hasil analisis angket, observasi minat belajar siswa, wawancara dengan guru, dan pandangan guru saat mengajar, guru di SD Negeri Harjosari 01 sudah cukup melibatkan siswa dalam pelajaran. Namun, guru kurang menciptakan pendekatan baru untuk menyampaikan materi.

Analisis ini juga didukung dengan adanya wawancara dengan wali kelas . Dimana hasil wawancara ini menunjukkan salah satu sumber yang valid

Nama Guru : RK

Keias : 3A

Petunjuk :

Jawablah masing-masing pertanyaan di bawah ini sesuai dengan pengalaman, pendapat dan pandangan Bapak/ Ibu Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Media pembelajaran apa yang sering digunakan guru dalam KBM?	Menggunakan Lcd, alat peraga berupa hasil kerja, PPT, video gambar
2.	Media mana yang paling efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa?	Lcd, karena anak-anak lebih tertarik, biasanya croom book
3.	Apa yang dilakukan guru ketika ada siswa yang kurang tertarik dalam KBM?	di bawa dibuat kelompok saat pembelajaran, dan melibatkan aktif siswa agar tertarik dan fokus
4.	Bagaimana cara guru menangani siswa yang terlalu aktif sehingga mengganggu teman yang lain dalam KBM?	Carilah siswa kegiatan positif seperti di beri tanggung jawab / peran ditempat duduk paling depan.
5.	Apakah ada siswa yang tidak mau belajar kelompok? Jika ada, bagaimana cara menanganinya?	Pasti ada. dikelompokkan dengan teman diaanya.
6.	Bagaimana cara guru memotivai siswa belajar agar semangat belajar?	Beni semangat dan memberi tahu kelompok positif dan negatif belajar, menunjukkan nilainya.
7.	Bagaimana cara guru meningkatkan minat belajar siswa saat KBM berlangsung?	dibuat kelompok - kelompok.
8.	Apa saja sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam KBM?	lingkungan sekitar, buku, majalah, internet dll
9.	Metode pembelajaran apa yang sering digunakan oleh guru dalam KBM? Dan mana	Disusi

Gambar 1. 2 Lembar Wawancara Guru

Dari hasil wawancara guru di atas menyatakan bahwa guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran berupa video gambar dan PPT, hal ini

menunjukkan bahwa bahwa guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran hanya saja media tersebut masih bersifat satu arah seperti PPT, gambar dan video, sehingga siswa tidak ikut serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Tidak memberikan media atau alat peraga pembelajaran yang menarik untuk mendukung pembelajaran, dapat membuat siswa kurang tertarik dengan pembelajaran sehingga mudah terganggu dan tidak memahami pembelajaran sepenuhnya. Guru juga menjelaskan bahwa dalam satu kelas minat siswa bervariasi tidak sebagian ada sebagian siswa yang sudah bersemangat mengikuti pembelajaran namun sebagian kurang tertarik melakukan kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang mendalam mengenai penyebab rendahnya minat belajar siswa serta strategi yang efektif untuk meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan (Yudianto, 2014). Purwandari (2017) mengatakan bahwa “dengan menerapkan model pembelajaran TGT di kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa tentang pelajaran yang membosankan”. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula (Rochman & Shobirin, 2017).

Berbagai macam game dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah *game* ular Tangga atau *Snake and Ladder*. *Snake and Ladder* sebagai media pembelajaran merupakan media yang dapat melibatkan siswa dan merangsang minat belajar siswa, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengerjakan soal-soal latihan setiap nomor yang ada di dalam kotak *Snake and Ladder*. Motivasi belajar siswa dapat meningkat dikarenakan rasa persaingan yang tercipta dalam diri siswa, sehingga siswa berusaha

menjawab soal dengan benar untuk mendapatkan poin yang lebih banyak. (Lestari *et al.*, 2020).

Siswa tidak tertarik untuk belajar karena kurangnya sumber belajar dan pendekatan pembelajaran guru yang buruk. Untuk menyelesaikan masalah ini, guru harus mengubah sistem pembelajaran mereka ke arah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Mereka harus menggunakan model dan media yang kreatif, inovatif, dan interaktif untuk membantu siswa memecahkan masalah yang berkaitan dengan pemahaman mereka sendiri. Salah satu model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat menyelesaikan masalah di kelas 3 SD Negeri Harjosari 01. Maka dari itu untuk menarik perhatian siswa sebaiknya siswa un diminta ikut andil langsung melalui diskusi berkelompok dalam pembelajaran. dan diharapkan model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ini dapat eningkatkan minat belajar siswa.

