

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi tempat untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan zaman dengan kesiapan yang lebih matang dalam segala hal. Pendidikan menjadi tolok ukur untuk menentukan derajat dan kualitas seseorang.¹ Upaya untuk membentuk manusia yang berkualitas, cerdas/berilmu dan kepribadian baik adalah bagian dari misi pendidikan yang menjadi tanggung jawab profesional setiap guru. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan.² Dengan demikian, proses belajar siswa di sekolah akan menjadi acuan berhasil-tidaknya tujuan pembelajaran yang telah dibuat.

Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri siswa. Faktor internal terdiri atas motivasi, perhatian, minat, bakat, intelegensi, dan cara belajar. Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

¹ Sinta Kartika, Husni, and Saepul Millah, "Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. 7.1 (2019): 114.

² Zahrina Ismah and Tias Ernawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa" *Jurnal Pijar MIPA*. 13.1 (2018): 82.

Salah satu tolok ukur untuk menilai keberhasilan mengajar adalah menggunakan hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa.³

Proses belajar mengajar IPA khususnya fisika di SMP umumnya dianggap tidak menarik, akibatnya banyak siswa yang kurang memahami konsep materi dalam mata pelajaran fisika sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran.⁴ Konsep pada Fisika akan lebih mudah untuk difahami apabila siswa bisa memahaminya sendiri dengan cara bekerja sama antara siswa dengan guru sabagi fasilitatornya.⁵ Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi salah satu mata pelajaran yang memegang peranan yang penting. Hal ini disebabkan IPA merupakan ilmu yang mencari tahu tentang fenomena alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja melainkan juga merupakan suatu proses penemuan.⁶

Pendidikan IPA dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mejelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan

³ Ketut Lia Hemayanti, I Wayan Muderawan, and I Nyoman Selamat, "Analisis Minat Belajar Siswa Kelas XI MIA Pada Mata Pelajaran Kimia" *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. 4.1 (2020): 21.

⁴ Samsawati and Muslimin, "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Pembelajaran Game Fisika Asik (GASIK) terhadap Hasil Belajar Siswa SMP" *Jurnal Kreatif Online (JKO)*. 9.4 (2021): 70.

⁵ Muhammad Luqman Hakim Abbas, "Penerapan Pembelajaran Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika" *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. 5.2 (2019): 271.

⁶ Herta R. Siahaan and Ida Wahyuni, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa" *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika (INPAFI)*. 6.1 (2018): 27.

untuk mencari tahu dan berbuat yang lebih mendalam tentang alam sekitar.⁷ Materi IPA mencakup konsep-konsep dasar, pendekatan, metode dan teknik analisis ilmiah dalam pengajian berbagai fenomena dan permasalahan yang ditemui dalam kehidupan nyata di masyarakat. Mata pelajaran IPA dianggap sebagai suatu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa sehingga mengurangi minat mereka dalam mempelajari.⁸

Berdasarkan hasil observasi langsung di SMP Negeri 3 Srengat Blitar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sebagian siswa menyatakan bahwa pelajaran IPA kurang menarik dan membosankan, dibuktikan dalam proses pembelajaran berlangsung siswa bermain sendiri, mengantuk, melamun dan mengobrol dengan temannya, ini memperlihatkan bahwa ketertarikan atau minat belajar siswa kurang. Keadaan tersebut didukung dengan hasil wawancara tidak terencana dari salah satu guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 3 Srengat pada tanggal 18 September 2023, menyatakan bahwa terdapat kendala yang sering ditemuinya yaitu rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran masih rendah sehingga minat belajar yang dimiliki siswa terhadap pelajaran IPA atau Fisika masih kurang.

Minat berkaitan dengan motivasi, karena minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan perhatian secara selektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan,

⁷ Siahaan and Wahyuni, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa."

⁸ Effiyati Prihatini, "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA" *Jurnal Formatif*. 7.1 (2017): 171.

menyenangkan yang lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan. Oleh karena itu, antara dorongan, perhatian, dan rasa senang pada suatu kegiatan saling berkaitan dengan faktor yang menimbulkan minat. Apabila faktor-faktor yang menimbulkan minat pada suatu kegiatan tersebut rendah, maka dapat menyebabkan minatnya rendah. Minat yang rendah dapat menimbulkan rasa bosan terhadap kegiatan yang dilakukannya.⁹

Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran akan merasa senang mengikuti proses pembelajaran dan mampu mengarahkan dirinya untuk mengikuti proses belajar dengan baik. Perasaan senang siswa dalam mengikuti proses belajar di sekolah menjadikan siswa cenderung menyukai setiap kegiatan yang dilakukannya dalam belajar. Pada kenyataannya, minat belajar setiap siswa tidaklah sama, siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan merasa senang dan mampu mengarahkan tingkah-lakunya agar dapat mengikuti proses belajar di sekolah dengan baik, sedangkan siswa yang minat belajarnya rendah cenderung tidak senang dalam mengikuti kegiatan belajar yang diberikan oleh guru di sekolah dan dapat menghambatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.¹⁰ Minat belajar yang tinggi akan memberikan pengaruh yang tinggi akan berdampak baik pada pemahaman siswa. Begitu pula dengan siswa yang memiliki minat belajar yang sedang dan rendah, maka akan sulit untuk memahami

⁹ Erlin. K Tobamba, Eko Siswono, and Khaerudin Khaerudin, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Taman Cendekia*. 3.2 (2019): 374.

¹⁰ Niko Reski, "Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh" *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1.11 (2021): 2486.

materi. Oleh karena itu, minat belajar berperan penting dalam mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar.¹¹

Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Siswa akan belajar dengan baik apabila mempunyai minat belajar yang besar. Apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minatnya, maka siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya. Siswa akan malas untuk belajar, namun sebaliknya apabila bahan pelajaran tersebut menarik, maka lebih mudah untuk dipelajari. Siswa dengan minat belajar yang tinggi akan mendorong dirinya untuk mengetahui secara mendalam materi pelajaran yang didapatnya dan akan mencurahkan perhatiannya secara maksimal, sehingga mencapai hasil belajar yang memuaskan.¹² Dengan demikian minat belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Materi tata surya merupakan salah satu materi pelajaran fisika yang cukup sulit dipahami oleh siswa. Materi ini dianggap sulit untuk dipahami, dikarenakan ilmunya yang bersifat abstrak.¹³ Pada materi ini memerlukan kemampuan pemahaman siswa untuk memahami, menjelaskan, mengemukakan, dan menganalisis tentang sistem tata surya, revolusi, rotasi, serta benda langit di tata surya. Rendahnya pemahaman siswa akan berdampak pada hasil belajarnya yang

¹¹ Siti Komariyah, Dian Septi Nur Afifah, and Gaguk Resbiantoro, "Analisis Pemahaman Konsep Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa" *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*. 4.1 (2018): 2.

¹² Noor Komari Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang" *Jurnal Pujangga*. 1.2 (2015): 76–77.

¹³ Anisa Sinnatul Ula and Agung Setyawan, "Penggunaan Media Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA" *Jurnal Pena Edukasi*. 9.2 (2022): 86.

dapat dibuktikan melalui nilai ujian harian bab tata surya dengan rata-rata perolehan nilai dibawah KKM, yakni 67,75.¹⁴

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka ataupun lambang huruf dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas.¹⁵ Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar siswa, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami siswa. Hasil belajar dikatakan tercapai apabila siswa mengalami perkembangan dan peningkatan perilaku yang diharapkan dalam perumusan tujuan pembelajaran yang dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa.¹⁶

¹⁴ Dokumentasi SMP Negeri 3 Srengat

¹⁵ Ilfa Irawati, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Nasruddin Nasruddin, "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA" *Jurnal Pijar MIPA*. 16.1 (2021): 45.

¹⁶ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)" *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*. 1.1 (2023): 14.

Hasil belajar tidak hanya digunakan sebagai evaluasi seberapa dalam pengetahuan yang didapat oleh siswa tetapi juga pengalaman apa saja yang telah didapatkan setelah proses pembelajaran berlangsung. Nilai bukan satu-satunya bentuk dari hasil belajar tiap individu, namun sikap yang ditunjukkan oleh individu atau kelompok juga merupakan hasil dari hasil belajar siswa. Selain itu hasil belajar individu tidak hanya berasal dari dirinya sendiri tetapi dapat diperoleh dari lingkungan dan pengalaman orang lain.¹⁷

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran diatas, maka guru dituntut untuk menggunakan model pembelajaran fisika yang lebih inovatif. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran adalah pembelajaran dengan permainan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga siswa tidak akan mengalami kesulitan karena merasa senang terhadap pelajaran yang diajarkan. Salah satu upaya untuk menumbuhkan minat belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yang berbasis permainan dalam pembelajaran yakni melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Karena di dalam model ini terdapat suatu permainan yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi dikelompokkan menjadi satu kelompok kemudian para siswa berlomba dalam game akademik dan selama kegiatan belajar bekerja sama

