PENGARUH MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Oleh:

Keren Asael

131211006

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

2026

PENGARUH MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Oleh:

Keren Asael

131211006

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03

Oleh :

KEREN ASAEL

131211006

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing serta telah diperkenankan untuk diujikan.

Ungaran, 9 Februari 2026

Dosen Pembimbing

Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0631039001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

PENGARUH MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03

Oleh:

KEREN ASAEL

131211006

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Komputer dan Pendidikan, Universitas Ngudi Waluyo, pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 13 Februari 2026

Ketua Penguji

Kartika Yuni Purwanti, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0623069201

Penguji I	**Penguji II**
Hesti Yunitiara Rizqi, S.Pd., M.Pd	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0614069403	NIDN. 0631039001

Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan	**Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom	Dr. Ela Suryani, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0614077901	NIDN. 0616039201

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama	: Keren Asael
NIM	: 131211006
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatan bahwa :

1. Skripsi berjudul **"PENGARUH MODEL TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA POHON PUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"** adalah karya ilmiah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di perguruan tinggi apapun.
2. Skripsi ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing dan narasumber.
3. Skripsi ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi Waluyo.

Ungaran, 9 Februari 2026

Yang membuat pernyataan,



Keren Asael

KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	Keren Asael
NIM	:	131211006
Program Studi	:	S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Komputer dan Pendidikan
Jenis Karya Ilmiah	:	Skripsi
Judul Skripsi	:	Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Gedanganak 03

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya setuju untuk :

1. Memberikan hak bebas royalty/pemberian dana kepada Universitas Ngudi Waluyo atas penelitian karya ilmiah saya, demi pengembangan disiplin ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak untuk menyimpulkan dan mempublikasikan, tanpa meminta lagi persetujuan dari saya selama mencantumkan nama saya sebagai pembuat karya tulis ilmiah ini.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Ngudi Waluyo, dan semua bentuk tuntunan hukum yang timbul atau pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Ungaran, 9 Februari 2026

Yang membuat pernyataan



Keren Asael

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Aku telah mengakhiri pertandingan yang baik, aku telah mencapai garis akhir dan aku telah memelihara iman (2 Timotius 4:7)"

PERSEMBAHAN

1. Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan Anugrah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar hingga akhir.
2. Orang tua tercinta Bapak Filemon dan Ibu Treaana Widyawati yang selalu memberi motivasi, membimbing, memberi semangat dan melantunkan doa untuk saya.
3. Dosen Pembimbing saya, Ibu Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd., terimakasih atas bimbingan, nasihat dan motivasi yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Segenap pihak terkait yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah mendukung, membantu dan mendampingi saya.

Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi PGSD, Fakultas Komputer dan Pendidikan
Skripsi
Keren Asael
131211006

PENGARUH MODEL TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Pohon Bupin (Pohon Buah Pintar) terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III, dengan sampel kelas III B sebagai kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan model TGT berbantuan Pohon Bupin, dan kelas III A sebagai kelompok kontrol yang menggunakan model TGT tanpa media. Instrumen pengumpulan data berupa angket, observasi, dan wawancara. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, *independent sample t-test*, dan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan: (1) terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (sig. 0,000 < 0,05); (2) model pembelajaran TGT berbantuan Pohon Bupin berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa (sig. 0,044 < 0,05) dengan kontribusi sebesar 8,2%. Observasi juga menunjukkan peningkatan minat belajar di kelas eksperimen dengan rata-rata 60% (baik) dibanding kelas kontrol 57% (baik). Simpulan penelitian ini adalah model TGT berbantuan media Pohon Bupin efektif meningkatkan minat belajar siswa. Disarankan bagi guru untuk mengimplementasikan model ini guna menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, Pohon Bupin, Minat Belajar, Sekolah Dasar

Ngudi Waluyo University
Primary School Teacher Education Study Program, Faculty of Computer Science and Education
Thesis
Keren Asael
131211006

THE INFLUENCE OF THE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) MODEL ASSISTED BY THE BUPIN TREE MEDIA ON THE LEARNING INTEREST OF GRADE III STUDENTS AT SDN GEDANGANAK 03

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Bupin Tree (Smart Fruit Tree) media on the learning interest of third-grade students at SD Negeri Gedanganak 03. The research method used was a quasi-experiment with a non-equivalent control group design. The research population consisted of all third-grade students, with the sample being class III B as the experimental group treated with the TGT model assisted by Bupin Tree, and class III A as the control group using the TGT model without media. Data collection instruments included questionnaires, observation, and interviews. Data analysis employed normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, and simple linear regression with the help of SPSS. The research results show: (1) there is a significant difference in learning interest between the experimental class and the control class (sig. 0.000 < 0.05); (2) the TGT learning model assisted by Bupin Tree positively influences student learning interest (sig. 0.044 < 0.05) with a contribution of 8.2%. Observations also indicated an increase in learning interest in the experimental class with an average of 60% (good) compared to the control class at 57% (good). The conclusion of this study is that the TGT model assisted by Bupin Tree media is effective in increasing student learning interest. It is recommended that teachers implement this model to create more interactive and enjoyable learning.

Keywords: *Teams Games Tournament, Bupin Tree, Learning Interest, Elementary School*

PRAKATA

Puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN gedanganak 03". Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ngudi Waluyo.

Penelitian ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapaan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan studi di kampus.
2. Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo.
3. Dr. Ela Suryani, S.Pd., M.Pd. selaku Kaprodi S1 PGSD Universitas Ngudi Waluyo
4. Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, memberikan semangat, dukungan, perhatian, pengarahan, saran, dan solusi sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
5. Segenap Dosen S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bimbingan dan pengarahan yang dapat bermanfaat untuk kemudian hari.
6. Kepala SD Negeri Gedanganak 03 yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
7. Segenap Guru dan Siswa SD Negeri Gedanganak 03 yang telah membantu saya melaksanakan penelitian.
8. Kedua orangtua saya, Bapak Filemon dan Ibu Treeana Widyawati beserta 5 saudara kandung yang selalu mendoakan, menasehati, mendukung dalam

berbagai aspek baik dalam materi dan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

9. Teman-teman terdekat saya, Teodata Rama dan Vira Nur Awalia yang telah memberikan semangat, memberikan dukungan dan membantu selama melakukan penelitian sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.
10. Teman-teman S1 PGSD angkatan 2021 yang telah menjadi keluarga selama menempuh perkuliahan di Universitas Ngudi Waluyo
11. Sahabat-sahabat saya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang telah memberikan semangat, nasihat dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Ungaran, 9 Februari 2026



Keren Asael

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Keren Asael
Tempat, Tanggal Lahir	:	Palembang, 15 Agustus 2003
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Agama	:	Kristen
Status	:	Lajang
Tempat tinggal	:	Perum Titimongso Blok Abirama 1 no 28, Klowoh, Lemahireng, Bawen, Kab. Semarang
No. Telepon	:	081227428098

Menerangkan dengan sebenarnya.

-Riwayat Pendidikan:

1. SDN 2 Getas, Tahun 2009 - 2015
2. SMP N 3 Kaloran, Tahun 2015 - 2018
3. SMA Harapan Bangsa Kaloran, Tahun 2018 – 2021

Pengalaman Kerja:

-Shadow Teacher Paud Cahya Mentari

Demikian Daftar Riwayat Hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Saya yang bersangkutan



Keren Asael

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
PERNYATAAN ORISINALITAS v
KESEDIAAN PUBLIKASI vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN vii
ABSTRAK viii
ABSTRACT ix
PRAKATA x
DAFTAR RIWAYAT HIDUP xii
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR GAMBAR xvi
DAFTAR LAMPIRAN xvii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Penelitian 7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9
A. Kajian Relevan 9
B. Kerangka Teoritis 18
1. Model Pembelajaran 18
2. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) 21
3. Media Pembelajaran 27
4. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Pohon Bupin 31
5. Minat Belajar 33
6. Indikator Minat Belajar 35
C. Kerangka Berpikir 37

D. Hipotesis Penelitian 39
BAB III METODE PENELITIAN 40
A. Desain Penelitian 40
B. Populasi dan Sampel 41
1. Populasi 41
2. Sampel 41
C. Variabel Penelitian 42
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 43
1. Teknik Pengumpulan Data 43
2. Instrumen Penelitian 44
E. Uji Prasyarat 53
1. Uji Normalitas 53
2. Uji Homogenitas 54
3. Uji Hipotesis 55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 57
A. Perbedaan Minat Belajar Siswa Kelas dalam Penggunaan Model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Media Pohon Bupin 57
1. Hasil Penelitian 57
2. Pembahasan 58
B. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Media Pohon Bupin terhadap Minat Belajar Siswa 60
1. Hasil 60
2. Pembahasan 61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 64
A. Kesimpulan 64
B. Saran 64
DAFTAR PUSTAKA 66
LAMPIRAN 70
LEMBAR BIMBINGAN BERTANDA TANGAN 266
LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL 271
ARTIKEL 271

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Angket Minat Belajar Studi Pendahuluan 3
Tabel 1.2 Hasil Studi Pendahuluan Observasi Minat Belajar 4
Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Cooperatif Learning TGT (*Teams Games Tournament*) Menurut Slavin (2020) 25
Tabel 2.2 Sintaks Model Pembelajaran Cooperatif Learning TGT (*Teams Games Tournament* berbantuan Media Bupin 32
Tabel 3.1 Desain Penelitian 41
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Angket Uji Coba Minat Belajar Siswa 46
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Lembar Angket Uji Coba 46
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia 48
Tabel 3.5 Kriteria Skor Observasi Minat Belajar Siswa 49
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Lembar Observasi 49
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 50
Tabel 3.8 Kriteria Validitas Isi 51
Tabel 3.9 Hasil Validitas isi 51
Tabel 3.10 Uji Validasi Angket Minat Belajar 52
Tabel 3.11 Uji Reliabilitas Angket Uji Coba Minat Belajar 53
Tabel 3.12 Uji Normalitas 54
Tabel 3.13 Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 55
Tabel 3.14 Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 55
Tabel 4.1 Uji I*ndependent Sample T-Test* 57
Tabel 4.2 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa 58
Tabel 4.3 Uji Regreasi Linear Sederhana 60
Tabel 4.4 *R Square* 60
Tabel 4.5 Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Jawaban Lembar Angket Studi Pendahuluan Minat Belajar 2
Gambar 2.1 Media Pembelajaran Pohon Bupin 30
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir 30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Studi Pendahuluan 71
Lampiran 2 Daftar Nama Kelas Ekperimen dan Kontrol..... 72
Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Studi Pendahuluan..... 73
Lampiran 4 Lembar Angket Minat Belajar Siswa Studi Pendahuluan 74
Lampiran 5 Rubrik Penskoran Angket Studi Pendahuluan..... 76
Lampiran 6 Jawaban Dan Hasil Angket Minat Belajar Studi Pendahuluan..... 78
Lampiran 7 Hasil Perhitungan Angket Studi Pendahuluan..... 80
Lampiran 8 Kisi-kisi Angket Observasi Minat Belajar..... 82
Lampiran 9 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa 83
Lampiran 10 Rubrik Penskoran Observasi Studi Pendahuluan 85
Lampiran 11 Jawaban dan Hasil Lembar Observasi Studi Pendahuluan..... 87
Lampiran 12 Hasil Observasi Studi Pendahuluan..... 88
Lampiran 13 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Guru 90
Lampiran 14 Lembar Wawancara Guru 91
Lampiran 15 Hasil Wawancara 93
Lampiran 16 Jawaban Lembar Wawancara Guru 96
Lampiran 17 Kisi-Kisi Lembar Uji Coba 98
Lampiran 18 Lembar Angket Minat Belajar Siswa (Uji Coba) 99
Lampiran 19 Rubrik Penilaian Angket Uji Coba 102
Lampiran 20 Jawaban dan Hasil Angket Uji Coba 105
Lampiran 21 Uji Validitas Angket Uji Coba 108
Lampiran 22 Uji Reabilitas Angket Uji Coba 116
Lampiran 23 Uji Tingkat Kesukaran Angket Uji Coba.....118
Lampiran 24 Uji Daya Beda Angket Uji Coba 119
Lampiran 25 Modul Ajar..... 121
Lampiran 26 Kisi-Kisi Lembar Observasi Minat Belajar Siswa 165
Lampiran 27 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa 166
Lampiran 28 Rubrik Penskoran Observasi Minat Belajar 168
Lampiran 29 Jawaban dan Hasil Lembar Observasi Minat Belajar Siswa 170
Lampiran 30 Hasil Kelas Eksperimen Pertemuan 1 178
Lampiran 31 Hasil Kelas Eksperimen Pertemuan 2 179
Lampiran 32 Hasil Kelas Eksperimen Pertemuan 3 180
Lampiran 33 Hasil Kelas Kontrol Pertemuan 1 181
Lampiran 34 Hasil Kelas Kontrol Pertemuan 2 182
Lampiran 35 Hasil Kelas Kontrol Pertemuan 3 183
Lampiran 36 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan 184
Lampiran 37 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 187
Lampiran 38 Rubrik Penskoran Observasi Keterlaksanaan dan Hasil Jawaban. 189
Lampiran 39 Kisi-Kisi Angket *Pretest* dan *Posttest* 192
Lampiran 40 Angket Minat Belajar..... 193
Lampiran 41 Rubrik Penskoran Angket Minat Belajar..... 195
Lampiran 42 Jawaban dan Hasil Angket Minat Belajar Siswa 196
Lampiran 43 Hasil Angket *Pretest* Kelas Eksperimen..... 200
Lampiran 44 Hasil Angket *Pretest* Kelas Kontrol 201

Lampiran 45 Hasil Angket *Postest* Kelas Kontrol 202
Lampiran 46 Hasil Angket *Postest* Kelas Eksperimen 203
Lampiran 47 Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Kelas III 204
Lampiran 48 Uji Normalitas dan Uji Homogenitas 205
Lampiran 49 Uji Hipotesis 206
Lampiran 50 Dokumentasi Penelitian 210
Lampiran 51 HKI Media Pembelajaran 214
Lampiran 52 Lembar *Ethical Clerance* 215
Lampiran 53 Lembar Validasi 216
Lampiran 54 Surat Telah Melakukan Penelitian 262
Lampiran 55 LoA 263

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

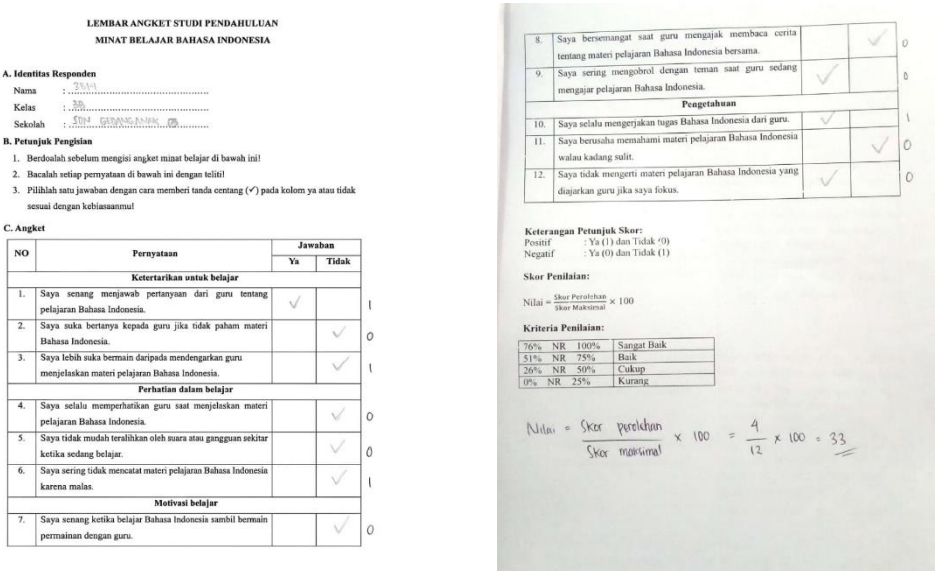
Pendidikan bukanlah sekadar pengalaman atau transfer ilmu belaka, melainkan sebuah perjalanan transformatif yang mengubah cara berpikir, menumbuhkan karakter, dan membuka cakrawala kemanusiaan. Sejak awal, ia berperan sebagai kekuatan pembaru cahaya yang membimbing manusia keluar dari belenggu ketidaktahuan menuju pemahaman yang lebih utuh tentang diri dan kehidupan. Setiap orang, tanpa terkecuali, berhak merasakan sentuhan pendidikan karena inilah proses di mana potensi diri ditempa akal budi diasah, nilai-nilai kehidupan ditanamkan, dan kebijaksanaan dipupuk secara bertahap. Pada hakikatnya, pendidikan adalah fondasi bagi terciptanya pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berempati, berintegritas, dan mampu berkontribusi bagi masyarakat. Inilah mengapa pendidikan harus dijamin sebagai hak fundamental ia bukan hanya alat untuk bertahan hidup, melainkan jalan untuk memanusiakan manusia seutuhnya dan membangun peradaban yang lebih baik dari masa ke masa (Renna, 2022).

Minat belajar yaitu suatu dorongan atau keinginan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu aktivitas dengan perasaan senang dan antusias, yang pada akhirnya mampu menimbulkan transformasi atau perubahan dalam aspek pengetahuan, kemampuan, maupun sikap. Minat dianggap sebagai faktor fundamental atau dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu sebelum mereka memulai atau mengerjakan suatu hal, baik itu dalam konteks pembelajaran maupun aktivitas lainnya. Hal ini berlaku bagi berbagai pihak, termasuk para pendidik seperti guru, peserta didik seperti siswa, serta pelaku dalam bidang-bidang lainnya, karena minat menjadi penggerak utama dalam mencapai tujuan atau hasil yang diharapkan (Zailani & Tawarni, 2023).

Minat belajar dapat didefinisikan sebagai suatu dorongan atau ketertarikan alami seseorang terhadap suatu hal yang muncul tanpa adanya

paksaan, di mana hal ini mampu memengaruhi dan mengubah perilaku, pemahaman, serta keterampilan individu dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, minat belajar merupakan motivasi intrinsik yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara sukarela, sehingga berdampak pada perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka dalam menyesuaikan diri dengan dunia di sekitar mereka.

Berdasarkan indikator minat belajar siswa menurut Slameto (2010, dalam Agus Harianto, 2020), minat belajar dapat diukur dengan empat indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Angket minat belajar diberikan kepada siswa kelas III SDN Gedanganak 03. Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan selama kegiatan penelitian tentang minat belajar siswa didapati bahwa pembelajaran yang dilakukan di SDN Gedanganak 03 menunjukkan bahwa siswa kelas III SDN Gedanganak 03 memiliki minat belajar yang rendah. Hal ini diperkuat dengan hasil angket studi pendahuluan yang diisi oleh peserta didik kelas III SDN Gedanganak 03. Berikut ini hasil jawaban angket minat belajar dari salah satu siswa SD Negeri Gedanganak 03:



LEMBAR ANGKET STUDI PENDAHULUAN
MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA

A. Identitas Responden

Nama : [illegible]
Kelas : 3A
Sekolah : SDN GEDANGANAK 03

B. Petunjuk Pengisian

1. Berdoalah sebelum mengisi angket minat belajar di bawah ini!
2. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan teliti!
3. Pilihlah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom ya atau tidak sesuai dengan kebiasaanmu!

C. Angket

NO	Pernyataan	Jawaban		
		Ya	Tidak	
	Ketertarikan untuk belajar			
1.	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		1
2.	Saya suka bertanya kepada guru jika tidak paham materi Bahasa Indonesia.		✓	0
3.	Saya lebih suka bermain daripada mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	1
	Perhatian dalam belajar			
4.	Saya selalu memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	0
5.	Saya tidak mudah teralihkan oleh suara atau gangguan sekitar ketika sedang belajar.		✓	0
6.	Saya sering tidak mencatat materi pelajaran Bahasa Indonesia karena malas.		✓	1
	Motivasi belajar			
7.	Saya senang ketika belajar Bahasa Indonesia sambil bermain permainan dengan guru.		✓	0
8.	Saya bersemangat saat guru mengajak membaca cerita tentang materi pelajaran Bahasa Indonesia bersama.		✓	0
9.	Saya sering mengobrol dengan teman saat guru sedang mengajar pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		0
	Pengetahuan			
10.	Saya selalu mengerjakan tugas Bahasa Indonesia dari guru.	✓		1
11.	Saya berusaha memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia walau kadang sulit.		✓	0
12.	Saya tidak mengerti materi pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan guru jika saya fokus.	✓		0

Keterangan Petunjuk Skor:
Positif : Ya (1) dan Tidak (0)
Negatif : Ya (0) dan Tidak (1)

Skor Penilaian:

$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Kriteria Penilaian:

76%	NR	100%	Sangat Baik
51%	NR	75%	Baik
26%	NR	50%	Cukup
0%	NR	25%	Kurang

Nilai = Skor perolehan / Skor maksimal × 100 = 4/12 × 100 = 33

Gambar 1.1 Hasil Jawaban Lembar Angket Studi Pendahuluan Minat Belajar

Berdasarkan lembar jawaban milik salah satu peserta didik di atas, hasil jawabannya diperoleh sebagai siswa belum memiliki minat belajar yang cukup. Sehubungan dengan kurangnya minat peserta didik akan minat belajar maka hal ini perlu didukung dengan beberapa upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam menyiapkan pembelajaran di dalam kelas agar dapat menarik minat peserta didik. Hal ini di dukung dengan hasil persentase minat belajar siswa berdasarkan indikator minat belajar siswa disajikan tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Angket Minat Belajar Studi Pendahuluan

Kelas	Indikator Minat Belajar				
	Ketertarikan untuk belajar	**Perhatian dalam belajar**	**Motivasi belajar**	**Pengetahuan**	**Rata-Rata**
III A	59%	59%	60%	63%	**60%**
III B	51%	52%	53%	52%	**52%**
Rata-rata	**55%**	**55%**	**57%**	**57%**	**56%**

Maka data yang penulis peroleh yaitu ketertarikan untuk belajar ada 55%, perhatian dalam belajar mendapat 55%, motivasi belajar mendapatkan 57%, dan untuk pengetahuan mendapat 57%. Dari data di atas dapat kita lihat bahwa nilai siswa kelas III A lebih tinggi dibandingkan siswa kelas III B. Berdasarkan indikator minat belajar untuk nilai motivasi belajar dan pengetahuan siswa memiliki nilai yang paling tinggi, maka artinya pengetahuan yang dimiliki oleh siswa itu cukup baik namun jika kita lihat dari sifat ketertarikannya dalam belajar siswa itu kurang untuk dapat memperhatikan sehingga minat belajar siswa cenderung rendah. Berdasarkan hasil analisis tersebut nilai persentase rata-rata minat belajar siswa masih tergolong rendah, maka didapat hasil bahwa kurangnya minat belajar siswa kelas III SDN Gedanganak 03 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Berikut ini adalah hasil observasi yang penulis lakukan di kelas III SDN Gedanganak 03, sebagai berikut:

Tabel 1.2 Hasil Studi Pendahuluan Observasi Minat Belajar

Kelas	Indikator Minat Belajar				
	Ketertarikan untuk belajar	**Perhatian dalam belajar**	**Motivasi belajar**	**Pengetahuan**	**Rata-Rata**
III A	58%	58%	58%	67%	**60%**
III B	42%	42%	42%	58%	**46%**
Rata-rata	**50%**	**50%**	**50%**	**63%**	**53%**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dengan kelas III A dan III B SDN Gedanganak 03 sebagai subjeknya menunjukkan bahwa berdasarkan hasil observasi diatas dapat dilihat bahwa kedua kelas tersebut minatnya sudah cukup namun belum maksimal terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan siswa sering merasa malas ketika pembelajaran karena menurut siswa pembelajaran Bahasa Indonesia tergolong sering menulis atau mencatat, namun untuk kelas B nilai persentasenya lebih rendah dibandingkan dengan kelas A. Hasil analisis ini juga didukung dan diperkuat dengan adanya wawancara secara terstruktur.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III SDN Gedanganak 03 menunjukkan bahwa minat belajar siswa bermacam-macam, mulai dari yang memang memiliki tingkat minat belajar yang tinggi, sedang, cukup, dan bahkan ada yang kurang, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan aktif, serta mendorong motivasi belajar agar seluruh siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih optimal

Menurut Purnomo et al., (2022) Model pembelajaran merupakan sebuah kerangka atau rancangan pembelajaran yang dirancang, diterapkan, dan dinilai secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Kata model dapat dipahami sebagai tiruan atau gambaran sederhana dari suatu objek nyata. Selain itu, model juga bisa

diartikan sebagai representasi konseptual atau prosedural dari suatu program, sistem, atau alur kerja yang berfungsi sebagai panduan inovatif dalam memenuhi kebutuhan peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar, yang kini telah banyak dikembangkan dalam berbagai variasi.

Untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran terutama bahasa Indonesia bukanlah suatu hal yang mudah. Guru dituntut untuk sekreatif mungkin saat merancang pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, guru juga dituntut menggunakan media yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas (Zailani & Tawarni, 2023). Dengan begitu untuk melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan pembelajaran kooperatif.

Salah satunya model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sendiri dapat menghilangkan rasa bosan. TGT juga dapat meningkatkan keterampilan akademik siswa secara merata karena dalam pembagian kelompok siswa diacak secara merata. Selain itu juga setiap kelompok bersaing untuk mendapatkan poin yang maksimal. Cara lain yang dapat dilakukan agar kegiatan pembelajaran lebih mengesankan selain pembelajaran kooperatif adalah dengan menggunakan Pohon Bupin. Dengan adanya Pohon Bupin tentu dapat menarik minat siswa untuk dapat mengamati atau berkonsentrasi saat pembelajaran (Wati & Adnyana, 2020).

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga diperlukan demi peningkatan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran adalah sesuatu yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan isi pembelajaran. Media pembelajaran Pohon Bupin (Pohon Buah Pintar) merupakan media pembelajaran inovatif yang dirancang khusus untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD. Media ini berbentuk pohon dengan kantung-kantung buah berisi pertanyaan atau soal yang harus dijawab siswa. Dengan konsep interaktif ini, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran tetapi juga

terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian mereka.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antarsiswa melalui kegiatan belajar yang dikemas dalam suasana permainan. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar bersama dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang beragam. Kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan interaksi aktif, diskusi, dan kompetisi sehat yang mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses belajar. Keberadaan unsur permainan dalam model ini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai "Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Media Pohon Bupin terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Gedanganak 3". Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan signifikan bagi pengembang metode pembelajaran yang inovatif dan efektif di tingkat pendidikan dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03 setelah menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Pohon Bupin?
2. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa SD Negeri Gedanganak 03?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas yang telah dijabarkan, maka tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03 setelah menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa SD Negeri Gedanganak 03.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat baik itu secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a. Menambah wawasan keilmuan mengenai pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03 khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
   b. Dapat menjadi bahan referensi atau memberikan masukan kepada peneliti yang lain atau peneliti lanjutan demi pengembangan pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Siswa

      Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* dengan media Pohon Bupin (pohon buah pintar) diharapkan dapat memberi balikan terhadap siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan pembelajaran serta tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah.

   b. Bagi Guru

      Hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* dengan berbantuan Pohon Bupin di kelas pada pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan dorongan bagi sekolah dalam meningkatkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam minat belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk mendapatkan pengalaman dan ilmu pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* dengan media Pohon Bupin dalam pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Relevan

Beberapa peneliti terdahulu telah melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin terhadap minat belajar siswa. Adapun relevansinya dengan penelitian ini akan dijelaskan dalam uraian berikut ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Setiana *et al*., (2020) yang berjudul *"The impact of the team games tournament cooperative learning model on students' motivation and mathematics achievement in elementary schools"*. Penelitian kuasi-eksperimen ini menemukan bahwa penerapan model pembelajaran TGT secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa SD. Nilai pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang bermakna secara statistik ($p < 0.001$), dan analisis MANOVA juga memperlihatkan dampak positif TGT terhadap kedua aspek tersebut secara simultan.

   Persamaan: Penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT *(Teams Games Tournament)*. Perbedaan: perbedaan penelitianterdahulu dengan peelitian sekarang yaitu terletak pada media yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan materi matematika sedangkan penulis menggunakan materi Bahasa Indonesia.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2025) yang berjudul "penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) dengan asesmen kinerja pada materi pecahan di kelas IV SD Negeri 02 Tanah Grogot". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan asesmen kinerja mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 59,8 pada pra-siklus menjadi 85,3 pada siklus II, dan

persentase ketuntasan belajar meningkat dari 36,7% menjadi 90%. Keaktifan siswa juga naik dari 45% menjadi 88%.

Persamaan: Kedua penelitian sama-sama mengkaji penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Subjek penelitian berada pada jenjang SD sehingga karakteristik peserta didik relatif sebanding.

Perbedaan: Perbedaan utama terletak pada variabel terikat dan fokus penelitian. Penelitian terdahulu menitikberatkan pada penerapan model TGT pada materi pecahan dengan fokus hasil belajar atau pemahaman materi, sedangkan penelitian sekarang menelaah pengaruh model TGT berbantuan media Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh sulistyo (2025) yang berjudul "Model TGT Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SDN 01 Klegen". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penelitian tindakan kelas yang menggabungkan TGT dengan media *Quizizz* menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis multimedia meningkatkan hasil belajar siswa, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 42,86% pada pra-siklus menjadi 92,86% pada siklus II.

   Persamaan: Kedua penelitian sama-sama menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai strategi pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama, kompetisi sehat, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

   Perbedaan: Perbedaan utama terletak pada variabel terikat yang diteliti. Penelitian terdahulu berfokus pada hasil belajar Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian sekarang menitikberatkan pada minat belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Lutfiyani (2024) yang berjudul "Keefektifan Model TGT terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 01 Ngeling". Hasil penelitin menunjukkan bahwa Penelitian kuantitatif pra-eksperimen menunjukkan bahwa penerapan model TGT meningkatkan minat belajar siswa kelas V berdasarkan analisis angket sebelum dan sesudah perlakuan; skor minat belajar meningkat secara signifikan.

Persamaan : Kedua penelitian sama-sama mengkaji penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Perbedaan : Perbedaan utama terletak pada pendekatan perlakuan yang digunakan. Penelitian terdahulu hanya menelaah keefektifan model TGT tanpa dukungan media pembelajaran tertentu, sedangkan penelitian sekarang mengombinasikan model TGT dengan media Pohon Bupin sebagai sarana pendukung pembelajaran.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Lubis (2025) yang berjudul "Pengaruh Model TGT terhadap Keaktifan Belajar Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penelitian kuantitatif menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV, dengan nilai thitung > ttabel, sehingga model TGT memberikan dampak positif pada keterlibatan siswa.

   Persamaan : Model TGT pada kedua penelitian digunakan untuk mendorong keterlibatan siswa melalui kerja kelompok, permainan, dan kompetisi sehat.

   Perbedaan : Penelitian terdahulu menggunakan model TGT tanpa bantuan media khusus. Sedangkan, penelitian sekarang mengombinasikan model TGT dengan media Pohon Bupin, sehingga lebih variatif dan kontekstual.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfatimah (2022) dengan judul "Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Kelas 4 di SDN Gorda 1". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa SD kelas IV dalam pembelajaran daring sudah tergolong baik. Faktor-faktor seperti peran orang tua, peran guru, sarana prasarana, serta strategi pembelajaran berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Guru juga melakukan upaya meningkatkan minat belajar melalui motivasi dan apresiasi".

   Persamaan : Kedua penelitian sama-sama berfokus pada minat belajar siswa sekolah dasar sebagai variabel utama yang dikaji

Perbedaan : Terdapat perbedaan pada tingkat kelas, lokasi penelitian, serta bentuk pembelajaran, di mana penelitian sekarang dilakukan secara luring dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Ronny (2024) yang berjudul "Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika pada Murid Kelas IV SD Negeri 01 Selamat". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Analisis statistik menegaskan bahwa minat belajar berkontribusi secara nyata terhadap pencapaian hasil belajar matematika di kelas IV SD Negeri 01 Selamat.

   Persamaan : Kedua penelitian sama-sama dilakukan pada jenjang pendidikan sekolah dasar sehingga karakteristik peserta didik relatif serupa dari segi perkembangan kognitif dan emosional.

   Perbedaan : Perbedaan lainnya terletak pada jenjang kelas dan lokasi penelitian, yaitu siswa kelas III SDN Gedanganak 03, serta adanya penggunaan inovasi pembelajaran berupa permainan dan media visual yang tidak ditemukan pada penelitian terdahulu.

8. Penelitin yang dilakukan oleh Nur Fitria (2025) yang berjudul "Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Media Pembelajaran Digital". Dalam penelitian ini ditemukan bahwa penerapan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam memengaruhi minat belajar siswa SD. Implementasi media digital mampu menarik perhatian siswa, sehingga minat belajar mereka lebih terlihat aktif dan meningkat secara kualitas keterlibatannya.

   Persamaan: Kedua penelitian sama-sama berfokus pada minat belajar siswa sekolah dasa**r** sebagai variabel utama yang dikaji

   Perbedaan : Perbedaan utama terletak pada pendekatan dan desain penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan analitis deskriptif, sedangkan penelitian sekarang menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen.

9. Penelitian yang dilakukan oleh (Solihah & Malihatul Hawa, 2024), yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Japin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar" Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan bantuan Japin terhadap minat belajar siswa kelas 3 di Sekolah Dasar. Data dikumpulkan melalui angket tertutup dengan pilihan jawaban Ya dan Tidak. Analisis data dilakukan menggunakan uji Validitas dan uji Reliabilitas dengan bantuan SPSS. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa SDN Lemahireng 01, sedangkan sampel terdiri dari siswa kelas 3A (22 siswa) dan 3B (23 siswa). Dalam model pembelajaran ini, siswa dikelompokkan dan setiap kelompok berdiskusi mengenai materi serta menerapkannya dalam bentuk pertandingan. Media yang digunakan adalah Japin, yang merupakan gabungan interaktif dari permainan Truth Or Dare dan penjelajahan. Berdasarkan hasil angket, minat belajar siswa tercermin dalam persentase: perasaan senang (45,7%), perhatian (48,4%), rasa ingin tahu (48,4%), dan rasa tertarik (48,9%). Rata-rata minat belajar kelas IIIA adalah 48,7%, sementara kelas IIIB adalah 46,7%. Hasil uji Independen Sample t-Test menunjukkan signifikansi 0,011, menandakan adanya perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kontrol dalam penggunaan model TGT berbantuan media Japin terhadap minat belajar siswa. Uji Regresi Linier Sederhana AVOVA dengan signifikansi 0,002 menegaskan pengaruh positif model pembelajaran TGT berbantuan Japin terhadap minat belajar siswa. Besarnya pengaruh ini terlihat dari nilai R. Square sebesar 38%, menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut dapat menjelaskan 38% variasi minat belajar siswa, sementara 62% dipengaruhi oleh faktor lain.

   Persamaan: Penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai variabel X dan minat belajar sebagai variabel Y.

   Perbedaan: Terletak pada media pembelajaran dan fokus analisis. Penelitian yang dilakukan oleh Mar'atus Solihah dan Anni Malihatul

Hawa (2024) menggunakan Japin (gabungan interaktif *Truth or Dare* dan penjelajahan) sebagai media, sedangkan penulis menggunakan media Pohon Bupin. Selain itu, penelitian mereka menganalisis pengaruh TGT berbantuan Japin terhadap minat belajar melalui uji *Independent Sample t-Test* dan *Regresi Linier* Sederhana, sementara penelitian penulis berfokus pada pengaruh model TGT terhadap minat belajar tanpa Pohon Bupin. Populasi penelitian mereka adalah siswa kelas III SDN Lemahireng 01, sedangkan penulis menggunakan siswa SD Kelas III SDN Gedanganak 03 dari sekolah yang berbeda.

10. Penelitian yang dilakukan oleh (Arifin Rohmatullah & Yuni Purwanti, 2021), yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan media aplikasi berbasis android dengan Thunkable Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 02 Candirejo 02". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis android dengan *thunkable* terhadap minat belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan bentuk desain *pretest - posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa SDN Candirejo 02 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang, sampel penelitiannya adalah kelas 5 SDN Candirejo 02 Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang dengan teknik pengambilan sampel secara random. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, angket (kuisioner) dan dokumentasi. Data dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji t dan uji regresi. Hasil penelitan menunjukkan : (1) Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis android dengan *thunkable* terhadap minat belajar siswa hal ini dibuktikan dengan taraf signifikansi > 0,05 yaitu 0,000 > 0,05 menggunakan uji t (2) Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis android dengan *thunkable* terhadap minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan taraf signifikansi < 0,05 yaitu 0,000 > 0,05 menggunakan uji regresi. Hasil penelitian ini

dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan aplikasi berbasis android dengan *thunkable* berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Persamaan: Penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan minat belajar siswa sebagai variabel Y.

Perbedaan**:** Penelitian di atas dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada model pembelajaran, media, dan populasi penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Arifin Rohmatullah dan Kartika Yuni Purwanti menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantuan aplikasi Android (*Thunkable*) sebagai variabel X, sedangkan penulis menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)**.** Selain itu, media yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah aplikasi berbasis Android, sementara penulis menggunakan media Pohon Bupin**.** Populasi penelitian juga berbeda, di mana penelitian sebelumnya menggunakan siswa kelas V SD, sedangkan penelitian penulis menggunakan siswa kelas III SD.

11. Penelitian yang dilakukan oleh Astri et.,al (2024), yang berjudul "*Numbered-Board Quiz with TGT Elementary Science Achievement*". Studi ini menerapkan model TGT dalam pembelajaran keterampilan mengoper bola sepak bagi siswa SD. Ditemukan bahwa setelah implementasi TGT, pencapaian keterampilan bola siswa meningkat signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua, menunjukkan efektivitas model TGT dalam meningkatkan kompetensi motorik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran olahraga.

    Persamaan: Keduanya menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* sebagai strategi pembelajaran yang diteliti, dengan tujuan melihat pengaruhnya terhadap aspek yang berkaitan dengan proses belajar siswa .

    Perbedaan: penelitian terdahulu tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan penelitian sekarang menggunakan media pembelajaran.

