

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk membentuk dan mengembangkan potensi manusia. Pendidikan harus berorientasi pada pengembangan dan peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.¹ Selain itu, pendidikan juga memiliki fungsi yang lebih luas untuk membentuk watak, keterampilan dan peradaban suatu bangsa yang bermartabat. Hal ini sesuai dengan Pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Dengan demikian, pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk individu yang tidak hanya unggul dalam aspek pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan dan sikap yang mendukung kemajuan bangsa.

¹ Ali Miftakhu Rosyad dan Muhammad Anas Maarif, "Paradigma Pendidikan Demokrasi dan Pendidikan Islam dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi di Indonesia," *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 1 (2020), hal. 76, <https://doi.org/10.31538/nzh.v3i1.491>.

² *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 3, (Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia, 2003), hal. 5, diakses dari <https://jdih.setneg.go.id>.

Model pembelajaran merupakan pola atau kerangka pembelajaran yang tersusun secara sistematis dari awal hingga akhir dan diterapkan oleh guru dalam proses pengajaran.³ Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka dalam penerapan pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, karena setiap model memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan yang berbeda.⁴ Oleh karena itu, pemahaman guru terhadap model pembelajaran sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran dapat berjalan secara optimal apabila dukungan oleh media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan oleh guru sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat diterima oleh siswa dengan benar dan efektif.⁵ Untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan. Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik siswa, kondisi lingkungan, serta faktor sosial setempat agar penggunaannya efektif, tepat sasaran, dan sesuai dengan kemampuan siswa.⁶ Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan minat belajar mereka.

³ Oktaffi Arinna Manasikana, et. al., *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP* (Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang, 2022), hal. 2.

⁴ Isjoni, *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok* (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 45.

⁵ Hamzah Pagarra, et. al., *Media Pembelajaran* (Makasar: Badan Penerbit UNM, 2022), hal. 11.

⁶ *Ibid.*, hal. 91.

Minat belajar merupakan kecenderungan siswa untuk merasa senang dan tertarik terhadap suatu objek atau kegiatan tertentu dalam proses pembelajaran.⁷ Minat belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki minat rendah terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) cenderung kurang termotivasi, sehingga berdampak pada rendahnya usaha dan kesungguhan dalam belajar.⁸ Oleh karena itu, guru memiliki peran strategis dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui berbagai strategi pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang berpengaruh terhadap proses belajar siswa dalam mempelajari ilmu sains.⁹ Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari lingkungan sekitar siswa.

Minat belajar merupakan faktor penting tercapainya efektivitas proses pembelajaran. Tinggi rendahnya minat belajar berbanding lurus terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Semakin tinggi minat belajar siswa, maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperolehnya.¹⁰

⁷ Reni Linasari dan Syaiful Arif, "Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP," *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, Vol. 2, No. 2 (2022), hal. 189, <https://doi.org/10.21154/jtii.v2i2.874>.

⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal. 167.

⁹ Zaki Al Fuad dan Zuraini Zuraini, "Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang," *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 3, No. 2 (2016), hal. 45, <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v12i1>.

¹⁰ Piska Ayu Andira et al., "Analisis Minat Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA," *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, Vol. 11, No. 1 (2022), hal. 46, <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i1.13087>.

Hasil belajar merupakan pencapaian akademik siswa yang diperoleh melalui ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, seperti bertanya dan menjawab pertanyaan.¹¹ Keberhasilan pendidikan dapat diukur melalui hasil belajar siswa, yang mencerminkan pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang dipelajari. Hasil belajar yang optimal akan meningkatkan daya saing siswa dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia kerja, kegiatan sosial, serta dalam inovasi dan pengembangan teknologi.

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan perilaku siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran.¹² Besar kecilnya perubahan tersebut dinyatakan dalam bentuk angka atau lambang huruf dengan kriteria tertentu yang mencakup indikator pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap. Melalui hasil belajar, guru dapat memperoleh informasi mengenai kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan selama proses pembelajaran di kelas.

Hasil belajar siswa dapat meningkat apabila proses pembelajaran dilakukan secara efektif dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang menarik serta menyenangkan.¹³ Siswa akan lebih aktif dan memiliki minat belajar yang tinggi jika guru menerapkan metode yang mampu membangkitkan semangat mereka dalam memahami materi. Oleh karena itu, pembelajaran yang dirancang dengan baik akan berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

¹¹ Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Education and Development*, Vol. 8, No. 2 (2020), hal. 468, <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>.

¹² Ilfa Irawati, Nasruddin, dan Mohammad Liwa Ilhamdi, "Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar IPA," *Jurnal Pijar MIPA*, Vol. 16, No. 1 (2021), hal. 45, <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>.

¹³ Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," ..., hal. 468

Mata pelajaran IPA Fisika di MTs memiliki peran penting dalam membentuk siswa yang berkualitas. Dalam pembelajaran IPA Fisika, siswa dilibatkan langsung dalam proses ilmiah, seperti melakukan pengukuran, percobaan, dan diskusi untuk dapat mempelajari konsep, teori, serta fenomena alam. Guru berperan penting dalam menyampaikan konsep pembelajaran yang abstrak melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami serta meningkatkan minat belajar mereka terhadap materi pelajaran.¹⁴

Berdasarkan hasil observasi awal di MTsN 10 Blitar, diketahui bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA Fisika masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari banyaknya siswa yang bermain sendiri, mengantuk, melamun dan mengobrol dengan temannya saat guru menyampaikan materi. Rendahnya minat belajar ini berdampak pada hasil belajar siswa, khususnya dalam ranah kognitif pada materi Tata Surya, yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data menunjukkan bahwa rata-rata nilai ujian harian dari tiga kelas pada tahun ajaran 2023/2024 hanya mencapai 65, sementara Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 76. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Hal ini membuat siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan terbatas pada papan tulis dan buku, sehingga kurang bervariasi dan siswa merasa cepat bosan. Banyak siswa menganggap materi Tata Surya dalam mata pelajaran IPA Fisika sulit dipahami. Kesulitan ini muncul karena materi Tata Surya

¹⁴ Agustina, Misdalina, dan Lefudin, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Pemahaman Konsep," *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 8, No. 2 (2020), hal. 187, <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2673>.

menuntut pemahaman konsep dan hafalan yang cukup kompleks. Akibatnya, siswa cenderung kesulitan dalam memahami materi secara mendalam dan menurunkan minat belajar siswa.

Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan fleksibel untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang mendorong partisipasi aktif siswa melalui aktivitas berbasis permainan dan kompetisi akademik.¹⁵ Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Putra (2021) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas permainan atau media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami konsep Tata Surya secara lebih menyenangkan.¹⁶

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang membagi siswa ke dalam kelompok heterogen secara acak, dengan jumlah anggota antara tiga sampai enam siswa.¹⁷ Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

¹⁵ Mukminah, et. al., "Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar," *JUSTEK: JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI*, Vol. 2, No. 2 (2020), hal. 2, <https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.3533>.

¹⁶ Dwi Rismawati Ningrum, et. al., "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Dengan Penerapan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Sistem Tata Surya," *Journal of Elementary School (JOES)*, Vol. 7, No. 1 (2024), hal. 26, <https://doi.org/10.31539/joes.v7i1.10633>.

¹⁷ Wahyu Astuti dan Firosalia Kristin, "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 3 (2017), hal. 156, <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>.

Dalam pembelajaran kooperatif interaksi antar anggota kelompok menciptakan simbiosis mutualisme, di mana pengetahuan yang dimiliki oleh satu siswa dapat dipahami oleh anggota kelompok lainnya.¹⁸

Model TGT sangat cocok digunakan dalam pembelajaran materi Tata Surya, karena materi ini bersifat konseptual dan seringkali abstrak bagi siswa, seperti memahami pergerakan planet, posisi benda langit, dan fenomena alam. Dengan adanya kegiatan permainan dan turnamen, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pemahaman materi menjadi lebih menarik, aktif, dan tidak membosankan. Selain itu, karakteristik visual dan faktual dalam materi Tata Surya dapat dengan mudah dikembangkan dalam bentuk soal permainan yang interaktif dan menantang.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dirancang agar setiap siswa dapat berkompetisi sebagai perwakilan tim melawan anggota tim lain dengan tingkat kinerja akademik yang setara. Permainan ini disusun oleh guru dalam bentuk kuis yang berkaitan dengan materi pelajaran dan dikemas dalam format turnamen. Setiap kelompok akan bersaing untuk meraih skor tertinggi. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan manfaat bagi siswa, terutama bagi mereka yang memiliki prestasi di bawah rata-rata, karena dapat mendorong keterlibatan aktif dalam tim, meningkatkan kerja sama, serta membangkitkan semangat belajar. Selain itu, penghargaan yang diberikan kepada

¹⁸ Muhammad Luqman Hakim Abbas, "Penerapan Pembelajaran Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, Vol. 5, No. 2 (2019), hal. 271, <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i2.1409>.

kelompok dengan skor tertinggi berfungsi sebagai bentuk apresiasi dari guru, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁹

Permainan dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berjalan lebih menarik dan menantang apabila dikombinasikan dengan media *Crossword Puzzle*. Media ini memiliki karakteristik yang sejalan dengan *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu berbasis permainan, mendorong kerja sama tim, serta dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang menyenangkan. Saat digunakan dalam turnamen, *Crossword Puzzle* bisa menjadi bentuk kuis kompetitif antar kelompok yang mengasah pemahaman siswa terhadap materi secara menyenangkan. Kombinasi ini dapat menciptakan suasana belajar aktif, kompetitif, dan bermakna.

Perbedaan utama dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media *Crossword Puzzle*. Media *Crossword Puzzle* merupakan media pembelajaran berupa permainan kotak-kotak kosong yang akan di isi oleh siswa untuk menemukan jawaban. Media *Crossword Puzzle* memiliki kelebihan, antara lain dapat meningkatkan daya ingat, kemampuan analisis, serta kreativitas siswa. Dengan memberikan tantangan yang merangsang pemikiran, media ini dapat meningkatkan rasa percaya diri, kinerja, dan minat belajar siswa.²⁰ Dengan demikian, penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan cara yang

¹⁹ Rahmi Diah dan Nurdiana Siregar, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Modifikasi Metode Gasing terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 2 (2023), hal. 1035, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>.

²⁰ Irmayanti dan Reski Amalia, "Pengaruh Media *Crossword Puzzle* terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains*, Vol. 1, No. 1 (2022), hal. 13, <https://doi.org/10.51574/hybrid.v1i1.539>.

lebih interaktif dan menyenangkan, serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka melalui pemahaman konsep yang lebih mendalam dan sistematis. Berdasarkan penjelasan dan permasalahan di atas, maka dilakukan penelitian untuk mengetahui “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Surya Kelas VII MTsN 10 Blitar”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

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

1. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran konvensional berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan terbatas pada papan tulis dan buku, sehingga kurang bervariasi dan siswa merasa cepat bosan.
3. Minat belajar siswa rendah ditunjukkan oleh banyaknya siswa yang bermain sendiri, mengantuk, melamun dan mengobrol dengan temannya saat guru menyampaikan materi.
4. Hasil belajar ranah kognitif siswa rendah ditunjukkan oleh banyaknya siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 76.
5. Materi Tata Surya lebih banyak berisi konsep dan hafalan, sehingga siswa sulit memahami materi.

Batasan masalah diperlukan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diterapkan adalah *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Crossword Puzzle*.
3. Minat belajar diukur menggunakan indikator minat belajar menurut Slameto, meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keingintahuan.
4. Hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif C1 sampai C4 berdasarkan taksonomi Bloom revisi Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl.
5. Materi penelitian dibatasi pada materi Tata Surya kelas VII MTs fase D Kurikulum Merdeka.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar.
2. Mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar.
3. Mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian masalah di atas, maka kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran kooperatif, khususnya model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah wawasan bagi dunia pendidikan mengenai pengaruh penggunaan media *Crossword Puzzle* dalam pembelajaran IPA, terutama pada materi Tata Surya.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran IPA, khususnya materi Tata Surya yang berkaitan dengan konsep Fisika, melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Menjadi alternatif strategi mengajar yang lebih menarik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Madrasah

Menjadi bahan evaluasi bagi kepala Madrasah dan staf pendidik sebagai tolak ukur dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di madrasah.

d. Bagi Peneliti Lain

Menjadi rujukan, sumber informasi, dan bahan referensi bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan yang lebih inovatif serta dapat memberikan ilmu dan pengalaman berharga dalam menghadapi permasalahan pendidikan di masa depan.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar.
3. Ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Crossword Puzzle* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII MTsN 10 Blitar.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, penulis menegaskan istilah-istilah penting dalam judul penelitian sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual
 - a. Model Pembelajaran *Teams Games Torunament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif berbasis turnamen akademik yang melibatkan kuis serta sistem skor individu, di mana siswa berkompetisi sebagai perwakilan tim melawan anggota tim lain dengan tingkat kinerja akademik setara.²¹

²¹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Bandung: Nusa Media, 2005), hal.163.

b. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Media pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah media edukatif yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran serta melatih keterampilan siswa dalam menulis, menghafal kosakata, dan memahami konsep secara menyenangkan melalui permainan.²²

c. Minat Belajar

Minat belajar adalah rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap aktivitas pembelajaran tanpa adanya paksaan dari pihak lain, yang mendorong mereka untuk lebih aktif dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.²³

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh seseorang melalui aktivitas pembelajaran yang menyebabkan perubahan dalam tingkah laku.²⁴

e. Tata Surya

Tata Surya adalah kumpulan benda langit yang tersusun atas berbagai objek yang bergerak dalam orbitnya masing-masing di bawah pengaruh gravitasi Matahari.²⁵

²² Irman Putra Hakiki, et. al., "Pengembangan Media Crossword Puzzle Bergambar Pada Pembelajaran IPA," *Journal of Classroom Action Research*, Vol. 6, No. 3 (2024), hal. 647, <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8767>.

²³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hal. 180.

²⁴ Astuti dan Kristin, "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 3 (2017), hal. 157, <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>.

²⁵ Suryadi Siregar, *Fisika Tata Surya* (Bandung: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam ITB, 2017), hal. 2.

2. Penegasan Operasional

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

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan pada siswa kelas VII C dan VII D MTsN 10 Blitar selama 3 pertemuan pada materi Tata Surya. Langkah-langkah yang dilakukan, meliputi: persiapan pembelajaran, presentasi kelas, belajar kelompok, permainan/pertandingan, dan penghargaan kelompok.

b. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Media pembelajaran *Crossword Puzzle* berupa lembar soal teka-teki silang berisi kata-kata kunci dan konsep penting dalam materi Tata Surya. Skor atau poin diberikan berdasarkan jumlah jawaban benar.

c. Minat Belajar

Minat belajar diukur menggunakan angket yang disusun berdasarkan indikator minat belajar menurut Slameto, meliputi perasaan senang dalam belajar, ketertarikan terhadap pelajaran, pemusatan perhatian dan keingintahuan yang besar.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar diukur menggunakan tes uraian sebanyak 10 soal yang disusun berdasarkan indikator ranah kognitif menurut taksonomi Bloom revisi oleh Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, meliputi C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis).

e. Tata Surya

Tata surya diajarkan dalam mata pelajaran IPA pada tingkat MTs, yang dalam penelitian ini mencakup pengantar Tata Surya, pengelompokan planet dalam Tata Surya, delapan planet dalam Tata Surya, benda langit lainnya, dan fenomena alam dalam Tata Surya, dengan capaian pembelajaran pada akhir fase D siswa mengelaborasi pemahamannya tentang posisi relatif bumi-bulan-matahari dan sistem Tata Surya untuk menjelaskan fenomena alam yang terjadi.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman sampul dalam, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, moto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian inti terdiri dari BAB I – BAB VI. Pada BAB I pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, dan rumusan masalah yang disusun secara sistematis sesuai dengan fokus penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan hipotesis penelitian yang mendefinisikan anggapan sementara terhadap pembahasan. Terakhir disajikan penegasan istilah dan sistematika pembahasan untuk menghindari kerancuan, mempermudah pemahaman, serta sebagai panduan dalam penyusunan skripsi. Pada BAB II landasan teori, meliputi deskripsi teori yang mendukung penelitian, tinjauan

terhadap penelitian terdahulu sebagai referensi dan perbandingan, dan kerangka berpikir yang menggambarkan hubungan antara teori dan variabel penelitian sebagai dasar dalam merumuskan hipotesis. Pada BAB III metode penelitian, meliputi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah dan menginterpretasikan hasil penelitian secara sistematis. Pada BAB IV hasil penelitian, meliputi deskripsi data, analisis data, dan rekapitulasi hasil penelitian yang disajikan secara sistematis untuk mendukung analisis dan pembahasan penelitian. Pada BAB V Pembahasan, meliputi pembahasan rumusan masalah 1, pembahasan rumusan masalah 2, pembahasan rumusan masalah 3. Pada BAB VI penutup, meliputi kesimpulan dan saran yang dapat dijadikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya atau penerapan hasil penelitian..

Bagian terakhir dari sistematika pembahasan pada skripsi ini adalah daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup. Daftar pustaka berisi tentang daftar yang dirujuk langsung dalam teks (buku, jurnal, skripsi terdahulu, dan media daring). Lampiran berisi tentang keterangan-keterangan penting untuk skripsi seperti instrumen penelitian, data mentah hasil penelitian, rumus-rumus statistik, surat izin, hasil perhitungan statistik, bukti melaksanakan penelitian, dan lampiran lain yang dianggap perlu. Biodata penulis berisi tentang identitas peneliti, meliputi: nama, tempat tanggal lahir, alamat, riwayat pendidikan, dan lain sebagainya.