Team Game Tournament (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif di mana siswa dimasukkan ke dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari lima hingga enam siswa masing-masing dengan keahlian, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Setelah guru menyampaikan pelajaran, siswa bekerja sama dalam tim mereka untuk memastikan setiap anggota tim memahami pelajaran. Setelah kelas selesai, diadakan turnamen. Di dalam turnamen ini, siswa dari masing-masing kelompok bermain game akademik dengan rekan tim mereka untuk mengumpulkan poin untuk meningkatkan skor tim mereka (Slavin, 2015). dimana setiap anggota kelompok bertugas mewakili kelompoknya dalam turnamen. Siswa harus terlibat dalam kegiatan pembelajaran dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas agar pembelajaran berhasil dan menguntungkan.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu: penyajian kelas/presentasi kelas; belajar dalam kelompok atau tim; permainan/*game*; pertandingan/kejuaraan; dan pengakuan kelompok atau tim (Slavin, 2015). Pembelajaran kooperatif TGT memiliki banyak keuntungan, seperti sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi belajar yang variatif, dapat membantu guru mengatasi masalah seperti minat belajar siswa yang rendah, aktivitas proses belajar siswa yang rendah, atau hasil belajar siswa yang rendah,

dan melibatkan semua siswa tanpa membedakan status, melibatkan peran siswa sebagai “tutor sebaya”, dan mengandung elemen *reinforcement*.

Snake Ladder Question adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran ini. permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Snake Ladder Question adalah interaksi antara pemain melalui papan permainan ular tangga dengan menggunakan bidak dan dadu sesuai dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Dimana gambar ular dan tangga menjadi ciri khas dalam permainan ini. Permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan menyenangkan dapat membuat siswa antusias dalam bermain. Berdasarkan alasan tersebut maka permainan *Snake Ladder Question* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa

Oleh karena itu, model TGT (*Team Game Turnament*) berbantuan *Snake Ladder Question* sangat cocok untuk siswa kelas 3 karena dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar. Dengan meningkatkan minat belajar siswa di kelas 3 SD Negeri Harjosari 01 agar tercapainya indikator dalam pembelajaran, tercapainya tujuan pembelajaran, dapat memberikan kemudahan siswa, memberikan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Bertitik tolak pada penjelasan diatas dan hasil penelitian sebelumnya, maka dalam penulisan ini perlu dilakukan penelitian yang berkenaan dengan “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Game Turnament*) Berbantuan *Snake Ladder Question* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Geam Tournament*) berbantuan *Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa kelas 3 SD?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Geam Tournament*) berbantuan *Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa kelas 3 di SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Ada perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Geam Tournament*) berbantuan *Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa kelas 3 SD.
2. Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Geam Tournament*) berbantuan *Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa kelas 3 di SD.

1.4 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah ilmu dan wawasan bagi peneliti mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Geam Tournament*) berbantuan kartu bergambar terhadap minat belajar siswa kelas
2. Memberikan referensi bagi peneliti lanjutan mengenai pengembangan pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Geam Tournament*) berbantuan kartu bergambar terhadap minat belajar siswa kelas 3.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai referensi untuk kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT (*Team Geam Tournament*) berbantuan *Snake Ladder Question* untuk meningkatkan minat belajar siswa

- b. Mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Geam Tournament*) berbantuan *Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa kelas 3.
2. Bagi Siswa
 - a. Dengan pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan *Snake Ladder Question* dapat meningkatkan minat belajar siswa.
 - b. Penerapan pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan *Snake Ladder Question* dapat melatih kemampuan bekerja sama.
3. Bagi Sekolah

Memberikan dorongan bagi sekolah dalam peningkatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif berupa penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Geam Tournament*) berbantuan *Snake Ladder Question* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.
4. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dan menambah wawasan keilmuan dalam penelitian pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Geam Tournament*) berbantuan *Snake Ladder Question* terhadap minat belajar siswa kelas 3.