12. Penelitian yang dilakukan oleh (Sekarsari & Rusnilawati, 2023), yang berjudul "*The Effect of Team Games Tournament Model-Assisted*

Articulate Storyline Media on Improving Outcomes and Interest in Learning Javanese Script Material in Elementary School". Bahasa Jawa adalah budaya nasional yang perlu dilindungi dan dilestarikan agar tidak kehilangan identitasnya. Dalam aksara Jawa, pendidikan mencakup keterampilan menulis dan membaca yang diajarkan sejak sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam memahami materi aksara Jawa di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan media *Articulate Storyline* dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive random* sampling dengan dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembanding. Sampel terdiri dari 50 siswa kelas V, dengan masing-masing kelas berjumlah 25 siswa. Instrumen yang digunakan berupa soal tes dan angket minat untuk mengukur variabel yang ditentukan. Teknik analisis data meliputi uji instrumen, uji prasyarat, dan uji hipotesis secara statistik. Hasil rata-rata *post-test* di kelas eksperimen adalah 47,36, sedangkan di kelas kontrol 36,1. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan *Articulate Storyline* terhadap peningkatan hasil belajar dan minat siswa sekolah dasar.

Persamaan: Penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan mengukur minat belajar siswa sebagai salah satu variabel dependen (Y).

Perbedaan: Penelitian di atas dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada media pembelajaran, materi ajar, dan jenjang pendidikan subjek penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Elok Puspita Sekarsari dan Rusnilawati (2023) menggunakan media *Articulate Storyline* untuk pembelajaran aksara Jawa, sedangkan penulis menggunakan media kartu bergambar untuk pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Selain itu, populasi penelitian juga berbeda, di mana penelitian sebelumnya meneliti

siswa kelas V SD, sementara penelitian penulis dilakukan pada siswa kelas III SD.

13. Penelitian yang dilakukan oleh Herpratiwi et.,al (2020), dengan judul "*Cooperative Learning through Team-Games Tournament in Elementary School*". Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimental dengan satu kelompok *pretest–posttest* pada siswa kelas V SD. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan model TGT dalam pembelajaran tematik berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan sebelum perlakuan. TGT menciptakan atmosfer pembelajaran kooperatif yang aktif sehingga membantu pemahaman dan keterlibatan siswa dalam belajar.

    Persamaan: Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning tipeTeams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas.

    Perbedaan: Perbedaan terletak pada subjek dan konteks penelitian, yaitu siswa kelas III SDN Gedanganak 03, serta pada mata pelajaran yang difokuskan, sehingga penelitian ini memiliki kebaruan dari sisi media dan sasaran pengukuran.

Penelitian ini memiliki kebaruan yang komprehensif pada berbagai aspek fundamental yang membedakannya dari ketiga belas penelitian terdahulu. Kebaruan utama terletak pada penggunaan media Pohon Bupin yang belum pernah diteliti sebelumnya, serta kombinasi unik antara model TGT dengan media konkret pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga memiliki kekhasan pada fokus spesifik terhadap minat belajar siswa kelas III SD dengan indikator minat belajar. Kontribusi penelitian ini mencakup pengembangan ilmu pengetahuan tentang efektivitas model TGT dengan media inovatif, penyediaan alternatif media pembelajaran kreatif untuk praktik di SD, serta menjadi dasar bagi penelitian lanjutan. Orisinalitas penelitian ini tidak diragukan karena belum ada penelitian terdahulu yang mengombinasikan model TGT dengan media Pohon Bupin untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran

Menurut Adi (dalam Purnomo et al., 2022) Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dalam hal ini penentuan model pembelajaran tidak lepas dari mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Kesinambungan model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran cenderung akan mempermudah dalam penyusunan model pembelajaran secara menyeluruh. Ketika keduanya sinkron dan penggambaran keseluruhannya sudah jelas, penyusunan strategi dan metode pembelajaran bisa menjadi lebih mudah.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Pengertian ini hampir senada dengan Adi, namun Trianto di sini lebih menjabarkan pada komponen-komponen dalam model pembelajaran. Komponen-komponen tersebut di antaranya tujuan pembelajaran, langkah-langkah, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Purnomo et al., 2022).

Model pembelajaran merupakan suatu pedoman bagi setiap tenaga pendidik dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Model pembelajaran ini mencakup adanya pendekatan, strategi yang digunakan, teknik pembelajaran, hingga metode dalam pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rancangan sistematis yang berfungsi sebagai acuan utama dalam pelaksanaan proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Model pembelajaran membantu guru dalam mengatur alur kegiatan

pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih terarah dan bermakna. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan memberikan kemudahan dalam mengelola kelas, menyesuaikan materi dengan karakteristik peserta didik, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif. Kesesuaian antara model pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kondisi kelas menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Menurut Rusman (2016, dalam Purnomo et al., 2022) model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model synetic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan:
    1) Urutan langkah- langkah pembelajaran (syntax)
    2) Adanya prinsip-prinsip reaksi
    3) Sistem sosial
    4) Sistem pendukung.

    Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.

e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut berupa dampak pembelajaran (hasil belajar yang dapat diukur) dan dampak pengiring (hasil belajar jangka panjang).
f. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut Joyce & Weil dalam (Purnomo et al., 2022) model-model mengajar (pembelajaran) terbagi menjadi empat kategori sebagai berikut. *Information Processing Model* (Model Pemrosesan Informasi). Model ini menitikberatkan pada pengolahan informasi otak sebagai aktivitas mental siswa. Model ini mengoptimalkan kemampuan penalaran dan berpikir siswa dengan memberikan permasalahan yang diajukan guru. Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Hal ini memungkinkan guru untuk memilih jenis model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Komalasari (2010, dalam Purnomo et al., 2022) jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain:

a. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)
b. Model pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)
c. Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbasis Masalah (*Project Based Learning*)
d. Model Pembelajaran Pelayanan (*Servise Learning*)
e. Model Pembelajaran Berbasis Kerja
f. Model Pembelajaran Konsep (*Concept Learning*)
g. Model Pembelajaran Nilai (*Value Learning*)

Berdasarkan penjelasan berbagai model pembelajaran di atas, peneliti berencana menggunakan model cooperative learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena situasi dan kondisi pada subyek penelitian. Peneliti menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) karena tidak hanya memungkinkan siswa menggunakan materi pembelajaran, tetapi juga menciptakan produk yang mendukung proses pembelajaran dengan cara yang sangat nyaman.

2. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperatif Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT)

Kata kooperatif mempunyai arti yang lebih luas dan mengacu pada keseluruhan proses pembelajaran sosial di antara anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif bukan sekedar pembelajaran sosial, tetapi juga pembelajaran kelompok. Sanjaya (2020) dalam Purnomo et al., (2022) mendefinisikan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa atau suku yang berbeda (heterogen). Menurut Rusman (2021) dalam dalam Purnomo et al., (2022) merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan secara berkelompok.

Menurut Slavin (2020) dalam Purnomo et al., (2022) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada kerjasama siswa dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang untuk menguasai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Akbar (2020) dalam Purnomo et al., (2022) mendefinisikan bahwa model pembelajaran adalah pola dalam merancang pembelajaran, dapat juga didefinisikan sebagai langkah pembelajaran, dan perangkatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini mengandung arti bahwa rangkaian proses pembelajaran tergambar dalam sebuah model pembelajaran. Sebelum proses belajar mengajar dimulai, guru sudah mempunyai model pembelajaran yang kemudian akan dilakukan bersama siswa.

Sementara itu menurut Lie (2021) dalam dalam Purnomo et al., (2022) pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur. Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa model

pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil. Hal ini memerlukan kegiatan yang memungkinkan siswa untuk belajar satu sama lain.

Pada dasarnya, model kooperatif memberikan siswa hasil yang lebih baik dan lebih banyak ruang untuk berkolaborasi. Selain itu, model pembelajaran menerapkan prinsip gotong royong antar anggota. Proses belajar siswa dilakukan secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Setiap siswa mempunyai tugas dan tanggung jawab masing-masing dalam kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan rasa gotong royong antar siswa. Pembelajaran kooperatif memudahkan siswa menemukan dan memahami konsep melalui diskusi dengan siswa lain.

Menurut Karim (2021, dalam Purnomo et al., 2022) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merujuk pada pembelajaran yang menekankan pada kerjasama tim dan menambah dimensi kesenangan dam penggunaan games dan tournament. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan karena siswa belajar dalam kelompok dan melakukan games dan tournament yang membuat siswa bersemangat dalam belajar dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran (Suaeb, ddk, 2018).

Berdasarkan pendapat di atas maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada diskusi kelompok yang dimana di dalamnya terdapat permainan dan turnamen ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan pemahaman materi belajar siswa.

Dari pengertian di atas dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok dan meliputi permainan serta turnamen. Mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, berbagi informasi dengan teman lain, dan berpartisipasi dalam permainan dan turnamen antar kelompok menumbuhkan interaksi antara siswa dan guru. Selain itu, meningkatkan keinginan belajar siswa dan memudahkan mereka memahami materi pelajaran.

b. Sintaks Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Menurut Trianto (2020, dalam Purnomo et al., 2022) sintak pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) dibagi menjadi lima antara lain:

1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*). Pada tahap ini digunakan guru untuk mempresentasikan atau menyajikam materi, menyampaikan tujuan, tugas atau kegiatan yang harus dilakukan siswa dan memberikan motivasi.
2) Belajar dalam kelompok (*teams*). Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dengan kemampuan akademis, jenis kelamin, dan ras / suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok diskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengkoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab
3) *Games*. Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masingmasing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang

diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok

4) *Tournament* Pertama setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan dengan nomor undian yang diambil oleh pemain.
5) Penghargaan Kelompok (Rekognisi Tim) Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori.

Sintaks Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Slavin (2020) menyatakan langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran TGT, yaitu sebagai berikut:

1) *Class Presentation*

   Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat LKS dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun game.
2) *Teams*

   Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 4 sampai 5 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok ini bertugas mempelajari lembar kerja. Kegiatannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.
3) *Games*

   Dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih

kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4) *Tournament*

Dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) *Team Recognition*

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Hal ini dapat menyenangkan para siswa atas prestasi yang telah mereka buat.

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Cooperatif Learning TGT (Teams Games Tournament) Menurut Slavin (2020)

Sintak	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Penyajian kelas (*class precentation*)	Guru menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang perkembangan teknologi transportasi	Siswa memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru
Penggunaan media	Guru mulai memperlihatkan dan memperkenalkan media pohon bupin dan menjelaskan kepada siswa cara menggunakan media tersebut	Siswa memperhatikan penjelasan media pembelajaran dari guru
Teams	Guru membagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anak	Siswa mulai mengelompokkan diri sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi oleh guru
Games	Guru menyiapkan kertas pertanyaan yang sudah di simpan di dalam kantung media pohon bupin	Satu persatu siswa diminta untuk maju ke depan untuk mengambil satu kertas pertanyaan dengan bergantian perkelompoknya

Tournament	Guru memberikan kertas pertanyaan kepada perwakilan kelompok untuk dapat menjawab pertanyaan	Setiap kelompok dapat memilih 1 anak sebagai perwakilan secara bergantian untuk mengikuti tournament tersebut. Kelompok yang mengambil kertas pertanyaan dapat menjawab pertanyaan terlebih dahulu, namun jika kelompok tidak bisa menjawab maka akan dialihkan ke kelompok yang lain agar dapat menjawab pertanyaan
Penghargaan	Guru mengumumkan kelompok yang menang, Dimana yang menang adalah kelompok yang dapat menjawab pertanyaan lebih banyak, sehingga diakhir pembelajaran kelompok yang menang ini akan diberikan penghargaan atau reward dari guru	Kelompok yang menang mendapat penghargaan atau reward dari guru

c. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Astutik (dalam Hidayatulloh et al., 2020) Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan seperti mendorong kerja sama siswa, meningkatkan aktivitas belajar serta memupuk semangat belajar melalui kompetisi yang sehat. Motivasi belajar juga meningkat karena siswa termotivasi untuk aktif terlibat dalam turnamen serta kolaborasi tim. Namun, penerapan model ini memerlukan perencanaan yang matang dari guru dan waktu pelaksanaan yang lebih panjang dibanding metode konvensional.

Menurut Manasikana dkk. (2022) Menurut Manasikana dan rekan-rekannya, kelebihan TGT meliputi kemampuan mendorong perkembangan keterampilan sosial, meningkatkan hasil belajar, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi

lebih mendalam melalui diskusi kelompok. Model ini juga menanamkan toleransi antar siswa serta meningkatkan motivasi belajar. Adapun kelemahannya, guru sering kesulitan dalam mengelompokkan siswa heterogen dan diskusi kelompok kadang melebihi waktu yang direncanakan, sehingga kelas menjadi tidak efisien jika tidak dikelola dengan baik.

Sedangkan menurut Anita Lie dalam (Purnomo et al., 2022), mengemukakan bahwa: Kesan positif pembelajaran *cooperative learning* adalah dapat menumbuhkan semangat gotong royong dikalangan siswa, siswa dapat dilatih untuk berkolaborasi dengan sesamanya untuk mencapai tujuan dan keberhasilan suatu usaha dan kesan negative kekhawatiran bahwa akan terjadi kekacauan di kelas dan siswa tidak belajar jika di tempatkan dalam grup.

Secara umum, model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dalam meningkatkan kerja sama, motivasi, dan hasil belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Meski demikian, model ini juga memiliki kelemahan terutama dari sisi persiapan yang membutuhkan waktu lebih banyak dan tantangan dalam pengelolaan kelas serta pembagian kelompok yang heterogen.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu sarana yang digunakan untuk membantu proses penyampaian pesan pembelajaran agar materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Arsyad (2020)**,** media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang dapat menyalurkan informasi dari guru kepada siswa sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Sementara itu, Susilana dan Riyana (2021) memaknai media pembelajaran sebagai alat, bahan, atau sumber belajar yang

dirancang secara sistematis untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Menurut Yaumi (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran yang tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai komponen penting dalam membangun interaksi antara guru, siswa, dan materi pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menunjang keberhasilan pembelajaran dengan membantu penyampaian materi secara lebih jelas, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat pendidikan yang dapat digunakan sebagai mediator dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran guru sudah memanfaatkan media pembelajaran yang ada disekolah 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 (Solihah, M., & Malihatul Hawa, A. 2024)

Media pembelajaran tentu akan memberikan manfaat bagi proses belajar siswa. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2021) berikut beberapa manfaatnya:

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar.

2) Bahan pembelajaran lebih jelas maknanya, sehingga bisa lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya bisa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Hal ini membuat siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga jika mengajar pada setiap jam pelajaran.
4) Siswa bisa lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memamerkan, dan lain sebagainya.

c. Media Pohon Bupin (Pohon Buah Pintar)

Pohon Bupin (Pohon Buah Pintar) merupakan media pembelajaran inovatif yang dirancang khusus untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD. Media ini berbentuk pohon dengan kantung-kantung buah berisi pertanyaan atau soal yang harus dijawab siswa. Dengan konsep interaktif ini, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian mereka.

Media Pohon Bupin memanfaatkan visual gambar-gambar buah yang didalamnya terdapat tulisan pertanyaan atau penjelasan materi. Setiap buah yang tergantung di pohon dapat dibuka oleh siswa, lalu mereka menjawab pertanyaan yang ada di dalamnya. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara konkret tetapi juga merangsang minat belajar melalui bentuk dan warna yang menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.



Gambar 2.1 Media Pembelajaran Pohon Bupin

Kelebihan Media Pembelajaran Pohon Bupin:

1) Menarik perhatian siswa karena bentuknya visual dan menyerupai permainan sehingga membuat suasana belajar lebih menyenangkan.
2) Mendorong keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan memilih dan menempelkan kartu jawaban.
3) Membantu siswa memahami materi secara konkret karena konsep disajikan secara visual dan terstruktur.
4) Menumbuhkan kerja sama serta keberanian siswa dalam menyampaikan jawaban di depan kelas.

Kekurangan Media Pembelajaran Pohon Bupin:

1) Membutuhkan waktu persiapan yang cukup lama dalam pembuatan dan penyiapan media.
2) Kurang efektif jika jumlah siswa terlalu banyak karena penggunaan media dilakukan secara bergantian.
3) Memerlukan pengelolaan kelas yang baik agar suasana tetap kondusif saat kegiatan berlangsung.
4) Tidak semua materi pembelajaran cocok disajikan menggunakan media Pohon Bupin.

4. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Pohon Bupin

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Pohon Bupin merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antarsiswa melalui kegiatan belajar yang dikemas dalam suasana permainan. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar bersama dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang beragam. Kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan interaksi aktif, diskusi, dan kompetisi sehat yang mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses belajar. Keberadaan unsur permainan dalam model ini mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa.

Media Pohon Bupin berperan sebagai sarana pendukung yang membantu guru menyajikan materi secara lebih konkret dan menarik. Media ini dirancang untuk memuat berbagai pertanyaan atau tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Penggunaan Pohon Bupin membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena tampilannya yang visual dan interaktif. Media tersebut juga memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman melalui contoh dan latihan.

Penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Pohon Bupin mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terdorong untuk saling membantu dalam kelompok agar memperoleh hasil terbaik pada saat turnamen berlangsung. Situasi tersebut melatih tanggung jawab, kepercayaan diri, dan kemampuan berkomunikasi antar siswa. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya

menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar bersama.

Tabel 2.2 Sintaks Model Pembelajaran Cooperatif Learning TGT (Teams Games Tournament berbantuan Media Bupin

Sintak	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Penyajian kelas (*class precentation*)	Guru menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang perkembangan teknologi transportasi berbantuan media Bupin	Siswa memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru
Penggunaan media Bupin	Guru mulai memperlihatkan dan memperkenalkan media pohon bupin dan menjelaskan kepada siswa cara menggunakan media tersebut	Siswa memperhatikan penjelasan media pembelajaran Bupin dari guru
Teams	Guru membagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 anak	Siswa mulai mengelompokkan diri sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi oleh guru
Games	Guru menyiapkan kertas pertanyaan yang sudah di simpan di dalam kantung media pohon bupin	Satu persatu siswa diminta untuk maju ke depan untuk mengambil satu kertas pertanyaan dengan bergantian perkelompoknya
Tournament	Guru memberikan kertas pertanyaan kepada perwakilan kelompok untuk dapat menjawab pertanyaan	Setiap kelompok dapat memilih 1 anak sebagai perwakilan secara bergantian untuk mengikuti tournament tersebut. Kelompok yang mengambil kertas pertanyaan dapat menjawab pertanyaan terlebih dahulu, namun jika kelompok tidak bisa menjawab maka akan dialihkan ke kelompok yang lain agar dapat menjawab pertanyaan
Penghargaan	Guru mengumumkan kelompok yang menang,	Kelompok yang menang mendapat penghargaan atau reward dari guru

	Dimana yang menang adalah kelompok yang dapat menjawab pertanyaan lebih banyak, sehingga diakhir pembelajaran kelompok yang menang ini akan diberikan penghargaan atau reward dari guru	

5. Minat belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Hidi dan Renninger dalam Wang & Adesope (2016) "Minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran". Menurut Muhibbin (2020) "Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu". Menurut Reber (2005 dalam Muhibbin 2025) "Minat tidak termasuk istilah popular dalam psikologi karena ketergantungannya yang banyak pada faktor- faktor internal lainnya seperti: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan".

Sedangkan menurut Slameto (2021) Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi atau rasa penasaran yang dimiliki oleh seseorang guna untuk mengetahui suatu hal secara lebih dalam lagi atau lebih rinci lagi supaya mendapatkan informasi yang lebih atau mendapatkan wawasan yang luas.

Berdasarkan beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri individu yang muncul secara alami dan berperan penting dalam mengarahkan perhatian, menentukan tujuan, serta memengaruhi kedalaman proses belajar. Minat belajar tercermin dari adanya ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan aktif seseorang terhadap aktivitas belajar tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Semakin kuat ketertarikan peserta didik terhadap materi atau aktivitas pembelajaran, semakin besar pula kesungguhan dan konsistensinya dalam mengikuti proses belajar. Kondisi tersebut menjadikan minat belajar sebagai faktor penting yang mampu mendorong individu untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam serta memperluas wawasan pengetahuan secara berkelanjutan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Slameto (2021) bahwa: Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor dari dalam diri siswa terdiri dari keadaan fisik, motivasi dan keadaan psikologis. Adapun faktor yang berasal dari luar diri siswa adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Sedangkan menurut Ali (2024) secara keseluruhan faktor minat belajar digolongkan dalam dua kelompok besar, yaitu faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa) dan faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa). Berikut adalah pengertiannya:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain:

a) Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar.
b) Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu.
c) Kebutuhan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seseorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas- aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.
d) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

2) Faktor Eksternal

Faktor Eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas dan keadaan lingkungan.

6. Indikator Minat Belajar

Minat belajar dapat diukur dengan menggunakan beberapa indikator yang berkaitan dengan minat belajar itu sendiri. Menurut Safari, (2015) Indikator minat ada empat, yaitu:

a. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d. Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Sedangkan menurut Slameto (2010, dalam Agus Harianto, F. 2023) minat belajar dapat diukur dengan empat indikator yaitu:

1) Ketertarikan untuk belajar

Apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki rasa ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya.

2) Perhatian dalam belajar

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain daripada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan fikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari.

3) Motivasi belajar

Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar.

4) Pengetahuan

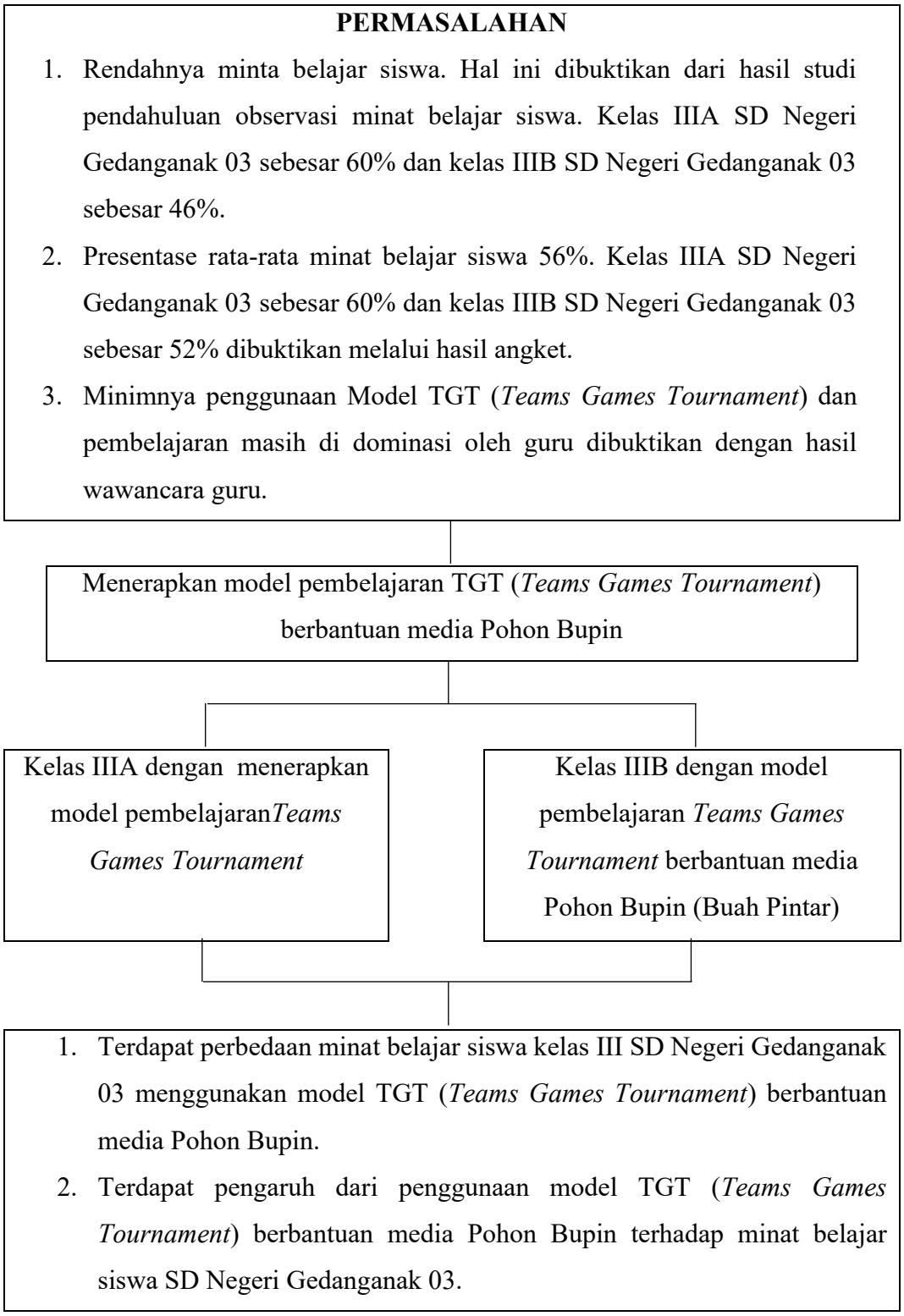
Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran, maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari- hari.

C. Kerangka Berpikir

Minat belajar siswa kelas III SD Gedanganak 03 masih tergolong rendah hal ini dibuktikan dari hasil studi pendahuluan observasi minat belajar siswa. Kelas IIIA SD Negeri Gedanganak 03 sebesar 60% dan kelas IIIB SD Negeri Gedanganak 03 sebesar 46%. Rendahnya minat belajar pada pelajaran Bahasa Indonesia ini terutama disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat satu arah (guru menjelaskan, siswa mendengarkan) dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dengan media seadanya seperti buku teks dan papan tulis, sehingga siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa selama proses belajar mengajar. Oleh karena itu, diperlukan terobosan dalam metode pembelajaran melalui penerapan model dan media yang lebih interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Peneliti menawarkan penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media yang peneliti buat yaitu Pohon Bupin (Buah Pintar) sebagai solusi yang tepat untuk dapat mengatasi permasalahan yang ada yaitu rendahnya minat belajar siswa kelas III SDN Gedanganak 03. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen kontrol dengan pretest dan posttest. Dua kelas dipilih sebagai sampel penelitian, yaitu kelas III B yang akan menerapkan model TGT berbantuan media Pohon Bupin, dan kelas III A dengan pembelajaran konvensional. Kedua kelas diberikan pretest berupa angket minat belajar untuk mengetahui kondisi awal. Selama penelitian, kelas eksperimen akan belajar menggunakan model TGT dengan media Pohon Bupin yang menarik berbentuk pohon dengan kantong buah berisi pertanyaan, sementara kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran biasa. Di akhir penelitian, kedua kelas diberikan posttest dengan angket yang sama. Hasil pretest dan posttest kemudian dibandingkan untuk mengukur efektivitas model TGT berbantuan media Pohon Bupin dalam meningkatkan minat belajar. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD Gedanganak 03.

Kerangka berpikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada uraian landasan teori dan kerangka berpikir diatas dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03 menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Pohon Bupin.
2. Terdapat pengaruh dari model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa SD Negeri Gedanganak 03.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif, Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivisme (data konkrit). Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan, menurut Sugiyono (2017).

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah *quasi eksperimen* dengan desain *non-equivalent control group design*. Desain penelitian ini mirip dengan desain kelompok kontrol *pre-test* dan *post-test,* dimana peneliti menyebarkan pertanyaan sebelum tes untuk mengetahui situasi awal siswa dan sejauh mana pembelajarannya. Setelah siswa mempelajari model dan teknik yang dikembangkan oleh peneliti di kelas eksperimen dan kontrol yang ditunjuk untuk memahami soal-soal sebelumnya, mereka diuji dalam post-test.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pretest sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Perlakuan kemudian disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan Pohon Bupin. *Posttest* kemudian dilakukan pada setiap pertemuan dan dijadikan sebagai ukuran dampak diferensial terhadap minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan rerata penggunaan model pembelajaran team games tournament dengan menggunakan Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03. Hal ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Tindakan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	Y	O_4

(Sumber: Sugiyono, 2020)

Keterangan:

O_1: *Pretest* untuk kelas eksperimen

O_2: *Posttest* untuk kelas eksperimen

O_3: *Pretest* untuk kelas *Kontrol*

O_4: *Posttest* untuk kelas *Kontrol*

X: Perlakuan dengan menggunakan model TGT berbantuan media pohon bupin.

Y: Perlakuan dengan menggunakan model TGT

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017) mendefinisikan populasi adalah sebagai berikut: "Dalam penelitian kuantitatif populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Gedanganak 03 Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017) yang dimaksud dengan sampel adalah sebagai berikut: "Dalam penelitian kuantitatif sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Karakteristik siswa kelas III B sebagai kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

a. Guru kelas III B sebagai kelas eksperimen memiliki pengalaman mengajar yang lebih singkat dibandingkan guru kelas III A yang memiliki pengalaman mengajar yang cukup lama, sehingga guru kelas III B sedikit kesulitan jika menerapkan inovasi media pembelajaran berbasis permainan.
b. Sedikit media yang digunakan oleh guru sehingga membuat siswa menjadi minim minat untuk belajar.
c. Minat belajar yang dimiliki oleh siswa kelas III B lebih rendah dibandingkan siswa kelas III A.

Karakteristik siswa kelas III A sebagai kelas kontrol adalah sebagai berikut:

a. Guru kelas III A memiliki pengalaman mengajar yang lebih lama dibandingkan guru kelas III B, sehingga guru lebih sering menggunakan media ajar.
b. Sudah ada beberapa media yang digunakan oleh guru membuat siswa kelas III A memiliki semangat untuk belajar.

Minat belajar yang dimiliki oleh siswa kelas III A lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas III B karena adanya pengaruh dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Pengambilan sampel ini yaitu secara Purposive Sampling yang dimana kondisi tersebut membuat siswa lebih aktif dan fokus dalam memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa dan berdampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran di kelas.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel penelitian yaitu variabel bebas *(variabel independen)* dan variabel terikat (*variabel dependen*).

1. **Variabel Bebas *(Independent Variable)***

Variabel independent sering disebut sebagai variabel stimulus, predictor, antecedent. Menurut Sugiyono (2017) "Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat)". Variabel bebas dari penelitian ini yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Pohon Bupin.

2. **Variabel Terikat *(dependent Variable)***

Variabel dependent sering disebut sebagai variabel output, kriteria dan konsekuen. Menurut Sugiyono (2017) "Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas". Pada penelitian ini minat belajar siswa berperan sebagai variabel terikat dan mendapatkan pengaruh atau dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan berbantuan Pohon Bupin.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Non Tes

1) Observasi

Observasi merupakan metode atau teknik pengumpulan data yang sangat bermanfaat karena memungkinkan peneliti memperoleh informasi yang bersifat alami dan mendalam mengenai suatu fenomena atau perilaku (Romdona et al., 2024). Observasi meliputi pengamatan apakah minat siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung sudah sesuai dan menentukan seberapa baik kemajuan minat siswa selama perlakuan. Peneliti menggunakan metode observasi untuk melakukan pengamatan dalam keterlaksanaan pembelajaran mengenai keberhasilan terhadap aspek atau indikator minat belajar siswa.

2) Angket

Menurut Komalasari (2021) dalam Ferdi A. H., (2023), angket merupakan salah satu alat pengumpul data dalam asesmen nontes, berupa serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang diajukan pada responden. Dengan penggunaan angket ini dapat menghimpun sejumlah informasi yang relevan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis angket tertutup. Komalasari (2011 dalam Ferdi A. H., 2023), mengemukakan bahwa angket tertutup adalah angket yang pertanyaan atau pernyatannya tidak memberi kebebasan kepada responden untuk menjawabnya sesuai pendapat dan keinginan mereka.

3) Wawancara

Wawancara digunakan untuk menggali informasi secara mendalam terkait minat belajar siswa. Wawancara ini dilakukan kepada guru kelas III dengan tujuan memperoleh data mengenai sikap, antusiasme, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan pengalaman dan pengamatan guru di kelas

4) Dokumentasi

Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai alat untuk memperkuat validitas hasil penelitian. Hal ini meliputi pencatatan aktivitas pembelajaran di kedua kelas, baik kontrol maupun eksperimen, serta mengumpulkan berbagai bukti pendukung lainnya yang relevan dengan penelitian (Ferdi A. H., 2023).

2. Instrumen Penelitian

a. Perangkat Pembelajaran

1) Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, A. (2020) Media pembelajaran mencakup segala alat atau bahan yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media ini dirancang untuk merangsang daya pikir, emosi, ketertarikan, dan

konsentrasi peserta didik, sehingga memfasilitasi interaksi edukatif yang efektif antara guru dan siswa (Yaumi, M. 2022).

Media pembelajaran yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah media pohon bupin (buah pintar) yang digunakan pada kelas eksperimen. Media bupin yang digunakan merupakan media yang berisikan materi dan juga pertanyaan-pertanyaan seputar materi Bahasa Indonesia.

b. Instrumen Pengumpulan Data

1) Lembar Uji Coba Angket Minat Belajar

Menurut Sugiyono (2019) Lembar angket uji coba adalah sebuah alat penelitian yang digunakan untuk menguji kualitas kuesioner sebelum dipakai dalam penelitian sesungguhnya. Peneliti biasanya memberikan angket ini kepada sejumlah kecil responden terlebih dahulu sebagai percobaan. Tujuan utamanya adalah untuk mengecek apakah pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam angket tersebut sudah benar-benar bisa mengukur apa yang ingin diukur (validitas), serta apakah hasilnya konsisten dan dapat dipercaya (reliabilitas). Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup, dimana responden hanya perlu memilih antara jawaban ‘Ya’ atau ‘Tidak’. Untuk mempermudah perhitungan, jawaban ‘Ya’ diberi nilai 1 sedangkan ‘Tidak’ diberi nilai 0. Cara pengkodean seperti ini membuat proses analisis data menjadi lebih sederhana dan sistematis, terutama untuk penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif.

Kisi-kisi angket minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Angket Uji Coba Minat Belajar Siswa

NO	INDIKATOR	JUMLAH PERNYATAAN	NOMER PERNYATAAN	
			POSITIF	NEGATIF
1	Ketertarikan untuk belajar	7	1, 2, 5, dan 7	3, 4, dan 6
2	Perhatian dalam belajar	7	8, 9, 12, dan 14	10, 11, dan 13
3	Motivasi belajar	7	15, 16, 19, dan 21	17, 18, dan 20
4	Pengetahuan	7	22, 23, 25, dan 27	24, 26, dan 28

Berdasarkan tabel diatas, terdapat kisi-kisi angket minat belajar siswa yang disusun berdasarkan empat indikator, yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan, yang masing-masing terdiri atas tujuh pernyataan. Setiap indikator memuat pernyataan positif dan negatif untuk memperoleh data yang lebih objektif dan menghindari jawaban yang bersifat monoton. Indikator ketertarikan belajar mencerminkan rasa suka siswa terhadap kegiatan belajar, perhatian belajar menggambarkan fokus siswa selama pembelajaran, motivasi belajar menunjukkan dorongan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, sedangkan indikator pengetahuan menggambarkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Lembar Angket Uji Coba

Taraf Keberhasilan	Kriteria
$76\% \leq NR \leq 100\%$	Sangat Baik
$51\% \leq NR \leq 75\%$	Baik
$26\% \leq NR \leq 50\%$	Cukup
$0\% \leq NR \leq 25\%$	Kurang

2) Observasi Minat Belajar Siswa

Menurut Arikunto (2019), observasi adalah cara mengumpulkan data dengan melihat dan mencatat langsung kejadian atau perilaku di tempat kejadian aslinya. Peneliti mengamati dengan mata dan telinga, lalu mencatat dengan teliti apa yang terjadi, tanpa banyak ikut campur agar hasilnya alami. Metode ini sering dipakai dalam penelitian kualitatif untuk memahami makna, situasi, dan hubungan sosial secara mendalam hal-hal yang sulit didapat dari kuesioner atau wawancara formal. Kelebihannya, data yang didapat langsung dari lapangan dan sangat nyata; kekurangannya, butuh waktu lama dan bisa bias tergantung cara peneliti melihat.

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan dengan sengaja, terencana, dan terus-menerus untuk mengumpulkan bukti nyata tentang tingkah laku manusia atau peristiwa sosial di kondisi sebenarnya. Caranya bisa dengan dua pendekatan: observasi partisipan (peneliti ikut terlibat dalam kegiatan) atau observasi non-partisipan (peneliti hanya mengamati dari luar). Agar datanya akurat, digunakan alat bantu seperti lembar observasi atau catatan terstruktur. Dengan observasi, peneliti bisa mengungkap situasi yang rumit, urutan kejadian, dan reaksi spontan yang sering tidak terungkap lewat wawancara atau angket (Sugiyono, 2018). Berikut Kisi-kisi dan rubrik penilaian lembar observasi:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Variabel	Aspek yang Diamati	No. Item	Alat Pengumpulan Data	Sumber Data
Minat Belajar Siswa	1. Tertarik untuk menjawab pertanyaan dari guru (Ketertarikan untuk Belajar) 2. Aktif bertanya mengenai materi yang disampaikan oleh guru (Ketertarikan untuk Belajar) 3. Senang ketika pembelajaran Bahasa Indonesia (Ketertarikan untuk Belajar)	1, 2 dan 3	Lembar observasi aktivitas pembelajaran siswa dan guru	Siswa
	4. Memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung (Perhatian dalam Belajar) 5. Memahami materi pembelajaran (Perhatian dalam Belajar) 6. Mencatat materi pelajaran (Perhatian dalam Belajar)	4, 5 dan 6		
	7. Rasa ingin tahu/penasaran yang tinggi (Motivasi Belajar) 8. Antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran (Motivasi Belajar) 9. Siswa fokus dan tidak sibuk sendiri (Motivasi Belajar)	7, 8 dan 9		
	10. Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan sebaik-baiknya (Pengetahuan) 11. Berusaha memahami materi dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru (Pengetahuan) 12. Siswa senang mendapat tugas dari guru (Pengetahuan)	10, 11 dan 12		

Berdasarkan tabel diatas, lembar observasi disusun berdasarkan variabel minat belajar siswa yang diamati melalui empat aspek utama, yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan. Setiap aspek dijabarkan ke dalam beberapa indikator perilaku siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia dan diwakili oleh nomor item tertentu. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar

observasi aktivitas pembelajaran siswa dan guru, sehingga penilaian didasarkan pada perilaku nyata yang tampak selama proses belajar berlangsung, dengan siswa sebagai sumber data utama.

Tabel 3.5 Kriteria Skor Observasi Minat Belajar Siswa

Pilihan Jawaban	Skor Pertanyaan
Sangat tidak baik	1
Cukup Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Dari hasil observasi dicari persentase nilai rata-ratanya, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Nilai = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100\%$$

Kriteria berikut dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan tindakan:

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Lembar Observasi

Taraf Keberhasilan	Kriteria
76% ≤ NR ≤ 100%	Sangat Baik
51% ≤ NR ≤ 75%	Baik
26% ≤ NR ≤ 50%	Cukup
0% ≤ NR ≤ 25%	Kurang

3) Observasi Keterlaksanaan

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran ini berfungsi sebagai alat untuk memantau dan mengevaluasi pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pohon bupin dari perspektif guru. Lembar ini membantu peneliti untuk mendokumentasikan secara sistematis dan objektif sejauh mana setiap tahap dalam penerapan model tersebut berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah disusun. Kisi-kisi observasi, yang dijadikan sebagai

pedoman dalam proses pengamatan, dapat dilihat secara rinci pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Variabel	Aspek yang diamati	No Item	Alat Pengumpulan Data	Sumber Data
Pembelajaran dengan Model *Teams Games Tournament berbantuan* Pohon Bupin	1. Membuka pembelajaran dengan salam dan sapa. (Pendahuluan)	1	Lembar Observasi Aktivitas Guru	Guru
	2. Menyiapkan fisik dan psikis siswa (Pendahuluan)	1		
	3. Memberikan motivasi kepada siswa untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran serta dapat ikut berperan aktif ketika pembelajaran berlangsung. (Pendahuluan)	1		
	4. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi terkait materi sebelumnya yang mendukung pembelajaran hari ini. (Pendahuluan)	2		
	5. Menyiapkan Pohon Bupin dan gambar yang relevan dengan tujuan pembelajaran. (Tahap mempersiapkan gambar)	3 dan 4		
	6. Menunjukkan Pohon Bupin dan gambar yang akan digunakan siswa serta memberikan petunjuk dan kesempatan pada siswa untuk memperhatikan dan menganalisis Pohon Bupin dan gambar yang disajikan. (Tahap Menyajikan Gambar)	5 dan 6		
	7. Ketepatan guru dalam memilih/ membagi kelompok (Tahap Diskusi Kelompok)	7 dan 8		
	8. Mengarahkan dan membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas (Tahap Mempresentasikan Hasil Diskusi)	9 dan 10		
	9. Membimbing siswa untuk membahas hasil dari diskusi menganalisis materi (Tahap Membimbing Penyimpulan)	11		
	10. Memberikan evaluasi dan masukan kepada siswa mengenai hasil dari menelaah dan menganalisis materi (Tahap Evaluasi)	12		

c. Teknik Analisis Data

1) Validasi isi

Validitas isi merupakan suatu jenis validitas yang mengevaluasi kesesuaian antara komponen tes dengan indikator, materi, atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Proses untuk memvalidasi ini dilakukan dengan cara membandingkan

konten instrumen dengan materi yang sudah diajarkan. Validitas isi dapat dianalisis melalui kisi-kisi tes, yang menunjukkan materi tes dan tingkat kognitif yang terlibat dalam pelaksanaan tes. Dengan adanya kisi-kisi ini, proses pengujian validitas bisa dilakukan secara terstruktur dan lebih mudah. Untuk menjamin validitas isi, para pakar diminta untuk menilai instrumen yang telah dibuat. Pakar yang pertama oleh Anni Malihatul Hawa S.Pd.,M.Pd., pakar kedua oleh Kartika Yuni Purwanti S.Pd.,M.Pd., dan praktisi Guru kelas 3. Menurut Rahmatin (2016), ada beberapa syarat yang perlu dipenuhi untuk mengevaluasi kevalidan isi:

Tabel 3.8 Kriteria Validitas Isi

Rentang	Kriteria
$3{,}39 \leq RV \leq 5$	Sangat valid
$2{,}85 \leq RV \leq 3{,}93$	Valid
$1{,}78 \leq RV \leq 2{,}85$	Kurang Valid
$0{,}71 \leq RV \leq 1{,}78$	Tidak Valid

Berikut hasil analisis kevalidan isi instrumen menurut para ahli:

Tabel 3.9 Hasil Validitas isi

Aspek	Penilaiaan Validator			Rata-rata per aspek
	Pakar 1	Pakar 2	Pakar 3	
Angket Studi Pendahuluan	26	26	29	2,9
Lembar Wawancara Guru	23	23	25	3,9
Lembar Observasi	27	27	29	3,9
Lembar Keterlaksanaan	26	26	33	4
Angket Uji Coba	26	26	32	4
Media	24	24	31	3,7
Modul	38	38	44	4
Rata-rata Validasi				**3,7**
Kevalidan				**Valid**

Berdasarkan hasil analisis validasi isi instrumen penelitian dari 3 ahli yaitu 2 pakar dan 1 praktisi, menunjukkan hasil rata-rata sebesar 3,7 menunjukkan bahwa soal dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

2) Validitas

Validitas digunakan untuk menentukan keaslian atau kevalidan suatu pertanyaan. Uji validitas dapat dilakukan menggunakan SPSS. Uji validitas ini memanfaatkan Rtabel dengan tingkat signifikansi 5% sebagai patokan. Berikut adalah hasil validitas dari kegiatan pengujian angket yang dirangkum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.10 Uji Validitas Angket Minat Belajar

No. Pernyataan	Rhitung	Rtabel	Kesimpulan
1	0.615	0.392	Valid
2	0.001	0.392	Tidak valid
3	0.688	0.392	Valid
4	0.276	0.392	Tidak valid
5	0.785	0.392	Valid
6	0.539	0.392	Valid
7	0.970	0.392	Valid
8	0.001	0.392	Tidak valid
9	0.301	0.392	Tidak valid
10	0.552	0.392	Valid
11	0.059	0.392	Tidak valid
12	0.137	0.392	Tidak valid
13	0.112	0.392	Tidak valid
14	0.138	0.392	Tidak valid
15	0.706	0.392	Valid
16	0.137	0.392	Tidak valid
17	0.025	0.392	Tidak valid
18	0.376	0.392	Tidak Valid
19	0.311	0.392	Tidak valid
20	0.683	0.392	Valid
21	0.738	0.392	Valid
22	0.008	0.392	Tidak valid
23	0.137	0.392	Tidak valid
24	0.858	0.392	Valid
25	0.077	0.392	Tidak valid
26	0.227	0.392	Tidak valid
27	0.052	0.392	Tidak valid
28	0.311	0.392	Tidak valid

Dari hasil tabel 3.10 di atas menunjukan bahwa ada 10 pernyataan yang valid dari 28 peryataan yang ada, yaitu diantaranya pernyataan nomor 1, 3, 5, 6, 7, 10, 15, 20, 21 dan 24.

3) Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan hasil yang konsisten ketika diterapkan pada objek yang sama atau pada setiap percobaan yang berhasil. Reliabilitas dapat diuji menggunakan SPSS dengan menggunakan hasil data angket uji coba minat belajar siswa. Dasar uji reliabilitas menggunakan alpha Cronbach menurut (Maulana, 2022) Pernyataan dianggap reliabel jika nilai *cronbach's alpha* > 0,7. Dalam penelitian ini, nilai alpha cronbach yang dijadikan acuan adalah 0,80 karena nilai ini biasanya digunakan dalam penelitian dan dianggap memenuhi kriteria reliabilitas yang baik.

Berikut ini hasil uji reliabilitas dari kegiatan uji coba angket yang terdapat dalam tabel 3.11 dibawah ini:

Tabel 3.11 Uji Reliabilitas Angket Uji Coba Minat Belajar

Jumlah Pernyataan	*Cronbach's Alpha*	Nilai Acuan	Kesimpulan
28	0,868	0,80	Reliabel

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan dapat dianggap reliabel karena nilai *Cronbach's* alpha melebihi R-tabel. Berdasarkan tabel pengujian reliabilitas di atas, menunjukkan bahwa semua pernyataan dalam angket uji coba dinyatakan reliabel dengan kategori sangat tinggi, karena nilai *cronbach's alpha* > Rtabel.

E. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian yang telah dikumpulan berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji

normalitas data dapat dilakukan dengan SPSS. Menurut Zulkifli et al., (2025) mengatakan bahwa analisis dalam uji normalitas ini dilakukan pada data nilai *pretest* dan *posttest*. Metode yang digunakan untuk menguji kenormalan data adalah uji *Shapiro-Wilk*. Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikansi dari hasil uji normalitas sama dengan atau lebih besar dari 0,05 atau *Sig (2-tailed)* > 0,05, maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi di bawah 0,05 atau jika *Sig (2-tailed)* < 0,05, data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.12 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.093	25	.200*	.974	25	.754
Postest Eksperimen	.144	25	.194*	.958	25	.381
Pretest Kontrol	.078	25	.200*	.985	25	.964
Postest Kontrol	.082	25	.200*	.973	25	.709
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel 3.12 di atas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas tersebut yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Dibuktikan dengan nilai sig hitung pada data > 0,05.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu data bersifat homogen (sama) atau tidak. Pengujian ini dapat dilakukan dengan bantuan SPSS. Berdasarkan ketentuannya, jika nilai signifikansi yang diperoleh ≥ 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa populasi dalam kelas tersebut bersifat homogen atau memiliki varian yang sama. Berikut hasil uji homogenitas dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 3.13 Uji Homogenitas *Pretest*

***Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Angket *Pretest*	*Based on Mean*	.376	1	48	.543

Dari hasil uji homogenitas pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,543 > 0,05 maka nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama (homogen).

Tabel 3.14 Uji Homogenitas *Posttest*

***Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Angket *Posttest*	*Based on Mean*	.408	1	48	.526

Dari hasil uji homogenitas pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,526 > 0,05 maka nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama (homogen).

3. Uji Hipotesis

a. Uji *Independent Sample T-Test*

Uji *Independent Sample T-Test* dilakukan untuk mengidentifikasi ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa akibat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament)* yang dibantu dengan media Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa. Analisis statistik ini diolah menggunakan SPSS untuk membandingkan rata-rata antara kelompok yang menerima perlakuan dan kelompok yang tidak, sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai pengaruh model tersebut. Dasar pengambilan Keputusan uji *Independent SampleT-Test* sebagai berikut:

1) Jika nilai sig. < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. (Menunjukkan adanya perbedaan yang relevan atau signifikan).
2) Jika nilai sig. > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. (Menunjukkan tidak adanya perbedaan yang relevan atau signifikan).

b. Uji *Regresi Linier* Sederhana

Uji *regresi linier* sederhana diterapkan untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa. Berikut ini merupakan kriteria dalam penerimaan dan penolakan hipotesis:

1) Apabila nilai sig. > 0,05, kesimpulannya adalah tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe*Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa.
2) Jika nilai sig. < 0,05, kesimpulannya adalah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe*Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perbedaan Minat Belajar Siswa Kelas dalam Penggunaan Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Pohon Bupin

1. Hasil Penelitian

Uji hipotesis pertama dilakukan dengan menerapkan metode *independent sample t-test* guna mengidentifikasi perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan.

Tabel 4.1 *Uji Independent Sample T-Test*

No	Kelas	Mean	Nilai Sig.Hitung
1	Kontrol	66,60	0,000
2	Eksperimen	47,80	0,000

		Levene`s Test for Equality of Variances				
		F	**Sig.**	**T**	**Df**	**Sig. (2 tailed)**
Hasil Minat Belajar Siswa	***Equal Variances assumed***	0,518	0,475	9,049	48	0,000
	Equal variances not assumed			9,049	46,393	0,000

Dari tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menerapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin dengan kelas kontrol yang hanya menerapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) saja tanpa menggunakan media. Dapat dilihat dari nilai sig = 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak atau menerima H_a. Maka minat belajar yang dimiliki oleh kelas eksperimen berbeda dengan minat belajar kelas kontrol. Hal ini juga dapat dilihat dari rataan yang berbeda anatara kelas kontrol 66,60 lebih besar dari kelas eksperimen yaitu 47,80. Hal ini membuktikan bahwa minat belajar yang dimiliki oleh kelas eksperimen yang menggunakan

model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin memberikan perubahan.

Berikut ini adalah hasil angket observasi minat belajar siswa.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa

Kelas	Pertemuan Ke	Presentase	Kategori
kontrol (3A)	1	50%	Cukup
	2	54%	Baik
	3	64%	Sangat baik
56% (Cukup)			
Ekperimen (3B)	1	60%	Cukup
	2	64%	Baik
	3	70%	Sangat baik
64,7% (Baik)			

Tabel 4.2 di atas membuktikan bahwa hasil observasi minat belajar siswa kelas ekperimen memperoleh presentase lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Adanya perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin dengan kelas kontrol yang hanya menerapkan model TGT (*Teams Games Tournament*) saja.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan selama tiga kali pertemuan dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin terlihat bahwa ada perbedaaan bahkan cenderung meningkat. Hal ini dapat dilihat dari tabel diatas dimana kegiatan pembelajaran atau penelitian sebanyak 3 kali antara kedua kelas yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan atau menggunakan media dan dengan kelas kontrol yang tidak dapat perlakuan atau tanpa media, yang dimana difungsikan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran terutama pelajaran Bahasa Indonesia yang peneliti teliti.

Dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon ini siswa semakin bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil semua angket yang mereka

kerjakan bahwa minat belajar mereka semakin meningkat Safitri et al., (2025). Hal ini diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur'aini et al., (2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) mampu membangkitkan minat belajar siswa karena didalamnya terdapat games serta tournament sehingga membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran serta pembelajaran menjadi tidak membosankan.

Dari hasil pengujian yang tertera pada tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansinya 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari batas signifikansinya yaitu 0,05. Sehingga dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas yaitu kelas kontrol yang tanpa menggunakan media dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran. Maka, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Kemudian, berdasarkan tabel 4.2 diatas dapat kita lihat bahwa ada perbedaan antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model TGT (*Teams Games* Tournament) berbantuan media pohon bupin dengan nilai rata-rata minat belajarnya yaitu 75% dan kelas kontrol dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) tanpa menggunakan media pohon bupin dengan nilai rata-rata minat belajarnya yaitu 65%. Kesimpulan ini didukung oleh peneliti (Oktaviani & Nikmah Rahmatih, 2025) bahwa belajar dalam kelompok atau model TGT (*Teams Games Tournament*), dapat membantu siswa memahami konsep dan menguasai materi pelajaran. Kegiatan permainan dan turnamen dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi ajar.

B. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa

1. Hasil

Berikut tabel hasil Uji *Regreasi Linear* Sederhana dari penelitian ini.

Tabel 4.3 Uji *Regreasi Linear* Sederhana

ANOVA[a]				
Sum of Squares	df	*Mean Square*	F	Sig.
1294.899	1	1294.899	4.284	.044[b]
14507.101	48	302.231		
15802.000	49			

a. *Dependent Variable*: Minat Belajar

b. *Predictors*: (*Constant*), Model Kooperatif Tipe TGT

Berdasarkan tabel di atas nilai signifikannya yaitu 0,044 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (X) berbantuan media pohon bupin terhadap minat belajar siswa (Y).

Adapun pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin terhadap minat belajar antara siswa eksperimen (menggunakan media pohon bupin) dan kelas kontrol. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil R Square.

Tabel 4.4 *R Square*

Model Summary		
R Square	*Adjusted R Square*	*Std. Error of the Estimate*
.082	.063	17.385

a. *Predictors*: (*Constant*), Kelas Eksperimen Kontrol

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai *R square* sebesar 0,082. Nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel bebas dalam penelitian ini mampu menjelaskan variabel terikat sebesar 8,2%, sedangkan 91,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel

yang diteliti. Hasil ini mengindikasikan bahwa kontribusi variabel bebas terhadap perubahan variabel terikat tergolong rendah, sehingga masih terdapat banyak faktor lain yang berperan dan perlu dipertimbangkan dalam penelitian lanjutan. Meskipun demikian, temuan ini tetap memberikan gambaran awal mengenai adanya hubungan antara variabel yang diteliti dan dapat dijadikan dasar untuk pengembangan kajian yang lebih mendalam dengan menambahkan variabel pendukung atau menggunakan pendekatan penelitian yang berbeda. Berikut ini adalah hasil observasi Keterlaksanaan Pembelajaran:

Tabel 4.5 Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Kelas	Pertemuan ke-	Presentase (%)	Kriteria
Kelas III A (Kelas Kontrol)	1	49%	Baik
	2	57%	Baik
	3	65%	Baik
	57% (Baik)		
Kelas III B (Kelas Eksperimen)	1	45%	Baik
	2	60%	Baik
	3	75%	Baik
	60% (Baik)		

Tabel diatas, menunjukkan bahwa hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen selama tiga kali pertemuan. Pada kelas kontrol, persentase keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan dari pertemuan pertama hingga ketiga dengan rata-rata sebesar 57% dan berada pada kriteria baik. Sementara itu, kelas eksperimen juga menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, dengan persentase dari 45% pada pertemuan pertama menjadi 75% pada pertemuan ketiga serta memperoleh rata-rata sebesar 60% dengan kriteria baik, yang menandakan bahwa proses pembelajaran pada kedua kelas terlaksana dengan cukup baik dan semakin optimal pada setiap pertemuan.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil pada tabel di atas, dapat kita lihat bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,044 tentu nilainya kurang atau dibawah batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan

antara variabel X yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media pohon bupin terhadap variabel Y yaitu minat belajar siswa. Tentu hal ini sudah menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin ini mampu memberikan dampak yang positif bagi siswa yaitu meningkatnya minat belajar siswa, yaitu adanya ketertarikan dalam belajar, siswa menjadi semakin fokus atau mampu memperhatikan guru ketika belajar, memberikan motivasi dan semangat belajar bagi siswa, serta yang terutama adalah dalam hal pengetahuan siswa yang semakin meningkat (Nur'aini et al., 2022).

Untuk mencapai hal tersebut tentu tidak hanya dengan 1 kali pertemuan saja, seperti halnya peneliti yang melakukan penelitian sebanyak 3 kali pertemuan dalam kegiatan belajar mengajar dan hal tersebut menjadi semakin meningkat setiap pertemuannya. Berdasarkan hasil dari pengumpulan data dengan menggunakan lembar angket dan lembar observasi siswa, didapatkan bahwa indikator minat belajar yang memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibanding indikator yang lainnya yaitu indikator ketertarikan dalam belajar dan motivasi belajar.

Untuk mengetahui hasil penerapan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin ini peneliti juga melakukan observasi terhadap siswa kelas III SDN Gedanganak 03 yaitu dengan mengamati sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menyesuaikan indikator minat belajar siswa. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi yaitu sebesar 60% dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu sebesar 57%.

Kesimpulan tersebut sejalan dengan penelitian dari Safitri et al., (2025) yang menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan flashcard terbukti berpengaruh terhadap peningkatan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV, sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif yang relavan untuk diterapkan di sekolah dasar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin ini dapat memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin terhadap minat belajar siswa yaitu:

1. Terdapat perbedaan Minat Belajar Siswa Kelas Terhadap Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Pohon Bupin, hal tersebut dapat dilihat pada hasil analisis data dengan nilai signifikansinya yaitu 0,000 < 0,05 yang menandakan bahwa pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol itu berbeda. Hal tersebut diperkuat lagi dengan adanya hasil rataan analisis data observasi minat belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 75% yang tentunya lebih tinggi nilainya dari pada kelas kontrol sebesar 65%.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin terhadap minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan nilai signya yaitu 0,044 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan beberapa hal yaitu diantaranya adalah:

1. Bagi guru jika ingin meningkatkan minat belajar siswa disarankan untuk dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin.

2. Bagi siswa disarankan untuk dapat lebih bersemangat lagi dalam proses kegiatan belajar mengajar dan jangan ragu untuk bertanya kepada guru terkait materi pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain apabila ingin melakukan penelitian terkait model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin alangkah baiknya jika dipersiapkan terlebih dahulu agar kegiatan penelitian dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Harianto, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Permainan Bola Sodok terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember.

Arifin Rohmatullah, A., & Yuni Purwanti, K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berbantuan Media Aplikasi Berbasis Android dengan Thunkable terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 02 Candirejo 02. *Jurnal Sekolah Dasar*. *6*(2): 94-99.

Arikunto, S (2021). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Cetakan Ke-1). Jakarta: Rineka Cipta.

Astrı, T. P. Y. (2024). *The Effect of Team Games Tournament With Numbered-Board Quiz on Science Learning Achievement of Elementary School Students. International Journal of Education in Science and Learning*.

Ayu Larasati, D., Noor Aini, I., Singaperbangsa Karawang, U., Ronggo Waluyo, J. H., Telukjambe Timur, K., & Barat, J. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, *5*(4).

Herpratiwi, A., Ernib, E., Astuti, N., & Qomario, D. (2019). *The Implementation of A Thematic Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning in the Fifth Grade of Elementary School in Lampung Province. International Journal of Innovation, Creativity and Change*. *9*(11): 192–205.

Lutfiyani, A. H. (2024). Keefektifan Model *Teams Games Tournament* terhadap Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. *3*(2).

Lubis, R., & Nasution, I. S. (2025). Pengaruh Model *Team Games Tournament* terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25. *Terpadu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*. *3*(3): 133–139.

Nur'aini, S., Hakim, L., & Pratama, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*. *9*(2).

Nurfahzira, Mawardi, & Haikal, M. (2023). *The Effect of the Teams Games Tournaments (TGT) Type Cooperative Learning Model Assisted by Unloading Card Media on the Interest in Learning History of Class XI Social Studies Students of SMAN 5 Banda Aceh. Jim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*. *8*(3): 848–859.

Nurfatimah, S., Nurhasanah, A., & Nulhakim, L. (2022). Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring Kelas 4 di SDN Gorda 1. (*Article*) *Jurnal Pendidikan Dasar*. *10*(1): 493.

Nur Fitria, A. D., & Nuroh, E. Z. (2025). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Media Pembelajaran Digital. (*Article*) *Indonesian Journal of Education Methods Development. 20*(4): 913.

Nyoman Kurnia Wati Kurnia, N., Surya Adnyana, K., & Mpu Kuturan Singaraja, S. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Widyanatya*. *2*(2): 100-108.

Oktaviani, W., & Nikmah Rahmatih, A. (2025). Pengaruh Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Domino *Card* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 24 Ampenan. *Biochephy: Journal of Science Education*. *5*(2): 949–959.

Purnomo, A., Maria Kanusta, Sp., Pd Fitriyah, M., Muhammad Guntur, Sa., Rabiatul Adawiyah Siregar, Mp., Supardi Ritonga, Mp., Sri Ilham Nasution, M., Siti Maulidah, Mp., & Mpd Nora Listantia, M. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok: Yayasan Hamjah Diha.

Rahayu, M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Asesmen Kinerja pada Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 02 Tanah Grogot. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. *10*(4).

Ryan Puan Renna, H., & Tinggi Filsafat Teologi Widya Sasana Malang, S. (2022). Konsep Pendidikan Menurut John Locke dan Relevansinya Bagi Pendidikan Sekolah Dasar di Wilayah Pedalaman Papua. In *Jurnal Papeda*. *4*(1): 7-16.

Safitri, W., Fatkhiyani, K., Andriani, R., Dewi, K., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Darul, U., & Arif, M. (2025). Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Flashcard* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*. *5*(4): 4165-4179.

Sekarsari, E. P., & Rusnilawati, R. (2023). *The Effect of Team Games Tournament Model-Assisted Articulate Storyline Media on Improving Outcomes and Interest in Learning Javanese Script Material in Elementary School. Mimbar Sekolah Dasar*, *International Journal of Innovation. 10*(1): 281–296.

Setiana, S., Murti, R. C., Wibowo, S. E., & Sayekti, O. M. (2025). *The Impact of the Teams Games Tournament Cooperative Learning Model on Students Motivation and Mathematics Achievement in Elementary Schools*. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. *18*(1).

Solihah, M., & Malihatul Hawa, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT *(Team Games Tournament)* berbantuan Japin terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. *9*(3): 232-241.

Sugiyono, D., & Anwar, M. (2018). Pengembangan Instrumen Observasi Untuk Menilai Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. 25(2): 112–123.

Sulistyo, A. D., Dewi, C., & Astuti, N. W. (2025). Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis Multimedia: Solusi Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VB di SDN 01 Klegen. *Jurnal Media Akademik (JMA)*. *3*(7).

Sundari, E., Khairuddin, K., & Jumadil, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. *3*(4): 242–247.

Zailani, & Tawarni. (2023). Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*. *2*(1): 38-48.

Zulkifli, A., Gusniati, J., Septi Zulefni, M., Aldania Afendi, R., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial Uji Normalitas dan Uji Homogenitas dengan Menggunakan Aplikasi SPSS. *1*(2).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Studi Pendahuluan

No	Nama Siswa	Kode Nama Siswa
1	AU-1	ASS
2	AU-2	AFS
3	AU-3	AGR
4	AU-4	AWF
5	AU-5	ASR
6	AU-6	AMSU
7	AU-7	BAD
8	AU-8	CBZA
9	AU-9	DRPF
10	AU-10	FGR
11	AU-11	FK
12	AU-12	JGPMS
13	AU-13	LWP
14	AU-14	NZF
15	AU-15	NVU
16	AU-16	RHN
17	AU-17	RD
18	AU-18	TRA
19	AU-19	UM
20	AU-20	YKPS
21	AU-21	AAT
22	AU-22	ARCI
23	AU-23	DM
24	AU-24	NT
25	AU-25	RAP

Lampiran 2 Daftar Nama Kelas Ekperimen dan Kontrol

Daftar Nama Kelompok Kelas 3B			**Daftar Nama Kelompok Kelas 3A**		
No	Nama Siswa	Kode Nama Siswa	No	Nama Siswa	Kode Nama Siswa
1	KE-1	AU1B	1	KK-1	AU1A
2	KE-2	AU2B	2	KK-2	AU2A
3	KE-3	AU3B	3	KK-3	AU3A
4	KE-4	AU4B	4	KK-4	AU4A
5	KE-5	AU5B	5	KK-5	AU5A
6	KE-6	AU6B	6	KK-6	AU6A
7	KE-7	AU7B	7	KK-7	AU7A
8	KE-8	AU8B	8	KK-8	AU8A
9	KE-9	AU9B	9	KK-9	AU9A
10	KE-10	AU10B	10	KK-10	AU10A
11	KE-11	AU11B	11	KK-11	AU11A
12	KE-12	AU12B	12	KK-12	AU12A
13	KE-13	AU13B	13	KK-13	AU13A
14	KE-14	AU14B	14	KK-14	AU14A
15	KE-15	AU15B	15	KK-15	AU15A
16	KE-16	AU16B	16	KK-16	AU16A
17	KE-17	AU17B	17	KK-17	AU17A
18	KE-18	AU18B	18	KK-18	AU18A
19	KE-19	AU19B	19	KK-19	AU19A
20	KE-20	AU20B	20	KK-20	AU20A
21	KE-21	AU21B	21	KK-21	AU21A
22	KE-22	AU22B	22	KK-22	AU22A
23	KE-23	AU23B	23	KK-23	AU23A
24	KE-24	AU24B	24	KK-24	AU24A
25	KE-25	AU25B	24	KK-25	AU25A

Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Studi Pendahuluan

NO	INDIKATOR	JUMLAH PERNYATAAN	NOMER PERNYATAAN	
			POSITIF	NEGATIF
1	Ketertarikan untuk belajar	3	1 dan 2	3
2	Perhatian dalam belajar	3	4 dan 5	6
3	Motivasi belajar	3	7 dan 8	9
4	Pengetahuan	3	10 dan 11	12

Lampiran 4 Lembar Angket Minat Belajar Siswa Studi Pendahuluan

A. Identitas responden

Nama :

Kelas :

Sekolah :

B. Petunjuk pengisian

1. Berdoalah sebelum mengisi lembar angket studi pendahuluan minat belajar di bawah ini!
2. Pilihlah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom!

C. Pernyataan

Keterangan:

4 = Selalu

3 = Sering

2 = Kadang-kadang

1 = Tidak pernah

NO	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
Ketertarikan untuk belajar			
1.	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.		
2.	Saya suka bertanya kepada guru jika tidak paham materi Bahasa Indonesia.		
3.	Saya lebih suka bermain daripada mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.		
Perhatian dalam belajar			
4.	Saya selalu memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.		
5.	Saya tidak mudah teralihkan oleh suara atau gangguan sekitar ketika sedang belajar.		
6.	Saya sering tidak mencatat materi pelajaran Bahasa Indonesia karena malas.		

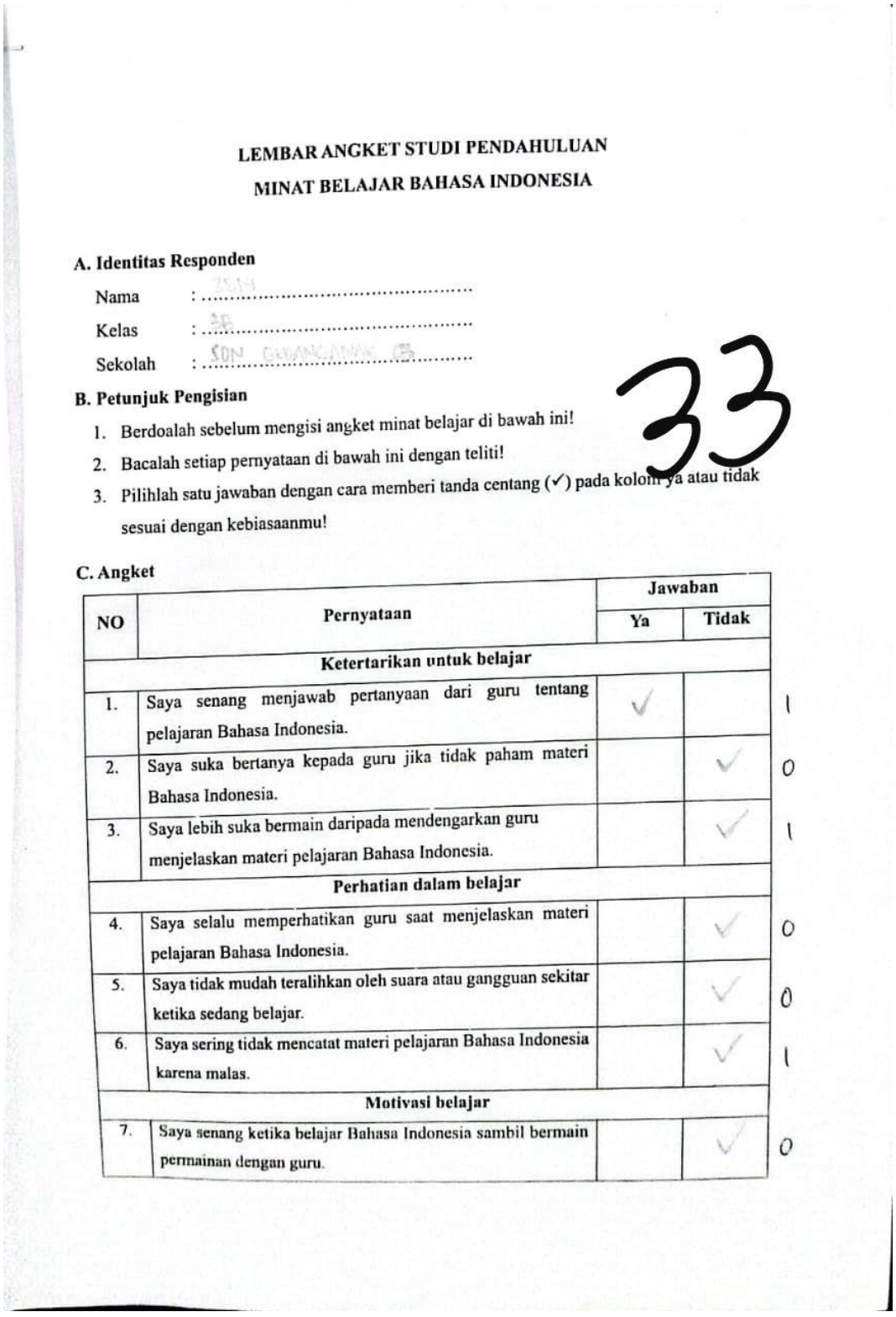
Motivasi belajar			
7.	Saya senang ketika belajar Bahasa Indonesia sambil bermain permainan dengan guru.		
8.	Saya bersemangat saat guru mengajak membaca cerita tentang materi pelajaran Bahasa Indonesia bersama.		
9.	Saya sering mengobrol dengan teman saat guru sedang mengajar pelajaran Bahasa Indonesia.		
Pengetahuan			
10.	Saya selalu mengerjakan tugas Bahasa Indonesia dari guru.		
11.	Saya berusaha memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia walau kadang sulit.		
12.	Saya tidak mengerti materi pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan guru jika saya fokus.		

Lampiran 5 Rubrik Penskoran Angket Studi Pendahuluan

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	POSITIF	NEGATIF
1	Ketertarikan untuk belajar	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.	1	0
		Saya suka bertanya kepada guru jika tidak paham materi Bahasa Indonesia.	1	0
		Saya lebih suka bermain daripada mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.	0	1
2	Perhatian dalam belajar	Saya selalu memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.	1	0
		Saya tidak mudah teralihkan oleh suara atau gangguan sekitar ketika sedang belajar.	1	0
		Saya sering tidak mencatat materi pelajaran Bahasa Indonesia karena malas.	0	1
3	Motivasi belajar	Saya senang ketika belajar Bahasa Indonesia sambil bermain permainan dengan guru.	1	0
		Saya bersemangat saat guru mengajak membaca cerita tentang materi pelajaran Bahasa Indonesia bersama.	1	0
		Saya sering mengobrol dengan teman saat guru sedang mengajar pelajaran Bahasa Indonesia.	0	1
4	Pengetahuan	Saya selalu mengerjakan tugas Bahasa Indonesia dari guru.	1	0

		Saya berusaha memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia walau kadang sulit.	1	0
		Saya tidak mengerti materi pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan guru jika saya fokus.	0	1

Lampiran 6 Jawaban dan Hasil Angket Minat Belajar Studi Pendahuluan



LEMBAR ANGKET STUDI PENDAHULUAN
MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA

A. Identitas Responden

Nama : .....
Kelas : .....
Sekolah : .....

33

B. Petunjuk Pengisian

1. Berdoalah sebelum mengisi angket minat belajar di bawah ini!
2. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan teliti!
3. Pilihlah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom ya atau tidak sesuai dengan kebiasaanmu!

C. Angket

NO	Pernyataan	Jawaban		
		Ya	Tidak	
	Ketertarikan untuk belajar			
1.	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		1
2.	Saya suka bertanya kepada guru jika tidak paham materi Bahasa Indonesia.		✓	0
3.	Saya lebih suka bermain daripada mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	1
	Perhatian dalam belajar			
4.	Saya selalu memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	0
5.	Saya tidak mudah teralihkan oleh suara atau gangguan sekitar ketika sedang belajar.		✓	0
6.	Saya sering tidak mencatat materi pelajaran Bahasa Indonesia karena malas.		✓	1
	Motivasi belajar			
7.	Saya senang ketika belajar Bahasa Indonesia sambil bermain permainan dengan guru.		✓	0

8.	Saya bersemangat saat guru mengajak membaca cerita tentang materi pelajaran Bahasa Indonesia bersama.		✓	0
9.	Saya sering mengobrol dengan teman saat guru sedang mengajar pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		0
Pengetahuan				
10.	Saya selalu mengerjakan tugas Bahasa Indonesia dari guru.	✓		1
11.	Saya berusaha memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia walau kadang sulit.		✓	0
12.	Saya tidak mengerti materi pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan guru jika saya fokus.	✓		0

Keterangan Petunjuk Skor:
Positif : Ya (1) dan Tidak (0)
Negatif : Ya (0) dan Tidak (1)

Skor Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kriteria Penilaian:

76% NR 100%	Sangat Baik
51% NR 75%	Baik
26% NR 50%	Cukup
0% NR 25%	Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \frac{4}{12} \times 100 = 33$$

Lampiran 7 Hasil Perhitungan Angket Studi Pendahuluan

Kelas III B

HASIL DATA STUDI PENDAHULUAN ANGKET MINAT BELAJAR SDN GEDANGANAK 3B														
No	**Siswa Kelas 3B SDN Gedanganak**	**P1**	**P2**	**P3**	**P4**	**P5**	**P6**	**P7**	**P8**	**P9**	**P10**	**P11**	**P12**	**Jumlah**
1	3B1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	6
2	3B2	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	8
3	3B3	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	9
4	3B4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	10
5	3B5	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	9
6	3B6	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	7
7	3B7	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	5
8	3B8	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	5
9	3B9	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	7
10	3B10	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	6
11	3B11	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	6
12	3B12	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	6
13	3B13	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	6
14	3B14	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	4
15	3B15	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	8
16	3B16	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	7
17	3B17	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
18	3B18	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	6
19	3B19	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7
20	3B20	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	5
21	3B21	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	4
22	3B22	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	5
23	3B23	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	4
24	3B24	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	3
25	3B25	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	5
Jumlah		**14**	**10**	**14**	**13**	**11**	**15**	**13**	**15**	**12**	**14**	**13**	**12**	**156**
Skor Maksimal		**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**300**
Rata-rata		**13,00**												
Persentase		**56%**	**40%**	**56%**	**52%**	**44%**	**60%**	**52%**	**60%**	**48%**	**56%**	**52%**	**48%**	**52%**
Hasil rata-rata		**51%**			**52%**			**53%**			**52%**			**52%**

Kelas III A

HASIL DATA STUDI PENDAHULUAN ANGKET MINAT BELAJAR SDN GEDANGANAK 3A														
No	**Siswa Kelas 3A SDN Gedanganak 3**	**P1**	**P2**	**P3**	**P4**	**P5**	**P6**	**P7**	**P8**	**P9**	**P10**	**P11**	**P12**	**Jumlah**
1	3A1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	8
2	3A2	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	6
3	3A3	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	6
4	3A4	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	7
5	3A5	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	8
6	3A6	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	7
7	3A7	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
8	3A8	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	6
9	3A9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
10	3A10	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	5
11	3A11	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	6
12	3A12	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	6
13	3A13	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	5
14	3A14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10
15	3A15	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	5
16	3A16	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	7
17	3A17	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	7
18	3A18	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	5
19	3A19	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	7
20	3A20	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	6
21	3A21	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	6
22	3A22	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	8
23	3A23	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	9
24	3A24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11
25	3A25	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	9
Jumlah		**17**	**13**	**14**	**14**	**14**	**16**	**14**	**17**	**14**	**17**	**16**	**14**	**180**
Skor Maksimal		**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**25**	**300**
Rata-rata		**15,00**												
Persentase		**68%**	**52%**	**56%**	**56%**	**56%**	**64%**	**56%**	**68%**	**56%**	**68%**	**64%**	**56%**	**60%**
Hasil rata-rata		**59%**			**59%**			**60%**			**63%**			**60%**

Lampiran 8 Kisi-kisi Angket Observasi Minat Belajar

NO	INDIKATOR	JUMLAH PERNYATAAN	NOMER PERNYATAAN	
			POSITIF	NEGATIF
1	Ketertarikan untuk belajar	3	1 dan 2	3
2	Perhatian dalam belajar	3	4 dan 5	6
3	Motivasi belajar	3	7 dan 8	9
4	Pengetahuan	3	10 dan 11	12

Lampiran 9 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA

A. Identitas

Nama:

Kelas:

B. Petunjuk :

Berilah tanda centang (√) pada pernyataan dibawah ini dengan tepat!

Keterangan :

4 = Selalu

3 = Sering

2 = Kadang-kadang

1 = Tidak pernah

No	Aspek yang diamati	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Ketertarikan dalam belajar	Siswa menunjukkan ekspresi wajah yang bersemangat (tersenyum, mata berbinar) saat pelajaran Bahasa Indonesia dimulai				
		Siswa secara sukarela mengangkat tangan untuk menjawab atau bertanya				
		Siswa terlihat mengeluh atau menggerutu saat kegiatan Bahasa Indonesia dimulai				
2	Perhatian dalam belajar	Siswa menjaga kontak mata dengan guru atau media pembelajaran selama penjelasan berlangsung				
		Siswa mampu mengikuti instruksi pembelajaran dengan tepat				

		Siswa perlu diingatkan berulang kali untuk memperhatikan				
3	Motivasi belajar	Siswa berusaha menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia meskipun menemui kesulitan, tanpa mudah menyerah				
		Siswa menunjukkan keinginan untuk memperbaiki hasil kerja atau jawabannya yang salah				
		Siswa mudah menyerah dan berhenti berusaha saat menemui tantangan				
4	Pengetahuan	Siswa mampu mengingat dan menyebutkan kembali konsep atau kosakata Bahasa Indonesia yang telah dipelajari sebelumnya				
		Siswa dapat menghubungkan materi baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimilikinya				
		Siswa sering memberikan jawaban yang tidak relevan dengan pertanyaan				

Lampiran 10 Rubrik Penskoran Observasi Studi Pendahuluan

No	Pernyataan	Skor
1	Antusias dari awal hingga akhir, tersenyum, mata berbinar	4
	Antusias di sebagian besar kegiatan	3
	Tampak biasa saja, hanya sesekali antusias	2
	Wajah datar/tidak tertarik selama pelajaran	1
2	Selalu mengangkat tangan pertama, minimal 3x per pertemuan	4
	Sering mengangkat tangan, 2-3x per pertemuan	3
	Kadang mengangkat tangan jika ditunjuk/dipancing	2
	Tidak pernah mengangkat tangan/menghindari kontak mata	1
3	Selalu protes/bersungut-sungut saat mulai pelajaran	4
	Sering menunjukkan ketidaksukaan dengan ekspresi negatif	3
	Kadang mengeluh tapi bisa diarahkan	2
	Tidak pernah menunjukkan ketidaksukaan	1
4	Fokus penuh 90% waktu, kontak mata konstan	4
	Fokus 70-90% waktu, sesekali melihat sekeliling	3
	Fokus 50-70% waktu, mudah teralih	2
	Fokus <50% waktu, sering melamun	1
5	Langsung paham & eksekusi tepat tanpa pengulangan	4
	Paham setelah 1 kali penjelasan, eksekusi tepat	3
	Perlu penjelasan ulang, eksekusi kadang salah	2
	Sering salah eksekusi meski diulang berkali	1
6	Diingatkan >5x per pertemuan, tetap tidak fokus	4
	Diingatkan 3-4x per pertemuan	3
	Diingatkan 1-2x per pertemuan	2
	Tidak perlu diingatkan, fokus mandiri	1
7	Gigih, coba berbagai cara, minta bantuan jika mentok	4
	Tetap berusaha walau lambat, minta bantuan akhir	3
	Berusaha sebentar lalu menyerah jika sulit	2
	Langsung menyerah di awal kesulitan	1
8	Minta perbaikan mandiri, tidak puas dengan hasil baik	4

	Mau memperbaiki jika disarankan guru	3
	Mau perbaiki hanya jika diminta berulang	2
	Tidak peduli dengan kesalahan, menolak perbaikan	1
9	Menyerah di awal, menolak melanjutkan apapun kondisinya	4
	Menyerah setelah 1-2 kali gagal mencoba	3
	Tetap coba walau ragu, butuh dorongan kuat	2
	Tidak mudah menyerah, gigih mencoba	1
10	Bisa jelaskan ulang dengan rinci dan contoh lengkap	4
	Bisa jelaskan inti materi dengan benar	3
	Bisa sebutkan poin utama tapi kurang lengkap	2
	Tidak bisa mengingat konsep dasar	1
11	Beri contoh baru yang kreatif dan relevan secara mandiri	4
	Bisa beri contoh lain dari yang diajarkan guru	3
	Bisa sebutkan contoh jika diberi panduan	2
	Tidak bisa kaitkan dengan pengetahuan lain	1
12	>50% jawaban tidak nyambung dengan pertanyaan	4
	30-50% jawaban tidak nyambung	3
	<30% jawaban tidak nyambung	2
	Hampir semua jawaban relevan dan tepat	1

Lampiran 11 Jawaban dan Hasil Lembar Observasi Studi Pendahuluan

LEMBAR OBSERVASI STUDI PENDAHULUAN

A. Identitas responden

Nama : 3B1

Kelas : III B

Sekolah : SDN GEDANGANAK 03

B. Petunjuk pengisian

1. Berdoalah sebelum mengisi lembar observasi minat belajar di bawah ini!
2. Pilihlah satu jawaban dengan cara memberi tanda centang ( ) pada kolom!

C. Pernyataan

Keterangan:

4 = Selalu

3 = Sering

2 = Kadang-kadang

1 = Tidak pernah

No	Aspek yang diamati	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Ketertarikan dalam belajar	Siswa menunjukkan ekspresi wajah yang bersemangat (tersenyum, mata berbinar) saat pelajaran Bahasa Indonesia dimulai		✓		
		Siswa secara sukarela mengangkat tangan untuk menjawab atau bertanya		✓		
		Siswa terlihat mengeluh atau menggerutu saat kegiatan Bahasa Indonesia dimulai		✓		
2	Perhatian dalam belajar	Siswa menjaga kontak mata dengan guru atau media pembelajaran selama penjelasan berlangsung		✓		
		Siswa mampu mengikuti instruksi pembelajaran dengan tepat	✓			
		Siswa perlu diingatkan berulang kali untuk memperhatikan		✓		
3	Motivasi belajar	Siswa berusaha menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia meskipun menemui kesulitan, tanpa mudah menyerah	✓			
		Siswa menunjukkan keinginan untuk memperbaiki hasil kerja atau jawabannya yang salah	✓			
		Siswa mudah menyerah dan berhenti berusaha saat menemui tantangan	✓			
4	Pengetahuan	Siswa mampu mengingat dan menyebutkan kembali konsep atau kosakata Bahasa Indonesia yang telah dipelajari sebelumnya	✓			
		Siswa dapat menghubungkan materi baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimilikinya		✓		
		Siswa sering memberikan jawaban yang tidak relevan dengan pertanyaan		✓		

Nilai : $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \frac{19}{48} \times 100 = 39$

Lampiran 12 Hasil Observasi Studi Pendahuluan

Kelas A

HASIL DATA OBSERVASI KELAS MINAT BELAJAR SDN GEDANGANAK 3A														
No	**Siswa Kelas 3A SDN Gedanganak 3**	**P 1**	**P 2**	**P 3**	**P 4**	**P 5**	**P 6**	**P 7**	**P 8**	**P 9**	**P 10**	**P 11**	**P 12**	**Jumlah**
1	3A1	1	2	2	3	1	2	3	2	2	3	2	2	25
2	3A2	3	1	1	2	3	2	2	3	3	3	3	3	29
3	3A3	2	1	2	1	3	2	2	2	2	4	3	2	26
4	3A4	3	3	2	1	2	3	3	1	3	3	2	2	28
5	3A5	1	2	1	2	2	2	1	3	2	4	1	2	23
6	3A6	1	1	1	1	2	3	2	2	3	3	2	3	24
7	3A7	1	1	1	2	1	1	2	2	3	3	2	1	20
8	3A8	3	1	2	1	1	2	1	3	2	2	3	3	24
9	3A9	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	3	3	27
10	3A10	3	1	1	1	3	2	3	3	3	2	2	2	26
11	3A11	1	2	2	0	1	2	1	2	3	4	2	2	22
12	3A12	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	1	2	29
13	3A13	2	2	1	1	2	2	2	1	3	2	2	3	23
14	3A14	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	30
15	3A15	1	1	3	2	2	2	1	2	3	3	1	3	24
16	3A16	3	2	1	3	1	3	3	2	3	4	1	2	28
17	3A17	2	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	2	21
18	3A18	1	2	2	2	2	4	2	1	2	3	2	2	25
19	3A19	3	1	2	1	3	1	2	2	2	2	3	3	25
20	3A20	3	2	1	2	1	3	3	2	3	4	2	3	29
21	3A21	2	1	1	2	2	1	2	3	2	2	3	3	24
22	3A22	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	33
23	3A23	3	2	2	1	2	4	2	2	2	3	2	2	27
24	3A24	1	2	1	2	1	2	2	2	3	4	1	3	24
25	3A25	3	1	1	2	2	1	3	3	2	3	3	2	26
Jumlah		54	42	41	43	48	56	53	54	64	75	52	60	642
Skor Maksimal		**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**1200**
Rata-rata		**53,50**												
Persentase		**54%**	**42%**	**41%**	**43%**	**48%**	**56%**	**53%**	**54%**	**64%**	**75%**	**52%**	**60%**	**54%**
Hasil rata-rata		**46%**			**49%**			**57%**			**62%**			**54%**

Kelas B

HASIL DATA OBSERVASI KELAS MINAT BELAJAR SDN GEDANGANAK 3B														
No	Siswa Kelas 3B SDN Gedanganak 3	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	Jumlah
1	3B1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	19
2	3B2	2	1	2	1	2	3	2	3	2	2	3	3	26
3	3B3	1	1	2	2	2	3	4	2	2	2	1	2	24
4	3B4	2	2	1	1	2	2	3	3	2	2	2	4	26
5	3B5	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	19
6	3B6	2	1	1	2	2	2	2	2	3	3	1	3	24
7	3B7	1	1	2	2	1	3	2	3	3	3	2	1	24
8	3B8	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	24
9	3B9	2	2	1	2	2	3	4	1	2	2	1	3	25
10	3B10	1	1	1	1	2	2	3	3	3	3	2	2	24
11	3B11	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	18
12	3B12	2	1	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	23
13	3B13	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	23
14	3B14	2	2	2	2	2	2	4	2	2	1	3	3	27
15	3B15	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	3	3	22
16	3B16	2	2	3	2	3	1	3	3	2	1	2	1	25
17	3B17	2	1	2	1	3	3	1	1	3	2	2	1	22
18	3B18	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	23
19	3B19	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	3	19
20	3B20	1	2	2	2	3	2	3	3	3	1	1	3	26
21	3B21	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	24
22	3B22	1	3	2	1	1	1	1	3	1	3	3	2	22
23	3B23	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	3	2	24
24	3B24	4	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	25
25	3B25	3	2	1	1	2	2	1	1	2	3	3	1	22
Jumlah		44	39	43	41	47	54	50	53	50	50	51	58	580
Skor Maksimal		**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**1200**
Rata-rata		**48,33**												
Persentase		**44%**	**39%**	**43%**	**41%**	**47%**	**54%**	**50%**	**53%**	**50%**	**50%**	**51%**	**58%**	**48%**
Hasil rata-rata		**42%**			**47%**			**51%**			**53%**			**48%**

Lampiran 13 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Guru

NO	INDIKATOR	JUMLAH PERNYATAAN	NOMER PERNYATAAN
1	Ketertarikan untuk belajar	2	3 dan 5
2	Perhatian dalam belajar	2	4 dan 6
3	Motivasi belajar	3	7, 8 dan 9
4	Pengetahuan	2	1 dan 2

Lampiran 14 Lembar Wawancara Guru

C. Identitas Guru

Nama guru :

Wali kelas :

Nama sekolah :

D. Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Model pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu pakai ketika pembelajaran berlangsung?	
2	Metode pembelajaran apa yang biasanya bapak/ibu pakai dalam pembelajaran?	
3	Bagaimana dengan minat siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model dan metode yang dipakai?	
4	Apakah bapak/ibu menggunakan media ketika pembelajaran berlangsung?	
5	Apakah siswa aktif bertanya mengenai materi yang disampaikan oleh guru? Berapa persen?	
6	Apakah siswa tidak berlarian atau berpindah tempat duduk di dalam kelas tanpa ada kepentingan?	
7	Apakah siswa selalu antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas?	
8	Siswa antusias ketika sedang melakukan apa?	

9	Apakah siswa selalu berusaha mengerjakan soal yang diberikan bapak/ibu semampu siswa?	

Lampiran 15 Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Model pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu pakai ketika pembelajaran berlangsung?	Model yang bapak/ibu gunakan tidak selalu sama terkadang menggunakan model PBL (Problem Based Learning), terkadang TGT (*Teams Games Tournament*). Tergantung materi apa yang akan guru sampaikan sehingga guru menyesuaikan.
2	Metode pembelajaran apa yang biasanya bapak/ibu pakai dalam pembelajaran?	Yang sering guru gunakan dalam pembelajaran yaitu metode ceramah, berdiskusi dan tanya jawab.
3	Bagaimana dengan minat siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model dan metode yang dipakai?	Minat siswa selama pembelajaran itu berubah-ubah. "Hari ini dengan besok minatnya sudah berbeda, tergantung mata pelajaran dan materi apa yang anak sukai". Selain itu menurut Pak Gunarso selaku wali kelas III A melihat bahwa anak yang terlambat hadir ke sekolah itu memiliki minat yang lebih rendah dibandingkan dengan temannya yang lain.
4	Apakah bapak/ibu menggunakan media ketika pembelajaran berlangsung?	Guru biasanya juga menggunakan media elektronik seperti LCD proyektor untuk melihat youtube, gambar dan video lainnya. Namun tidak setiap kali pembelajaran guru

		menggunakan media, tergantung materi pelajarannya.
5	Apakah siswa aktif bertanya mengenai materi yang disampaikan oleh guru? Berapa persen?	Menurut Pak Gunarso siswa kelas III A 60% cukup aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan siswa kelas III B akan tetapi siswa kelas III A juga masih kurang minat belajarnya.
6	Apakah siswa tidak berlarian atau berpindah tempat duduk di dalam kelas tanpa ada kepentingan?	Terdapat beberapa siswa yang memang tidak bisa untuk duduk diam di tempat duduknya sendiri, bahkan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.
7	Apakah siswa selalu antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas?	Ada beberapa siswa yang bersemangat untuk mengikuti setiap pembelajaran terutama siswa yang putri, ada juga beberapa siswa yang lemas tidak mau belajar bahkan diminta untuk menulis saja sulit.
8	Siswa antusias ketika sedang melakukan apa?	Menurut Pak Gunarso siswa aktif, antusias dan menunjukkan minat belajar mereka ketika guru mengajarkan menggunakan media terutama media elektronik seperti LCD proyektor tentu siswa akan senang sekali.

9	Apakah siswa selalu berusaha mengerjakan soal yang diberikan ibu semampu siswa?	Tidak semua siswa mau berusaha mengerjakan bahkan terkadang siswa sering kali mengeluh kepada guru sehingga guru pun ketika pembelajaran di kelas juga melakukan pendekatan secara individu untuk mengingatkan kepada siswa untuk mengerjakannya.

Lampiran 16 Jawaban Lembar Wawancara Guru

LEMBAR WAWANCARA GURU

Nama guru :

Wali kelas :

Nama sekolah :

Tanggal wawancara :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Model pembelajaran apa yang biasa bapak/ibu pakai ketika pembelajaran berlangsung?	Model yang guru gunakan tidak selalu sama, terkadang menggunakan model PBL (Problem Based Learning), terkadang TGT (Teams Games Tournament). Tergantung materi apa yang akan guru sampaikan sehingga guru menyesuaikan.
2	Metode pembelajaran apa yang biasanya bapak/ibu pakai dalam pembelajaran?	Yang sering guru gunakan dalam pembelajaran yaitu metode ceramah, berdiskusi dan tanya jawab.
3	Bagaimana dengan minat siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model dan metode yang dipakai?	Minat siswa berubah setiap hari, bergantung pada mata pelajaran dan materi yang diskusi. Selain itu, salah seorang guru/wali kelas menjelaskan bahwa siswa yang terlambat cenderung memiliki minat belajar lebih rendah dibandingkan teman sekelasnya.
4	Apakah bapak/ibu menggunakan media ketika pembelajaran berlangsung?	Guru biasanya menggunakan media elektronik seperti LCD proyektor untuk melihat youtube, gambar dan video lainnya. Namun tidak setiap kali pembelajaran guru menggunakan media, tergantung materi pembelajarannya.
5	Apakah siswa aktif bertanya mengenai materi yang disampaikan oleh guru? Berapa persen?	Menurut wali kelas siswa kelas IX A 60% cukup aktif dalam pembelajaran di bandingkan dengan siswa kelas IX B. Namun siswa kelas IX A ja kurang minatnya.

6	Apakah siswa tidak berlarian atau berpindah tempat duduk di dalam kelas tanpa ada kepentingan?	Terdapat beberapa siswa yang memang tidak bisa untuk duduk diam di tempat duduknya sendiri, bahkan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.
7	Apakah siswa selalu antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas?	Ada beberapa siswa yang bersemangat y/ mengikuti setiap pembelajaran terutama siswa yang putri, ada juga beberapa siswa yang lemas tidak mau belajar bahkan di minta untuk menulis saja sulit.
8	Siswa antusias ketika sedang melakukan apa?	Menurut wali kelas siswa aktif, antusias dan menunjukkan minat belajar mereka ketika guru menggunakan menggunakan media terutama media elektronik seperti LCD proyektor tentu siswa akan senang sekali.
9	Apakah siswa selalu berusaha mengerjakan soal yang diberikan ibu semampu siswa?	Tidak semua siswa mau berusaha mengerjakan bahkan terkadang siswa sering kali mengeluh kpd guru sehingga guru pun ketika pembelajaran di kelas juga melakukan pendekatan secara individu untuk mengingatkan kepada siswa untuk mengerjakannya.

Lampiran 17 Kisi-Kisi Lembar Uji Coba

NO	INDIKATOR	JUMLAH PERNYATAAN	NOMER PERNYATAAN	
			POSITIF	NEGATIF
1	Ketertarikan untuk belajar	7	1, 2, 5, dan 7	3, 4, dan 6
2	Perhatian dalam belajar	7	8, 9, 12, dan 14	10, 11, dan 13
3	Motivasi belajar	7	15, 16, 19, dan 21	17, 18, dan 20
4	Pengetahuan	7	22, 23, 25, dan 27	24, 26, dan 28

Lampiran 18 Lembar Angket Minat Belajar Siswa (Uji Coba)

A. Identitas Responden:

Nama : ……

Kelas : ……

Sekolah : ……

B. Petunjuk Pengisian

1. Berdoalah sebelum mengisi angket ini!
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti!
3. Beri tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan kebiasaanmu!

C. Angket Uji Coba

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1	Ketertarikan untuk belajar	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.		
		Saya bertanya kepada guru jika tidak paham materi Bahasa Indonesia.		
		Saya lebih memilih bermain daripada belajar Bahasa Indonesia.		
		Saya merasa bosan ketika guru menjelaskan materi Bahasa Indonesia.		
		Saya selalu antusias mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.		
		Saya tidak tertarik dengan tugas kelompok Bahasa Indonesia.		
		Saya senang membaca buku cerita berbahasa Indonesia.		

2	Perhatian dalam belajar	Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan materi Bahasa Indonesia.		
		Saya mudah memahami materi Bahasa Indonesia jika fokus.		
		Saya sering tidak mencatat materi Bahasa Indonesia.		
		Saya terganggu oleh suara teman ketika pembelajaran di kelas.		
		Saya selalu menyimak ketika guru membacakan cerita.		
		Saya sulit berkonsentrasi jika materi terlalu panjang.		
		Saya merasa tertarik untuk menyimak ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik.		
3	Motivasi belajar	Saya senang belajar Bahasa Indonesia sambil bermain permainan edukatif.		
		Saya bersemangat ketika guru mengajak berdiskusi.		
		Saya sering mengobrol dengan teman ketika pelajaran.		
		Saya malas mengerjakan tugas jika terlalu sulit.		
		Saya selalu ingin tahu lebih banyak tentang materi baru.		
		Saya tidak peduli dengan nilai pelajaran Bahasa Indonesia.		
		Saya menjadi lebih giat lagi ketika guru memberi pujian kepada saya.		

4	Pengetahuan	Saya mengerjakan tugas Bahasa Indonesia tepat waktu.		
		Saya berusaha memahami materi walau sulit.		
		Saya tidak suka mengerjakan PR Bahasa Indonesia.		
		Saya mencari buku bacaan tambahan untuk memahami materi.		
		Saya sering lupa dengan materi yang diajarkan.		
		Saya senang berbagi pengetahuan tentang Bahasa Indonesia dengan teman.		
		Saya merasa pelajaran Bahasa Indonesia tidak penting.		

Lampiran 19 Rubrik Penilaian Angket Uji Coba

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	POSITIF	NEGATIF
1	Ketertarikan untuk belajar	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia. (Mudah)	1	0
		Saya bertanya kepada guru jika tidak paham materi Bahasa Indonesia. (Sedang)	1	0
		Saya lebih memilih bermain daripada belajar Bahasa Indonesia. (Mudah)	0	1
		Saya merasa bosan ketika guru menjelaskan materi Bahasa Indonesia. (Sulit)	0	1
		Saya selalu antusias mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. (Sedang)	1	0
		Saya tidak tertarik dengan tugas kelompok Bahasa Indonesia. (Sulit)	0	1
		Saya senang membaca buku cerita berbahasa Indonesia. (Sulit)	1	0
2	Perhatian dalam belajar	Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan materi Bahasa Indonesia. (Mudah)	1	0
		Saya mudah memahami materi Bahasa Indonesia jika fokus. (Sedang)	1	0

		Saya sering tidak mencatat materi Bahasa Indonesia. (Mudah)	0	1
		Saya terganggu oleh suara teman ketika pembelajaran di kelas. (Sulit)	0	1
		Saya selalu menyimak ketika guru membacakan cerita. (Sedang)	1	0
		Saya sulit berkonsentrasi jika materi terlalu panjang. (Sulit)	0	1
		Saya merasa tertarik untuk menyimak ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik. (Sulit)	1	0
3	Motivasi belajar	Saya senang belajar Bahasa Indonesia sambil bermain permainan edukatif. (Mudah)	1	0
		Saya bersemangat ketika guru mengajak berdiskusi. (Sedang)	1	0
		Saya sering mengobrol dengan teman ketika pelajaran. (Mudah)	0	1
		Saya malas mengerjakan tugas jika terlalu sulit. (Sulit)	0	1
		Saya selalu ingin tahu lebih banyak tentang materi baru. (Sedang)	1	0
		Saya tidak peduli dengan nilai pelajaran Bahasa Indonesia. (Sulit)	0	1

		Saya menjadi lebih giat lagi ketika guru memberi pujian kepada saya. (Sulit)	1	0
4	Pengetahuan	Saya mengerjakan tugas Bahasa Indonesia tepat waktu. (Mudah)	1	0
		Saya berusaha memahami materi walau sulit. (Sedang)	1	0
		Saya tidak suka mengerjakan PR Bahasa Indonesia. (Mudah)	0	1
		Saya mencari buku bacaan tambahan untuk memahami materi. (Sedang)	1	0
		Saya sering lupa dengan materi yang diajarkan. (Sulit)	0	1
		Saya senang berbagi pengetahuan tentang Bahasa Indonesia dengan teman. (Sulit)	1	0
		Saya merasa pelajaran Bahasa Indonesia tidak penting. (Sulit)	0	1

Lampiran 20 Jawaban dan Hasil Angket Uji Coba

Lembar Jawab Angket Uji Coba

LEMBAR UJI COBA ANGKET MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA

A. Identitas Responden:

Nama : R12

Kelas : III B

Sekolah : SDN GEDANGANAK 03

B. Petunjuk Pengisian

1. Berdoalah sebelum mengisi angket ini!
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti!
3. Beri tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan kebiasaanmu!

C. Angket Uji Coba

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	YA	TIDAK	
1	Ketertarikan untuk belajar	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		1
		Saya bertanya kepada guru jika tidak paham materi Bahasa Indonesia.	✓		1
		Saya lebih memilih bermain daripada belajar Bahasa Indonesia.		✓	1
		Saya merasa bosan ketika guru menjelaskan materi Bahasa Indonesia.		✓	1
		Saya selalu antusias mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	0
		Saya tidak tertarik dengan tugas kelompok Bahasa Indonesia.	✓		0
		Saya senang membaca buku cerita berbahasa Indonesia.	✓		1
2	Perhatian dalam belajar	Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan materi Bahasa Indonesia.	✓		1
		Saya mudah memahami materi Bahasa Indonesia jika fokus.		✓	0
		Saya sering tidak mencatat materi Bahasa Indonesia.		✓	1
		Saya terganggu oleh suara teman ketika pembelajaran di kelas.		✓	1
		Saya selalu menyimak ketika guru membacakan cerita.	✓		1
		Saya sulit berkonsentrasi jika materi terlalu panjang.	✓		0
		Saya merasa tertarik untuk menyimak ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menarik.	✓		1
3	Motivasi belajar	Saya senang belajar Bahasa Indonesia sambil bermain permainan edukatif.	✓		1

		Saya bersemangat ketika guru mengajak berdiskusi.	✓		1
		Saya sering mengobrol dengan teman ketika pelajaran.		✓	1
		Saya malas mengerjakan tugas jika terlalu sulit.		✓	1
		Saya selalu ingin tahu lebih banyak tentang materi baru.	✓		1
		Saya tidak peduli dengan nilai pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	1
		Saya menjadi lebih giat lagi ketika guru memberi pujian kepada saya.		✓	0
4	Pengetahuan	Saya mengerjakan tugas Bahasa Indonesia tepat waktu.	✓		1
		Saya berusaha memahami materi walau sulit.	✓		1
		Saya tidak suka mengerjakan PR Bahasa Indonesia.	✓		0
		Saya mencari buku bacaan tambahan untuk memahami materi.	✓		1
		Saya sering lupa dengan materi yang diajarkan.	✓		0
		Saya senang berbagi pengetahuan tentang Bahasa Indonesia dengan teman.	✓		1
		Saya merasa pelajaran Bahasa Indonesia tidak penting.		✓	1

Keterangan Petunjuk Skor:
Positif : Ya (1) dan Tidak (0)
Negatif : Ya (0) dan Tidak (1)

Skor Penilaian:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = \frac{21}{28} \times 100 = 75 \text{ (Baik)}$$

Kriteria Penilaian:

76% ≤ NR ≤ 100%	Sangat Baik
51% ≤ NR ≤ 75%	Baik
26% ≤ NR ≤ 50%	Cukup
0% ≤ NR ≤ 25%	Kurang

Hasil Angket Uji Coba

HASIL DATA ANGKET UJI COBA KELAS III B SD NEGERI GEDANGANAK 03

No Responden	Ketertarikan untuk belajar							Perhatian dalam belajar							Motivasi belajar							Pengetahuan							Jumlah	Nilai
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7		
R1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	86
R2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	20	71
R3	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	13	46
R4	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	18	64
R5	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	15	54
R6	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	16	57
R7	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	22	79
R8	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	23	82
R9	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	12	43
R10	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	22	79
R11	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	19	68
R12	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	21	75
R13	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	17	61
R14	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	20	71
R15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	23	82
R16	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	17	61
R17	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	19	68
R18	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	22	79
R19	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	20	71
R20	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19	68
R21	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	20	71
R22	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	18	64
R23	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	18	64
R24	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	20	71
R25	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	21	75
Total	16	17	17	16	15	16	15	18	14	17	16	17	15	19	18	17	19	17	20	16	15	16	17	18	19	19	17	18	474	

Lampiran 21 Uji Validitas Angket Uji Coba

Correlations

		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	Total
P01	Pearson Correlation	1	.021	.021	-.042	-.102	-.042	-.042	-.097	-.161	.200	-.215	.021	.068	.042	-.097	.200	-.031	.021	.042	.479*	-.215	.132	.021	-.282	-.226	-.226	-.097	-.226	-.106
	Sig. (2-tailed)		.919	.919	.843	.627	.843	.843	.646	.442	.338	.301	.919	.747	.843	.646	.338	.882	.919	.843	.015	.301	.530	.919	.172	.277	.277	.646	.277	.615
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P02	Pearson Correlation	.021	1	.265	.200	-.210	-.157	.021	.527**	.083	.265	.379	.265	-.035	-.343	-.046	.265	.618**	.081	.300	-.157	-.157	.557**	.632**	-.046	.016	.016	.145	-.385	.608**
	Sig. (2-tailed)	.919		.201	.338	.314	.453	.919	.007	.694	.201	.062	.201	.868	.093	.828	.201	.001	.701	.145	.453	.453	.004	.001	.828	.939	.939	.489	.057	.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P03	Pearson Correlation	.021	.265	1	-.514**	.140	.021	-.157	-.237	.256	.081	.379	.081	-.210	.086	.145	-.103	.217	.265	.086	.021	-.157	.021	.081	-.046	.217	-.185	-.046	-.185	.085
	Sig. (2-tailed)	.919	.201		.009	.504	.919	.453	.254	.217	.701	.062	.701	.314	.684	.489	.624	.298	.201	.684	.919	.453	.919	.701	.828	.298	.377	.828	.377	.688
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

P04	Pearson Correlation	-.042	.200	-.514**	1	-.442*	-.215	.306	.646**	-.497*	.200	-.042	.021	.068	-.375	.089	-.157	.164	-.157	.250	-.215	-.042	.132	.021	-.097	-.031	.359	.089	-.031	.227
	Sig. (2-tailed)	.843	.338	.009		.027	.301	.137	.000	.012	.338	.843	.919	.747	.065	.672	.453	.434	.453	.228	.301	.843	.530	.919	.646	.882	.078	.672	.882	.276
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P05	Pearson Correlation	-.102	-.210	.140	-.442*	1	.068	-.442*	-.145	.263	-.035	-.102	.315	.167	.204	.036	-.035	-.076	-.035	-.204	-.272	.408*	-.272	-.035	.036	.115	.115	-.145	-.076	.057
	Sig. (2-tailed)	.627	.314	.504	.027		.747	.027	.488	.204	.868	.627	.125	.426	.328	.863	.868	.716	.868	.328	.188	.043	.188	.868	.863	.585	.585	.488	.716	.785
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P06	Pearson Correlation	-.042	-.157	.021	-.215	.068	1	.306	-.097	.007	-.514**	.479*	-.157	.238	.042	.089	.021	-.226	-.157	-.167	-.215	.479*	-.042	-.336	-.097	.359	-.031	.646**	-.031	.129
	Sig. (2-tailed)	.843	.453	.919	.301	.747		.137	.646	.975	.009	.015	.453	.252	.843	.672	.919	.277	.453	.426	.301	.015	.843	.101	.646	.078	.882	.000	.882	.539
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P07	Pearson Correlation	-.042	.021	-.157	.306	-.442*	.306	1	-.097	-.497*	-.336	.479*	-.514**	.068	.042	.089	-.157	.164	-.336	.250	-.042	.132	-.042	-.336	-.097	-.031	.164	.646**	-.031	-.008
	Sig. (2-tailed)	.843	.919	.453	.137	.027	.137		.646	.012	.101	.015	.009	.747	.843	.672	.453	.434	.101	.228	.843	.530	.843	.101	.646	.882	.434	.000	.882	.970

	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P08	Pearson Correlation	-.097	.527**	-.237	.646**	-.145	-.097	-.097	1	-.194	.336	.089	.336	.218	-.312	-.190	.145	.275	.145	.134	-.282	.089	.460*	.336	.008	.275	.275	.206	-.350	.644**
	Sig. (2-tailed)	.646	.007	.254	.000	.488	.646	.646		.353	.100	.672	.100	.295	.129	.362	.489	.183	.489	.524	.172	.672	.021	.100	.970	.183	.183	.322	.086	.001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P09	Pearson Correlation	-.161	.083	.256	-.497*	.263	.007	-.497*	-.194	1	-.090	.007	.083	.099	-.242	-.014	.256	.068	.256	-.242	.342	.007	.007	.428*	.165	.257	.068	-.194	.068	.216
	Sig. (2-tailed)	.442	.694	.217	.012	.204	.975	.012	.353		.669	.975	.694	.639	.244	.946	.217	.747	.217	.244	.094	.975	.975	.033	.430	.216	.747	.353	.747	.301
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P10	Pearson Correlation	.200	.265	.081	.200	-.035	-.514**	-.336	.336	-.090	1	-.336	.265	.140	-.343	-.046	-.103	.217	.449*	.300	-.157	-.157	.379	.265	.336	-.185	.016	-.428*	-.385	.125
	Sig. (2-tailed)	.338	.201	.701	.338	.868	.009	.101	.100	.669		.101	.201	.504	.093	.828	.624	.298	.025	.145	.453	.453	.062	.201	.100	.377	.939	.033	.057	.552
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P11	Pearson Correlation	-.215	.379	.379	-.042	-.102	.479*	.479*	.089	.007	-.336	1	-.157	.068	.042	.089	-.157	.359	-.157	.042	-.215	.132	-.042	.021	-.097	.359	-.031	.646**	-.226	.383

	Sig. (2-tailed)	.301	.062	.062	.843	.627	.015	.015	.672	.975	.101		.453	.747	.843	.672	.453	.078	.453	.843	.301	.530	.843	.919	.646	.078	.882	.000	.277	.059
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P12	Pearson Correlation	.021	.265	.081	.021	.315	-.157	-.514**	.336	.083	.265	-.157	1	-.210	-.129	-.046	.449*	.016	.081	-.343	-.157	.021	.379	.265	-.237	.217	-.185	-.237	-.185	.306
	Sig. (2-tailed)	.919	.201	.701	.919	.125	.453	.009	.100	.694	.201	.453		.314	.540	.828	.025	.939	.701	.093	.453	.919	.062	.201	.254	.298	.377	.254	.377	.137
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P13	Pearson Correlation	.068	-.035	-.210	.068	.167	.238	.068	.218	.099	.140	.068	-.210	1	-.204	.036	-.035	-.076	.315	.000	-.102	.068	.238	.140	.218	-.076	.115	.400*	-.268	.326
	Sig. (2-tailed)	.747	.868	.314	.747	.426	.252	.747	.295	.639	.504	.747	.314		.328	.863	.868	.716	.125	1.000	.627	.747	.252	.504	.295	.716	.585	.048	.196	.112
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P14	Pearson Correlation	.042	-.343	.086	-.375	.204	.042	.042	-.312	-.242	-.343	.042	-.129	-.204	1	-.089	-.129	-.281	-.129	-.250	.042	.042	-.375	-.343	-.089	-.047	-.281	.134	.187	-.305
	Sig. (2-tailed)	.843	.093	.684	.065	.328	.843	.843	.129	.244	.093	.843	.540	.328		.672	.540	.174	.540	.228	.843	.843	.065	.093	.672	.824	.174	.524	.370	.138
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

P15	Pearson Correlation	-.097	-.046	.145	.089	.036	.089	.089	-.190	-.014	-.046	.089	-.046	.036	-.089	1	-.237	.067	.145	.356	-.282	-.097	-.097	-.046	-.190	.067	.067	.008	.067	.079
	Sig. (2-tailed)	.646	.828	.489	.672	.863	.672	.672	.362	.946	.828	.672	.828	.863	.672		.254	.751	.489	.080	.172	.646	.646	.828	.362	.751	.751	.970	.751	.706
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P16	Pearson Correlation	.200	.265	-.103	-.157	-.035	.021	-.157	.145	.256	-.103	-.157	.449*	-.035	-.129	-.237	1	.016	.081	-.343	.379	-.157	.557**	.449*	-.428*	.217	-.185	.145	.016	.306
	Sig. (2-tailed)	.338	.201	.624	.453	.868	.919	.453	.489	.217	.624	.453	.025	.868	.540	.254		.939	.701	.093	.062	.453	.004	.025	.033	.298	.377	.489	.939	.137
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P17	Pearson Correlation	-.031	.618**	.217	.164	-.076	-.226	.164	.275	.068	.217	.359	.016	-.076	-.281	.067	.016	1	-.185	.421*	-.031	-.226	.164	.217	.275	-.096	.342	.067	-.316	.448*
	Sig. (2-tailed)	.882	.001	.298	.434	.716	.277	.434	.183	.747	.298	.078	.939	.716	.174	.751	.939		.377	.036	.882	.277	.434	.298	.183	.646	.094	.751	.124	.025
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P18	Pearson Correlation	.021	.081	.265	-.157	-.035	-.157	-.336	.145	.256	.449*	-.157	.081	.315	-.129	.145	.081	-.185	1	.086	.021	.021	.200	.449*	.145	.016	-.185	-.046	-.185	.185
	Sig. (2-tailed)	.919	.701	.201	.453	.868	.453	.101	.489	.217	.025	.453	.701	.125	.540	.489	.701	.377		.684	.919	.919	.338	.025	.489	.939	.377	.828	.377	.376

	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P19	Pearson Correlation	.042	.300	.086	.250	-.204	-.167	.250	.134	-.242	.300	.042	-.343	.000	-.250	.356	-.343	.421*	.086	1	-.167	-.167	.042	-.129	.356	-.281	.421*	-.089	-.281	.211
	Sig. (2-tailed)	.843	.145	.684	.228	.328	.426	.228	.524	.244	.145	.843	.093	1.000	.228	.080	.093	.036	.684		.426	.426	.843	.540	.080	.174	.036	.672	.174	.311
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P20	Pearson Correlation	.479*	-.157	.021	-.215	-.272	-.215	-.042	-.282	.342	-.157	-.215	-.157	-.102	.042	-.282	.379	-.031	.021	-.167	1	-.389	-.042	.021	-.097	-.031	-.031	-.097	.164	-.086
	Sig. (2-tailed)	.015	.453	.919	.301	.188	.301	.843	.172	.094	.453	.301	.453	.627	.843	.172	.062	.882	.919	.426		.055	.843	.919	.646	.882	.882	.646	.434	.683
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P21	Pearson Correlation	-.215	-.157	-.157	-.042	.408*	.479*	.132	.089	.007	-.157	.132	.021	.068	.042	-.097	-.157	-.226	.021	-.167	-.389	1	-.215	-.157	.089	.359	.164	.275	-.031	.070
	Sig. (2-tailed)	.301	.453	.453	.843	.043	.015	.530	.672	.975	.453	.530	.919	.747	.843	.646	.453	.277	.919	.426	.055		.301	.453	.672	.078	.434	.184	.882	.738
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P22	Pearson Correlation	.132	.557**	.021	.132	-.272	-.042	-.042	.460*	.007	.379	-.042	.379	.238	-.375	-.097	.557**	.164	.200	.042	-.042	-.215	1	.379	-.097	.164	-.226	.089	-.226	.520**
	Sig. (2-tailed)	.530	.004	.919	.530	.188	.843	.843	.021	.975	.062	.843	.062	.252	.065	.646	.004	.434	.338	.843	.843	.301		.062	.646	.434	.277	.672	.277	.008

	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P23	Pearson Correlation	.021	.632**	.081	.021	-.035	-.336	-.336	.336	.428*	.265	.021	.265	.140	-.343	-.046	.449*	.217	.449*	-.129	.021	-.157	.379	1	-.237	.016	-.185	-.046	-.185	.306
	Sig. (2-tailed)	.919	.001	.701	.919	.868	.101	.101	.100	.033	.201	.919	.201	.504	.093	.828	.025	.298	.025	.540	.919	.453	.062		.254	.939	.377	.828	.377	.137
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P24	Pearson Correlation	-.282	-.046	-.046	-.097	.036	-.097	-.097	.008	.165	.336	-.097	-.237	.218	-.089	-.190	-.428*	.275	.145	.356	-.097	.089	-.097	-.237	1	-.350	.275	-.190	-.142	.038
	Sig. (2-tailed)	.172	.828	.828	.646	.863	.646	.646	.970	.430	.100	.646	.254	.295	.672	.362	.033	.183	.489	.080	.646	.672	.646	.254		.086	.183	.362	.499	.858
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P25	Pearson Correlation	-.226	.016	.217	-.031	.115	.359	-.031	.275	.257	-.185	.359	.217	-.076	-.047	.067	.217	-.096	.016	-.281	-.031	.359	.164	.016	-.350	1	.123	.275	-.096	.360
	Sig. (2-tailed)	.277	.939	.298	.882	.585	.078	.882	.183	.216	.377	.078	.298	.716	.824	.751	.298	.646	.939	.174	.882	.078	.434	.939	.086		.559	.183	.646	.077
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P26	Pearson Correlation	-.226	.016	-.185	.359	.115	-.031	.164	.275	.068	.016	-.031	-.185	.115	-.281	.067	-.185	.342	-.185	.421*	-.031	.164	-.226	-.185	.275	.123	1	.067	-.316	.251

	Sig. (2-tailed)	.277	.939	.377	.078	.585	.882	.434	.183	.747	.939	.882	.377	.585	.174	.751	.377	.094	.377	.036	.882	.434	.277	.377	.183	.559		.751	.124	.227
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P27	Pearson Correlation	-.097	.145	-.046	.089	-.145	.646**	.646**	.206	-.194	-.428*	.646**	-.237	.400*	.134	.008	.145	.067	-.046	-.089	-.097	.275	.089	-.046	-.190	.275	.067	1	-.142	.393
	Sig. (2-tailed)	.646	.489	.828	.672	.488	.000	.000	.322	.353	.033	.000	.254	.048	.524	.970	.489	.751	.828	.672	.646	.184	.672	.828	.362	.183	.751		.499	.052
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
P28	Pearson Correlation	-.226	-.385	-.185	-.031	-.076	-.031	-.031	-.350	.068	-.385	-.226	-.185	-.268	.187	.067	.016	-.316	-.185	-.281	.164	-.031	-.226	-.185	-.142	-.096	-.316	-.142	1	-.211
	Sig. (2-tailed)	.277	.057	.377	.882	.716	.882	.882	.086	.747	.057	.277	.377	.196	.370	.751	.939	.124	.377	.174	.434	.882	.277	.377	.499	.646	.124	.499		.311
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Total	Pearson Correlation	-.106	.608**	.085	.227	.057	.129	-.008	.644**	.216	.125	.383	.306	.326	-.305	.079	.306	.448*	.185	.211	-.086	.070	.520**	.306	.038	.360	.251	.393	-.211	1
	Sig. (2-tailed)	.615	.001	.688	.276	.785	.539	.970	.001	.301	.552	.059	.137	.112	.138	.706	.137	.025	.376	.311	.683	.738	.008	.137	.858	.077	.227	.052	.311	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Lampiran 22 Uji Reabilitas Angket Uji Coba

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.861	28

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	16.88	32.860	.271	.860
Soal02	16.76	31.940	.629	.852
Soal03	16.84	31.307	.642	.850
Soal04	16.76	33.523	.201	.861
Soal05	16.96	31.790	.445	.855
Soal06	17.00	31.917	.406	.856
Soal07	17.08	32.743	.243	.861
Soal08	17.00	31.333	.517	.853
Soal09	16.96	30.457	.709	.847
Soal10	17.28	32.793	.245	.861
Soal11	17.16	33.223	.157	.864
Soal12	16.92	31.827	.458	.855
Soal13	17.32	33.393	.143	.864
Soal14	17.40	31.750	.502	.853

Soal15	17.04	30.457	.670	.848
Soal16	16.88	32.860	.271	.860
Soal17	16.76	31.940	.629	.852
Soal18	16.84	31.307	.642	.850
Soal19	16.76	33.523	.201	.861
Soal20	16.96	31.790	.445	.855
Soal21	17.00	31.917	.406	.856
Soal22	17.08	32.743	.243	.861
Soal23	17.00	31.333	.517	.853
Soal24	16.96	30.457	.709	.847
Soal25	17.28	32.793	.245	.861
Soal26	17.16	33.223	.157	.864
Soal27	16.92	31.827	.458	.855
Soal28	17.32	33.393	.143	.864

Lampiran 23 Uji Tingkat Kesukaran Angket Uji Coba

Statistics

		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28
N	Valid	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.64	.68	.68	.64	.16	.64	.64	.72	.16	.68	.64	.68	.12	.88	.72	.68	.76	.68	.92	..64	.64	.64	.68	.72	.88	.84	.72	.84

Lampiran 24 Uji Daya Beda Angket Uji Coba

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	16.88	32.860	.271	.860
Soal02	16.76	31.940	.629	.852
Soal03	16.84	31.307	.642	.850
Soal04	16.76	33.523	.201	.861
Soal05	16.96	31.790	.445	.855
Soal06	17.00	31.917	.406	.856
Soal07	17.08	32.743	.243	.861
Soal08	17.00	31.333	.517	.853
Soal09	16.96	30.457	.709	.847
Soal10	17.28	32.793	.245	.861
Soal11	17.16	33.223	.157	.864
Soal12	16.92	31.827	.458	.855
Soal13	17.32	33.393	.143	.864
Soal14	17.40	31.750	.502	.853
Soal15	17.04	30.457	.670	.848
Soal16	16.88	32.860	.271	.860
Soal17	16.76	31.940	.629	.852
Soal18	16.84	31.307	.642	.850
Soal19	16.76	33.523	.201	.861

Soal20	16.96	31.790	.445	.855
Soal21	17.00	31.917	.406	.856
Soal22	17.08	32.743	.243	.861
Soal23	17.00	31.333	.517	.853
Soal24	16.96	30.457	.709	.847
Soal25	17.28	32.793	.245	.861
Soal26	17.16	33.223	.157	.864
Soal27	16.92	31.827	.458	.855
Soal28	17.32	33.393	.143	.864

Lampiran 25 Modul Ajar



INFORMASI UMUM

Identitas Modul

- Penyusun: Keren Asael (131211006)
- Instansi: SD Negeri Gedanganak 03
- Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia
- Fase/Kelas: B/III (Tiga)
- Materi: Bab 5. Poster
- Alokasi Waktu: 2 JP (2 x 35 menit)
- Pertemuan: 1 (Pertama)

Kompetensi Awal

Capaian Pembelajaran:

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik dapat menjelaskan pengertian poster dengan bahasa sendiri dan menyebutkan ciri-cirinya dengan antusias. Mereka mampu membuat poster sederhana sesuai tema menggunakan kalimat ajakan yang tepat serta gambar yang menarik, menunjukkan kreativitas dan ketertarikan terhadap media visual. Peserta didik juga dapat mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas dengan percaya diri, mendengarkan masukan dari teman, dan bekerja sama dalam diskusi kelompok. Selain itu, mereka menunjukkan sikap responsif terhadap pesan-pesan poster yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti kesehatan, kebersihan, atau pendidikan, serta mengungkapkan pendapatnya tentang pentingnya poster dalam menyampaikan informasi.

INFORMASI UMUM

Profil Pelajar Pancasila

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia
- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Bergotong royong, dan
- Berkebhinekaan global

Sarana dan Prasarana

- Buku guru dan buku siswa SD Kelas III.
- Gambar-gambar poster di lingkungan sekolah.
- Media Pohon Buah Pintar (Pohon Bupin).

Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat berupa model pembelajaran tatap muka, dipadukan dengan metode pengamatan gambar, tanya jawab, bercerita, games pohon bupin, diskusi kelompok dan menggunakan model TGT (Teams Games Tournament).

MATERI POKOK

Kegiatan Pembelajaran 1:



Pengertian Poster:

Poster adalah media cetak atau media komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak umum. Poster biasanya berisi tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya, dan ditempatkan di tempat-tempat yang mudah dilihat orang banyak seperti di dinding sekolah atau papan pengumuman.





Jenis-Jenis Poster

~Poster Pendidikan → Berisi ajakan belajar atau pengetahuan. Contoh: "Rajin Membaca, Pintar Berwawasan!"

~Poster Kesehatan → Mengingatkan pentingnya hidup sehat. Contoh: "Cuci Tangan Pakai Sabun, Cegah Penyakit!"

~Poster Iklan → Menawarkan produk atau jasa. Contoh: "Ayo Belanja di Pasar Murah!"



KOMPONEN INTI

Tujuan Kegiatan Pembelajaran:

Setelah menyelesaikan pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat:

1. Memahami pengertian dan jenis-jenis poster.
2. Mengetahui fungsi poster dan menyebutkan ciri-ciri poster.
3. Dapat membuat poster sederhana dengan tema yang ditentukan.



Pertanyaan Pemantik

- "Siapa yang pernah melihat poster?
- "Poster apa saja yang pernah kalian lihat?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Kegiatan Pembelajaran:

A. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Jika kegiatan pembelajaran ada di jam pertama, maka:

1. Kegiatan pembelajaran diawali dengan ucapan salam dari guru. (Orientasi)
2. Berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing. (Religi)
3. Menyanyikan lagu nasional. (Nasionalisme)
4. Memeriksa kehadiran peserta didik.
5. Ice breaking bisa dengan bernyanyi, tepuk-tepukan, atau permainan, misalnya permainan "Buka Tangkap".
6. Melakukan apersepsi dengan cara bertanya materi yang lalu di sekolah atau memberikan gambaran kegiatan sehari-hari yang dikaitkan dengan materi tentang poster, misalnya:
   - "Siapa yang pernah melihat poster?
   - "Poster apa saja yang pernah kalian lihat?
7. Memberikan motivasi dengan cara memberitahukan manfaat mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia materi poster. (Motivasi)
8. Menyampaikan tujuan pembelajaran, garis besar materi, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

B. Kegiatan Inti (50 Menit)

sintaks 1 (Penyajian kelas (class precentation)

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang perkembangan teknologi transportasi berbantuan media Bupin
2. Peserta didik diarahkan untuk menyimak penjelasan dari guru mengenai pengertian dan jenis-jenis poster.

sintaks 2 (Penggunaan media Bupin)

1. Guru menjelaskan materi sambil menggunakan media pohon bupin, peserta didik memperhatikan media.
2. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan dibagi LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) pertemuan 1.

sintaks 3 (Teams Games Tournament)

1. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang poster, peserta didik mengikuti games dari media pohon bupin. Games pohon bupin dimulai dengan cara:

- Peserta didik diberikan LKPD dan dibagi menjadi 5 kelompok dengan berisikan 5 orang dalam 1 kelompok.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang poster dengan menggunakan media.
- Kemudian peserta didik mulai mengerjakan LKPD bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing.

2. Hasil jawaban dari LKPD dibahas oleh guru bersama dengan peserta didik.

Sintaks 4 (Penghargaan)

1. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai tinggi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Kegiatan Pembelajaran:

C. Kegiatan penutup (10 Menit)

1. Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat refleksi tentang materi yang telah dibahas bersama.
2. Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat kesimpulan.
3. Menyanyikan 1 lagu nasional.
4. Pembelajaran diakhiri dengan ucapan salam dan berdoa setelah belajar sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.

Pelaksanaan Asesmen:

Sikap

1. Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan mencatatnya, baik sikap positif dan negatif.
2. Melakukan penilaian antar teman.
3. Mengamati refleksi peserta didik.

Pengetahuan

1. Memberikan tugas tertulis, lisan dan tes tertulis.

Keterampilan

1. Proyek
2. Presentasi

Kriteria Penilaian:

1. Penilaian proses: berupa catatan / deskripsi kerja saat diskusi kelompok.
2. Penilaian akhir: skor nilai 0-100

RUBRIK PENILAIAN PENGETAHUAN

Indikator Asesmen	Instrumen Asesmen	Kunci Jawaban	Nilai
Menyimpulkan pesan dalam poster. **(C2)**	Apa pesan utama dari poster tersebut?	Pesan utama dari poster adalah mengajak semua orang untuk membuang sampah pada tempatnya agar lingkungan tetap bersih dan sehat.	20
Menyebutkan langkah-langkah membuang sampah dalam poster. **(C1)**	Sebutkan tiga langkah aksi buang sampah yang ada di poster!	1. Melihat atau mencari sampah yang jatuh. 2. Mengambil sampah tersebut. 3. Membuang sampah pada tempat sampah.	20
Menjelaskan mengapa kita perlu menjaga lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya. **(C2)**	Mengapa kita harus membuang sampah pada tempatnya?	Agar lingkungan tetap bersih, terhindar dari penyakit, terhindar dari bencana alam, serta menciptakan suasana yang nyaman dan sehat.	20
Menganalisis gambar dalam poster. **(C4)**	Apa yang kamu lihat dari ekspresi anak-anak di dalam poster ketika membuang sampah?	Anak-anak terlihat senang dan gembira saat membuang sampah pada tempatnya.	20
Menuliskan tindakan nyata di sekolah. **(C1)**	Tuliskan satu tindakan nyata yang bisa kamu lakukan di sekolah untuk menjaga kebersihan!	Saya bisa memungut sampah yang berserakan dan membuangnya ke tempat sampah yang sesuai.	20

REFLEKSI GURU

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Guru yakin tujuan pembelajaran telah tercapai		
2	Guru melihat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini		
3	Guru melihat peserta didik antusias dalam pembelajaran hari ini		
4	Guru melihat peserta didik memahami materi pembelajaran hari ini		
5	Guru melihat hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran hari ini		

REFLEKSI PESERTA DIDIK

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Siswa dapat mengetahui pengertian poster dan jenis-jenis poster		
2	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran		
3	Siswa antusias mengikuti pembelajaran dari guru		
4	Siswa memahami materi yang diajarkan guru		
5	Siswa kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dari guru		
6	Siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya		


MENGETAHUI
Ungaran, 16 Juni 2025
Dosen Pembimbing
Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0631039001
Wali Kelas
Rosmanindar, S.Pd
NIP. 19821104 201001 2 029
Mahasiswa
Keren Asael
NIM. 131211006

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LKPD 1

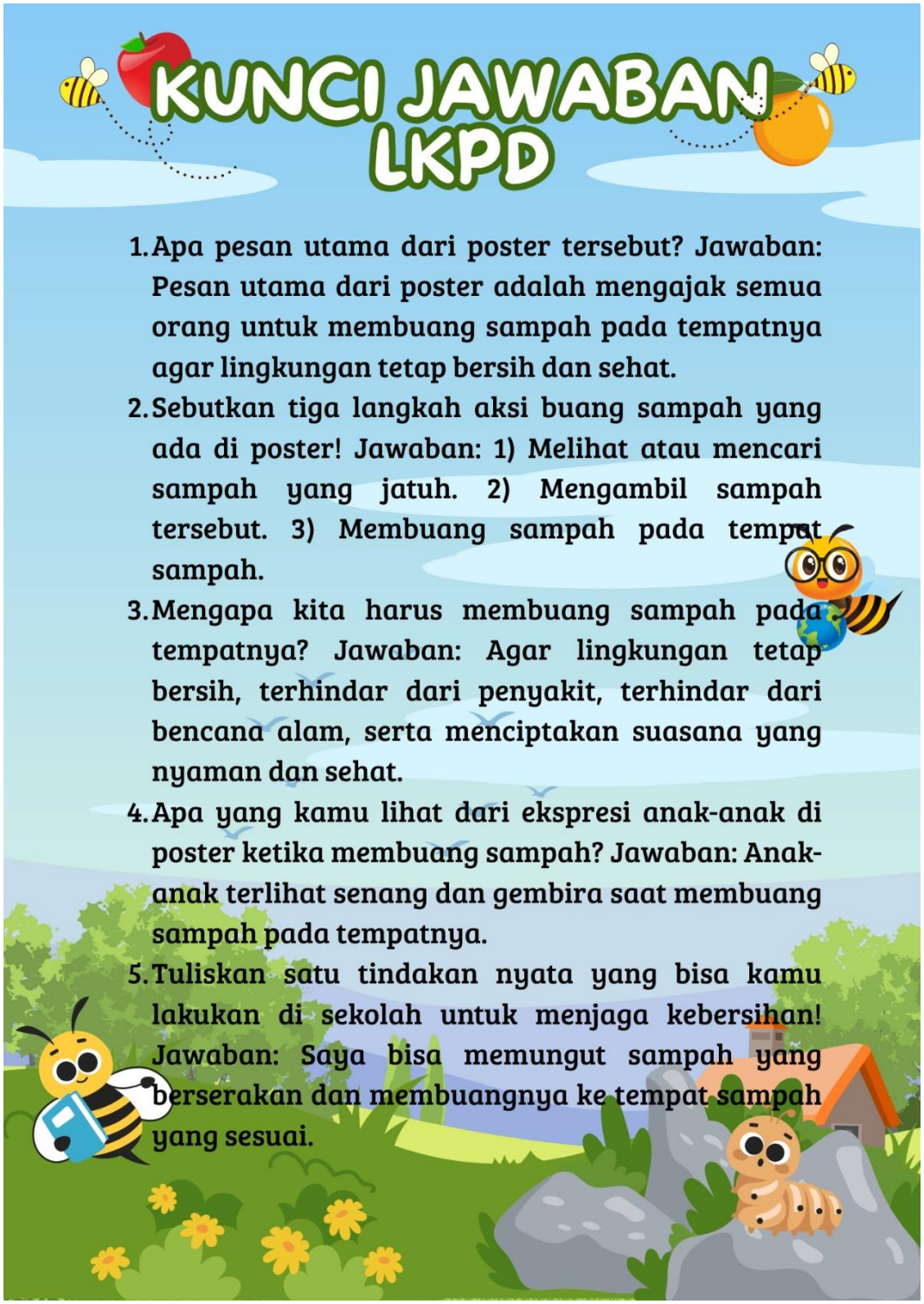
NAMA KELOMPOK : .....

KELAS : .....



Bacalah dan perhatikan gambar poster di atas, lalu jawab pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. Apa pesan utama dari poster tersebut?
2. Sebutkan tiga langkah aksi buang sampah yang ada di poster!
3. Mengapa kita harus membuang sampah pada tempatnya?
4. Apa yang kamu lihat dari ekspresi anak anak di poster ketika membuang sampah?
5. Tuliskan satu tindakan nyata yang bisa kamu lakukan di sekolah untuk menjaga kebersihan


KUNCI JAWABAN LKPD
1. Apa pesan utama dari poster tersebut? Jawaban: Pesan utama dari poster adalah mengajak semua orang untuk membuang sampah pada tempatnya agar lingkungan tetap bersih dan sehat.
2. Sebutkan tiga langkah aksi buang sampah yang ada di poster! Jawaban: 1) Melihat atau mencari sampah yang jatuh. 2) Mengambil sampah tersebut. 3) Membuang sampah pada tempat sampah.
3. Mengapa kita harus membuang sampah pada tempatnya? Jawaban: Agar lingkungan tetap bersih, terhindar dari penyakit, terhindar dari bencana alam, serta menciptakan suasana yang nyaman dan sehat.
4. Apa yang kamu lihat dari ekspresi anak-anak di poster ketika membuang sampah? Jawaban: Anak-anak terlihat senang dan gembira saat membuang sampah pada tempatnya.
5. Tuliskan satu tindakan nyata yang bisa kamu lakukan di sekolah untuk menjaga kebersihan! Jawaban: Saya bisa memungut sampah yang berserakan dan membuangnya ke tempat sampah yang sesuai.


UNIVERSITAS NGUDI WALUYO
UNW
Modul Ajar
Bahasa Indonesia
BAB V POSTER
Disusun oleh :
Keren Asael (131211006)
KELAS III
SD NEGERI GEDANGANAK 03
Tahun 2025

INFORMASI UMUM

Identitas Modul

- Penyusun: Keren Asael (131211006)
- Instansi: SD Negeri Gedanganak 03
- Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia
- Fase/Kelas: B/III (Tiga)
- Materi: Bab 5. Poster
- Alokasi Waktu: 2 JP (2 x 35 menit)
- Pertemuan: 2 (Kedua)

Kompetensi Awal

Capaian Pembelajaran:

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik dapat menjelaskan pengertian poster dengan bahasa sendiri dan menyebutkan ciri-cirinya dengan antusias. Mereka mampu membuat poster sederhana sesuai tema menggunakan kalimat ajakan yang tepat serta gambar yang menarik, menunjukkan kreativitas dan ketertarikan terhadap media visual. Peserta didik juga dapat mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas dengan percaya diri, mendengarkan masukan dari teman, dan bekerja sama dalam diskusi kelompok. Selain itu, mereka menunjukkan sikap responsif terhadap pesan-pesan poster yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti kesehatan, kebersihan, atau pendidikan, serta mengungkapkan pendapatnya tentang pentingnya poster dalam menyampaikan informasi.

INFORMASI UMUM

Profil Pelajar Pancasila

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia
- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Bergotong royong, dan
- Berkebhinekaan global

Sarana dan Prasarana

- Buku guru dan buku siswa SD Kelas III.
- Gambar-gambar poster di lingkungan sekolah.
- Media Pohon Buah Pintar (Pohon Bupin).

Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat berupa model pembelajaran tatap muka, dipadukan dengan metode pengamatan gambar, tanya jawab, bercerita, games pohon bupin, diskusi kelompok dan menggunakan model TGT (Teams Games Tournament).

MATERI POKOK



Kegiatan Pembelajaran 2:

- Fungsi Poster

Adapun fungsi dari poster yaitu sebagai berikut:

1. Menyampaikan Informasi: Poster digunakan untuk memberi tahu masyarakat tentang jadwal kegiatan atau acara, sebuah produk, ataupun layanan baru.
2. Mempengaruhi Perilaku: Poster dapat digunakan untuk memotivasi atau mengajak orang melakukan suatu tindakan, seperti menjaga kebersihan atau mengikuti kegiatan sosial.
3. Promosi: Poster sering digunakan untuk mempromosikan produk atau layanan agar dikenal luas.

- Ciri-Ciri Poster

Adapun ciri-ciri dari poster yaitu sebagai berikut:

1. Memiliki gambar dan warna yang menarik
2. Pesannya singkat dan jelas
3. Mudah dibaca dan dipahami
4. Ditempel di tempat yang ramai dan sesuai

KOMPONEN INTI

Tujuan Kegiatan Pembelajaran:

Setelah menyelesaikan pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat:

1. Memahami pengertian dan jenis-jenis poster.
2. Mengetahui fungsi poster dan menyebutkan ciri-ciri poster.
3. Dapat membuat poster sederhana dengan tema yang ditentukan.



Pertanyaan Pemantik

- "Siapa yang pernah melihat poster?
- "Poster apa saja yang pernah kalian lihat?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Kegiatan Pembelajaran:

A. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Jika kegiatan pembelajaran ada di jam pertama, maka:

1. Kegiatan pembelajaran diawali dengan ucapan salam dari guru. (Orientasi)
2. Berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing. (Religi)
3. Menyanyikan lagu nasional. (Nasionalisme)
4. Memeriksa kehadiran peserta didik.
5. Ice breaking bisa dengan bernyanyi, tepuk-tepukan, atau permainan, misalnya permainan "Buka Tangkap".
6. Melakukan apersepsi dengan cara bertanya materi yang lalu di sekolah atau memberikan gambaran kegiatan sehari-hari yang dikaitkan dengan materi tentang poster, misalnya:
   - "Apa itu poster ada yang masih ingat?
   - "Ada berapa jenis poster?
7. Memberikan motivasi dengan cara memberitahukan manfaat mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia materi poster. (Motivasi)
8. Menyampaikan tujuan pembelajaran, garis besar materi, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

B. Kegiatan Inti (50 Menit)

sintaks 1 (Penyajian kelas (class precentation)

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang perkembangan teknologi transportasi berbantuan media Bupin
2. Peserta didik diarahkan untuk menyimak penjelasan dari guru mengenai pengertian dan ciri-ciri poster.

sintaks 2 (Penggunaan media Bupin)

1. Guru menjelaskan materi sambil menggunakan media pohon bupin, peserta didik memperhatikan media.
2. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan dibagi LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) pertemuan 2.

sintaks 3 (Teams Games Tournament)

1. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang poster, peserta didik mengikuti games dari media pohon bupin. Games pohon bupin dimulai dengan cara:

- Peserta didik diberikan LKPD dan dibagi menjadi 5 kelompok dengan berisikan 5 orang dalam 1 kelompok.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang poster dengan menggunakan media.
- Kemudian peserta didik mulai mengerjakan LKPD bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing.

2. Hasil jawaban dari LKPD dibahas oleh guru bersama dengan peserta didik.

Sintaks 4 (Penghargaan)

1. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai tinggi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Kegiatan Pembelajaran:

C. Kegiatan penutup (10 Menit)

1. Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat refleksi tentang materi yang telah dibahas bersama.
2. Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat kesimpulan.
3. Menyanyikan 1 lagu nasional.
4. Pembelajaran diakhiri dengan ucapan salam dan berdoa setelah belajar sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.

Pelaksanaan Asesmen:

Sikap

1. Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan mencatatnya, baik sikap positif dan negatif.
2. Melakukan penilaian antar teman.
3. Mengamati refleksi peserta didik.

Pengetahuan

1. Memberikan tugas tertulis, lisan dan tes tertulis.

Keterampilan

1. Proyek
2. Presentasi

Kriteria Penilaian:

1. Penilaian proses: berupa catatan / deskripsi kerja saat diskusi kelompok.
2. Penilaian akhir: skor nilai 0-100

RUBRIK PENILAIAN PENGETAHUAN

Indikator Asesmen	Instrumen Asesmen	Kunci Jawaban	Nilai
Membuat judul yang sesuai. **(P3)**	Buatlah judul poster yang sesuai!	"Ayo Semangat Belajar!"	20
Memberi contoh slogan pada poster. **(C2)**	Berilah slogan pada poster berikut!	"Belajar Membuka Jalan Menuju Masa Depan!"	20
Menuliskan kalimat ajakan. **(C1)**	Tulislah kalimat ajakan yang sesuai pada poster di bawah!	"Yuk, belajar setiap hari agar jadi anak pintar dan sukses!"	20
Menuliskan atau menyebutkan gambar yang sesuai dalam poster. **(C1)**	Tulislah 3 gambar yang sesuai bagian poster tersebut!	Tas sekolah, bola dunia, pensil.	20
Menyatakan pendapat mengenai poster. **(A3)**	Bagaimana pendapatmu mengenai poster ini?	Poster ini sangat bagus karena membuat aku semangat untuk belajar lebih rajin.	20

REFLEKSI GURU

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Guru yakin tujuan pembelajaran telah tercapai		
2	Guru melihat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini		
3	Guru melihat peserta didik antusias dalam pembelajaran hari ini		
4	Guru melihat peserta didik memahami materi pembelajaran hari ini		
5	Guru melihat hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran hari ini		



No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Siswa dapat mengetahui fungsi dan ciri-ciri poster		
2	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran		
3	Siswa antusias mengikuti pembelajaran dari guru		
4	Siswa memahami materi yang diajarkan guru		
5	Siswa kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dari guru		
6	Siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya		


MENGETAHUI
Ungaran, 17 Juni 2025
Dosen Pembimbing
Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0631039001
Wali Kelas
Rosmanindar, S.Pd
NIP. 19821104 201001 2 029
Mahasiswa
Keren Asael
NIM. 131211006

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Kelompok :

Kelas :

LKPD POSTER

Soal tentang Minat Belajar (Kelas 3)

1. Buatlah judul poster yang sesuai!





BELAJAR ITU MENYENANGKAN!

2. Berilah slogan pada poster berikut!



3. Tulislah kalimat ajakan yang sesuai pada poster di bawah!

4. Tulislah 3 gambar yang sesuai bagian poster tersebut:



5. Bagaimana pendapatmu mengenai poster ini?



KUNCI JAWABAN LKPD



1. Buatlah judul poster yang sesuai!
   - Jawaban: "Ayo Semangat Belajar!"
2. Berilah slogan pada poster berikut!
   - Jawaban: "Belajar Membuka Jalan Menuju Masa Depan!"
3. Tulislah kalimat ajakan yang sesuai pada poster di bawah!
   - Jawaban: "Yuk, belajar setiap hari agar jadi anak pintar dan sukses!"
4. Tulislah 3 gambar yang sesuai bagian poster tersebut!
   - Jawaban: Tas sekolah, bola dunia, pensil.
5. Bagaimana pendapatmu mengenai poster ini?
   - Jawaban: Poster ini sangat bagus karena membuat aku semangat untuk belajar lebih rajin.




UNIVERSITAS NGUDI WALUYO
UNW
Modul Ajar
Bahasa Indonesia
BAB V POSTER
Disusun oleh :
Keren Asael (131211006)
KELAS III
SD NEGERI GEDANGANAK 03
Tahun 2025

INFORMASI UMUM

Identitas Modul

- Penyusun: Keren Asael (131211006)
- Instansi: SD Negeri Gedanganak 03
- Mata Pelajaran: Bahasa Indonesia
- Fase/Kelas: B/III (Tiga)
- Materi: Bab 5. Poster
- Alokasi Waktu: 2 JP (2 x 35 menit)
- Pertemuan: 3 (Ketiga)

Kompetensi Awal

Capaian Pembelajaran:

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik dapat menjelaskan pengertian poster dengan bahasa sendiri dan menyebutkan ciri-cirinya dengan antusias. Mereka mampu membuat poster sederhana sesuai tema menggunakan kalimat ajakan yang tepat serta gambar yang menarik, menunjukkan kreativitas dan ketertarikan terhadap media visual. Peserta didik juga dapat mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas dengan percaya diri, mendengarkan masukan dari teman, dan bekerja sama dalam diskusi kelompok. Selain itu, mereka menunjukkan sikap responsif terhadap pesan-pesan poster yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti kesehatan, kebersihan, atau pendidikan, serta mengungkapkan pendapatnya tentang pentingnya poster dalam menyampaikan informasi.

INFORMASI UMUM

Profil Pelajar Pancasila

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia
- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Bergotong royong, dan
- Berkebhinekaan global

Sarana dan Prasarana

- Buku guru dan buku siswa SD Kelas III.
- Gambar-gambar poster di lingkungan sekolah.
- Media Pohon Buah Pintar (Pohon Bupin).

Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat berupa model pembelajaran tatap muka, dipadukan dengan metode pengamatan gambar, tanya jawab, bercerita, games pohon bupin, diskusi kelompok dan menggunakan model TGT (Teams Games Tournament).

MATERI POKOK

Kegiatan Pembelajaran 2:



Langkah-Langkah Membuat Poster

- Adapun langkah-langkah dari membuat poster yaitu sebagai berikut:

1. Tentukan tema dan tujuan poster.
2. Buat kalimat singkat dan jelas.
3. Tambahkan gambar yang sesuai.
4. Gunakan warna menarik.

KOMPONEN INTI

Tujuan Kegiatan Pembelajaran:

Setelah menyelesaikan pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat:

1. Memahami pengertian dan jenis-jenis poster.
2. Mengetahui fungsi poster dan menyebutkan ciri-ciri poster.
3. Dapat membuat poster sederhana dengan tema yang ditentukan.



Pertanyaan Pemantik

- "Siapa yang pernah melihat poster?
- "Poster apa saja yang pernah kalian lihat?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Kegiatan Pembelajaran:

A. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

Jika kegiatan pembelajaran ada di jam pertama, maka:

1. Kegiatan pembelajaran diawali dengan ucapan salam dari guru. (Orientasi)
2. Berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing. (Religi)
3. Menyanyikan lagu nasional. (Nasionalisme)
4. Memeriksa kehadiran peserta didik.
5. Ice breaking bisa dengan bernyanyi, tepuk-tepukan, atau permainan, misalnya permainan "Buka Tangkap".
6. Melakukan apersepsi dengan cara bertanya materi yang lalu di sekolah atau memberikan gambaran kegiatan sehari-hari yang dikaitkan dengan materi tentang poster, misalnya:
   - "Apa itu poster ada yang masih ingat?
   - "Ada berapa jenis poster?
7. Memberikan motivasi dengan cara memberitahukan manfaat mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia materi poster. (Motivasi)
8. Menyampaikan tujuan pembelajaran, garis besar materi, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik.

KEGIATAN PEMBELAJARAN



B. Kegiatan Inti (50 Menit)

sintaks 1 (Penyajian kelas (class precentation)

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang perkembangan teknologi transportasi berbantuan media Bupin
2. Peserta didik diarahkan untuk menyimak penjelasan dari guru mengenai langkah-langkah membuat poster.

sintaks 2 (Penggunaan media Bupin)

1. Guru menjelaskan materi sambil menggunakan media pohon bupin, peserta didik memperhatikan media.
2. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan dibagi LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) pertemuan 3.

sintaks 3 (Teams Games Tournament)

1. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang poster, peserta didik mengikuti games dari media pohon bupin. Games pohon bupin dimulai dengan cara:

- Peserta didik diberikan LKPD dan dibagi menjadi 5 kelompok dengan berisikan 5 orang dalam 1 kelompok.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang poster dengan menggunakan media.
- Kemudian peserta didik mulai mengerjakan LKPD bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing.

2. Hasil jawaban dari LKPD dibahas oleh guru bersama dengan peserta didik.

Sintaks 4 (Penghargaan)

1. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai tinggi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Kegiatan Pembelajaran:

C. Kegiatan penutup (10 Menit)

1. Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat refleksi tentang materi yang telah dibahas bersama.
2. Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat kesimpulan.
3. Menyanyikan 1 lagu nasional.
4. Pembelajaran diakhiri dengan ucapan salam dan berdoa setelah belajar sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.

Pelaksanaan Asesmen:

Sikap

1. Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan mencatatnya, baik sikap positif dan negatif.
2. Melakukan penilaian antar teman.
3. Mengamati refleksi peserta didik.

Pengetahuan

1. Memberikan tugas tertulis, lisan dan tes tertulis.

Keterampilan

1. Proyek
2. Presentasi

Kriteria Penilaian:

1. Penilaian proses: berupa catatan / deskripsi kerja saat diskusi kelompok.
2. Penilaian akhir: skor nilai 0-100

RUBRIK PENILAIAN PENGETAHUAN

Indikator Asesmen	Instrumen Asesmen	Kunci Jawaban	Nilai
Menuliskan hal yang membuat semangat dan hal yang membuat tidak semangat. **(C1)**	Tuliskan 3 hal yang membuat kamu semangat untuk belajar dan 3 hal yang membuat kamu kurang semangat dalam belajar!	1.Hal yang membuat saya semangat belajar: a.Dukungan dari orang tua dan guru. b.Suasana belajar yang menyenangkan. c.Tujuan pribadi untuk meraih cita-cita. 2.Hal yang membuat saya kurang semangat belajar: a.Tugas yang terlalu banyak dan menumpuk. b.Kurangnya waktu istirahat. c.Suasana kelas yang membosankan.	20
Menuliskan apa pentingnya memiliki minat belajar dan **menuliskan** gagasan atau pesan dalam poster. **(C1)**	a. Apa pentingnya memiliki minat belajar yang tinggi? b. Tuliskan gagasan atau pesan utama yang akan kamu sampaikan dalam poster mengenai minat belajar.	a. Pentingnya minat belajar: Minat belajar penting karena dengan minat yang tinggi, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran, lebih aktif dalam kelas, dan lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pendidikan. b. Gagasan poster saya: "Ayo Belajar dengan Semangat! Raih Cita-citamu Sekarang!" (Misalnya: Gambar anak-anak belajar dengan wajah gembira dan ikon cita-cita seperti dokter, guru, dan astronot.)	20

RUBRIK PENILAIAN PENGETAHUAN

Indikator Asesmen	Instrumen Asesmen	Kunci Jawaban	Nilai
Membuat poster kreatif yang terdapat pesan didalamnya. **(C6)**	Buatlah sebuah poster kreatif yang berisi pesan atau ajakan untuk meningkatkan minat belajar. Gunakan gambar, warna, dan teks yang menarik!	Pembuatan Poster: (Siswa menggambar atau membuat poster di kertas, bisa digambar tangan atau menggunakan aplikasi desain.) Contoh isi poster (deskripsi visual): a. Judul besar: "Semangat Belajar, Masa Depan Cerah!" b. Gambar anak-anak belajar bersama, dengan balon ucapan motivasi seperti "Aku bisa!", "Jangan menyerah!" c. Warna cerah seperti biru, kuning, dan hijau. d. Kutipan motivasi: "Belajar hari ini, sukses esok hari."	20
Menganalisis dan menuliskan pesan dan motivasi dalam poster. **(C4&C1)**	Setelah membuat poster, jawablah pertanyaan berikut: a. Apa pesan utama dari poster yang kamu buat? b. Bagaimana poster kamu bisa memotivasi orang lain untuk semangat belajar?	a. Pesan utama: Belajar dengan semangat adalah kunci untuk meraih masa depan yang cerah. b. Motivasi untuk orang lain: Poster saya menggunakan gambar ceria dan pesan singkat yang mudah dipahami agar siswa lain merasa bahwa belajar itu menyenangkan.	20
Menganalisis poster milik teman. **(C4)**	Lihatlah poster temanmu, lalu tuliskan tanggapan kamu terhadap salah satu poster teman: a. Apa yang menarik dari poster tersebut?	Evaluasi dan tanggapan teman. Poster teman yang saya pilih: Poster milik ... (nama). a. Yang menarik: Desainnya berwarna-warni dan ada gambar buku terbang menuju bintang, sangat inspiratif.	20

REFLEKSI GURU

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Guru yakin tujuan pembelajaran telah tercapai		
2	Guru melihat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini		
3	Guru melihat peserta didik antusias dalam pembelajaran hari ini		
4	Guru melihat peserta didik memahami materi pembelajaran hari ini		
5	Guru melihat hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran hari ini		



No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Siswa dapat mengetahui fungsi dan ciri-ciri poster		
2	Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran		
3	Siswa antusias mengikuti pembelajaran dari guru		
4	Siswa memahami materi yang diajarkan guru		
5	Siswa kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dari guru		
6	Siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya		


MENGETAHUI
Ungaran, 18 Juni 2025
Dosen Pembimbing
Anni Maliihatul Hawa, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0631039001
Wali Kelas
Rosmanindar, S.Pd
NIP. 19821104 201001 2 029
Mahasiswa
Keren Asael
NIM. 131211006

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama kelompok:
Kelas:

LKPD Pertemuan 3

Jawablah soal di bawah ini dengan tepat!



1. Tuliskan 3 hal yang membuat kamu semangat untuk belajar dan 3 hal yang membuat kamu kurang semangat dalam belajar! .....
.....

2. a. Apa pentingnya memiliki minat belajar yang tinggi?
b. Tuliskan gagasan atau pesan utama yang akan kamu sampaikan dalam poster mengenai minat belajar.
.....
.....





3. Buatlah sebuah poster kreatif yang berisi pesan atau ajakan untuk meningkatkan minat belajar. Gunakan gambar, warna, dan teks yang menarik! .....
.....

4. Setelah membuat poster, jawablah pertanyaan berikut:
a. Apa pesan utama dari poster yang kamu buat?
b. Bagaimana poster kamu bisa memotivasi orang lain untuk semangat belajar? .....
.....





5. Lihatlah poster temanmu, lalu tuliskan tanggapan kamu terhadap salah satu poster teman: Apa yang menarik dari poster tersebut? .....
.....

KUNCI JAWABAN LKPD

1) Refleksi diri

- Hal yang membuat saya semangat belajar:



1. Dukungan dari orang tua dan guru.
2. Suasana belajar yang menyenangkan.
3. Tujuan pribadi untuk meraih cita-cita.

- Hal yang membuat saya kurang semangat belajar:

4. Tugas yang terlalu banyak dan menumpuk.
5. Kurangnya waktu istirahat.
6. Suasana kelas yang membosankan.

2) Diskusi dan Gagasan Poster

1. Pentingnya minat belajar: Minat belajar penting karena dengan minat yang tinggi, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran, lebih aktif dalam kelas, dan lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pendidikan.
2. Gagasan poster saya: "Ayo Belajar dengan Semangat! Raih Cita-citamu Sekarang!" (Misalnya: Gambar anak-anak belajar dengan wajah gembira dan ikon cita-cita seperti dokter, guru, dan astronot.)



KUNCI JAWABAN LKPD

3) Pembuatan Poster

- (Siswa menggambar atau membuat poster di kertas, bisa digambar tangan atau menggunakan aplikasi desain). Contoh isi poster (deskripsi visual):

1. Judul besar: "Semangat Belajar, Masa Depan Cerah!"
2. Gambar anak-anak belajar bersama, dengan balon ucapan motivasi seperti "Aku bisa!", "Jangan menyerah!"
3. Warna cerah seperti biru, kuning, dan hijau.
4. Kutipan motivasi: "Belajar hari ini, sukses esok hari."

4) Analisis Poster (Self-Assessment)

1. Pesan utama: Belajar dengan semangat adalah kunci untuk meraih masa depan yang cerah.
2. Motivasi untuk orang lain: Poster saya menggunakan gambar ceria dan pesan singkat yang mudah dipahami agar siswa lain merasa bahwa belajar itu menyenangkan.

5) Evaluasi dan Tanggapan Teman

- Poster teman yang saya pilih: Poster milik ... (nama).

1. Yang menarik: Desainnya berwarna-warni dan ada gambar buku terbang menuju bintang, sangat inspiratif.

Lampiran 26 Kisi-Kisi Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

NO	INDIKATOR	JUMLAH PERNYATAAN	NOMER PERNYATAAN	
			POSITIF	NEGATIF
1	Ketertarikan untuk belajar	3	1, 2	3
2	Perhatian dalam belajar	3	4, 5	6
3	Motivasi belajar	3	7 dan 8	9
4	Pengetahuan	3	10 dan 11	12

Lampiran 27 Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

No	Aspek Yang Diamati	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Ketertarikan untuk belajar	Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.				
		Siswa aktif bertanya kepada guru jika tidak paham materi Bahasa Indonesia.				
		Siswa merasa bosan saat mengikuti kegiatan pelajaran Bahasa Indonesia jika guru menggunakan media yang menarik.				
2	Perhatian dalam belajar	Siswa selalu memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.				
		Siswa dapat memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia.				
		Siswa tidak mencatat materi pelajaran Bahasa Indonesia.				
3	Motivasi belajar	Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ketika belajar Bahasa Indonesia.				
		Siswa bersemangat saat belajar materi pelajaran Bahasa Indonesia.				
		Ketika pembelajaran berlangsung siswa sibuk sendiri saat guru sedang menerangkan pelajaran Bahasa Indonesia.				
4	Pengetahuan	Siswa selalu berusaha untuk mengerjakan tugas Bahasa Indonesia dari guru.				

		Siswa selalu berusaha memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia.				
		Siswa tidak suka jika diberi tugas dan diminta guru untuk mengerjakan PR Bahasa Indonesia.				

Lampiran 28 Rubrik Penskoran Observasi Minat Belajar

No	Pernyataan	Skor
1	Menjawab >3x spontan per pertemuan	4
	Menjawab 2-3x dengan baik	3
	Menjawab 1x jika ditunjuk	2
	Tidak pernah menjawab	1
2	Bertanya mandiri >2x untuk klarifikasi	4
	Bertanya 1-2x jika bingung	3
	Bertanya hanya jika didorong	2
	Tidak bertanya meski bingung	1
3	Antusias penuh, ekspresi senang jelas	4
	Tampak tertarik, mengikuti dengan baik	3
	Hanya sesekali tertarik, biasa saja	2
	Acuh tak acuh meski media menarik	1
4	Fokus penuh 90% waktu, kontak mata konstan	4
	Fokus 70-90% waktu, sesekali melihat sekeliling	3
	Fokus 50-70% waktu, mudah teralih	2
	Fokus <50% waktu, sering melamun	1
5	Paham langsung, aplikasi tepat	4
	Paham inti, bisa ikuti dengan baik	3
	Paham sebagian, perlu bimbingan	2
	Sulit paham dasar materi	1
6	Catatan lengkap, rapi, sistematis	4
	Catatan poin penting dengan baik	3
	Catatan sebagian, tidak lengkap	2
	Tidak mencatat sama sekali	1
7	Bertanya mendalam, eksplorasi mandiri	4
	Tertarik, bertanya hal relevan	3
	Tampak tertarik tapi pasif	2
	Tidak menunjukkan ketertarikan	1
8	Semangat tinggi dari awal-akhir, energi positif	4

	Semangat konsisten, terlibat aktif	3
	Semangat fluktuatif, naik-turun	2
	Lesu, tidak bersemangat	1
9	Sering: Sibuk sendiri >70% waktu, mengganggu	4
	Sering: Sibuk 50-70%, perlu teguran	3
	Kadang: Sibuk 30-50%, bisa diarahkan	2
	Tidak: Fokus, tidak sibuk sendiri	1
10	Inisiatif tinggi, selesaikan tepat waktu	4
	Serius mengerjakan, hasil baik	3
	Mengerjakan seadanya, butuh pengawasan	2
	Menghindar/tidak mengerjakan	1
11	Proaktif cari pemahaman, tanya, praktik	4
	Usaha baik, ikuti petunjuk guru	3
	Usaha minimal, hanya jika diingatkan	2
	Tidak berusaha, pasrah tidak paham	1
12	Sering: Menolak, mengeluh, menghindar	4
	Sering: Tampak berat, mengeluh	3
	Kadang: Kadang mengeluh tapi kerjakan	2
	Tidak: Menerima dengan baik, tidak mengeluh	1

Lampiran 29 Jawaban dan Hasil Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

a. Kelas III B (Eksperimen)

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA (EKSPERIMEN)
(PRETEST)

A. Identitas

Kelas : III B

Instansi : SDN Gedanganak 03

B. Petunjuk Pengisian

Isilah setiap pertanyaan dibawah ini dengan menjawab pada kolom yang telah tersedia dengan memberikan tanda centang (✓) pada skor yang dipilih!

C. Aspek

Keterangan:
4 = Selalu
3 = Sering
2 = Kadang-kadang
1 = Tidak pernah

No	Aspek Yang Diamati	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Ketertarikan untuk belajar	Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.			✓	
		Siswa aktif bertanya kepada guru jika tidak paham materi Bahasa Indonesia.		✓		
		Siswa terlihat senang atau tertarik mengikuti kegiatan pelajaran Bahasa Indonesia jika guru menggunakan media yang menarik.		✓		
2	Perhatian dalam belajar	Siswa selalu memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
		Siswa dapat memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
		Siswa mencatat materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
3	Motivasi belajar	Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ketika belajar Bahasa Indonesia.				✓

		Siswa bersemangat saat belajar materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
		Ketika pembelajaran berlangsung siswa sibuk sendiri saat guru sedang menerangkan pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
4	Pengetahuan	Siswa selalu berusaha untuk mengerjakan tugas Bahasa Indonesia dari guru.	✓			
		Siswa selalu berusaha memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia.			✓	
		Siswa tidak suka jika diberi tugas dan diminta guru untuk mengerjakan PR Bahasa Indonesia.			✓	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \frac{28}{48} \times 100$$

$$= 58.$$

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA (EKSPERIMEN)
(POSTTEST)

A. Identitas

Kelas : III B

Instansi : SDN Gedanganak 03

B. Petunjuk Pengisian

Isilah setiap pertanyaan dibawah ini dengan menjawab pada kolom yang telah tersedia dengan memberikan tanda centang (✓) pada skor yang dipilih!

C. Aspek

Keterangan:
4 = Selalu
3 = Sering
2 = Kadang-kadang
1 = Tidak pernah

No	Aspek Yang Diamati	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Ketertarikan untuk belajar	Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.			✓	
		Siswa aktif bertanya kepada guru jika tidak paham materi Bahasa Indonesia.		✓		
		Siswa terlihat senang atau tertarik mengikuti kegiatan pelajaran Bahasa Indonesia jika guru menggunakan media yang menarik.		✓		
2	Perhatian dalam belajar	Siswa selalu memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.				✓
		Siswa dapat memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
		Siswa mencatat materi pelajaran Bahasa Indonesia.				✓
3	Motivasi belajar	Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ketika belajar Bahasa Indonesia.				✓

		Siswa bersemangat saat belajar materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
		Ketika pembelajaran berlangsung siswa sibuk sendiri saat guru sedang menerangkan pelajaran Bahasa Indonesia.				✓
4	Pengetahuan	Siswa selalu berusaha untuk mengerjakan tugas Bahasa Indonesia dari guru.				✓
		Siswa selalu berusaha memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia.			✓	
		Siswa tidak suka jika diberi tugas dan diminta guru untuk mengerjakan PR Bahasa Indonesia.			✓	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \frac{37}{48} \times 100$$

$$= 77.$$

b. Kelas III A (Kontrol)

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA (KONTROL)
(PRETEST)

A. Identitas

Kelas : III A

Instansi : SDN Gedanganak 03

B. Petunjuk Pengisian

Isilah setiap pertanyaan dibawah ini dengan menjawab pada kolom yang telah tersedia dengan memberikan tanda centang (✓) pada skor yang dipilih!

C. Aspek

Keterangan:
4 = Selalu
3 = Sering
2 = Kadang-kadang
1 = Tidak pernah

No	Aspek Yang Diamati	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Ketertarikan untuk belajar	Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.			✓	
		Siswa aktif bertanya kepada guru jika tidak paham materi Bahasa Indonesia.	✓			
		Siswa terlihat senang atau tertarik mengikuti kegiatan pelajaran Bahasa Indonesia jika guru menggunakan media yang menarik.			✓	
2	Perhatian dalam belajar	Siswa selalu memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.			✓	
		Siswa dapat memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
		Siswa mencatat materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
3	Motivasi belajar	Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ketika belajar Bahasa Indonesia.	✓			

		Siswa bersemangat saat belajar materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
		Ketika pembelajaran berlangsung siswa sibuk sendiri saat guru sedang menerangkan pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
4	Pengetahuan	Siswa selalu berusaha untuk mengerjakan tugas Bahasa Indonesia dari guru.		✓		
		Siswa selalu berusaha memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
		Siswa tidak suka jika diberi tugas dan diminta guru untuk mengerjakan PR Bahasa Indonesia.		✓		

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \frac{25}{48} \times 100 = 52$$

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA (KONTROL)

(POSTTEST)

A. Identitas

Kelas : III A

Instansi : SDN Gedanganak 03

B. Petunjuk Pengisian

Isilah setiap pertanyaan dibawah ini dengan menjawab pada kolom yang telah tersedia dengan memberikan tanda centang (✓) pada skor yang dipilih!

C. Aspek

Keterangan:
4 = Selalu
3 = Sering
2 = Kadang-kadang
1 = Tidak pernah

No	Aspek Yang Diamati	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Ketertarikan untuk belajar	Siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.			✓	
		Siswa aktif bertanya kepada guru jika tidak paham materi Bahasa Indonesia.	✓			
		Siswa terlihat senang atau tertarik mengikuti kegiatan pelajaran Bahasa Indonesia jika guru menggunakan media yang menarik.			✓	
2	Perhatian dalam belajar	Siswa selalu memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia.			✓	
		Siswa dapat memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
		Siswa mencatat materi pelajaran Bahasa Indonesia.			✓	
3	Motivasi belajar	Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ketika belajar Bahasa Indonesia.			✓	

		Siswa bersemangat saat belajar materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
		Ketika pembelajaran berlangsung siswa sibuk sendiri saat guru sedang menerangkan pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
4	Pengetahuan	Siswa selalu berusaha untuk mengerjakan tugas Bahasa Indonesia dari guru.		✓		
		Siswa selalu berusaha memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia.		✓		
		Siswa tidak suka jika diberi tugas dan diminta guru untuk mengerjakan PR Bahasa Indonesia.			✓	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \frac{29}{48} \times 100$$

$$= 60$$

Lampiran 30 Hasil Kelas Eksperimen Pertemuan 1

HASIL DATA OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA PERTEMUAN 1 (EKSPERIMEN)

No	Siswa Kelas 3B SDN	Ketertarikan dalam belajar			Perhatian dalam belajar			Motivasi belajar			Pengetahuan			Jumlah
		Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan 1	Pernyataan 1	Pernyataan 12	
1	3B1	2	3	2	2	1	4	1	4	1	1	3	2	26
2	3B2	3	1	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	28
3	3B3	2	1	2	2	2	3	4	2	2	2	4	2	28
4	3B4	3	3	1	3	2	2	3	3	2	2	3	1	28
5	3B5	4	2	2	3	1	4	1	1	2	2	1	2	25
6	3B6	1	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	32
7	3B7	2	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	1	28
8	3B8	3	3	2	3	2	4	1	2	2	2	2	3	29
9	3B9	2	2	3	2	2	4	4	4	2	2	3	3	33
10	3B10	3	1	1	1	3	3	3	3	3	3	2	2	28
11	3B11	4	2	2	2	1	2	1	4	1	2	4	4	29
12	3B12	3	3	2	1	2	3	2	3	2	1	3	2	27
13	3B13	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	2	3	26
14	3B14	3	2	2	2	2	2	4	2	2	1	3	3	28
15	3B15	4	1	3	2	2	2	1	3	1	2	3	3	27
16	3B16	3	3	3	2	3	4	3	3	2	1	4	4	35
17	3B17	2	1	2	1	3	3	1	3	3	2	2	4	27
18	3B18	4	3	2	2	2	2	2	4	2	2	3	2	30
19	3B19	3	1	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	27
20	3B20	3	2	2	2	3	2	3	3	3	1	4	3	31
21	3B21	2	1	4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	27
22	3B22	3	3	2	3	1	4	1	3	1	3	3	2	29
23	3B23	3	2	1	1	2	3	2	2	2	2	3	4	27
24	3B24	4	2	2	2	1	2	2	3	1	2	4	3	28
25	3B25	3	4	1	1	2	4	1	4	2	3	3	4	32
Jumlah		71	53	53	50	50	75	50	72	50	50	72	69	715
Skor Maksimal		**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**1200**
Rata-rata		59.58												
Persentase		**71%**	**53%**	**53%**	**50%**	**50%**	**75%**	**50%**	**72%**	**50%**	**50%**	**72%**	**69%**	**60%**
Hasil rata-rata		**59%**			**58%**			**57%**			**64%**			**60%**
		238%												

Lampiran 31 Hasil Kelas Eksperimen Pertemuan 2

HASIL DATA OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA PERTEMUAN 2 (EKSPERIMEN)														
No	Siswa Kelas 3B SDN	Ketertarikan dalam belajar			Perhatian dalam belajar			Motivasi belajar			Pengetahuan			Jumlah
		Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan 1	Pernyataan 1	Pernyataan 12	
1	3B1	4	3	2	3	3	4	1	4	1	1	3	2	31
2	3B2	3	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	29
3	3B3	2	1	2	2	2	3	4	2	2	2	4	2	28
4	3B4	3	3	1	3	2	2	3	3	2	2	3	4	31
5	3B5	4	2	2	3	3	4	1	4	2	2	4	2	33
6	3B6	1	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	32
7	3B7	2	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	31
8	3B8	3	3	2	3	2	4	2	2	2	2	2	3	30
9	3B9	2	2	3	2	2	4	4	4	2	2	3	3	33
10	3B10	3	1	1	4	3	3	3	3	3	3	2	2	31
11	3B11	4	2	2	2	1	2	1	4	4	2	4	4	32
12	3B12	3	3	2	1	2	3	2	3	2	4	3	2	30
13	3B13	2	2	2	2	4	3	1	3	2	2	2	3	28
14	3B14	3	2	2	2	2	2	4	2	2	1	3	3	28
15	3B15	2	1	3	2	2	2	3	3	4	2	3	3	30
16	3B16	3	3	3	2	3	4	3	3	2	1	4	4	35
17	3B17	2	4	4	3	3	3	1	3	3	2	2	4	34
18	3B18	2	3	2	2	2	2	2	4	2	2	3	2	28
19	3B19	3	1	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	27
20	3B20	3	2	2	2	3	2	3	3	3	1	4	3	31
21	3B21	2	1	4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	27
22	3B22	3	3	2	3	3	4	1	3	3	3	3	2	33
23	3B23	3	2	1	4	3	3	2	2	2	2	3	4	31
24	3B24	4	2	2	2	1	2	2	3	3	2	4	3	30
25	3B25	3	4	1	1	2	4	1	4	2	3	3	4	32
Jumlah		69	56	55	59	60	75	53	75	60	53	75	75	765
Skor Maksimal		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1200
Rata-rata		63.75												
Persentase		69%	56%	55%	59%	60%	75%	53%	75%	60%	53%	75%	75%	64%
Hasil rata-rata		60%			65%			63%			68%			64%
		255%												

Lampiran 32 Hasil Kelas Eksperimen Pertemuan 3

HASIL DATA OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA PERTEMUAN 3 (EKSPERIMEN)													
No	Siswa Kelas 3B SDN	Ketertarikan dalam belajar			Perhatian dalam belajar			Motivasi belajar			Pengetahuan			Jumlah
		Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan 1	Pernyataan 1	Pernyataan 1	
1	3B1	4	3	2	3	4	2	3	4	2	4	2	3	36
2	3B2	3	2	2	2	3	2	2	3	4	2	3	4	32
3	3B3	2	4	2	4	2	4	4	2	4	2	4	2	36
4	3B4	3	3	4	3	3	2	3	3	2	2	3	4	35
5	3B5	4	2	2	1	4	2	2	4	2	4	4	2	33
6	3B6	1	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	34
7	3B7	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	33
8	3B8	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	29
9	3B9	2	2	3	4	4	2	4	4	2	2	2	3	34
10	3B10	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	35
11	3B11	4	2	2	1	4	4	2	4	4	2	3	2	34
12	3B12	3	3	2	2	3	2	2	3	2	4	3	2	31
13	3B13	2	2	2	2	3	4	2	3	4	3	2	4	33
14	3B14	3	2	2	4	2	4	4	2	4	4	3	3	37
15	3B15	2	1	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	34
16	3B16	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	2	4	35
17	3B17	2	4	4	2	3	3	2	3	3	2	2	4	34
18	3B18	2	3	2	2	4	3	2	4	3	4	3	2	34
19	3B19	3	1	3	3	2	2	3	2	2	2	4	3	30
20	3B20	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	35
21	3B21	2	1	4	2	2	4	2	2	4	4	3	3	33
22	3B22	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	2	37
23	3B23	3	2	1	2	2	2	2	3	4	3	3	4	31
24	3B24	4	2	2	2	3	3	2	3	3	2	4	3	33
25	3B25	3	4	3	3	4	2	3	4	2	3	2	3	36
Jumlah		69	64	61	64	75	70	67	76	74	71	75	78	844
Skor Maksimal		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1200
Rata-rata		70.33												
Persentase		69%	64%	61%	64%	75%	70%	67%	76%	74%	71%	75%	78%	70%
Hasil rata-rata		65%			70%			72%			75%			70%
		281%												

Lampiran 33 Hasil Kelas Kontrol Pertemuan 1

HASIL DATA OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA PERTEMUAN 1 (KONTROL)

No	Siswa Kelas 3A SDN	Ketertarikan dalam belajar			Perhatian dalam belajar			Motivasi belajar			Pengetahuan			Jumlah
		Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan 1	Pernyataan 1	Pernyataan 1	
1	3A1	3	1	2	2	3	1	2	1	1	1	3	2	22
2	3A2	2	4	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	25
3	3A3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	4	2	24
4	3A4	3	1	1	3	2	1	0	2	2	2	3	1	21
5	3A5	2	2	2	3	1	1	1	1	2	2	4	2	23
6	3A6	1	1	3	2	2	3	1	2	3	3	3	3	27
7	3A7	2	3	2	2	3	1	2	3	3	3	3	2	29
8	3A8	1	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	24
9	3A9	2	3	3	2	2	1	1	2	2	2	3	3	26
10	3A10	1	1	1	1	3	4	1	3	3	3	2	2	25
11	3A11	2	3	2	2	1	2	3	1	1	2	4	1	24
12	3A12	2	1	2	1	2	3	1	2	2	1	3	2	22
13	3A13	2	1	2	2	2	1	1	3	2	2	2	1	21
14	3A14	1	2	2	2	2	1	3	2	2	1	3	2	23
15	3A15	2	1	3	2	2	2	1	2	1	2	3	1	22
16	3A16	3	1	3	2	3	1	1	3	2	1	4	2	26
17	3A17	2	3	2	1	3	1	1	3	3	2	2	2	25
18	3A18	2	1	2	2	2	1	4	2	2	2	3	2	25
19	3A19	3	1	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	25
20	3A20	1	1	2	2	3	1	1	3	3	1	4	3	25
21	3A21	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	22
22	3A22	2	1	2	3	1	3	1	1	1	3	3	2	23
23	3A23	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	3	2	24
24	3A24	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	4	3	22
25	3A25	3	1	1	1	2	2	1	2	2	3	3	1	22
	Jumlah	50	40	50	50	52	42	37	51	50	50	75	50	597
	Skor Maksimal	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1200
	Rata-rata	49.75												
	Persentase	50%	40%	50%	50%	52%	42%	37%	51%	50%	50%	75%	50%	50%
	Hasil rata-rata	47%			48%			46%			58%			50%
		199%												

Lampiran 34 Hasil Kelas Kontrol Pertemuan 2

HASIL DATA OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA PERTEMUAN 2 (KONTROL)														
No	Siswa Kelas 3A SDN	Ketertarikan dalam belajar			Perhatian dalam belajar			Motivasi belajar			Pengetahuan			Jumlah
		Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan 1	Pernyataan 1	Pernyataan 1	
1	3A1	3	4	2	2	1	4	1	1	1	1	3	2	25
2	3A2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	24
3	3A3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	4	4	2	26
4	3A4	3	1	1	4	2	2	4	2	2	2	3	1	27
5	3A5	2	2	2	3	1	1	1	1	2	3	4	2	24
6	3A6	1	1	3	2	2	3	1	2	3	3	3	3	27
7	3A7	2	1	2	2	3	1	2	3	3	3	3	2	27
8	3A8	1	1	2	3	2	4	3	2	2	3	2	2	27
9	3A9	2	4	3	2	2	3	1	2	2	2	3	3	29
10	3A10	1	1	4	1	3	1	3	3	3	3	2	2	27
11	3A11	2	1	2	2	1	2	1	4	1	2	4	1	23
12	3A12	2	1	2	1	2	1	4	2	3	1	3	2	24
13	3A13	2	1	3	2	2	4	1	2	2	2	2	1	24
14	3A14	1	2	2	4	3	1	2	2	2	1	3	2	25
15	3A15	2	1	3	2	2	2	4	2	1	2	3	1	25
16	3A16	3	3	3	2	3	1	2	3	2	1	4	2	29
17	3A17	2	1	2	1	3	3	1	3	3	2	2	2	25
18	3A18	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	26
19	3A19	3	1	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	28
20	3A20	1	3	2	2	3	3	1	3	3	1	4	3	29
21	3A21	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	22
22	3A22	2	2	2	3	1	3	1	1	1	3	3	2	24
23	3A23	2	1	4	1	2	4	1	2	2	2	3	2	26
24	3A24	2	2	2	2	4	3	3	4	3	2	4	3	34
25	3A25	3	1	3	1	2	2	1	2	2	3	3	1	24
Jumlah		50	41	59	53	56	56	48	56	53	54	75	50	651
Skor Maksimal		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1200
Rata-rata		54.25												
Persentase		50%	41%	59%	53%	56%	56%	48%	56%	53%	54%	75%	50%	54%
Hasil rata-rata		50%			55%			52%			60%			54%
		217%												

Lampiran 35 Hasil Kelas Kontrol Pertemuan 3

HASIL DATA OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA PERTEMUAN 3 (KONTROL)

No	Siswa Kelas 3A SDN	Ketertarikan dalam belajar			Perhatian dalam belajar			Motivasi belajar			Pengetahuan			Jumlah
		Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan	Pernyataan 1	Pernyataan 1	Pernyataan 1	
1	3A1	4	3	2	3	3	4	3	4	2	1	2	2	33
2	3A2	3	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	29
3	3A3	2	1	2	2	2	3	4	2	4	2	2	2	28
4	3A4	3	3	1	3	2	2	3	3	2	2	3	4	31
5	3A5	4	2	2	3	3	4	1	4	2	2	4	2	33
6	3A6	1	4	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	32
7	3A7	2	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	31
8	3A8	3	3	2	3	2	4	2	2	2	2	2	3	30
9	3A9	2	2	3	2	2	4	4	4	2	2	2	3	32
10	3A10	3	1	1	4	3	3	3	3	3	3	2	2	31
11	3A11	4	2	2	2	1	2	1	4	4	2	3	2	29
12	3A12	3	3	2	1	2	3	2	3	2	4	3	2	30
13	3A13	2	2	2	2	4	3	2	3	4	2	2	3	31
14	3A14	3	2	2	2	2	2	4	2	4	1	3	3	30
15	3A15	2	1	3	2	2	2	3	3	4	2	3	3	30
16	3A16	3	3	3	2	3	4	3	3	2	1	2	2	31
17	3A17	2	4	4	3	3	3	2	3	3	2	2	2	33
18	3A18	2	3	2	2	2	2	2	4	3	2	3	2	29
19	3A19	3	1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	29
20	3A20	3	2	2	2	3	2	3	3	3	1	4	3	31
21	3A21	2	1	4	2	2	3	2	2	4	2	2	3	29
22	3A22	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	2	35
23	3A23	3	2	1	4	3	3	2	2	2	2	3	4	31
24	3A24	4	2	2	2	1	2	2	3	3	2	4	3	30
25	3A25	3	4	1	1	2	4	3	4	2	3	2	3	32
Jumlah		69	56	55	59	60	75	64	75	70	53	66	68	770
Skor Maksimal		**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**	**1200**
Rata-rata		64.17												
Persentase		**69%**	**56%**	**55%**	**59%**	**60%**	**75%**	**64%**	**75%**	**70%**	**53%**	**66%**	**68%**	**64%**
Hasil rata-rata		**60%**			**65%**			**70%**			**62%**			**64%**
		257%												

Lampiran 36 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan

Variabel	Aspek yang diamati	No Item	Alat Pengumpulan Data	Sumber Data
Pembelajaran dengan Model Teams Games Tournament	1. Membuka pembelajaran dengan salam dan sapa. (Pendahuluan)	1	Lembar Observasi Aktivitas Guru	Guru
	2. Menyiapkan fisik dan psikis siswa (Pendahuluan)	1		
	3. Memberikan motivasi kepada siswa untuk semangat dalam mengikuti pembelajaran serta dapat ikut berperan aktif ketika pembelajaran berlangsung. (Pendahuluan)	1		
	4. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan apersepsi terkait materi sebelumnya yang mendukung pembelajaran hari ini. (Pendahuluan)	2		
	5. Menyiapkan Pohon Bupin dan gambar yang relevan dengan tujuan pembelajaran. (Tahap mempersiapkan gambar)	3 dan 4		

	6. Menunjukkan Pohon Bupin dan gambar yang akan digunakan siswa serta memberikan petunjuk dan kesempatan pada siswa untuk memperhatikan dan menganalisis Pohon Bupin dan gambar yang disajikan. (Tahap Menyajikan Gambar).	5 dan 6		
	7. Ketepatan guru dalam memilih/ membagi kelompok (Tahap Diskusi Kelompok)	7 dan 8		
	8. Mengarahkan dan membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas (Tahap Mempresentasikan Hasil Diskusi)	9 dan 10		
	9. Membimbing siswa untuk membahas hasil dari diskusi menganalisis materi (Tahap Membimbing Penyimpulan)	11		
	10. Memberikan evaluasi dan masukan kepada siswa mengenai hasil dari menelaah dan	12		

	menganalisis materi (Tahap Evaluasi)			

Lampiran 37 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Nama :

Jabatan :

Instansi :

Berilah nilai pada setiap pertanyaan dibawah ini!

Keterangan:

4 = Selalu

3 = Sering

2 = Kadang-kadang

1 = Tidak pernah

No	Aspek yang diamati	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan sapa.				
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan terkait materi sebelumnya yang mendukung pembelajaran hari ini.				
2	Tahap mempersiapkan gambar	Guru menyiapkan Pohon Bupin dan gambar yang relevan dengan tujuan pembelajaran.				
		Guru menyiapkan materi bahan ajar dan media yang akan guru gunakan				
3	Tahap menyajikan gambar	Guru menunjukkan Pohon Bupin dan gambar yang akan digunakan siswa				

		Guru memberikan petunjuk dan kesempatan pada siswa untuk memperhatikan dan menganalisis Pohon Bupin dan gambar yang disajikan.				
4	Tahap diskusi kelompok	Ketepatan guru dalam memilih/ membagi kelompok				
		Yang membagi kelompok belajar adalah guru				
5	Tahap mempresentasikan hasil diskusi	Guru mengarahkan dan membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas				
		Guru mempersiapkan kelompok untuk maju kedepan mempresentasikan hasil diskusinya				
6	Tahap Membimbing Penyimpulan dan Evaluasi	Guru membimbing siswa untuk membahas hasil dari diskusi menganalisis materi				
		Guru memberikan evaluasi dan masukan kepada siswa mengenai hasil dari menelaah dan menganalisis materi				

Lampiran 38 Rubrik Penskoran Observasi Keterlaksanaan dan Hasil Jawaban

Rubrik Penskoran Observasi Keterlaksanaan

No.	Aspek yang diamati	Kriteria	Skor
1	Pendahuluan	Guru selalu melakukan sesuai pernyataan	4
		Guru sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukannya	3
		Guru kadang-kadang melakukan sesuai pernyataan dan sering tidak melakukannya	2
		Guru tidak pernah melakukan sesuai pernyataan	1
2	Tahap Mempersiapkan gambar	Guru selalu melakukan sesuai pernyataan	4
		Guru sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukannya	3
		Guru kadang-kadang melakukan sesuai pernyataan dan sering tidak melakukannya	2
		Guru tidak pernah melakukan sesuai pernyataan	1
3	Tahap Menyajikan gambar	Guru selalu melakukan sesuai pernyataan	4
		Guru sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukannya	3
		Guru kadang-kadang melakukan sesuai pernyataan dan sering tidak melakukannya	2
		Guru tidak pernah melakukan sesuai pernyataan	1
4	Tahap Diskusi Kelompok	Guru selalu melakukan sesuai pernyataan	4
		Guru sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukannya	3
		Guru kadang-kadang melakukan sesuai pernyataan dan sering tidak melakukannya	2

		Guru tidak pernah melakukan sesuai pernyataan	1
5	Tahap Mempresentasikan Hasil Diskusi	Guru selalu melakukan sesuai pernyataan	4
		Guru sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukannya	3
		Guru kadang-kadang melakukan sesuai pernyataan dan sering tidak melakukannya	2
		Guru tidak pernah melakukan sesuai pernyataan	1
6.	Tahap Membimbing Penyimpulan dan Evaluasi	Guru selalu melakukan sesuai pernyataan	4
		Guru sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukannya	3
		Guru kadang-kadang melakukan sesuai pernyataan dan sering tidak melakukannya	2
		Guru tidak pernah melakukan sesuai pernyataan	1

Hasil Jawaban

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA

Nama : Vira Nur Awalia
Jabatan : Mahasiswa
Instansi : Universitas Negeri Malang

Berilah nilai pada setiap pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang dipilih!

Keterangan:

4 = Selalu

3 = Sering

2 = Kadang-kadang

1 = Tidak pernah

No	Aspek yang diamati	Pertanyaan	Skor			
			1	2	3	4
1	Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan sapa.			✓	
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan terkait materi sebelumnya yang mendukung pembelajaran hari ini.			✓	
2	Tahap mempersiapkan gambar	Guru menyiapkan alat peraga dan gambar yang relevan dengan tujuan pembelajaran.				✓
		Guru menyiapkan materi bahan ajar dan media yang akan guru gunakan				✓
3	Tahap menyajikan gambar	Guru menunjukkan alat peraga dan gambar yang akan digunakan siswa				✓
		Guru memberikan petunjuk dan kesempatan pada siswa untuk memperhatikan dan menganalisis alat peraga dan gambar yang disajikan.			✓	
4	Tahap diskusi kelompok	Ketepatan guru dalam memilih/ membagi kelompok		✓		
		Yang membagi kelompok belajar adalah guru			✓	
5	Tahap mempresentasikan hasil diskusi	Guru mengarahkan dan membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas			✓	
		Guru mempersiapkan kelompok untuk maju kedepan mempresentasikan hasil diskusinya		✓		
6	Tahap Membimbing Penyimpulan dan Evaluasi	Guru membimbing siswa untuk membahas hasil dari diskusi menganalisis materi			✓	
		Guru memberikan evaluasi dan masukan kepada siswa mengenai hasil dari menelaah dan menganalisis materi			✓	

Vira Nur A

Lampiran 39 Kisi-Kisi Angket *Pretest* dan *Post test*

NO	INDIKATOR	JUMLAH PERNYATAAN	NOMER PERNYATAAN	
			POSITIF	NEGATIF
1	Ketertarikan untuk belajar	5	1, 5 dan 7	3 dan 6
2	Perhatian dalam belajar	1	-	10
3	Motivasi belajar	3	15 dan 21	20
4	Pengetahuan	1	-	24

Lampiran 40 Angket Minat Belajar

A. Identitas Responden:

Nama : ……

Kelas : ……

Sekolah : ……

B. Petunjuk Pengisian

4. Berdoalah sebelum mengisi angket ini!
5. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti!
6. Beri tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan kebiasaanmu!

C. Pernyataan

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	YA	TIDAK
1	Ketertarikan untuk belajar	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.		
		Saya lebih memilih bermain daripada belajar Bahasa Indonesia.		
		Saya selalu antusias mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.		
		Saya tidak tertarik dengan tugas kelompok Bahasa Indonesia.		
		Saya senang membaca buku cerita berbahasa Indonesia.		
2	Perhatian dalam belajar	Saya sering tidak mencatat materi Bahasa Indonesia.		
3	Motivasi belajar	Saya senang belajar Bahasa Indonesia sambil bermain permainan edukatif.		
		Saya tidak peduli dengan nilai pelajaran Bahasa Indonesia.		

		Saya menjadi lebih giat lagi ketika guru memberi pujian kepada saya.		
4	Pengetahuan	Saya tidak suka mengerjakan PR Bahasa Indonesia.		

Lampiran 41 Rubrik Penskoran Angket Minat Belajar

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	POSITIF	NEGATIF
1	Ketertarikan untuk belajar	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia. (Mudah)	1	0
		Saya lebih memilih bermain daripada belajar Bahasa Indonesia. (Mudah)	0	1
		Saya selalu antusias mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia. (Sedang)	1	0
		Saya tidak tertarik dengan tugas kelompok Bahasa Indonesia. (Sulit)	0	1
		Saya senang membaca buku cerita berbahasa Indonesia. (Sulit)	1	0
2	Perhatian dalam belajar	Saya sering tidak mencatat materi Bahasa Indonesia. (Mudah)	0	1
3	Motivasi belajar	Saya senang belajar Bahasa Indonesia sambil bermain permainan edukatif. (Mudah)	1	0
		Saya tidak peduli dengan nilai pelajaran Bahasa Indonesia. (Sulit)	0	1
		Saya menjadi lebih giat lagi ketika guru memberi pujian kepada saya. (Sulit)	1	0
4	Pengetahuan	Saya tidak suka mengerjakan PR Bahasa Indonesia. (Mudah)	0	1

Lampiran 42 Jawaban dan Hasil Angket Minat Belajar Siswa

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA (PRETEST)

A. Identitas Responden:

Nama : E-09

Kelas : III B (EKSPERIMEN)

Sekolah : SDN BEDANGBANAK 03

B. Petunjuk Pengisian

1. Berdoalah sebelum mengisi angket ini!
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti!
3. Beri tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan kebiasaanmu!

C. Pernyataan

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	YA	TIDAK	
1	Ketertarikan untuk belajar	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	0
		Saya lebih memilih bermain daripada belajar Bahasa Indonesia.	✓		0
		Saya selalu antusias mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	0
		Saya tidak tertarik dengan tugas kelompok Bahasa Indonesia.	✓		0
		Saya senang membaca buku cerita berbahasa Indonesia.	✓		1
2	Perhatian dalam belajar	Saya sering tidak mencatat materi Bahasa Indonesia.		✓	1
3	Motivasi belajar	Saya senang belajar Bahasa Indonesia sambil bermain permainan edukatif.	✓		1
		Saya tidak peduli dengan nilai pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		0
		Saya menjadi lebih giat lagi ketika guru memberi pujian kepada saya.	✓		1
4	Pengetahuan	Saya tidak suka mengerjakan PR Bahasa Indonesia.		✓	1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{5}{10} \times 100$$

$$= 50$$

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA (POSTTEST)

A. Identitas Responden:

Nama : E-09

Kelas : III B (EKSPERIMEN)

Sekolah : SDN GEDANGANAK 03

B. Petunjuk Pengisian

1. Berdoalah sebelum mengisi angket ini!
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti!
3. Beri tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan kebiasaanmu!

C. Pernyataan

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	YA	TIDAK	
1	Ketertarikan untuk belajar	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		1
		Saya lebih memilih bermain daripada belajar Bahasa Indonesia.	✓		0
		Saya selalu antusias mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		1
		Saya tidak tertarik dengan tugas kelompok Bahasa Indonesia.		✓	1
		Saya senang membaca buku cerita berbahasa Indonesia.	✓		1
2	Perhatian dalam belajar	Saya sering tidak mencatat materi Bahasa Indonesia.		✓	1
3	Motivasi belajar	Saya senang belajar Bahasa Indonesia sambil bermain permainan edukatif.	✓		1
		Saya tidak peduli dengan nilai pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	1
		Saya menjadi lebih giat lagi ketika guru memberi pujian kepada saya.	✓		1
4	Pengetahuan	Saya tidak suka mengerjakan PR Bahasa Indonesia.	✓		0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{8}{10} \times 100$$

$$= 80$$

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA (PRETEST)

A. Identitas Responden:

Nama : K-08

Kelas : III A (KONTROL)

Sekolah : SDN GEDANGANAK 03

B. Petunjuk Pengisian

1. Berdoalah sebelum mengisi angket ini!
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti!
3. Beri tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan kebiasaanmu!

C. Pernyataan

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	YA	TIDAK	
1	Ketertarikan untuk belajar	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	0
		Saya lebih memilih bermain daripada belajar Bahasa Indonesia.		✓	1
		Saya selalu antusias mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	0
		Saya tidak tertarik dengan tugas kelompok Bahasa Indonesia.		✓	1
		Saya senang membaca buku cerita berbahasa Indonesia.		✓	0
2	Perhatian dalam belajar	Saya sering tidak mencatat materi Bahasa Indonesia.		✓	1
3	Motivasi belajar	Saya senang belajar Bahasa Indonesia sambil bermain permainan edukatif.		✓	0
		Saya tidak peduli dengan nilai pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	1
		Saya menjadi lebih giat lagi ketika guru memberi pujian kepada saya.	✓		1
4	Pengetahuan	Saya tidak suka mengerjakan PR Bahasa Indonesia.		✓	1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{6}{10} \times 100$$

$$= 60$$

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA (POSTTEST)

A. Identitas Responden:

Nama : K-08

Kelas : III A (KONTROL)

Sekolah : SDN GEDANGANAK 03

B. Petunjuk Pengisian

1. Berdoalah sebelum mengisi angket ini!
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti!
3. Beri tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Tidak sesuai dengan kebiasaanmu!

C. Pernyataan

NO	INDIKATOR	PERNYATAAN	YA	TIDAK	
1	Ketertarikan untuk belajar	Saya senang menjawab pertanyaan dari guru tentang pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	0
		Saya lebih memilih bermain daripada belajar Bahasa Indonesia.		✓	1
		Saya selalu antusias mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia.	✓		1
		Saya tidak tertarik dengan tugas kelompok Bahasa Indonesia.		✓	1
		Saya senang membaca buku cerita berbahasa Indonesia.		✓	0
2	Perhatian dalam belajar	Saya sering tidak mencatat materi Bahasa Indonesia.		✓	1
3	Motivasi belajar	Saya senang belajar Bahasa Indonesia sambil bermain permainan edukatif.	✓		1
		Saya tidak peduli dengan nilai pelajaran Bahasa Indonesia.		✓	1
		Saya menjadi lebih giat lagi ketika guru memberi pujian kepada saya.		✓	0
4	Pengetahuan	Saya tidak suka mengerjakan PR Bahasa Indonesia.		✓	1

Nilai : $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

$= \frac{7}{10} \times 100$

$= 70$

Lampiran 43 Hasil Angket *Pretest* Kelas Eksperimen

HASIL ANGKET PRETEST PERTEMUAN 1 KELAS III B (EKSPERIMEN)												
No Responden	**Ketertarikan dalam belajar**					**Perhatian dalam belajar**	**Motivasi belajar**			**Pengetahuan**	**Jumlah**	**Nilai**
	P1	**P2**	**P3**	**P4**	**P5**	**P6**	**P7**	**P8**	**P9**	**P10**		
E-01	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	6	60
E-02	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	4	40
E-03	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	40
E-04	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	5	50
E-05	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	5	50
E-06	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	4	40
E-07	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	3	30
E-08	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	5	50
E-09	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	4	40
E-10	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	3	30
E-11	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	5	50
E-12	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	4	40
E-13	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	4	40
E-14	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	3	30
E-15	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	5	50
E-16	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	4	40
E-17	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	5	50
E-18	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6	60
E-19	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	4	40
E-20	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	5	50
E-21	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	4	40
E-22	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	5	50
E-23	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	6	60
E-24	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	4	40
E-25	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	5	50
Rata-rata												**45**

Lampiran 44 Hasil Angket *Pretest* Kelas Kontrol

HASIL ANGKET PRETEST PERTEMUAN 1 KELAS III A (KONTROL)												
Kode Siswa	**Ketertarikan dalam belajar**					**Perhatian dalam belajar**	**Motivasi belajar**			**Pengetahuan**	**Jumlah**	**Nilai**
	P1	**P2**	**P3**	**P4**	**P5**	**P6**	**P7**	**P8**	**P9**	**P10**		
K-01	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	5	50
K-02	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	5	50
K-03	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	5	50
K-04	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	5	50
K-05	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	5	50
K-06	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	5	50
K-07	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	5	50
K-08	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	6	60
K-09	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7	70
K-10	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	40
K-11	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	5	50
K-12	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	4	40
K-13	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	3	30
K-14	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	5	50
K-15	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	4	40
K-16	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	60
K-17	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	5	50
K-18	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	5	50
K-19	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	4	40
K-20	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	4	40
K-21	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	4	40
K-22	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	5	50
K-23	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	6	60
K-24	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	4	40
K-25	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7	70
Rata-rata												**49**

Lampiran 45 Hasil Angket *Postest* Kelas Kontrol

HASIL ANGKET POSTTEST PERTEMUAN 3 KELAS III A (KONTROL)												
Kode Siswa	**Ketertarikan dalam belajar**					**Perhatian dalam belajar**	**Motivasi belajar**			**Pengetahuan**	**Jumlah**	**Nilai**
	P1	**P2**	**P3**	**P4**	**P5**	**P6**	**P7**	**P8**	**P9**	**P10**		
K-01	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7	70
K-02	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	6	60
K-03	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	5	50
K-04	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	6	60
K-05	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	70
K-06	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	7	70
K-07	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	7	70
K-08	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7	70
K-09	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	5	50
K-10	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6	60
K-11	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7	70
K-12	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	70
K-13	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6	60
K-14	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	6	60
K-15	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6	60
K-16	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7	70
K-17	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	7	70
K-18	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80
K-19	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	6	60
K-20	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	6	60
K-21	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7	70
K-22	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	7	70
K-23	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	6	60
K-24	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	70
K-25	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	7	70
Rata-rata												**65**

Lampiran 46 Hasil Angket *Postest* Kelas Eksperimen

HASIL ANGKET POSTTEST PERTEMUAN 3 KELAS III B (EKSPERIMEN)												
No Responden	**Ketertarikan dalam belajar**					**Perhatian dalam belajar**	**Motivasi belajar**			**Pengetahuan**	**Jumlah**	**Nilai**
	P1	**P2**	**P3**	**P4**	**P5**	**P6**	**P7**	**P8**	**P9**	**P10**		
E-01	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
E-02	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90
E-03	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80
E-04	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80
E-05	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80
E-06	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7	70
E-07	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80
E-08	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80
E-09	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7	70
E-10	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	80
E-11	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80
E-12	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	6	60
E-13	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
E-14	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7	70
E-15	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7	70
E-16	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	6	60
E-17	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	7	70
E-18	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80
E-19	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7	70
E-20	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	6	60
E-21	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	7	70
E-22	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
E-23	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80
E-24	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	6	60
E-25	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80
Rata-rata												**75**

Lampiran 47 Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Kelas III

NO	Kelas A (Kontrol)		Kelas B (Eksperimen)	
	Pre-Test	***Post-Test***	***Pre-Test***	***Post-Test***
R1	50	70	60	90
R2	50	60	40	90
R3	50	50	40	80
R4	50	60	50	80
R5	50	70	50	80
R6	50	70	40	70
R7	50	70	30	80
R8	60	70	50	80
R9	70	50	40	70
R10	40	60	30	80
R11	50	70	50	80
R12	40	70	40	60
R13	30	60	40	80
R14	50	60	30	70
R15	40	60	50	70
R16	60	70	40	60
R17	50	70	50	70
R18	50	80	60	80
R19	40	60	40	70
R20	40	60	50	60
R21	40	70	40	70
R22	50	70	50	90
R23	60	60	60	80
R24	40	70	40	60
R25	70	70	50	80
TOTAL	**49**	**65**	**45**	**75**

Lampiran 48 Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

UJI NORMALITAS

Case Processing Summary						
Kelas	***Cases***					
	Valid		***Missing***		**Total**	
	N	***Percent***	**N**	**Percent**	**N**	***Percent***
Pretest Eksperimen	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%
Pretest Kontrol	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%
Postest Eksperimen	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%
Postest Kontrol	25	100.0%	0	0.0%	25	100.0%

Tests of Normality						
Kelas	***Kolmogorov-Smirnov[a]***			***Shapiro-Wilk***		
	Statistic	**df**	**Sig.**	***Statistic***	**df**	**Sig.**
Pretest Eksperimen	.093	25	.200*	.974	25	.754
Pretest Kontrol	.144	25	.194	.958	25	.381
Postest Eksperimen	.078	25	.200*	.985	25	.964
Postest Kontrol	.082	25	.200*	.973	25	.709
a. *Lilliefors Significance Correction*						

UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Nilai Angket

Levene Statistic	**df1**	**df2**	**Sig.**
.376	1	48	.543

Lampiran 49 Uji Hipotesis

Group Statistics

	KELAS	N	Mean	*Std. Deviation*	*Std. Error Mean*
HASILBELAJAR	KONTROL	25	66.60	8.000	1.600
	EKSPERIMEN	25	47.80	6.627	1.325

HASIL UJI *INDEPENDENT SIMPLE TEST*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		*t-test for Equality of Means*			
		F	*Sig.*	*t*	*df*	*Sig. (2-tailed)*	*Mean Difference*
HASIL BELAJAR	*Equal variances assumed*	.518	.475	9.049	48	.000	18.800
	Equal variances not assumed			9.049	46.393	.000	18.800

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Std. Error Difference	*95% Confidence Interval of the Difference*	
			Lower	*Upper*
HASILBELAJAR	*Equal variances assumed*	2.078	14.623	22.977
	Equal variances not assumed	2.078	14.619	22.981

HASIL UJI REGRESI LINIER SEDERHANA

Variables Entered/Removed[a]

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Kelas[b]	.	Enter

a. Dependent Variable: Minat belajar

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.286[a]	.082	.063	17.385

a. Predictors: (Constant), Kelas

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1294.899	1	1294.899	4.284	.044[b]
	Residual	14507.101	48	302.231		
	Total	15802.000	49			

a. Dependent Variable: Minat belajar

b. Predictors: (Constant), Kelas

Coefficients[a]

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.

		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	52.133	9.627		5.415	.000
	Kelas	.448	.216	.286	2.070	.044

a. Dependent Variable: Minat belajar

Lampiran 50 Dokumentasi Penelitian

Observasi di Kelas



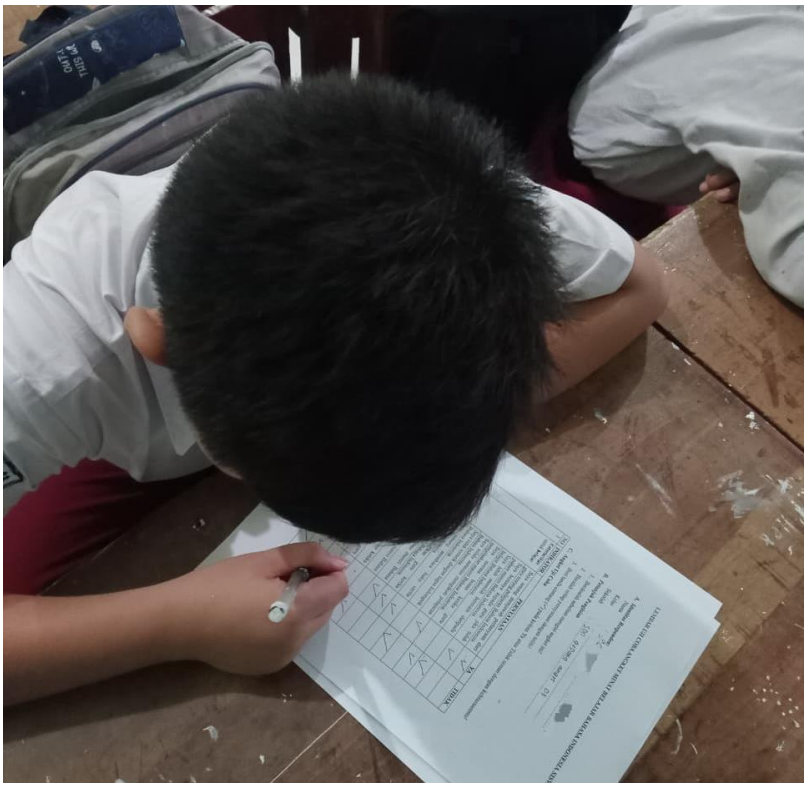
Studi Pendahuluan Kelas Eksperimen



Studi Pendahuluan Kelas Kontrol



Uji Coba Kelas Eksperimen



Pretest Kelas Eksperimen



Posttest Kelas Eksperimen



Menjelaskan Materi Berbantuan Media Pohon Bupin



Penggunaan Media Pohon Bupin



Lampiran 51 HKI Media Pembelajaran



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka pelindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	:	EC00202461939, 8 Juli 2024
Pencipta		
Nama	:	**Keren Asael dan Anni Malihatul Hawa, S. Pd., M. Pd.**
Alamat	:	Dusun Porot RT 07 RW 07, Desa Getas, Kaloran, Temanggung, Jawa Tengah, 56282
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Pemegang Hak Cipta		
Nama	:	**Universitas Ngudi Waluyo**
Alamat	:	Jl. Diponegoro No 186 Gedanganak, Ungaran Timur, Ungaran Timur, Semarang, Jawa Tengah 50512
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Jenis Ciptaan	:	**Alat Peraga**
Judul Ciptaan	:	**Pohon Bupin**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	:	3 Juli 2024, di Semarang
Jangka waktu pelindungan	:	Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan	:	000637294

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

IGNATIUS M.T. SILALAHI
NIP. 196812301996031001

Disclaimer:
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

Lampiran 52 Lembar Ethical Clerance

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO
KOMISI ETIK PENELITIAN
Jl. Diponegoro no 186 Gedanganak - Ungaran Timur, Kab. Semarang Jawa Tengah
Email : kep@unw.ac.id | Website: kep.unw.ac.id

KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL
"ETHICAL APPROVAL"

No : 716/KEP/EC/UNW/2025

Komisi Etik Penelitian Universitas Ngudi Waluyo, dalam upaya melindungi hak asasi dan kesejahteraan subyek penelitian, telah mengkaji dengan teliti protokol berjudul:

The Ethics Committee Research of Universitas Ngudi Waluyo, with regards of the protection of human rights and welfare research subject, has carefully reviewed the research protocol entitled:

Pengaruh Model TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Gedanganak 03

Peneliti Utama : Keren Asael
Principal Investigator

Nama Institusi : Universitas Ngudi Waluyo
Name of the Institution

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privasi, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar, dan sudah menyetujui protokol tersebut di atas.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard and approved the above-mentioned protocol.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 07 November 2025 sampai dengan tanggal 07 November 2026.

This declaration of ethics applies during the period November *07, 2025 until* November *07, 2026.*

Ungaran, 07 November 2025

Chairman

KOMISI ETIK PENELITIAN KEP UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Dr. Yulia Nur Khayati,S.Si. T., MPH.
Ketua KEP UNW

Lampiran 53 Lembar Validasi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
ANGKET STUDI PENDAHULUAN MINAT BELAJAR SISWA
"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Angket Studi Pendahuluan untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Angket Studi Pendahuluan yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator : Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd
Instansi Pendidikan : Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pengampu Matkul : Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Format					
1.	Kejelasan petunjuk pengerjaan angket Studi Pendahuluan kemampuan minat belajar				√	
2.	Jenis dan ukuran huruf pada angket uji coba Studi Pendahuluan yang mudah dibaca				√	
	Materi					
3.	Kesesuaian angket Studi Pendahuluan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran			√		

4.	Kesesuaian angket Studi Pendahuluan dengan tujuan pembelajaran			✓		
5.	Adanya pedoman penskoran				✓	
	Bahasa					
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
7.	Menggunakan pilihan kata yang jelas, sederhana dan tidak mengandung makna ganda				✓	

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Angket Studi Pendahuluan untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilain. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Angket Studi Pendahuluan untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 secara umum		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Angket Studi Pendahuluan untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

menambahkan butir pernyataan positif dan negatif, serta tingkat kesulitan pada setiap pernyataan angket.

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Anni Maliltatul Hawa, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
ANGKET STUDI PENDAHULUAN MINAT BELAJAR SISWA
"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Angket Studi Pendahuluan untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Angket Studi Pendahuluan yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator : Hesti Yunitiara Rizqi, S.Pd., M.Pd
Instansi Pendidikan : Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pengampu Matkul : Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Format						
1.	Kejelasan petunjuk pengerjaan angket Studi Pendahuluan kemampuan minat belajar				√	
2.	Jenis dan ukuran huruf pada angket uji coba Studi Pendahuluan yang mudah dibaca				√	
Materi						
3.	Kesesuaian angket Studi Pendahuluan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran			√		

4.	Kesesuaian angket Studi Pendahuluan dengan tujuan pembelajaran			✓		
5.	Adanya pedoman penskoran				✓	
Bahasa						
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
7.	Menggunakan pilihan kata yang jelas, sederhana dan tidak mengandung makna ganda				✓	

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Angket Studi Pendahuluan untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilain. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Angket Studi Pendahuluan untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 secara umum		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Angket Studi Pendahuluan untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

menambahkan butir pernyataan positif dan negatif, serta tingkat kesulitan pada setiap pernyataan angket.

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Hesti Yunitiara Rizqi, S.Pd., M.Pd

Hasil Analisis Validasi Lembar Angket Studi Pendahuluan

Aspek	Aspek Penilian	Penilaian Validator			Rata-rata per Kriteria	Rata-rata per Aspek
		Pakar 1	Pakar 2	Praktisi		
Format	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal Studi Pendahuluan kemampuan minat belajar.	4	4	4	4	4
	Jenis dan ukuran huruf pada soal uji coba Studi Pendahuluan yang mudah dibaca.	4	4	4	4	
Isi	Kesesuaian soal Studi Pendahuluan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	3	4	4	3,6	3,5
	Kesesuaian soal Studi Pendahuluan dengan tujuan pembelajaran.	3	3	4	3,3	

	Adanya pedoman penskoran.	3	4	4	3,6	
Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4	4	5	4,3	4,1
	Menggunakan pilihan kata yang jelas, sederhana dan tidak mengandung makna ganda.	4	4	4	4	
Rata-rata validitas lembar angket studi pendahuluan						**3,8**
Kevaliditas lembar observasi						**Valid**
Penilian secara umum		**Dapat digunakan dengan sedikit revisi**				**B**

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA GURU
"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Lembar Instrumen Wawancara Guru untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Lembar Instrumen Wawancara Guru yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator	: Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd
Instansi Pendidikan	: Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pengampu Matkul	: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Pertanyaan instrumen wawancara guru untuk kemampuan minat belajar siswa sudah dibuat dengan jelas			√		
2.	Jenis dan ukuran huruf pada lembar instrumen untuk wawancara guru kemampuan minat belajar siswa mudah dibaca				√	
Isi						

3.	Aspek – aspek butir pertanyaan pada lembar instrumen wawancara guru untuk kemampuan minat belajar siswa sudah dibuat dengan benar				✓	
	Bahasa					
4.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan (sesuai dengan aturan Bahasa Indonesia yang baik dan benar)				✓	
5.	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas				✓	
6.	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh validator				✓	

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Lembar Instrumen Wawancara Guru untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilain. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Lembar Instrumen Wawancara Guru untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Lembar Instrumen Wawancara untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

Revisi pada setiap pernyataan (menggunakan bahasa yang mudah di paham).

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA GURU
"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Lembar Instrumen Wawancara Guru untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Lembar Instrumen Wawancara Guru yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator : Hesti Yunitiara Rizqi, S.Pd., M.Pd
Instansi Pendidikan : Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pengampu Matkul : Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Pertanyaan instrumen wawancara guru untuk kemampuan minat belajar siswa sudah dibuat dengan jelas			√		
2.	Jenis dan ukuran huruf pada lembar instrumen untuk wawancara guru kemampuan minat belajar siswa mudah dibaca				√	
Isi						

3.	Aspek – aspek butir pertanyaan pada lembar instrumen wawancara guru untuk kemampuan minat belajar siswa sudah dibuat dengan benar				✓	
Bahasa						
4.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan (sesuai dengan aturan Bahasa Indonesia yang baik dan benar)				✓	
5.	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas				✓	
6.	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh validator				✓	

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Lembar Instrumen Wawancara Guru untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilain. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Lembar Instrumen Wawancara Guru untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Lembar Instrumen Wawancara untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

Revisi pada setiap pernyataan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Hesti Yunitiara Rizqi, S.Pd., M.Pd

Hasil Analisis Validasi Lembar Wawancara Guru

Aspek	Aspek Penilian	Penilaian Validator			Rata-rata per Kriteria	Rata-rata per Aspek
		Pakar 1	Pakar 2	Praktisi		
Format	Pertanyaan instrumen wawancara guru untuk kemampuan minat belajar siswa sudah dibuat dengan jelas.	3	3	4	3,3	4
	Jenis dan ukuran huruf pada lembar instrumen untuk wawancara guru kemampuan minat belajar siswa mudah dibaca.	4	4	4	4	
Isi	Aspek – aspek butir pertanyaan pada lembar instrumen wawancara guru untuk kemampuan minat belajar siswa sudah dibuat dengan benar.	4	4	4	4	4
Bahasa	Kebenaran tata bahasa yang digunakan (sesuai dengan aturan	4	4	5	4,3	

	Bahasa Indonesia yang baik dan benar).					4,1
	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas.	4	4	4	4	
	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh validator.	4	4	4	4	
Rata-rata validitas lembar wawancara guru						**4**
Kevaliditas lembar observasi						**Sangat Valid**
Penilian secara umum		**Dapat digunakan dengan sedikit revisi**				**B**

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

LEMBAR OBSERVASI GURU

"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Lembar Observasi Guru untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Lembar Observasi Guru yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih. Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator	: Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd
Instansi Pendidikan	: Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pengampu Matkul	: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : Cukup baik

2 : Kurang baik

1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk pengisian lembar obsevasi guru untuk kemampuan minat belajar siswa sudah dibuat dengan jelas				√	
2.	Petunjuk penilaian Lembar Observasi Guru untuk kemampuan minat belajar siswa disajikan dengan benar				√	
3.	Jenis dan ukuran huruf pada Lembar Observasi Guru untuk kemampuan minat belajar siswa mudah dibaca				√	
Isi						

4.	Aspek – aspek nilai pada Lembar Observasi Guru untuk kemampuan minat belajar siswa sudah dibuat dengan benar			✓		
	Bahasa					
5.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan (sesuai dengan aturan Bahasa Indonesia yang benar)				✓	
6.	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas				✓	
7.	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh validator				✓	

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Lembar Observasi Guru untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat belajar siswa dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilaian. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Lembar Observasi Guru untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Lembar Observasi Guru untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

menambahkan pernyataan positif dan negatif.

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

LEMBAR OBSERVASI

"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Lembar Observasi Guru untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Lembar Observasi Guru yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih. Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator : Hesti Yunitiara Rizqi, S.Pd., M.Pd

Instansi Pendidikan : Universitas Nguć' Waluyo

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pengampu Matkul : Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : Cukup baik

2 : Kurang baik

1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk pengisian lembar obsevasi guru untuk kemampuan minat belajar siswa sudah dibuat dengan jelas				√	
2.	Petunjuk penilaian Lembar Observasi Guru untuk kemampuan minat belajar siswa disajikan dengan benar				√	
3.	Jenis dan ukuran huruf pada Lembar Observasi Guru untuk kemampuan minat belajar siswa mudah dibaca				√	
Isi						

4.	Aspek – aspek nilai pada Lembar Observasi Guru untuk kemampuan minat belajar siswa sudah dibuat dengan benar			✓		
	Bahasa					
5.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan (sesuai dengan aturan Bahasa Indonesia yang benar)				✓	
6.	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas				✓	
7.	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh validator				✓	

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Lembar Observasi Guru untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat belajar siswa dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilaian. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Lembar Observasi Guru untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Lembar Observasi Guru untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

menambahkan pernyataan positif dan negatif.

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Hesti Yunitiara Rizqi, S.Pd., M.Pd

Hasil Analisis Validasi Lembar Observasi Minat Belajar

Aspek	Aspek Penilian	Penilaian Validator			Rata-rata per Kriteria	Rata-rata per Aspek
		Pakar 1	Pakar 2	Praktisi		
Format	Petunjuk pengisian lembar observasi guru untuk kemampuan minat belajar siswa sudah dibuat dengan jelas.	4	4	4	4	4
	Petunjuk penilaian lembar observasi guru untuk kemampuan minat belajar siswa disajikan dengan benar.	4	4	4	4	
	Jenis dan ukuran huruf pada lembar observasi guru untuk kemampuan minat belajar siswa mudah dibaca.	4	4	4	4	
Isi	Aspek – aspek nilai pada lembar observasi guru untuk kemampuan minat belajar siswa sudah dibuat dengan benar	3	3	4	3,3	3,3
Bahasa	Kebenaran tata bahasa yang digunakan	4	4	5	4,3	

	(sesuai dengan aturan Bahasa Indonesia yang benar)					
	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas	4	3	4	3,6	3,9
	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh validator	4	4	4	4	
Rata-rata validitas lembar observasi						**3,7**
Kevaliditas lembar observasi						**Valid**
Penilian secara umum	**Dapat digunakan dengan sedikit revisi**					**B**

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Minat Belajar Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Lembar Observasi Guru Keterlaksanaan Pembelajaran Siswa yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator : Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd
Instansi Pendidikan : Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pengampu Matkul : Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk pengisian lembar obsevasi keterlaksanaan pembelajaran minat belajar siswa dengan jelas				√	
2.	Petunjuk penilaian Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran minat belajar siswa disajikan dengan benar				√	
3.	Jenis dan ukuran huruf pada Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran minat belajar siswa mudah dibaca				√	
Isi						

Isi						
4.	Aspek – aspek nilai pada Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran minat belajar siswa sudah dibuat dengan benar			✓		
Bahasa						
5.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan (sesuai dengan aturan Bahasa Indonesia yang benar)			✓		
6.	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas				✓	
7.	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh validator				✓	

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Minat Belajar Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilain. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Lembar Observasi Guru Kemampuan Minat Belajar Siswa secara umum		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Minat Belajar Siswa untuk Pengaruh Mode! *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

Perhatikan setiap pernyataan (menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pembaca).

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Minat Belajar Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Lembar Observasi Guru Keterlaksanaan Pembelajaran Siswa yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator	: Hesti Yunitiara Rizqi, S.Pd., M.Pd
Instansi Pendidikan	: Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pengampu Matkul	: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk pengisian lembar obsevasi keterlaksanaan pembelajaran minat belajar siswa dengan jelas				√	
2.	Petunjuk penilaian Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran minat belajar siswa disajikan dengan benar				√	
3.	Jenis dan ukuran huruf pada Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran minat belajar siswa mudah dibaca				√	
Isi						

Isi						
4.	Aspek – aspek nilai pada Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran minat belajar siswa sudah dibuat dengan benar			✓		
Bahasa						
5.	Kebenaran tata bahasa yang digunakan (sesuai dengan aturan Bahasa Indonesia yang benar)			✓		
6.	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas				✓	
7.	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh validator				✓	

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Minat Belajar Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilain. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Lembar Observasi Guru Kemampuan Minat Belajar Siswa secara umum	✓			

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Minat Belajar Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

Perhatikan setiap pernyataan menggunakan bahasa yang mudah di pahami oleh pembacanya.

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Hesti Yunitiara Rizqi, S.Pd., M.Pd

Hasil Analisis Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan

Aspek	Aspek Penilian	Penilaian Validator			Rata-rata per Kriteria	Rata-rata per Aspek
		Pakar 1	Pakar 2	Praktisi		
Format	Petunjuk pengisian lembar observasi kemampuan minat belajar siswa dengan jelas.	4	4	5	4,3	4,2
	Petunjuk penilaian lembar observasi kemampuan minat belajar siswa disajikan dengan benar.	4	4	5	4,3	
	Jenis dan ukuran huruf pada lembar observasi kemampuan minat belajar siswa mudah dibaca	4	4	4	4	
Isi	Aspek – aspek nilai pada lembar observasi kemampuan minat belajar siswa sudah dibuat dengan benar.	3	4	4	3,6	3,6
Bahasa	Kebenaran tata bahasa yang digunakan (sesuai	4	4	5	4,3	

	dengan aturan Bahasa Indonesia yang benar).					
	Menggunakan pilihan kata yang sederhana dan jelas.	4	4	5	4,3	4,3
	Bahasa yang dipilih mudah dipahami oleh validator.	4	4	5	4,3	
Rata-rata validitas lembar angket studi pendahuluan						**4**
Kevaliditas lembar observasi						**Sangat Valid**
Penilian secara umum	**Dapat digunakan dengan sedikit revisi**					**B**

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
ANGKET UJI COBA MINAT BELAJAR SISWA
"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Angket Uji Coba Tes Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Angket Uji Coba Tes Siswa yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator : Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd
Instansi Pendidikan : Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pengampu Matkul : Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Format					
1.	Kejelasan petunjuk pengerjaan angket uji coba tes siswa untuk kemampuan minat belajar				✓	
2.	Jenis dan ukuran huruf pada angket uji coba tes siswa yang mudah dibaca				✓	
	Materi					
3.	Kesesuaian angket uji coba tes siswa dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran			✓		
4.	Kesesuaian angket uji coba tes siswa dengan tujuan pembelajaran			✓		

5.	Adanya pedoman penskoran				✓	
	Bahasa					
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
7.	Menggunakan pilihan kata yang jelas, sederhana dan tidak mengandung makna ganda				✓	

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Angket Uji Coba Tes Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilain. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Angket Uji Coba Tes Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 secara umum		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Angket Uji Coba Tes Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

menambahkan letak pernyataan dan tingkat mudah, cukar, dan sulit di perjelas.

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Anni Maliatul Hawa, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
ANGKET UJI COBA MINAT BELAJAR SISWA
"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Angket Uji Coba Tes Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Angket Uji Coba Tes Siswa yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator : Hesti Yunitiara Rizqi, S.Pd., M.Pd
Instansi Pendidikan : Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pengampu Matkul : Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Format						
1.	Kejelasan petunjuk pengerjaan angket uji coba tes siswa untuk kemampuan minat belajar				√	
2.	Jenis dan ukuran huruf pada angket uji coba tes siswa yang mudah dibaca				√	
Materi						
3.	Kesesuaian angket uji coba tes siswa dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran			√		
4.	Kesesuaian angket uji coba tes siswa dengan tujuan pembelajaran			√		

5.	Adanya pedoman penskoran				✓	
Bahasa						
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
7.	Menggunakan pilihan kata yang jelas, sederhana dan tidak mengandung makna ganda				✓	

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Angket Uji Coba Tes Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilain. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Angket Uji Coba Tes Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 secara umum		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Angket Uji Coba Tes Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

menambahkan butir pernyataan dan tingkat mudah, sedang, sulit pada setiap pernyataan.

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Hesti Yunitiara Rizqi, S.Pd., M.Pd

Hasil Analisis Validasi Lembar Angket Uji Coba

Aspek	Aspek Penilian	Penilaian Validator			Rata-rata per Kriteria	Rata-rata per Aspek
		Pakar 1	Pakar 2	Praktisi		
Format	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal uji coba tes siswa untuk kemampuan minat belajar.	4	4	5	4,3	4,3
	Jenis dan ukuran huruf pada soal uji coba Studi Pendahuluan yang mudah dibaca.	4	4	5	4,3	
Isi	Kesesuaian soal uji coba tes siswa dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.	3	4	4	3,6	3,6
	Kesesuaian soal uji coba tes siswa dengan tujuan pembelajaran.	3	3	4	3,3	
	Adanya pedoman penskoran.	4	4	4	4	
Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4	4	5	4,3	

	Menggunakan pilihan kata yang jelas, sederhana dan tidak mengandung makna ganda.	4	4	5	4,3	4,3
Rata-rata validitas lembar angket studi pendahuluan						**4**
Kevaliditas lembar observasi						**Sangat Valid**
Penilian secara umum		**Dapat digunakan dengan sedikit revisi**				**B**

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
MEDIA PEMBELAJARAN POHON BUPIN
"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Media Pembelajaran Pohon Bupin yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator : Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd
Instansi Pendidikan : Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pengampu Matkul : Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian pemberian nama pada media tepat dengan fungsi dan konsepnya			√		
2.	Kesesuaian kombinasi warna, gambar, animasi, dan teks yang disajikan dalam media				√	
3.	Media mudah dioperasikan dan digunakan oleh guru dan siswa				√	
4.	Kesesuaian penulisan teks dan pemilihan ukuran font, jenis font, warna font pada media mudah dibaca dan dipahami				√	

5.	Kesesuaian media dengan materi mata pelajaran yang dibahas siswa dan guru			✓		
6.	Kesesuaian serta kekokohan bahan baku yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran			✓		
7.	Penggunaan jangka panjang dan berkala untuk media pembelajaran Pohon Bupin			✓		

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Media Pembelajaran untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilain. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Media Pembelajaran untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 secara umum		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Media Pembelajaran untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

Buat materi dan soal menggunakan gambar - gambar buah-buahan dan di laminating.

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
MEDIA PEMBELAJARAN POHON BUPIN
"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Media Pembelajaran Pohon Bupin yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator : Hesti Yunitiara Rizqi, S.Pd., M.Pd
Instansi Pendidikan : Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pengampu Matkul : Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian pemberian nama pada media tepat dengan fungsi dan konsepnya			√		
2.	Kesesuaian kombinasi warna, gambar, animasi, dan teks yang disajikan dalam media				√	
3.	Media mudah dioperasikan dan digunakan oleh guru dan siswa				√	
4.	Kesesuaian penulisan teks dan pemilihan ukuran font, jenis font, warna font pada media mudah dibaca dan dipahami				√	

5.	Kesesuaian media dengan materi mata pelajaran yang dibahas siswa dan guru			✓		
6.	Kesesuaian serta kekokohan bahan baku yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran			✓		
7.	Penggunaan jangka panjang dan berkala untuk media pembelajaran Pohon Bupin			✓		

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Media Pembelajaran untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilain. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Media Pembelajaran untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 secara umum		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Media Pembelajaran untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

Buat materi dan soal lebih banyak pada media.

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Hesti Yunitiara Rizqi, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
MEDIA PEMBELAJARAN POHON BUPIN
"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Media Pembelajaran Pohon Bupin yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator : Rosmanindar, S.Pd
Instansi Pendidikan : SDN Gedanganak 03
Wali kelas : III B
Pengampu Mapel : Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian pemberian nama pada media tepat dengan fungsi dan konsepnya				√	
2.	Kesesuaian kombinasi warna, gambar, animasi, dan teks yang disajikan dalam media				√	
3.	Media mudah dioperasikan dan digunakan oleh guru dan siswa				√	
4.	Kesesuaian penulisan teks dan pemilihan ukuran font, jenis font, warna font pada media mudah dibaca dan dipahami					√

5.	Kesesuaian media dengan materi mata pelajaran yang dibahas siswa dan guru				✓	
6.	Kesesuaian serta kekokohan bahan baku yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran				✓	
7.	Penggunaan jangka panjang dan berkala untuk media pembelajaran Pohon Bupin				✓	

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Media Pembelajaran untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilain. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Media Pembelajaran untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 secara umum		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Media Pembelajaran untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

Media pembelajaran untuk Model TGT dapat menjadi alat yang jauh lebih efektif dan menarik. benar-benar memaksimalkan potensi model pembelajaran kolaboratif dan kompetitif.

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Rosmanindar, S.Pd

Hasil Analisis Validasi Media Pembelajaran

Aspek	Aspek Penilian	Penilaian Validator			Rata-rata per Kriteria	Rata-rata per Aspek
		Pakar 1	Pakar 2	Praktisi		
Media Pohon Bupin	Kesesuaian pemberian nama pada media tepat dengan fungsi dan konsepnya.	3	4	4	3,6	3,8
	Kesesuaian kombinasi warna, gambar, animasi, dan teks yang disajikan dalam media.	4	4	4	4	
	Media mudah dioperasikan dan digunakan oleh guru dan siswa.	4	4	5	4,3	
	Kesesuaian penulisan teks dan pemilihan ukuran font, jenis font, warna font pada media mudah dibaca dan dipahami.	4	3	4	3,6	
	Kesesuaian media dengan materi mata pelajaran yang dibahas siswa dan guru.	3	4	4	3,6	
	Kesesuaian serta kekokohan bahan baku yang digunakan untuk	3	4	5	4	

	pembuatan media pembelajaran.					
	Penggunaan jangka panjang dan berkala untuk media pembelajaran Pohon Bupin	3	4	5	4	
Rata-rata validitas lembar wawancara guru						**3,8**
Kevaliditas lembar observasi						**Valid**
Penilian secara umum	**Dapat digunakan dengan sedikit revisi**					**B**

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

MODUL AJAR

"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Modul Ajar untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Modul Ajar yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator : Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd

Instansi Pendidikan : Universitas Ngudi Waluyo

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pengampu Matkul : Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : Cukup baik

2 : Kurang baik

1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Format					
1.	Jenis dan ukuran huruf pada modul ajar mudah dibaca dan dipahami siswa				√	
	Isi					
2.	Kesesuaian indikator dengan TP (Tujuan Pembelajaran)				√	
3.	Kesesuaian indikator dengan TP (Tujuan Pembelajaran)				√	
4.	Kesesuaian dan kebenaran materi yang disampaikan			√		

5.	Kesesuaian langkah pembelajaran dengan model dan pendekatan pembelajaran			✓		
	Bahasa					
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
7.	Menggunakan pilihan kata yang jelas, sederhana dan tidak mengandung makna ganda				✓	
8.	Bahasa yang digunakan sesuai EYD yang baik dan benar				✓	
	Waktu					
9.	Pembagian waktu disetiap pembelajaran dinyatakan dengan jelas				✓	
10.	Ketepatan penentuan alokasi waktu dengan kegiatan yang digunakan				✓	

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Modul Ajar untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilain. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Modul Ajar untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 secara umum		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Modul Ajar Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

Buat modul lebih berwarna (bervariasi)

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

MODUL AJAR

"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Modul Ajar untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Modul Ajar yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator : Hesti Yunitiara Rizqi, S.Pd., M.Pd
Instansi Pendidikan : Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pengampu Matkul : Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Format					
1.	Jenis dan ukuran huruf pada modul ajar mudah dibaca dan dipahami siswa				√	
	Isi					
2.	Kesesuaian indikator dengan TP (Tujuan Pembelajaran)				√	
3.	Kesesuaian indikator dengan TP (Tujuan Pembelajaran)				√	
4.	Kesesuaian dan kebenaran materi yang disampaikan			√		

5.	Kesesuaian langkah pembelajaran dengan model dan pendekatan pembelajaran			✓		
Bahasa						
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
7.	Menggunakan pilihan kata yang jelas, sederhana dan tidak mengandung makna ganda				✓	
8.	Bahasa yang digunakan sesuai EYD yang baik dan benar				✓	
Waktu						
9.	Pembagian waktu disetiap pembelajaran dinyatakan dengan jelas				✓	
10.	Ketepatan penentuan alokasi waktu dengan kegiatan yang digunakan				✓	

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Modul Ajar untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilain. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Modul Ajar untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 secara umum		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Modul Ajar Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

Buat modul sesuai dengan materi pembelajaran.

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Hesti Yunnita Rizqi, S.Pd., M.Pd

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
MODUL AJAR
"PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN GEDANGANAK 03"

Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu Validator untuk memberikan penilaian terhadap Modul Ajar untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang disusun oleh peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari Modul Ajar yang dikembangkan peneliti. Atas ketersediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Lembar validasi ini berisi 4 (empat) bagian yang dilengkapi dengan petunjuk pengisian pada setiap bagian.

A. Identitas Validator

Nama Validator : Rosmanindar, S.Pd
Instansi Pendidikan : SDN Gedanganak 03
Wali kelas : III B
Pengampu Mapel : Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

B. Petunjuk Pengisian

Pengisian lembar validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang tersedia. Adapun keterangan lebih lanjut tentang penilaian adalah sebagai berikut:

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : Cukup baik
2 : Kurang baik
1 : Tidak baik

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Format					
1.	Jenis dan ukuran huruf pada modul ajar mudah dibaca dan dipahami siswa					√
	Isi					
2.	Kesesuaian indikator dengan TP (Tujuan Pembelajaran)				√	
3.	Kesesuaian indikator dengan TP (Tujuan Pembelajaran)				√	
4.	Kesesuaian dan kebenaran materi yang disampaikan				√	

5.	Kesesuaian langkah pembelajaran dengan model dan pendekatan pembelajaran				✓	
	Bahasa					
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
7.	Menggunakan pilihan kata yang jelas, sederhana dan tidak mengandung makna ganda				✓	
8.	Bahasa yang digunakan sesuai EYD yang baik dan benar					✓
	Waktu					
9.	Pembagian waktu disetiap pembelajaran dinyatakan dengan jelas				✓	
10.	Ketepatan penentuan alokasi waktu dengan kegiatan yang digunakan				✓	

C. Penilaian Secara Umum

Pada bagian C ini, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian secara umum terhadap Modul Ajar untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 dengan cara menuliskannya pada bagian yang tersedia sesuai dengan kriteria penilain. Kriteria tersebut terdiri dari empat pilihan sebagai berikut:

A: Dapat digunakan tanpa revisi

B: Dapat digunakan dengan sedikit revisi

C: Dapat digunakan dengan banyak revisi

D: Tidak dapat digunakan

Kriteria	A	B	C	D
Penilaian Modul Ajar untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 secara umum		✓		

D. Saran Perbaikan

Bila ada komentar, kritik dan saran perbaikan terhadap Modul Ajar Siswa untuk Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN GEDANGANAK 03 yang dikembangkan peneliti, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada bagian yang telah disediakan.

Meningkatkan diferensiasi untuk mengakomodasi gaya belajar yang beragam.

Ungaran, 16 Mei 2025

Validator

Rosmanindar, S.Pd

Hasil Analisis Validasi Modul Ajar

Aspek	Aspek Penilian	Penilaian Validator			Rata-rata per Kriteria	Rata-rata per Aspek
		Pakar 1	Pakar 2	Praktisi		
Format	Jenis dan ukuran huruf pada modul ajar mudah dibaca dan dipahami siswa.	4	4	4	4	4
Isi	Kesesuaian indicator dengan TP (Tujuan Pembelajaran).	4	4	4	4	3,9
	Kesesuaian indicator dengan TP (Tujuan Pembelajaran).	4	4	5	4,3	
	Kesesuaian dan kebenaran materi yang disampaikan.	3	4	4	3,6	
	Kesesuaian langkah pembelajaran dengan model dan pendekatan pembelajaran.	3	4	5	4	
Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4	4	5	4,3	4,2
	Menggunakan pilihan kata yang jelas, sederhana dan tidak mengandung makna ganda.	4	4	4	4	

	Bahasa yang digunakan sesuai EYD yang baik dan benar.	4	4	5	4,3	
Waktu	Pembagian waktu disetiap pembelajaran dinyatakan dengan jelas	4	4	4	4	4
	Ketepatan penentuan alokasi waktu dengan kegiatan yang digunakan	4	4	4	4	
Rata-rata validitas lembar angket studi pendahuluan						**4**
Kevaliditas lembar observasi						**Sangat Valid**
Penilian secara umum	**Dapat digunakan dengan sedikit revisi**					**B**

Lampiran 54 Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG

UPTD SPF SD NEGERI GEDANGANAK 03

Jl. Karimunjawa No. 22, Gedanganak, Ungaran Timur,
Kabupaten Semarang Jawa Tengah 50519,
Telepon 024-76912946, Pos-el sdgedanganak03ungaran@yahoo.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/286/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD SPF SD Negeri Gedanganak 03 Kecamatan Ungaran Timur :

Nama	: Siti Khikmah, S.Pd.SD
NIP	: 19711025 200604 2 014
Pangkat/ Gol	: Penata Tk. I/III D
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SPF SD Negeri Gedanganak 03

Menerangkan bahwa :

Nama	: Keren Asael
NIM	: 131211006
Tempat, Tanggal Lahir	: Palembang, 15 Agustus 2003
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Komputer dan Pendidikan Universitas Ngudi Waluyo

yang bersangkutan telah melaksanakan observasi dan mencari data dalam rangka menyelesaikan tugas atau mata kuliah dengan Program Praktek yang berjudul Riset Penelitian Inovasi Mata Kuliah SD di SD Negeri Gedanganak 03 selama 5 hari terhitung tanggal 12 Maret, 23 Mei, dan 16 sampai 18 Juni 2025

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gedanganak, 19 Juni 2025
Kepala UPTD SPF
SD Negeri Gedanganak 03



Siti Khikmah, S.Pd.SD
NIP. 19711025 200604 2 014

Lampiran 55 LoA

UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDAS : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR
Jl. Tamansari No. 4 s.d. 8 Kota Bandung.
e-mail : jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id
Web OJS 3.0: http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas HP (085223970654)

SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL (LOA)

Nomor Surat : 1525 / DR / Pendas / II / 2026

Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pemimpin Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis	: **Keren Asael, Anni Malihatul Hawa**
Asal Institusi	: **Universitas Ngudi Waluyo**
Penerbitan	: **Volume 11 No. 1, Maret 2026**

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar paling lambat **Awal Maret Tahun 2026.**
Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.

Bandung, 10 Februari 2026

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar

Acep Roni Hamdani, M.Pd.
NIDN. 0418048903

Catatan : Surat ini sah dan valid apabila hasil scan QR Code sesuai dengan identitas penulis dalam surat ini.

INDEXING

ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)
http://u.lipi.go.id/1446425139
ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)
http://u.lipi.go.id/1457947422

UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDAS : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR
Jl. Tamansari No. 4 s.d. 8 Kota Bandung.
e-mail : jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id
Web OJS 3.0: http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas HP (085223970654)

SERTIFIKAT AUTHOR

Nomor Sertifikat : 1525 / DR /Pendas / AU / II / 2026

Sertifikat Ini Diberikan Kepada:

Keren Asael, Anni Malihatul Hawa

Atas Dedikasinya Mengirimkan Artikel dengan Judul:
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA yang terbit di Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar pada **Volume 11 No. 1, Maret 2026**

Bandung, 10 Februari 2026
Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar

Acep Roni Hamdani, M.Pd.
NIDN. 0418048903

Catatan : Surat ini sah dan valid apabila hasil scan QR Code sesuai dengan identitas penulis dalam surat ini.

INDEXING

ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)
http://u.lipi.go.id/1446425139
ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)
http://u.lipi.go.id/1457947422

UNIVERSITAS PASUNDAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDAS : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DASAR
Jl. Tamansari No. 4 s.d. 8 Kota Bandung.
e-mail : jurnalilmiahpendas@unpas.ac.id
Web OJS 3.0: http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas HP (085223970654)

SURAT KETERANGAN TELAH MENGIRIMKAN ARTIKEL

Nomor Surat : 1525 / DR / SKA / Pendas / II / 2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan identitas sebagai berikut:
Nama : Acep Roni Hamdani, M.Pd.
Jabatan : Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Pekerjaan : Dosen Universitas Pasundan

Dengan ini menerangkan bahwa.
Nama : Keren Asael, Anni Malihatul Hawa
Asal Institusi : Universitas Ngudi Waluyo

Telah Mengirimkan Artikel dengan Judul: **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA** yang terbit di Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar pada **Volume 11 No. 1, Maret 2026**

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Atas perhatian dan Kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Bandung, 10 Februari 2026
Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar

Acep Roni Hamdani, M.Pd.
NIDN. 0418048903

Catatan : Surat ini sah dan valid apabila hasil scan QR Code sesuai dengan identitas penulis dalam surat ini.

INDEXING

ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)
http://u.lipi.go.id/1446425139
ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)
http://u.lipi.go.id/1457947422

LEMBAR BIMBINGAN BERTANDA TANGAN

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 :	131211006
Nama Mahasiswa :	**Keren Asael**
Ketua Program Studi :	**Dr. Ela Suryani, M.Pd**
Dosen Pembimbing (1) :	**Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.**
Dosen Pembimbing (2) :	**Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.**
Judul Ta/Skripsi :	**Pengaruh Model TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Gedanganak 03**

Abstrak : Pendidikan bukan sekadar transfer ilmu, melainkan sebuah perjalanan transformatif yang mengubah cara berpikir, menumbuhkan karakter, dan membuka cakrawala kemanusiaan. Sebagai fondasi pembentukan pribadi yang utuh, pendidikan harus menjamin terciptanya suasana belajar yang mampu membangkitkan potensi setiap peserta didik. Salah satu faktor kunci dalam proses belajar adalah minat. Minat belajar merupakan dorongan alami dari dalam diri seseorang untuk terlibat dalam suatu aktivitas dengan perasaan senang dan antusias, yang pada akhimya mampu menimbulkan transformasi dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Gedanganak 03, masih berada pada tingkat yang rendah. Hal ini diperkuat oleh hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui angket dan observasi. Data angket minat belajar yang diisi siswa menunjukkan rata-rata capaian hanya sebesar 56%, dengan rincian pada indikator ketertarikan belajar sebesar 55%, perhatian dalam belajar 55%, motivasi belajar 57%, dan pengetahuan 57%. Nilai ini mengindikasikan bahwa meskipun pengetahuan siswa cukup baik, ketertarikan dan perhatian mereka terhadap pembelajaran masih kurang.

Temuan serupa diperoleh dari hasil observasi langsung di kelas, yang menunjukkan rata-rata minat belajar siswa sebesar 53%. Dalam observasi terlihat bahwa siswa sering merasa malas dan kurang antusias selama pembelajaran Bahasa Indonesia, karena menurut persepsi mereka pembelajaran ini identik dengan kegiatan menulis dan mencatat yang monoton. Salah satu contoh konkret dapat dilihat dari lembar jawaban angket salah satu siswa yang menunjukkan kecenderungan minat belajar yang belum optimal.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas juga menguatkan temuan ini. Guru menyatakan bahwa minat belajar siswa sangat beragam, mulai dari yang tinggi hingga yang kurang, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu mendorong partisipasi aktif seluruh siswa. Selama ini, pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan belum memanfaatkan media

pembelajaran yang inovatif secara maksimal.
Untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar tersebut, diperlukan sebuah terobosan dalam metode dan media pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dianggap sesuai adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok kecil, mengintegrasikan unsur permainan dan turnamen, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Namun, model ini akan lebih efektif jika dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik dan relevan.
Media pembelajaran Pohon Bupin (Pohon Buah Pintar) hadir sebagai solusi inovatif. Media ini berbentuk pohon dengan kantung-kantung buah yang berisi pertanyaan atau soal. Dengan konsep interaktif dan visual yang menarik, media ini tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas memilih, membuka, dan menjawab pertanyaan dari buah-buahan tersebut. Penggunaan media ini diharapkan dapat mengkonkretkan materi pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.
Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai "Pengaruh Model TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Gedanganak 03". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas kombinasi model TGT dan media Pohon Bupin dalam meningkatkan minat belajar, sekaligus menjadi referensi bagi pengembangan pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar.

Tanggal Pengajuan :	**08/02/2026 01:15:10**
Tanggal Acc Judul :	08/02/2026 05:02:06
Tanggal Selesai Proposal :	10/02/2026 11:11:32
Tanggal Selesai TA/Skripsi :	10/02/2026 11:30:06

No	Hari/Tgl	Keterangan	Dosen/Mhs
BIMBINGAN JUDUL			
1	Minggu,08/02/2026 05:01:38	Silahkan dilanjutkan ke proses pembimbingan proposal	Dr. Ela Suryani, M.Pd
BIMBINGAN PROPOSAL			
2	Senin,09/02/2026 19:40:57	Selasa, 7 Oktober 2025 Bimbingan mengenai Model Pembelajaran	Keren Asael
3	Selasa,10/02/2026 11:10:18	Cari beberapa referensi dan teori yang baik dan benar mengenai model yang sudah dipilih	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.

4	Senin,09/02/2026 19:42:20	Kamis, 16 Oktober 2025 Bimbingan mengenai Media Pembelajaran	Keren Asael
5	Selasa,10/02/2026 11:10:28	Media atau alat peraga yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan permasalahan siswa, berhubungan dengan model yang akan digunakan, dibuat dari bahan yang awet tidak mudah rusak	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
6	Senin,09/02/2026 19:42:55	Senin, 20 Oktober 2025 Bimbingan mengenai HKI	Keren Asael
7	Selasa,10/02/2026 11:10:39	Media atau alat peraga pastikan sudah baik dan benar, lengkapi deskripsi media, siap mendaftar HKI	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
8	Senin,09/02/2026 19:43:35	Selasa, 28 Oktober 2025 Bimbingan mengenai Instrumen Studi Pendahuluan	Keren Asael
9	Selasa,10/02/2026 11:10:48	Siapkan instrumen sesuai dengan indikator dalam penelitian	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
10	Senin,09/02/2026 19:44:28	Rabu, 5 November 2025 Bimbingan mengenai Mendeley dan Bab 1, 2 dan 3	Keren Asael
11	Selasa,10/02/2026 11:10:56	Pelajari dengan baik cara menggunakan mendeley, BAB 1-3 disusun sesuai dengan panduan dan masukan dari dosen pembimbing skripsi	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
12	Senin,09/02/2026 19:45:00	Kamis, 13 November 2025 Bimbingan Mengenai Instrumen Penelitian	Keren Asael
13	Selasa,10/02/2026 11:11:05	Dikembangkan sesuai indikator yang akan diteliti, kemudian ke validator ahli	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
14	Senin,09/02/2026 19:45:27	Rabu, 19 November 2025 Bimbingan mengenai EC	Keren Asael
15	Selasa,10/02/2026 11:11:14	Persiapkan berkas syarat EC	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
16	Senin,09/02/2026 19:46:07	Jumat, 28 November 2025 Bimbingan mengenai Persiapan Penelitian	Keren Asael

	Selasa,10/02/2026 11:11:22	Siapkan dengan baik semua perangkat untuk penelitian	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.

BIMBINGAN TA/SKRIPSI

18	Selasa,10/02/2026 11:20:02	Desember 2025 Perbaikan Laporan	Keren Asael
19	Selasa,10/02/2026 11:28:47	Perbaiki laporan sesuai masukan dosen pembimbing skripsi	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
20	Selasa,10/02/2026 11:23:42	Desember 2025 Mengolah Data Penelitian	Keren Asael
21	Selasa,10/02/2026 11:28:55	Olah data penelitian dengan rumus yang baik dan benar	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
22	Selasa,10/02/2026 11:24:24	Desember 2025 Kelengkapan Lampiran	Keren Asael
23	Selasa,10/02/2026 11:29:07	Lengkapi lampiran sesuai panduan	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
24	Selasa,10/02/2026 11:24:51	Desember 2025	Keren Asael
25	Selasa,10/02/2026 11:25:45	Desember 2025 Turnitin	Keren Asael
26	Selasa,10/02/2026 11:29:17	Perbaiki laporan hingga hasil turnitin kurang dari 25%	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
27	Selasa,10/02/2026 11:26:04	Januari 2026 Toefl	Keren Asael
28	Selasa,10/02/2026 11:29:25	Persiapkan untuk test toefl dan lulus	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
29	Selasa,10/02/2026 11:26:32	Januari 2026 Submit Artikel Bereputasi	Keren Asael

30	Selasa,10/02/2026 11:29:37	Artikel disusun sesuai dengan template jurnal yang dituju, sitasi dosen pembimbing, gunakan mendeley	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
31	Selasa,10/02/2026 11:26:58	Januari 2026 Kelengkapan Berkas Ujian	Keren Asael
32	Selasa,10/02/2026 11:29:44	Lengkapi berkas ujian sidang skripsi	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
33	Selasa,10/02/2026 11:27:26	Februari 2026 Persiapan Ujian	Keren Asael
34	Selasa,10/02/2026 11:29:52	Silakan mendaftar ujian sidang skripsi	Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Ela Suryani, M.Pd
(NIDN: 0616039201)

Semarang , 10 Pebruari 2026

Keren Asael
(NIM: 131211006)

Dosen Pembimbing (1)

Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
(NIDN: 0631039001)

Dosen Pembimbing (2)

Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
(NIDN: 0631039001)

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL

HALAMAN PENGESAHAN

Artikel Berjudul:

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Oleh:
KEREN ASAEL
NIM. 131211006

Telah diperiksa dan disahkan oleh pembimbing dan telah diperkenankan untuk dinjukan sebagai salah satu syarat kelulusan

Ungaran, 21 Februari 2026

Pembimbing

Anni Malihatul Hawa, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0631039001

ARTIKEL

Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume 11 Nomor 01, Maret 2026

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN MEDIA POHON BUPIN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Keren Asael[1], Anni Malihatul Hawa[2]
[1,2]PGSD FKP Universitas Ngudi Waluyo
[1]asaelkeren15@gmail.com, [2]hawa.anni@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Pohon Bupin (Smart Fruit Tree) media on the learning interest of third-grade students at SD Negeri Gedanganak 03. The research method used was a quasi-experiment with a non-equivalent control group design. The research population was all third-grade students, with a sample of class III B as the experimental group receiving the TGT model treatment assisted by Pohon Bupin, and class III A as the control group using the TGT model without media. Data collection instruments included questionnaires, observations, and interviews. Data analysis employed normality tests, homogeneity tests, independent sample t-tests, and simple linear regression with the assistance of SPSS. The results showed: (1) there was a significant difference in learning interest between the experimental and control classes (sig. 0.000 < 0.05); (2) the TGT learning model assisted by Pohon Bupin had a positive effect on students' learning interest (sig. 0.044 < 0.05) with a contribution of 8.2%. Observations also indicated an increase in learning interest in the experimental class with an average of 60% (good) compared to the control class at 57% (good). The conclusion of this study is that the TGT model assisted by Pohon Bupin media is effective in enhancing students' learning interest. It is recommended that teachers implement this model to create more interactive and enjoyable learning experiences.

Keywords: *Teams Games Tournament, Pohon Bupin Media, Learning Interest, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Pohon Bupin (Pohon Buah Pintar) terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi-experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III, dengan sampel kelas III B sebagai kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan model TGT berbantuan Pohon Bupin, dan kelas III A sebagai kelompok kontrol yang menggunakan model TGT tanpa media. Instrumen pengumpulan data berupa angket, observasi, dan wawancara. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, *independent sample t-test*, dan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan: (1) terdapat perbedaan yang

signifikan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (sig. 0,000 < 0,05); (2) model pembelajaran TGT berbantuan Pohon Bupin berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa (sig. 0,044 < 0,05) dengan kontribusi sebesar 8,2%. Observasi juga menunjukkan peningkatan minat belajar di kelas eksperimen dengan rata-rata 60% (baik) dibanding kelas kontrol 57% (baik). Simpulan penelitian ini adalah model TGT berbantuan media Pohon Bupin efektif meningkatkan minat belajar siswa. Disarankan bagi guru untuk mengimplementasikan model ini guna menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, Media Pohon Bupin, Minat Belajar, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan bukan sekadar transfer ilmu, melainkan sebuah perjalanan transformatif yang mengubah cara berpikir, menumbuhkan karakter, dan membuka cakrawala kemanusiaan. Pada hakikatnya, pendidikan adalah fondasi bagi terciptanya pribadi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berempati, berintegritas, dan mampu berkontribusi bagi masyarakat. Inilah mengapa pendidikan harus dijamin sebagai hak fundamental ia bukan hanya alat untuk bertahan hidup, melainkan jalan untuk memanusiakan manusia seutuhnya dan membangun peradaban yang lebih baik dari masa ke masa (Ryan et.l, 2022).

Hal ini berlaku bagi berbagai pihak, termasuk para pendidik seperti guru, peserta didik seperti siswa, serta pelaku dalam bidang-bidang lainnya, karena minat menjadi penggerak utama dalam mencapai tujuan atau hasil yang diharapkan (Zailani & Tawarni, 2023). Sebagai fondasi pembentukan pribadi yang utuh, pendidikan harus menjamin terciptanya suasana belajar yang mampu membangkitkan potensi setiap peserta didik. Salah satu faktor kunci dalam proses belajar adalah minat. Minat belajar merupakan dorongan alami dari dalam diri seseorang untuk terlibat dalam suatu aktivitas dengan perasaan senang dan antusias, yang pada akhirnya mampu menimbulkan transformasi dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Minat adalah suatu kondisi psikologis di mana perhatian, kepedulian, dan rasa ingin tahu seseorang secara khusus tertuju pada suatu hal. Dalam kerangka psikologis, minat digolongkan sebagai

karakteristik afektif dengan tingkat intensitas yang tinggi (Solihah & Malihatul Hawa, 2024). Berdasarkan indikator minat belajar siswa menurut Menurut Slameto (dalam Agus Harianto, 2020) minat belajar dapat diukur dengan empat indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Minat belajar peserta didik cenderung meningkat ketika materi pembelajaran dikaitkan dengan konteks kehidupan mereka (Arifin Rohmatullah & Yuni Purwanti, 2021).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Gedanganak 03, masih berada pada tingkat yang rendah. Hal ini diperkuat oleh hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui angket dan observasi. Data angket minat belajar yang diisi siswa menunjukkan rata-rata capaian hanya sebesar 56%, dengan rincian pada indikator ketertarikan belajar sebesar 55%, perhatian dalam belajar 55%, motivasi belajar 57%, dan pengetahuan 57%. Nilai ini mengindikasikan bahwa meskipun pengetahuan siswa cukup baik, ketertarikan dan perhatian mereka terhadap pembelajaran masih kurang.

Temuan serupa diperoleh dari hasil observasi langsung di kelas, yang menunjukkan rata-rata minat belajar siswa sebesar 53%. Dalam observasi terlihat bahwa siswa sering merasa malas dan kurang antusias selama pembelajaran Bahasa Indonesia, karena menurut persepsi mereka pembelajaran ini identik dengan kegiatan menulis dan mencatat yang monoton. Salah satu contoh konkret dapat dilihat dari lembar jawaban angket salah satu siswa yang menunjukkan kecenderungan minat belajar yang belum optimal.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas juga menguatkan temuan ini. Guru menyatakan bahwa minat belajar siswa sangat beragam, mulai dari yang tinggi hingga yang kurang, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu mendorong partisipasi aktif seluruh siswa. Selama ini, pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif secara maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar tersebut,

diperlukan sebuah terobosan dalam metode dan media pembelajaran. Menurut Purnomo et al., (2022) Model pembelajaran merupakan sebuah kerangka atau rancangan pembelajaran yang dirancang, diterapkan, dan dinilai secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Model pendidikan didominasi oleh pendekatan tatap muka yang bersifat satu arah (Malihatul et al., 2025).

Salah satu model pembelajaran yang dianggap sesuai adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) (Nyoman Kurnia Wati et al, 2020). Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok kecil, mengintegrasikan unsur permainan dan turnamen, serta mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Namun, model ini akan lebih efektif jika dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik dan relevan.

Media pembelajaran Pohon Bupin (Pohon Buah Pintar) hadir sebagai solusi inovatif. Media ini berbentuk pohon dengan kantung-kantung buah yang berisi pertanyaan atau soal. Dengan konsep interaktif dan visual yang menarik, media ini tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas memilih, membuka, dan menjawab pertanyaan dari buah-buahan tersebut. Penggunaan media ini diharapkan dapat mengkonkretkan materi pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai "Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Pohon Bupin Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN Gedanganak 03". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas kombinasi model TGT dan media Pohon Bupin dalam meningkatkan minat belajar, sekaligus menjadi referensi bagi pengembangan pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif, Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivisme (data konkrit). Penelitian

kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan, menurut Sugiyono (2017).

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah *quasi eksperimen* dengan desain *non-equivalent control group design*. Desain penelitian ini mirip dengan desain kelompok kontrol *pre-test* dan *post-test,* dimana peneliti menyebarkan pertanyaan sebelum tes untuk mengetahui situasi awal siswa dan sejauh mana pembelajarannya. Setelah siswa mempelajari model dan teknik yang dikembangkan oleh peneliti di kelas eksperimen dan kontrol yang ditunjuk untuk memahami soal-soal sebelumnya, mereka diuji dalam *post-test*.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *pretest* sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Perlakuan kemudian disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan Pohon Bupin. Post-test kemudian dilakukan pada setiap pertemuan dan dijadikan sebagai ukuran dampak diferensial terhadap minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan rerata penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03. Hal ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelas	***Pretest***	**Tindakan**	***Posttest***
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	Y	O_4

(Sumber: Sugiyono,2020)

Keterangan:

O_1: *Pretest* untuk kelas eksperimen

O_2: *Posttest* untuk kelas eksperimen

O_3: *Pretest* untuk kelas *Kontrol*

O_4: *Posttest* untuk kelas *Kontrol*

X: Perlakuan dengan menggunakan model TGT berbantuan media Pohon Bupin.

Y: Perlakuan dengan menggunakan model TGT

Variabel *independent* sering disebut sebagai variabel stimulus, *predictor, antecedent*. Menurut Sugiyono (2017) "Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat)". Variabel bebas dari penelitian ini yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Pohon Bupin.

Variabel *dependent* sering disebut sebagai variabel output, kriteria dan konsekuen. Menurut Sugiyono (2017) "Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas". Pada penelitian ini minat belajar siswa berperan sebagai variabel terikat dan mendapatkan pengaruh atau dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan berbantuan Pohon Bupin.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Gedanganak 03 Tahun Pelajaran 2023/2024. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A (25 orang) dengan nilai rata-rata minat belajar sebesar 60% maka peneliti tetapkan sebagai kelas kontrol, dan siswa kelas III B (25 orang) dengan nilai rata-rata minat belajar sebesar 52% sehingga peneliti tetapkan sebagai kelas eksperimen.

Dalam penelitian ini kedua kelompok mendapatkan angket minat *pretest* untuk mengevaluasi kondisi pada saat awal kemudian setelah siswa mendapatkan pembelajaran siswa diberikan angket minat *posttest*. Nantinya hasil akan dianggap baik atau sesuai jika nilai pada kelas eksperimen sama atau lebih dari nilai kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Uji hipotesis pertama dilakukan dengan menerapkan metode *independent sample t-test* guna mengidentifikasi perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelas kontrol yang tidak mendapat

perlakuan dengan hasil yang didapatkan seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Uji *Independent Sample T-test*

No	Kelas	Mean	Sig.
1	Kelas Eksperimen	66,60	0,000
2	Kelas Kontrol	47,80	0,000

Untuk mengukur pengaruh minat belajar siswa digunakan uji Regresi Linier Sederhana dengan hasil yang didapatkan seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Regresi Linier Sederhana
Model Summary

Model	R	R.Square	Sig.
1	.286	.082	0,044

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan selama tiga kali pertemuan dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin terlihat bahwa ada perbedaan bahkan cenderung meningkat. Hal ini dapat dilihat dari tabel di atas dimana kegiatan pembelajaran atau penelitian sebanyak 3 kali antara kedua kelas yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan atau menggunakan media dan dengan kelas kontrol yang tidak dapat perlakuan atau tanpa media, yang dimana difungsikan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran terutama pelajaran Bahasa Indonesia yang peneliti teliti. Dari hasil pengujian yang tertera pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansinya 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dari batas signifikansinya yaitu 0,05. Sehingga dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas yaitu kelas kontrol yang tanpa menggunakan media dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran. Maka, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu peneliti juga melihat bahwa ada perbedaan antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin dengan nilai rata-rata minat belajarnya yaitu 75% dan kelas kontrol dengan menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) tanpa menggunakan media Pohon Bupin dengan nilai rata-rata minat belajarnya yaitu 65%. Kesimpulan ini didukung oleh peneliti (Oktaviani & Nikmah Rahmatih, 2025) bahwa belajar dalam kelompok atau model TGT

(*Teams Games Tournament*), dapat membantu siswa memahami konsep dan menguasai materi pelajaran. Kegiatan permainan dan turnamen dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi ajar.

Berdasarkan hasil pada tabel di atas, dapat kita lihat bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,044 tentu nilainya kurang atau di bawah batas signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media Pohon Bupin terhadap variabel Y yaitu minat belajar siswa. Untuk mencapai hal tersebut tentu tidak hanya dengan 1 kali pertemuan saja, seperti halnya peneliti yang melakukan penelitian sebanyak 3 kali pertemuan dalam kegiatan belajar mengajar dan hal tersebut menjadi semakin meningkat setiap pertemuannya. Berdasarkan hasil dari pengumpulan data dengan menggunakan lembar angket dan lembar observasi siswa, didapatkan bahwa indikator minat belajar yang memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibanding indikator yang lainnya yaitu indikator ketertarikan dalam belajar dan motivasi belajar. Untuk mengetahui hasil penerapan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin ini peneliti juga melakukan observasi terhadap siswa kelas III SDN Gedanganak 03 yaitu dengan mengamati sikap siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menyesuaikan indikator minat belajar siswa. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi yaitu sebesar 60% dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu sebesar 57%.

Kesimpulan tersebut sejalan dengan penelitian dari Safitri et al., (2025) yang menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan flashcard terbukti berpengaruh terhadap peningkatan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV, sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif yang relavan untuk diterapkan di sekolah dasar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin ini dapat memberikan

pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri Gedanganak 03.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media pohon bupin terhadap minat belajar siswa yaitu terdapat perbedaan Minat Belajar Siswa Kelas Terhadap Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Pohon Bupin, hal tersebut dapat dilihat pada hasil analisis data dengan nilai signifikansinya yaitu 0,000 < 0,05 yang menandakan bahwa pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol itu berbeda. Hal tersebut diperkuat lagi dengan adanya hasil rataan analisis data observasi minat belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 75% yang tentunya lebih tinggi nilainya dari pada kelas kontrol sebesar 65%. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin terhadap minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan nilai signya yaitu 0,044 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media Pohon Bupin berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Harianto, F. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Permainan Bola Sodok terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 2 Ajung Jember* (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember.

Arifin Rohmatullah, A., & Yuni Purwanti, K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berbantuan Media Aplikasi Berbasis Android dengan Thunkable terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 02 Candirejo 02. *Jurnal Sekolah Dasar. 6*(2): 94-99.

Malihatul, A., Muh, H., Hikmah, S., Latifah, H., Atho'ul Malik, F.,

Khotimah, S., Hidayat, F., Violy, A., Lelita, N. J., & Sitompul, A. (2025). *Inovasi dan Transformasi Pendidikan di Era 5.0*. Bandung: Cahaya Smart Nusantara.

Nyoman Kurnia Wati Kurnia, N., Surya Adnyana, K., & Mpu Kuturan Singaraja, S. (2020). *Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Widyanatya. 2*(2): 100-108.

Oktaviani, W., & Nikmah Rahmatih, A. (2025). Pengaruh Kooperatif Tipe TGT berbantuan Domino *Card* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 24 Ampenan. *Biochephy: Journal of Science Education*, *5*(2): 949–959.

Purnomo, A., Maria Kanusta, Fitriyah, Muhammad Guntur, Rabiatul Adawiyah Siregar, Supardi Ritonga, Sri Ilham Nasution, Siti Maulidah & Nora Listantia. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok: Yayasan Hamjah Diha.

Ryan Puan Renna, H. (2022). Konsep Pendidikan Menurut John Locke dan Relevansinya bagi Pendidikan Sekolah Dasar di Wilayah Pedalaman Papua. *Jurnal Papeda*. *4*(1): 7-16.

Safitri, W., Fatkhiyani, K., Andriani, R., Dewi, K., Studi, I., Darul, U., & Arif, M. (2025). Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) berbantuan Flashcard terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar*. *5*(4): 4165-4179.

Solihah, M., & Malihatul Hawa, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT *(Team Games Tournament)* berbantuan Pohon Bupin Japin terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. *9*(3): 232-241.

Sugiyono, D., & Anwar, M. (2018). Pengembangan Instrumen Observasi untuk Menilai Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. *25*(2): 112–123.

Zailani, & Tawarni. (2023). Pengaruh Metode Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Swasta Nur Adia Medan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*. *2*(1): 38-48.