¹⁷ Wulan Rahayu Syachtiyani and Novi Trisnawati, "Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Di Masa Pandemi COVID-19" *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 2.1 (2021): 93.

sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan bersama.¹⁸

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat menumbuhkan jiwa sosial siswa melalui mengerjakan tugas dengan berkelompok, yang mana pada tugas diberikan suatu permasalahan atau persoalan untuk dipecahkan secara kelompok dengan berdiskusi dan memberikan pendapat satu sama lainnya. Dalam diskusi tersebut akan terjadi interaksi antar anggota kelompok. Dampak dari menggunakan model pembelajaran ini dapat tercapainya pemahaman siswa dan tumbuhnya jiwa solidaritas antar siswa satu dengan yang lainnya. Selain itu, siswa mampu berfikir kritis, cepat, dan menghargai pendapat orang lain, sehingga akan berpengaruh pada cara berfikir siswa kearah yang lebih luas.¹⁹

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status.²⁰

¹⁸ Siahaan and Wahyuni, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa" 28.

¹⁹ Wirawan Fadly, *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka* (Bantul: Bening Pustaka, 2022) 188.

²⁰ Oktaffi Arinna Manasikana et al., *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP* (Jombang: LPPM UNHASY Tebuireng, 2022) 72.

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan sebelumnya adalah peneliti menggunakan papan permainan *puzzle* kata atau disebut dengan *word search puzzle*. *Word search puzzle* adalah permainan pencarian kata, sejenis teka-teki dalam kumpulan huruf yang tersusun secara acak pada sebuah grid yang biasanya berbentuk persegi. Dalam permainan harus menemukan semua kata tersembunyi didalam persegi tersebut. Kata-kata yang tersembunyi dapat ditemukan secara horizontal, vertikal, dan diagonal.²¹

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Penelitian tersebut berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Surya kelas VII di SMP Negeri 3 Srengat Blitar”**.

B. Identitas Dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitiannya adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran langsung yang berpusat pada guru.
- b. Dalam pembelajaran siswa masih kurang tertarik dan merasa bosan sehingga minat belajar siswa masih rendah

²¹ Sri Wahyuni H, “Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Pada Kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. 6.3 (2018): 338.

- c. Hasil belajar siswa masih rendah khususnya pada pelajaran fisika
- d. Materi tata surya dianggap sulit oleh siswa, terbukti dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang masih rendah

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran tersebut terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa.
- b. Minat belajar diukur menggunakan indikator minat belajar siswa menurut Slameto, dengan indikatornya yaitu: ketertarikan, perhatian, motivasi, dan pengetahuan.
- c. Hasil belajar fisika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penguasaan siswa terhadap kompetensi pada ranah kognitif (C1 sampai C4).
- d. Pokok bahasan yang digunakan adalah materi Tata surya SMP kelas VII semester II.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII SMP Negeri 3 Srengat Blitar?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa Srengat pada materi Tata Surya kelas VII SMP Negeri 3 Srengat Blitar?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII SMP Negeri 3 Srengat Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII SMP Negeri 3 Srengat Blitar.
2. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII SMP Negeri 3 Srengat Blitar.

3. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII SMP Negeri 3 Srengat Blitar.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.²² Berdasarkan rumusan masalah diatas, hipotesis pada penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII SMP Negeri 3 Srengat Blitar.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII SMP Negeri 3 Srengat Blitar.
3. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII SMP Negeri 3 Srengat Blitar.

²² Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian* (Depok: Rajawali Pres, 2020) 16.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian yang bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bisa digunakan sebagai pembaruan dalam ilmu pengetahuan alam, terutama pada materi tata surya di tingkat SMP/MTs dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat, sebagai berikut:

- a. Bagi guru, dapat digunakan acuan untuk menentukan metode dan model pembelajaran yang inovatif guna memperbaiki proses pembelajaran berlangsung agar siswa tertarik dan tidak bosan sehingga dapat berpengaruh pada minat belajar siswa.
- b. Bagi siswa, siswa bisa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran fisika atau IPA dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, dengan pembelajaran berbasis *games* diharapkan siswa lebih tertarik selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai bahan evaluasi bagi Kepala Sekolah dan staf sekolah lainnya sebagai tolok ukur untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar disekolah

- d. Bagi peneliti, dapat digunakan untuk sumber informasi, rujukan untuk penelitian selanjutnya, dan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melaksanakan model pembelajaran yang efektif bagi siswa.

G. Definisi Istilah

Agar tidak mengalami kesulitan dalam memahami penelitian ini, maka penulis memberikan istilah-istilah penting yang terkandung dalam judul. Penulis menjelaskan dengan sesingkat-singkatnya, sebagai berikut:

1. Definisi konseptual

a. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru, dibingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.²³ Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang didalamnya memainkan permainan dengan anggota kelompoknya yang dibagi dalam kelompok belajar beranggotakan 4 – 6 orang yang bersifat heterogen.²⁴

b. Minat belajar

Minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar

²³ Helmiati, *Model Pembelajaran* (Sleman: Aswaja Pressindo, 2012) 19.

²⁴ Manasikana et al., *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP* 82.

(lingkungan). Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya.²⁵

c. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang untuk memunjukkan hasil akhir dari belajar seperti mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapat seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Secara lebih praktis, hasil belajar juga untuk mengungkapkan kemampuan peserta didik yang ditentukan dalam bentuk angka-angka setelah kegiatan belajar.²⁶

d. Tata surya

Sistem Tata Surya adalah susunan benda-benda langit yang terdiri atas matahari sebagai pusat tata surya, planet-planet, komet, meteoroid, dan asteroid yang mengelilingi matahari.²⁷

2. Definisi operasional

a. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang didalamnya terdapat penyajian kelas,

²⁵ Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran" *Idaarrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*. 3.2 (2019): 207.

²⁶ Ai Mufliah, "Meningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Martch Pada Pelajaran IPA" *Jurnal Pendidikan Indenesia*. 2.1 (2021): 153.

²⁷ Victoriani Inabuy et al., *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VII Pusat Kurikulum dan Perbukuan*. (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021) 190.

belajar dalam kelompok, permainan dan pertandingan antar kelompok, kemudian tahap terakhir memberikan penghargaan kelompok yang memperoleh poin terbanyak. Pembelajaran yang melibatkan kerja sama anggota untuk mencapai tujuan bersama. Pada model pembelajaran TGT, terfokus pada penilaian dalam diskusi kelompok atau kerja sama dari pada penilaian secara individu. Dalam pembelajaran siswa dibagi dalam kelompok belajar dengan 4 orang dalam setiap kelompok. Langkah-langkah dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah penyajian materi tim, games, pertandingan, dan penghargaan kelompok.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang berpengaruh pada minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Word Search Puzzle*. Untuk memperoleh data menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran. Kelas yang digunakan yakni dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

b. Minat belajar

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah

penerimaan akan suatu hubungan diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minatnya. Minat belajar diukur menggunakan indikator minat belajar siswa menurut Slameto, dengan indikatornya yaitu: ketertarikan, perhatian, motivasi, dan pengetahuan.

c. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang diperoleh siswa setelah melakukan usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk pengetahuan, penguasaan dan kecakapan dasar, sehingga muncul perubahan tingkah laku pada seseorang. Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

d. Tata surya

Tata Surya adalah salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran IPA pada tingkat SMP sederajat. Pada bab ini dijelaskan tentang sistem keplanetan dalam tata surya, gerhana (bulan dan matahari), rotasi dan revolusi, dan lain-lain.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan secara keseluruhan dalam penelitian ini terdiri dari tiga bagian yaitu sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal dari penelitian skripsi, meliputi halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan

penguji, halaman pernyataan keaslian, halaman persembahan, motto, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

Pada bagian utama inti terdiri dari pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, penutup dengan rincian sebagai berikut:

- a. Bab I Pendahuluan, memuat latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan
- b. Bab II Landasan Teori, memuat deskripsi teori atau uraian dari variabel-variabel pada penelitian, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir penelitian.
- c. Bab III Metode penelitian, memuat rancangan penelitian mulai dari jenis penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, teknik *sampling*, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data menggunakan SPSS.
- d. Bab IV Hasil penelitian, memuat deskripsi data penelitian di SMP Negeri 3 Srengat Blitar dan pengujian hipotesis.
- e. Bab V Pembahasan, meliputi pembahasan rumusan masalah yang didasarkan pada hasil data penelitian yang telah dikumpulkan pada Bab IV dengan menggunakan kerangka teoritis dan metode penelitian.

- f. Bab VI Penutup, memuat kesimpulan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, implikasi penelitian, dan saran yang berisikan terkait pendapat atau pemikiran penulis terhadap perbaikan dari hasil penelitian.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dari penelitian memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis