

**SKRIPSI**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP  
MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III  
SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO**

**Oleh:**

**SENJA ASRINING TIYAS  
NPM. 2201032021**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
1447 H / 2026 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP  
MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III  
SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO**

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**Oleh:**

**SENJA ASRINING TIYAS  
NPM. 2201032021**

**Pembimbing: Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I.**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
1447 H / 2026 M**



**OKEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296. Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id), e-mail: [tarbiyah\\_uin@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah_uin@metrouniv.ac.id)

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung  
di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh

Nama : Senja Asrining Tiyas  
NPM : 2201032021  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Yang berjudul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MINAT  
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD  
MUHAMMADIYAH I WONOSOBO

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGMI



**Dea Tara Ningtyas, M.Pd.**  
NIP. 19940304 201801 2 002

Metro, 02 Februari 2026  
Pembimbing

**Nurvanto, S.Ag, M.Pd.I**  
NIP. 197202102007011034

## PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP  
MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD  
MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO

Nama : Senja Asrining Tiyas

NPM : 2201032021

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Metro, 02 Februari 2026

Pembimbing



Nurvanto, S.Ag, M.Pd.I  
NIP. 197202102007011034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBRANA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Ringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47295, Website: www.uinjember.ac.id; e-mail: humas@uinjember.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: B-0854/Un.36.1/D.IPP.00.9/03.12026

Skripsi dengan judul: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH I WONOSOBO, yang disusun oleh: Senja Asrining Tiyas, NPM: 2201032021, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Selasa/24 Februari 2026.

**TIM PENGUJI**

Penguji I : Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I.

Penguji II : Nurul Afifah, M.Pd.I.

Penguji III : Ratih Rahmawati, M.Pd

Penguji IV : Anisa'u Fitriyatus Sholihah, S.S., M.Pd.



Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



*[Signature]*  
Dekan, Annisah, M.Pd.  
NPM: 0800607 200312 2 003

## ABSTRAK

### PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO

Oleh:

SENJA ASRINING TIYAS  
NPM. 2201032021

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya permasalahan rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Hal ini sering ditunjukkan dengan adanya siswa yang kurang antusias dan merasa bosan pada saat proses pembelajaran, masih banyak siswa yang kurang aktif dalam bertanya serta semangat dalam proses pembelajaran yang masih kurang. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *one group pretest posttest*. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah *Non Probability Sampling* dengan teknik jenuh dan pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu dengan uji Wilcoxon dikarenakan data tidak berdistribusi normal.

Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo dibuktikan dengan hasil analisis uji Wilcoxon data signifikan  $0,002 < 0,05$ . Hal ini diperkuat dari hasil uji *n-gain* yang memperoleh skor sebesar 0,6413 yang dimana termasuk kedalam kategori “sedang” yang “cukup efektif” terhadap minat belajar matematika siswa.

**Kata Kunci:** Minat Belajar Matematika, Model Kooperatif, *Team Games Tournament*

## ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Senja Asrining Tiyas

NPM : 2201032021

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 02 Februari 2026

Yang menyatakan,



Senja Asrining Tiyas

NPM. 2201032021

## MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

(QS. Al-Baqarah, 286)

“The is only one thing that makes a dream impossible to achieve: the fear  
of failure.”

-Poulo Coelho, The Alchemist

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah* puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar tanpa suatu halangan apapun. Dengan segenap kerendahan serta ketulusan hati tiada henti penulis persembahkan hasil studi kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, kepada bapak Masriono dan ibu Siti Maimunah yang tiada hentinya mendoakanku, mendidik dan tidak pernah lelah dalam memberikan dukungan, semangat, dan mengajarkanku artinya kesabaran dalam hidup.
2. Kakak saya Galang Pangestu Asri yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan selama masa studi ini.
3. Kepada Bapak Nuryanto selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar dalam memberikan bimbingan, arahan dan semangat agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis ucapkan terimakasih dan selalu berdoa semoga bapak sekeluarga sehat dan murah rezekinya Aamiin.
4. Saudara saya Asa Faren Nugrahani yang juga selaku kating saya selama masa studi, terimakasih atas bimbingan, arahan, pengertian serta dukungannya selama ini.
5. Sahabat-sahabatku wacana yaitu Kiki Rizki Amanda, Nia Abelia Nur'aini, Tria Widia Ningsih, Tri Hanif Nafiah, Lathifatul Ulfa yang menemani penulis selama menempuh dunia perkuliahan
6. Sahabat-sahabatku spongesbob yaitu Karin Youlanda, Sivian Fauziah, Kiki Rizki Amanda, Nia Abelia Nuraini
7. Teman-teman seperjuanganku, mahasiswa PGMI kelas D angkatan 22 yang selalu memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada diri saya sendiri yang telah mampu bertahan dan berjuang sejauh ini, terimakasih telah mampu menempuh perjalanan yang cukup panjang ini guna untuk mewujudkan mimpi serta harapan kedua orang tua.
9. Almamater Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Puji syukur *Alhamdulillah* peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang mana telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan serta petunjuk dari-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo.”

Penulis menyusun skripsi ini, sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana, dan peneliti sangat bersyukur dapat menyelesaikannya. Dalam usaha penyelesaian skripsi ini, penulis menerima banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah mendukung hingga rampungnya skripsi ini. Rasa syukur dan terimakasih peneliti hanturkan kepada:

1. Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons. selaku rektor Uin Jurai Siwo Lampung.
2. Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd. selaku dekan fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Uin Jurai Siwo Lampung.
3. Bapak Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan ilmu, bimbingan serta saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Siti Thoyibah, S.Pd.SD. selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 1 Wonosobo yang telah memberikan izin dalam melakukan presurvey di SD Muhammadiyah 1 Wonosobo.
5. Kedua orang tua yang selalu memberikan dorongan dan do'a kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Semua pihak yang terlibat dalam tersusunnya skripsi ini dari awal hingga akhir.

Penulis menerima dengan tangan terbuka terhadap kritik dan saran dari pihak yang peduli terhadap skripsi ini, agar menjadi bahan perbaikan di kemudian hari. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamua'alaikum Wr. Wb.

Metro, 24 Februari 2026

Penulis,



Senja Asrining Tiyas  
NPM. 2201032021

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	9
F. Penelitian Relevan.....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>14</b>
A. Minat Belajar.....	14
1. Definisi Minat Belajar .....	14
2. Peran dan Fungsi Minat Belajar .....	16
3. Indikator Minat Belajar.....	17
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	19
B. Model Pembelajaran Kooperatif .....	20
C. Team Games Tournament (TGT).....	22
1. Pengertian Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)	22

2.	Teori Belajar yang Mendukung Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) .....	23
3.	Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournaments) .....	25
4.	Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT ( <i>Team Game Tournaments</i> ).....	26
D.	Pembelajaran Matematika .....	29
E.	Keterkaitan Penggunaan <i>Team Games Tournament</i> Terhadap Minat Belajar .....	32
F.	Kerangka Konseptual Penelitian .....	34
G.	Hipotesis Penelitian.....	35
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
A.	Rancangan Penelitian .....	37
B.	Definisi Operasional Variabel.....	38
C.	Populas, Sampel dan Teknik Sampling.....	41
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	42
E.	Instrumen Penelitian.....	44
F.	Teknik Analisis Data.....	53
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>56</b>
A.	Hasil Penelitian .....	56
1.	Deskripsi Lokasi Penelitian .....	56
2.	Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	59
B.	Pembahasan.....	69
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>73</b>
A.	Kesimpulan .....	73
B.	Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>80</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>150</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Relevan.....	10
Tabel 2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	31
Tabel 3. 1 Desain Penelitian .....	38
Tabel 3. 2 Skala Likert .....	45
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen.....	45
Tabel 3. 4 Lembar Observasi Guru .....	46
Tabel 3. 5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	48
Tabel 3. 6 Validitas Angket .....	50
Tabel 3. 7 Reliabilitas Angket.....	52
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Hasil Preangket.....	60
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Hasil Postangket .....	61
Tabel 4. 3 Normalitas .....	62
Tabel 4. 4 Uji Wilcoxon.....	63
Tabel 4. 5 Uji N-Gain.....	63
Tabel 4. 6 Hasil Observasi Guru .....	66
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Aktifitas Siswa.....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 .....	35
Gambar 3. 1 .....	57
Gambar 3. 2 .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Outline .....	81
Lampiran 2 Alat Pengumpulan Data.....	85
Lampiran 3 Uji Validitas.....	89
Lampiran 4 Data Preangket dan Postangket .....	93
Lampiran 5 Uji Normalitas .....	94
Lampiran 6 Uji Wilcoxon .....	95
Lampiran 7 Uji N-Gain .....	96
Lampiran 8 Penilaian Observasi Guru .....	97
Lampiran 9 Penilaian Lembar Observasi Siswa .....	103
Lampiran 10 Lembar Angket Siswa .....	106
Lampiran 11 Modul Ajar .....	114
Lampiran 12 LKPD.....	121
Lampiran 13 ATP.....	124
Lampiran 14 Hasil Preangket dan Postangket .....	129
Lampiran 15 rTabel.....	131
Lampiran 16 Surat Izin Prasurevey.....	132
Lampiran 17 Balasan Surat Prasurevey .....	133
Lampiran 18 Surat Izin Reseach .....	134
Lampiran 19 Balasan Surat Izin Reseach.....	135
Lampiran 20 Surat Tugas .....	136
Lampiran 21 Balasan Surat Tugas .....	137
Lampiran 22 Konsultasi Bimbingan Skripsi .....	138
Lampiran 23 Dokumentasi Kegiatan .....	148

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia pernah merasakan adanya pendidikan dan akan selalu membutuhkan yang namanya pendidikan. Pada dasarnya dengan adanya pendidikan manusia diharapkan dapat mampu menguasai ilmu pengetahuan untuk menanamkan kecerdasan disetiap individunya. Pendidikan merupakan faktor utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bumi ini. Jika kualitas sumber daya manusia baik, maka kehidupan akan menjadi lebih baik. Hal ini berpengaruh pada produktivitas yang tinggi. Akan tetapi sebaliknya, jika sumber daya manusia buruk, Maka kehidupan juga menjadi buruk.<sup>1</sup>

Pada Era Globalisasi saat ini, pendidikan semakin berkembang dan maju secara pesat, sehingga membuat guru harus bisa menentukan dan menyiapkan apa saja yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran. Guru yakni sebagai pemimpin dalam proses pembelajaran harus dapat menciptakan suasana yang dapat menarik minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Partisipasi siswa sangat berpengaruh terhadap perkembangan pola pikir, sosial dan emosi, pada proses pembelajaran guru harus selalu berupaya agar siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif.<sup>2</sup> Proses

---

<sup>1</sup> Pinton Setya Mustafa, 'Peran Pendidikan Jasmani Untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8.9 (2022), 68.

<sup>2</sup> Affa Azmi Rahman Nada and others, *Praktik Gerakan Sekolah Menyenangkan* (UAD PRESS, 2021), 151.

pembelajaran yang bermutu dapat dilihat dari cara berinteraksi guru dan siswa yang dapat melahirkan perubahan-perubahan perilaku yang positif. Perubahan-perubahan perilaku siswa tersebut sangat berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajar, saat proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Meningkatkan kualitas pendidikan harus dilakukan dengan baik dan teliti disetiap jenjangnya. Jenjang pendidikan di Indonesia ditetapkan berdasarkan kemampuan siswa, tingkat perkembangan siswa, serta tujuan yang akan dicapai. Jenjang pendidikan di Indonesia terdiri dari tiga jenjang pendidikan, yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan di sekolah dasar sangat penting bagi keberlangsungan pendidikan selanjutnya. Seperti yang tertaut dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 “Pendidikan dasar merupakan jenjang Pendidikan yang melandasi jenjang menengah.”<sup>3</sup> Maka dari itu, dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat, sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika.

Menurut Susilo dalam Wulan (2023), Matematika bukan hanya sekedar berisikan kumpulan angka, symbol, dan rumus yang tidak berkaitan dengan dunia nyata. Matematika merupakan ilmu universal yang sangat berguna dalam berkehidupan dan juga sebagai dasar perkembangan teknologi modern.

---

<sup>3</sup> Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Kemendiknas RI, 2003), 7.

Peran matematika sangat penting dalam mendisiplinkan ilmu dan mampu memajukan daya pikir manusia.<sup>4</sup> Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan, bukan hanya untuk mengembangkan kemampuan berhitung, tetapi juga melatih penalaran, logika, serta pemecahan masalah. Penguasaan konsep matematika sejak dini dapat menjadi salah satu pendorong bagi kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Maka dari itu, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif merupakan kewajiban seorang guru. Kondisi yang menyenangkan dan efektif saat proses pembelajaran seharusnya dapat menumbuhkan minat serta motivasi pada diri siswa, sehingga mereka akan terlibat aktif dan tidak menganggap bahwa pembelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit.

Kenyataan di lapangan seringkali menunjukkan hal yang sebaliknya, terutama di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan hasil *Pra-survey* yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 19-23 September 2025 di SD Muhammadiyah 1 Wonosobo menunjukkan bahwa terdapat gejala penurunan minat belajar matematika. Ibu kepala sekolah mengungkapkan bahwa permasalahan utama di sekolah ini ialah minat belajar yang rendah terkhususnya pada mata pelajaran matematika terutama di kelas III, siswa kelas III menunjukkan tanda-tanda minat belajar yang rendah seperti mudah bosan dan jarang memperhatikan saat pembelajaran matematika di kelas.

---

<sup>4</sup> Wulan Sutriyani and others, *Konsep Dasar Matematika* (UNISNU PRESS, 2023), 1.

Guru kelas III, Bapak Tri juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran matematika. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah baik, namun masih terbatas pada penjelasan materi, penyajian contoh, dan pemberian tugas. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang masih kurang dalam menyimak guru pada saat menjelaskan dan masih asik sendiri saat pembelajaran di kelas. Ketika siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya hanya sebagian yang merespon, peserta didik kurang interaktif saat diberikan materi, dan penerapan model pembelajaran masih belum maksimal sehingga hal tersebut menyebabkan rendahnya minat belajar siswa serta berpengaruh juga terhadap hasil belajar.

Minat belajar menurut Slameto dalam Malvin dan Sudirman (2024) merupakan kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan merasa tertarik pada suatu objek atau kegiatan sehingga diperhatikan secara terus-menerus yang disertai dengan rasa senang dan menimbulkan rasa kepuasan.<sup>5</sup> Minat ialah salah satu pendorong siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Maka dari itu, permasalahan pada minat belajar siswa yang rendah sangat memerlukan perhatian yang serius dan terdapat solusi yang efektif.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka guru harus memiliki pemikiran yang inovasi dalam menentukan model pembelajaran. Berdasarkan masalah di atas, peneliti akan mencoba untuk

---

<sup>5</sup> Malvin Dukalang and Sudirman, 'Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 1.1 (2024), 44.

memberikan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan yang dimilikinya sendiri, sehingga dapat menimbulkan minat belajar dari siswa itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang menjanjikan dalam meningkatkan minat belajar siswa ialah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mana siswa belajar bersama dan bekerja dalam sebuah kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 siswa di dalamnya yang dipilih secara heterogen. Pembelajaran kooperatif ialah suatu model pembelajaran yang dapat digunakan guna mewujudkan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, juga untuk mengatasi permasalahan keaktifan siswa yang tidak dapat bekerjasama dengan siswa lain.<sup>6</sup>

Di antara berbagai model pembelajaran kooperatif, *Team Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang paling menarik. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Slavin. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* atau dapat diartikan sebagai turnamen antar tim, karena di dalam tipe model ini terdapat unsur permainan, pemahaman karakter, keikutsertaan dan pengalaman diri dalam menemukan bakat dan potensi diri siswa, serta kerja sama antar kelompok belajar juga persaingan yang sehat.<sup>7</sup> Menurut Nopiyanita dkk, model

---

<sup>6</sup> Lory Agreni Telaumbanua and others, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Investigasi Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3.6 (2024), 8.

<sup>7</sup> Fidiana Astutik, *Integrasi Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar Untuk Mewujudkan School Well-Being Di Era Merdeka Belajar* (Penerbit NEM, 2023), 11.

pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model yang mudah diterapkan, model ini melibatkan aktivitas dan peran seluruh siswa dan mengandalkan peran tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan pertandingan antar tim yang menyenangkan.<sup>8</sup> Penggunaan game atau permainan dalam proses pembelajaran dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak menjadikan pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru, sehingga menyebabkan siswa menjadi cepat merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam berbagai konteks penelitian. Keberhasilan pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) dibuktikan dengan hasil penelitian seperti yang dilakukan oleh Trisnawati Ndruru dkk, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran Biologi.<sup>9</sup> Senada dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Kartika Puspita Rukmi, dkk, juga menemukan bahwa pembelajaran pada materi Tata Surya dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII A SMP N 4

---

<sup>8</sup> Wati Kurniasih, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Koordinasi Pada Siswa Kelas Xi-A1 Sma Negeri 1 Manyaran', *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2.4 (2022), 504.

<sup>9</sup> Trisnawati Ndruru and others, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Hilimegai Tahun Pelajaran 2022/2023', *Tuhenori: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2.4 (2024), 329–30.

Gamping.<sup>10</sup> Namun sebagian besar penelitian ini lebih berfokus pada variabel prestasi belajar dan dilakukan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi (SMP dan SMA).

Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu yang telah dipaparkan tersebut, terdapat kesenjangan yang signifikan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang ada. Meskipun model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa penelitian. Belum banyak yang secara spesifik mengkaji pengaruh model tipe ini terhadap minat belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar. Hal ini disebabkan siswa sekolah dasar sangat berbeda dengan siswa dari jenjang pendidikan yang lebih tinggi, baik dari segi perkembangan psikologis maupun kognitif. Oleh karena itu, efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam menumbuhkan minat belajar pada usia ini masih menjadi pertanyaan yang harus dijawab secara faktual.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo”

---

<sup>10</sup> Sunarto Kartika Puspita Rukmi , Tri Astuti Arigiyati, ‘Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Tata Surya Melalui Model Pembelajaran TGT’, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3.1 (2024), 5.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah penulis uraikan pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada di pembelajaran Matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo sebagai berikut:

1. Pembelajaran Matematika yang dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Wonosobo masih cenderung berpusat pada guru (teacher center).
2. Minat belajar siswa pada pelajaran Matematika kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo tergolong rendah.
3. Belum terciptanya pembelajaran yang aktif, menarik serta menyenangkan dalam kelas.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah diatas, untuk menghindari meluasnya masalah yang akan diteliti, maka peneliti membatasi permasalahan pada rendahnya minat belajar siswa dalam pelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan data *presurvey* yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap

minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo?

#### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diajukan, peneliti memiliki tujuan dan manfaat penelitian, sebagai berikut:

##### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo.

##### **2. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa dapat memberikan manfaat dalam memperluas pengetahuan, diantaranya manfaat dari penelitian ini adalah:

###### **a. Siswa**

Penelitian ini diharapkan siswa memiliki minat belajar yang tinggi untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

###### **b. Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai pedoman atau salah satu rujukan bagi guru dalam mengajar dikelas, dan sebagai bahan evaluasi terhadap pembelajaran yang sudah berlangsung.

c. Peneliti

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk mengajarkan mahasiswa dalam bagaimana cara menulis karya ilmiah. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dalam proses pembelajaran yang akan di terapkan di masa depan.

## F. Penelitian Relevan

Bagian ini menguraikan hasil penelitian terdahulu secara sistematis dan terstruktur tentang permasalahan yang akan diteliti. Bagian ini peneliti meneliti bahwa masalah yang hendak diteliti merupakan permasalahan-permasalahan yang belum pernah diteliti dan berbeda dengan peneliti terdahulu. Penelitian relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut

**Tabel 1**  
**Penelitian Relevan**

No	Nama Penulis dan Judul	Jenis dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Akhmad Fauzi dan Syiraful Masrupah, dalam jurnal yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap	Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimen (eksperimen semu) dengan desain yang digunakan Two group pretest-posttest design.	Hasil rangkaian uji analisis data yang telah dilakukan pada penelitian ini diperoleh bahwa hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas control memiliki rata-rata yang berbeda. Selisih rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan model TGT terjadi perubahan yang lebih besar dari pada kelas	Adapun perbedaan dengan penelitian ini ialah sampel penelitian menggunakan kelas IV SD sedangkan peneliti menggunakan kelas III. Selain itu metode yang digunakan adalah metode Quasi

No	Nama Penulis dan Judul	Jenis dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
	Hasil Belajar Siswa”. <sup>11</sup>		control yang menggunakan metode pembelajaran secara langsung. Dengan demikian metode pembelajaran TGT pada penelitian ini berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.	Eksperimen dengan desain Two group pretest-pottest sedangkan peneliti menggunakan Pre-Eksperimen.
2.	Ichda Nurul Marlita, dkk, yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB”. <sup>12</sup>	Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian Kemmis dan Mc Taggart.	Hasil penelitian pada penelitian ini ialah hasil belajar belajar siswa pada muatan IPAS Mngalami peningkatan pada setiap siklusnya, hal ini terbukti dari siklus 1 hasil belajar pada elemen pemahaman IPAS siswa memperoleh keberhasilan sebesar 66,67% dan siklus II meningkat mencapai 86,67%. Pada hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbasis media FTB dapa meningkatkan hasil belajar IPAS siswa	Adapun yang menjadi perbedaan ialah variabel terikatnya. Pada penelitian ini variabel terikat yang digunakan ialah hasil belajar, sedangkan peneliti menggunakan minat belajar. Selain itu jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK, sedangkan peneliti menggunakan

<sup>11</sup> Akhmad Fauzi and Syiraful Masrupah, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa’, *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.1 (2024), 10–20.

<sup>12</sup> Ichda Nurul Marlita, Siti Masfuah, and Lovika Ardana Riswari, ‘Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB’, *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7.4 (2023), 1646.

No	Nama Penulis dan Judul	Jenis dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
			kelas IV SD Muhammadiyah Birrul Walidain.	jenis penelitian kuantitatif
3.	Dias Ayu Larasati, dkk, dalam jurnal yang berjudul “Analisis Minat Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)” <sup>13</sup> .	Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskripsi dengan metode kuasi eksperimen.	Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Dias, dkk ialah penelitian ini memperoleh respon yang positif sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan persentase rata-rata yaitu 74,63% yang menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik dalam penelitian ini mempunyai minat belajar matematika dengan model TGT.	Perbedaan penelitian ini dengan peneliti ialah terletak pada populasi dan sampel yang digunakan. Penelitian ini menggunakan populasi dan sampel untuk jenjang kelas VIII SMP, sedangkan peneliti menggunakan kelas III untuk populasi dan sampelnya. Selain itu metode yang digunakan juga berbeda, paada penelitian ini metode yang digunaka ialah kuasi eksperimen sedangkan peneliti menggunakan Pre-Eksperimen.

<sup>13</sup> Dias Ayu Larasati, Sutirna, and Indrie Noor Aini, ‘Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)’, *Jurnal Pembelajaran ,Atematika Inovatif*, 5.3 (2022), 6.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian relevan di atas, terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian relevan tersebut. Dari 3 penelitian tersebut dua peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Ekperimen* dengan desain *Control-Group Pre-Test dan Post-Test*, satu peneliti menggunakan penelitian PTK, sedangkan yang peneliti gunakan ialah jenis penelitian kuantitatif dengan metode *Pre-Eksperimen* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Minat Belajar**

##### **1. Definisi Minat Belajar**

Menurut Susilo dalam Akmir (2021), Minat belajar merupakan sebagian cara yang dipilih oleh seseorang guna menerima informasi yang didapat dari lingkungan dan memproses informasi tersebut. Minat belajar adalah cara seseorang untuk mulai memperhatikan, berkonsentrasi, menyerap, menampung, dan memproses informasi yang baru dan sulit didapat.<sup>1</sup> Minat belajar adalah cara yang dilakukan secara teratur oleh siswa dalam memperoleh informasi, berfikir serta menyelesaikan suatu persoalan atau permasalahan.

Pengertian minat belajar menurut Djamarah dalam Anwar Hamdan (2021), merupakan suatu penerimaan akan suatu hubungan antara dirinya dengan sesuatu di luar diri. Seseorang mempunyai minat pada subjek tertentu cenderung untuk memberikan ketertarikan yang lebih besar terhadap subyek tertentu.<sup>2</sup>

Minat belajar siswa merupakan hasrat seorang siswa dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang hasilnya akan membuat mereka merasa senang dan tertarik melakukannya. Minat belajar siswa dapat berbeda-beda, tergantung dari banyak faktor, yaitu seperti lingkungan,

---

<sup>1</sup> Akmir, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (Medan: Pustaka Ilmu, 2021), 19.

<sup>2</sup> Anwar Hamdani, *Jurnal Pendidikan Konvergensi Januari 2021* (Surakarta: Sang Surya Media, 2021).

keperibadian, serta materi yang diajarkan. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih antusias untuk belajar dan mencapai pemahaman yang lebih baik dibandingkan siswa yang minat belajarnya kurang.<sup>3</sup> Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran akan merasa lebih senang mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat mengarahkan dirinya dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Perasaan senang atau bahagia siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah akan menjadikan siswa cenderung menyukai setiap aktivitas yang dilakukannya dalam pembelajaran.<sup>4</sup>

Berdasarkan pengertian minat belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan rasa suka dan ingin tahu terhadap suatu informasi atau suatu hal yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku. Minat belajar tidak hanya sekadar penerimaan informasi, melainkan juga merupakan dorongan internal berupa hasrat dan antusiasme yang memotivasi siswa untuk berkonsentrasi, mengasimilasi, serta mengolah pengetahuan baru secara mendalam.

Minat belajar yang tinggi mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, merasakan kepuasan selama proses pembelajaran, serta secara alami mengarahkan mereka menuju pemahaman yang lebih mendalam. Demikian, minat belajar berfungsi sebagai faktor kunci yang tidak hanya

---

<sup>3</sup> Amelia Atikia and Novi Andriati, *Minat Belajar Anak Slow Learner* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 80.

<sup>4</sup> Niko Reski, 'Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.11 (2021), 2485–86.

memengaruhi cara siswa menerima informasi, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap pendidikan secara menyeluruh.

## 2. Peran dan Fungsi Minat Belajar

Minat memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan dan berdampak besar terhadap perilaku dan sikap. Minat menjadi sumber motivasi yang kuat disetiap individu untuk belajar, siswa yang memiliki minat terhadap suatu kegiatan baik itu bekerja maupun belajar, akan selalu berusaha sekuat tenaga dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

Peran minat dalam kegiatan pembelajaran sebagai pemusatan pikiran dan juga guna memunculkan kegembiraan dalam usaha belajar seperti adanya kegairahan hati dan dapat memperluas daya kemampuan belajar serta membantu agar tidak melupakan apa yang telah dipelajari. Peran minat dalam belajar juga sebagai menciptakan, menimbulkan konsentrasi atau perhatian dalam belajar, menimbulkan kegembiraan atau perasaan senang saat belajar, memperkuat ingatan siswa terkait pelajaran yang telah diberikan oleh guru, melahirkan sikap belajar yang positif dan konstruktif, serta memperkecil rasa bosan siswa terhadap pelajaran.<sup>5</sup>

Menurut Yakin, minat dalam belajar mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Sebagai kekuatan untuk mendorong siswa dalam belajar. Siswa yang mempunyai minat terhadap pelajaran akan tampak terus terdorong untuk tekun dalam belajar

---

<sup>5</sup> Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran* (Malang: Ahlimedia Book, 2020), 12.

- b. Mendorong siswa untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapainya.
- c. Sebagai penentu arah untuk mempengaruhi cita-cita siswa yang ingin dicapai.
- d. Sebuah motivasi yang selalu dilakukan siswa untuk selektif dan tetap terarah kepada tujuannya.<sup>6</sup>

Peran dan fungsi minat belajar dapat disimpulkan bahwa proses pencapaian suatu keberhasilan dalam belajar sangat bergantung kepada minat belajar siswa, karena dengan adanya minat siswa akan terus terdorong dalam mengoptimalkan dan tekun dalam belajar. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran akan menghambat proses keberhasilan siswa dalam hasil belajar.

### **3. Indikator Minat Belajar**

Minat belajar dalam pelaksanaan pembelajarannya terdapat indikator di dalamnya. Seperti yang dijelaskan oleh Slameto bahwa indikator minat belajar yaitu:

- a. Perasaan senang, perasaan senang apabila seorang siswa memiliki rasa senang terhadap pelajaran atau materi tertentu, maka tidak memiliki rasa paksaan untuk belajar. Contohnya selalu hadir dalam kegiatan pembelajaran, senang dan tidak merasa bosan saat pelajaran.
- b. Keterlibatan siswa, keterlibatan siswa ialah ketertarikan seseorang terhadap objek yang menyebabkan orang tersebut senang dan tertarik dalam melakukan atau mengerjakan kegiatan tersebut. Contohnya: aktif

---

<sup>6</sup> Moh.Ainol Yakin, 'Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Siswa Kelas X', *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, 2021.

berdiskusi, aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

- c. Ketertarikan, ketertarikan ialah seperti berhubungan dengan daya ingin atau ketertarikan siswa terhadap suatu orang, benda, kegiatan atau bisa juga seperti pengalaman efektif yang didapat dari kegiatan tersebut. Contohnya antusias dalam pembelajaran dan tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru.
- d. Perhatian siswa, minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap serupa dalam kehidupan sehari-hari, perhatian siswa merupakan perhatian siswa terhadap pengertian dan pengamatan dengan mengesampingkan orang lain. Siswa yang mempunyai minat terhadap sesuatu maka dengan sendirinya akan memperhatikan hal tersebut. Contohnya ialah mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat materi pembelajaran.<sup>7</sup>

Sejalan dengan itu, Djamarah juga berpendapat bahwa terdapat beberapa indikator minat belajar dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Rasa senang atau suka saat pembelajaran.
- b. Pernyataan lebih menyukai.
- c. Terdapat rasa ketertarikan dan kesadaran dalam belajar tanpa diminta.
- d. Berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>7</sup> Fighto Almagofi, *Media Interaktif Dalam Pembelajaran Ips Di Sd* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 84.

- e. Memberikan perhatian.<sup>8</sup>

Dari beberapa pendapat di atas, indikator minat belajar dalam penelitian ini hanya fokus pada empat indikator yaitu memiliki perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan dan memberikan perhatian.

#### 4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, faktor tersebut diantaranya ialah:

- a. Kemampuan, kemampuan yang dimaksud ialah seperti kemampuan bawaan siswa untuk mempelajari dan memahami materi yang diajarkan.
- b. Sikap, sikap siswa terhadap materi pembelajaran, apakah siswa menganggapnya menarik atau menantang.
- c. Lingkungan, seperti lingkungan sosial atau fisik tempat siswa belajar.
- d. Keterbatasan, seperti keterbatasan sumber daya atau bacaan, institusi dapat menjadi salah satu penyebab kurangnya minat belajar siswa.
- e. Kondisi fisik dan mental. Dorongan motivasi dari guru masih kurang dan monoton. Guru masih menggunakan metode yang lama, seperti ceramah dan tanya jawab.<sup>9</sup>

Berdasarkan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, peneliti memfokuskan pada faktor keterbatasan dan kondisi fisik dan mental dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe

---

<sup>8</sup> Erna Haryani, *Model Discovery Proses Kelompok Berbantuan Media Dialog Interaktif 'Mata Najwa' Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023), 12.

<sup>9</sup> Ahmad Saepi Zulpikar, *Berkarya Untu Perubahan* (Bandung: Indonesia Emas Group, 2023), 162.

*Team Games Turnament* (TGT). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran serta memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa dengan cara melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran yang terstruktur dan kolaboratif.

## **B. Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk saling berkerja sama menginstruksi atau mengarahkan suatu konsep, menyelesaikan permasalahan, atau inkuiri. Pembelajaran kooperatif merupakan kerangka konseptual suatu rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu yang saling berkerja sama guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pembelajaran kooperatif ini termasuk sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang saling berkerja sama dan berkolaborasi guna mencapai tujuan Bersama.<sup>10</sup>

Menurut Salvin, pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membentuk siswa kedalam kelompok-kelompok yang di dalamnya terdiri dair 4-5 orang dengan struktur kelompok yang heterogen untuk berkerjasama dalam menguasai materi yang telah diberikan oleh guru.<sup>11</sup> Gur dalam wiratama (2020), juga menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang di dalam prosesnya meminta siswa untuk saling

---

<sup>10</sup> Lola Amalia, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023), 11.

<sup>11</sup> Basep Bayu Ahyae , *Model-Model Pembelajaran* (Prasina Pustaka Groub, 2021), 33.

bekerja sama dan saling membantu antar sesama rekan kelompoknya. Kerja sama yang baik dengan rekan kelompoknya dapat menyebabkan pembelajaran menjadi lebih kondusif, karena sesungguhnya pembagian kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa dengan latar belakang yang berbeda.<sup>12</sup> Abdulhak dalam Usman and Bahraeni (2021), menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dikerjakan melalui saling berbagi proses antara siswa dalam satu kelompok, sehingga dapat mewujudkan paham bersama di antara siswa itu sendiri.<sup>13</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya di bentuk kelompok kecil, yang biasanya terdiri dari 4-6 siswa disetiap kelompoknya, untuk saling membantu dan bekerjasama dalam memahami dan menyelesaikan materi yang diberikan oleh guru dengan tujuan untuk mencapai tujuan hasil Bersama yang maksimal. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan bagi siswa secara tepat untuk belajar, memakinai dan memahami secara lebih mendalam dalam kegiatan diskusi adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* (TGT).

---

<sup>12</sup> Wayan Mahardika Prasetya Wiratama, 'Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick on The Draw', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10.3 (2020), 187-97.

<sup>13</sup> Usman and Bahraeni, *Model Pembelajaran Koperatif Berorientasi Islami (Teori Dan Praktik)* (Gowa: Alauddin University Press, 2021), 20.

## C. Team Games Tournament (TGT)

### 1. Pengertian Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Devrirs dan Slavin, yang merupakan proses kegiatan belajar mengajar dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam suatu kelompok kecil.

Menurut Yudianto dkk, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ialah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan dalam pembelajaran, model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur penguatan serta permainan.<sup>14</sup> Aktivitas pembelajaran dengan menggunakan permainan yang telah dirancang dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar dengan santai serta menumbuhkan kerjasama, tanggung jawab, persaingan sehat dan keterlibatan siswa saat pembelajaran.

Kompetensi yang dapat dikembangkan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan kompetensi pengetahuan (*knowledge*) yang merupakan pengetahuan siswa terkait dengan materi pembelajaran yang akan lebih mendalam karena adanya tutor teman sebaya, kemampuan (*skill*) merupakan sesuatu yang dimiliki oleh siswa untuk mengerjakan tugas dan pekerjaan yang diberikan oleh siswa seperti

---

<sup>14</sup> Yudianto, Sumardi, and Berman, 'Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK', *Journal of Mechanical Engineering Education*, 2014.

mengembangkan kemampuan membuat pertanyaan dan menjelaskan kepada siswa yang lain, sikap (*attitude*), pemahaman (*understanding*), nilai (*value*), dan minat (*interest*) adalah hasrat seseorang untuk melakukan suatu perbuatan, dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk mempelajari pelajaran.<sup>15</sup>

## **2. Teori Belajar yang Mendukung Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)**

Dalam proses belajar tidak akan terlepas dari teori-teori belajar yang mendasari. Teori belajar yang mendasari pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu teori belajar konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme ialah pembelajaran yang pengetahuannya berasal dari pemikiran anak itu sendiri. Makah hal ini, guru dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan membuat pembelajaran yang menarik dan melibatkan seluruh siswa di kelas yaitu dengan pembelajaran cara tutor sebaya antar siswa untuk mewujudkan pemahaman bersama, menemukan penyelesaian masalah yang kompleks untuk dicari solusi penyelesaiannya, dan menemukan pemahaman serta tujuan yang diharapkan secara bersama-sama.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Sulaiman, *Model Pembelajaran Abad 21* (Teori, Implementasi Dan Perkembangannya) (Yogyakarta: Green Pustakan Indonesia, 2024), 115.

<sup>16</sup> Kholifah Anindyana, Joko Daryanto, and Sandra Bayu Kurniawan, 'Analisis Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar', *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9.2 (2023), 5.

Menurut Vygotsky (1978), mengatakan bahwa “Mengemukakan dasar teori konstruktivisme dalam belajar ialah keaktifan individu dalam mengelola pengalamannya merupakan refleksi dari latihan-latihannya melalui berbicara dan berpikir yang didukung oleh keaktifan individu dan keaktifan lingkungan yang saling melengkapi.” Pada teori Vygotsky ini belajar mengacu pada proses perkembangan internal dalam pembentukan pengetahuan baru dengan berbantuan orang lain yang berkompeten, ini terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan sosialnya, jadi kesiapan siswa dalam saat belajar sangat bergantung pada dorongan lingkungan yang sesuai serta bimbingan dari orang lain secara tepat, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan terwujudnya perkembangan potensial yang lebih baik, artinya siswa harus aktif dalam membangun pengetahuannya dan lingkungan harus aktif memberi dukungan. Teori dari Vygotsky ini sejalan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk, contoh, serta dorongan kepada siswa. Kemudian siswa yang akan mengambil alih untuk melakukan pemecahan masalah pada peristiwa ataupun pada materi pembelajaran.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Yunita Dena Ulpah and others, ‘Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Word Square Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi’, *Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi, Dan Teknologi*, 1.6 (2024), 538.

### **3. Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournaments)**

Langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) saat kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

a. Presentasi kelas (*class presentations*)

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa, menyampaikan materi serta memberikan penjelasan singkat terkait lembar kerja yang akan dibagikan kepada setiap kelompok.

b. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang dipilih secara heterogen dengan 4-5 orang siswa di dalamnya. Peran kelompok ialah memahami materi Bersama teman sekelompoknya serta mempersiapkan anggotanya untuk mengikuti permainan dengan baik.

c. Permainan (*Games*)

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disampaikan, guna dirancang untuk menguji pengetahuan yang akan diperoleh siswa dari kelompok belajar ini. Permainan tersebut dimainkan di meja sesuai kelompoknya masing-masing.

d. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen ialah sebuah struktur belajar yang mana game berlangsung. Turnamen dilakukan saat akhir pokok pembahasan setelah guru memberikan penyajian kelas atau kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

e. Rekognisi Tim

Setelah turnamen selesai, guru mengumumkan pemenang diantara kelompok yang telah dipilih sebelumnya dan memberikan penghargaan atau hadiah atas usaha yang dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria pemenang yang telah ditentukan.<sup>18</sup>

**4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournaments*)**

Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat kelebihan dan kekurangan, sebagai berikut:

a. Kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menurut Tuguinainayo, sebagai berikut:

- 1) Adanya penghargaan dalam permainan mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan semangat dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran.

---

<sup>18</sup> Budi Rizka and others, *Model Pembelajaran Teori & Aplikatif Untuk Era 4.0* (Aceh: PT. Elfarazy Media Publisher, 2024), 37-38.

- 2) Adanya kegiatan game atau permainan seperti turnamen, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih menikmati pelajaran.<sup>19</sup>
- 3) Meningkatkan keterlibatan siswa. Menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa menjadi lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar melalui permainan yang menarik. Hal ini menjadikan siswa lebih berminat dan termotivasi untuk belajar dan menjauhkan siswa dari rasa kebosanan saat di kelas.
- 4) Mengurangi kesenjangan sosial. Dalam model pembelajaran TGT ini, semua siswa mempunyai kesempatan yang sama dalam berperan serta pada kelompoknya. Hal ini dapat mengurangi kesenjangan sosial dan memperkuat kerjasama antar tim.
- 5) Meningkatkan kemampuan akademik siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT ini, siswa diajarkan untuk memahami suatu konsep dan informasi dasar, serta dapat menerapkan dalam situasi yang berbeda. Hal ini dapat membuat siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik.
- 6) Meningkatkan pencapaian akademik. Model pembelajaran TGT ini dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa melalui permainan yang kompetitif dan menarik. Siswa yang aktif diskusi

---

<sup>19</sup> Muhammad Rafi Iriawan, *Model-Model Pembelajaran: Dalam Perspektif Pendekatan Kooperatif & Komunikasi* (Monokwari: Diva Pustaka, 2024), 35.

kelompok dan ikut berperan positif pada kelompoknya cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

7) Inklusif dan responsif. Model TGT ini dirancang untuk membantu semua siswa, baik yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi maupun yang memiliki kesulitan dalam belajar. Oleh karena itu, guru harus responsif mengenai kebutuhan siswa dalam menyelesaikan permainan.<sup>20</sup>

b. Kekurangan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut:

1) Bagi siswa

Masi terdapat siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan terkait materi kepada siswa yang lain. Untuk mengatasi kekurangan ini, tugas guru adalah membimbing siswa dengan baik yang memiliki kemampuan akademik lebih tinggi agar dapat menularkannya kepada siswa lain.

2) Bagi guru

Sulitnya dalam mengelompokan siswa yang memiliki kemampuan heterogen dari segi kemampuan akademis. Kelemahan ini dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali dalam menentukan pembagian kelompok belajar. Waktu yang dihabiskan dalam diskusi oleh siswa cukup banyak, sehingga

---

<sup>20</sup> Nyoman Ayu Putri Lestari and others, *Model-Model Pembelajaran Untuk Kurikulum Merdeka Di Era Society 5.0* (Nilacakra, 2023), 90.

akan melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diselesaikan jika guru mampu mengelola kelas dengan baik.<sup>21</sup>

## **D. Pembelajaran Matematika**

### **1. Pengertian Matematika**

Menurut Glenn James dan Robert C, matematika merupakan sebuah ilmu tentang logika yang seperti bentuk, susunan besaran, serta konsep-konsep yang berhubungan antar satu sama lainnya dengan jumlah yang cukup banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang diantaranya ialah, aljabar, analisis dan geometri.<sup>22</sup> Rising juga mengatakan hal yang serupa bahwa, matematika merupakan pola pikir, mengatur pola, serta membuktikan logika. Matematika ialah Bahasa yang menggunakan istilah yang diartikan dengan cermat, jelas dan akurat dari simbol dan padat.<sup>23</sup>

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang banyak mendasari ilmu pengetahuan lainnya, dikarenakan matematika mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari matematika dipergunakan untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Matematika sebagai ilmu pengetahuan perihal konsep dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan yang memiliki maksud dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari ilmu sains

---

<sup>21</sup> Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Deepublish, 2020), 59.

<sup>22</sup> Thamrin Ar, *Manajemen Awak Dan Anak Buah Kapal* (Yogyakarta: K-Media, 2025), 29.

<sup>23</sup> Andi Nurannisa and others, *Complex Problem Solving Berbasis Virtual Reality* (KBM Indonesia, 2024), 33.

lainnya.<sup>24</sup> Dalam kurikulum merdeka juga menyatakan bahwa matematika bukan hanya untuk dihafal dan diselesaikan permasalahannya diatas kertas, namun agar siswa memiliki ketrampilan berpikir dan dapat menggunakan kemampuannya untuk memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari.<sup>25</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat tentang definisi matematika yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa matematika sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari bukan hanya dalam bidang akademis saja. Matematika dapat membantu seseorang untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

## 2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, tujuan pembelajaran matematika ialah untuk siswa meningkatkan kemampuan sebagai berikut:

- a. Memahami konsep matematika, dapat menjelaskan keterkaitan antar konsep dan menerapkan konsep atau logaritma secara fleksibel, efisien, akurat dan tepat saat memecahkan masalah.
- b. Menggunakan penalaran dalam menganalisis pola dan sifat matematika, melalui manipulasi saat membuat generalisasi, serta menyusun bukti atau menjelaskan suatu gagasan dan pernyataan matematika.

---

<sup>24</sup> Richasanty Septima S and others, *Sains of Math* (Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung, 2023), 2.

<sup>25</sup> Dinn Wahyudin and others, *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*, Kemendikbud, 2024, 62.

- c. Memecahkan masalah yang mencakup kemampuan dalam memahami suatu masalah, merancang dan menyelesaikan model matematika serta menguraikan solusi yang didapat.
- d. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari dengan menunjukkan rasa ingin tahu, perhatian, dan minat mempelajari matematika, serta memiliki sikap ulet dan percaya diri dalam memecahkan masalah.<sup>26</sup>

### 3. Sub Pokok Bahasan Materi Aljabar

- a. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Kelas III

Ruang lingkup pembelajaran matematika SD/MI Kelas III yang termasuk dalam fase B adalah bilangan, aljabar, pengukuran, geometri, analisis data dan peluang.

- b. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

**Tabel 2**  
**Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran**

<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>
Pada fase B, peserta didik dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 100 (contoh:	1.1. Peserta didik dapat menjelaskan langkah-langkah penyelesaian untuk kalimat matematika serta mengisi nilai yang belum diketahui dalam kalimat matematik yang berkaitan dengan penjumlahan pada bilangan cacah sampai 100 1.2. Peserta didik dapat menjelaskan langkah-langkah penyelesaian untuk kalimat matematika serta mengisi nilai yang belum diketahui dalam

<sup>26</sup> Permendiknas, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah (Jakarta: Kemendiknas RI, 2006), 346.

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
10 + ... = 19, 19 - ... = 10)	kalimat matematik yang berkaitan dengan pengurangan pada bilangan cacah sampai 100

Berdasarkan analisis terhadap kurikulum SD Muhammadiyah 1 Wonosobo, peneliti dan jadwal penelitian yang telah disusun, materi pembelajaran pada penelitian ini yaitu kalimat matematika dengan capaian pembelajaran Pada fase B, peserta didik dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan pada bilangan cacah sampai 100 (contoh:  $10 + \dots = 19$ ,  $19 - \dots = 10$ ). Serta tujuan pembelajaran pembelajaran siswa dapat menjelaskan langkah-langkah penyelesaian untuk kalimat matematika serta mengisi nilai yang belum diketahui dalam kalimat matematik yang berkaitan dengan penjumlahan pada bilangan cacah sampai 100.

#### **E. Keterkaitan Penggunaan *Team Games Tournament* Terhadap Minat Belajar**

Model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, model pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa tanpa perbedaan status. Model pembelajaran TGT ini melibatkan peran siswa sebaya sebagai tutor, mengandung unsur permainan yang dapat menimbulkan semangat belajar dan mengandung penguatan materi didalamnya. Kegiatan belajar dengan bermain yang

dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai disamping menumbuhkan sifat tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, keterlibatan belajar serta persaingan yang sehat.<sup>27</sup>

Menurut Slameto (2003), minat merupakan rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu kegiatan atau alat tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar merupakan penerimaan akan adanya suatu hubungan antar dirinya sendiri dengan di luar dirinya. Siswa yang memiliki minat belajar akan menetima materi yang diajarkan oleh guru dan mencari bacaan terkait materi tanpa adanya paksaan dari siapapun.<sup>28</sup> Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar ialah model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa menjadi bosan dan rendahnya minat belajar siswa. Sedangkan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan menarik dapat menimbulkan perasaan senang siswa dalam belajar dan menyebabkan tingginya minat belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat keterkaitan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Model pembelajaran TGT dapat mempengaruhi minat belajar. Hal ini dikarenakan model pembelajaran TGT melibatkan seluruh siswa dalam kelompok yang homogen dengan menyajikan permainan dalam proses pembelajarannya. Seperti yang dinyatakan oleh Effendi dan Praja (1985),

---

<sup>27</sup> Purwanto, *Model Pembelajaran Matematika Di Era Milenium Ketiga* (Garudhawaca, 2023), 86.

<sup>28</sup> Suyanto, *Metode Bermain Tingkatkan Minat Belajar Lari Sprint* (CV. Beta Aksara, 2025), 5.

pembelajaran TGT dapat membuat siswa merasa senang, menikmati proses pembelajaran, dan mengerjakan tugasnya dengan baik. Perasaan senang dalam saat belajar dapat menimbulkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran akan terlaksana dengan baik serta tujuan pembelajaran akan mudah dicapai. Minat mendorong individu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.<sup>29</sup>

#### **F. Kerangka Konseptual Penelitian**

Menurut Nizamuddin, dkk dalam Susanto. Kerangka konseptual adalah sarana peneliti untuk menganalisis secara terstruktur dan merumuskan asumsi mengenai arah serta dugaan dari penelitian yang sedang dilakukan. Kerangka konseptual dibangun berdasarkan:

1. Permasalahan penelitian. Masalah penelitian harusnya dijelaskan secara spesifik sebagai cerminan utuh kenapa penelitian layak dilakukan dan bersumber pada kajian empiris dan teoritis.
2. Aspek teori. Aspek teori ialah teori yang digunakan beserta analisisnya, kemana arah berpikir peneliti.<sup>30</sup>

Keberhasilan dan pencapaian belajar siswa tentu saja dapat dipengaruhi beberapa faktor dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu komponen pendukung tercapainya kegiatan pembelajaran yaitu dengan adanya penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajarannya. Salah satu model yang bisa digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam

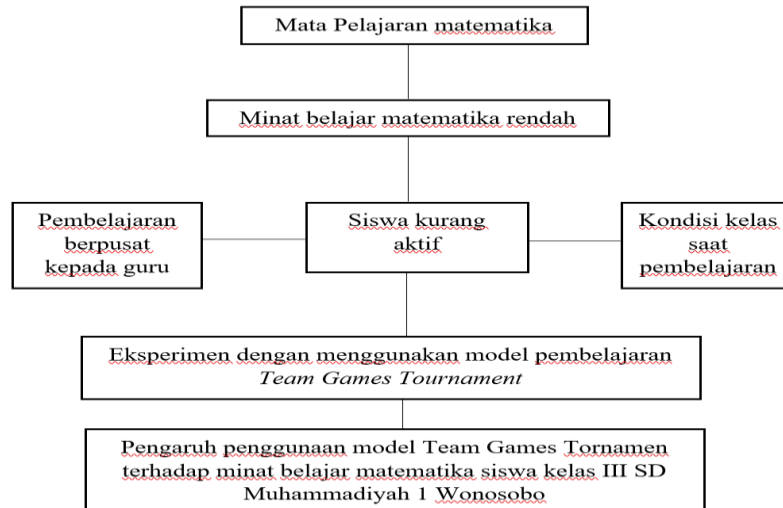
---

<sup>29</sup> Dian Utami, 'Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma', *JURNAL SWARNABHUMI : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, 3.2 (2018), 81.

<sup>30</sup> Susanto and others, *Metode Penelitian Pendidikan* (CV. Gita Lentera, 2025), 36-37.

belajar yaitu dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran.

Pada penelitian ini, diketahui bahwa variabel X yaitu pengaruh penggunaan Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan variable Y, yaitu Minat belajar siswa. Berdasarkan kedua hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa minat belajar siswa sangat ditentukan oleh model pembelajaran yang digunakan oleh gurunya. Pada konteks ini, peneliti melakukan percobaan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan belajar dikelas. Sehingga dapat menciptakan perubahan yaitu minat belajar yang lebih baik. Kerangka berpikir ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2. 1**  
**Kerangka Konseptual**

### G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang harus diuji kebenarannya secara empiris. Sebab, hipotesis masih bersifat dugaan, belum pembenaran atas

jawaban masalah penelitian. Maka dari itu penelitian dilakukan untuk mengetahui atau mencari jawaban yang sebenarnya atas hipotesis yang dimunculkan peneliti. Berdasarkan kajian pustaka yang telah diuraikan, maka dapat diambil suatu hipotesis dalam penelitian ini, ialah:

H<sub>1</sub> : “Terdapat pengaruh penggunaan metode kooperatif tipe *team games tournament* terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo”.

H<sub>0</sub> : “Tidak terdapat pengaruh penggunaan metode kooperatif *team games tournament* terhadap minat belajar matematik siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian merupakan rencana menyeluruh dari penelitian, yang mencakup hal-hal yang akan dilakukan oleh peneliti. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian dalam bentuk angka, yang dimulai dari pengumpulan data, interpretasi data yang akan dipakai pada tahap penyajian hasil data yang digunakan dalam penelitian.<sup>1</sup>

Metode penelitian yang digunakan ialah metode eksperimen dengan jenis Pre-Eksperimen Design, yaitu suatu metode eksperimen yang melibatkan satu kelas dalam eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok kontrol, dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap minat belajar matematika siswa kelas III di SD Muhammadiyah 1 Wonosobo.

Pada penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu desain yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen saja yang diawali dengan diberikannya *pretest* (tes awal) sebelum peneliti memberi *posttest* (tes akhir) kepada siswa yang diteliti. Desain penelitiannya, sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Reken and others, *Metode Penelitian Kuantitatif* (CV. Gita Lentera, 2024).

**Tabel 3. 1**  
**Desain Penelitian**

<b>Tes awal</b>	<b>Tindakan</b>	<b>Tes akhir</b>
O1	X	O2

Keterangan:

O1= Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan (menggunakan model TGT)

O2= Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

### **B. Definisi Operasional Variabel**

Menurut Cooper dan Emory (1995), definisi operasional merupakan kriteria atau prosedur pengujian yang spesifik. Definisi ini harus menjelaskan karakteristik yang akan diteliti dan bagaimana karakteristik itu diamati. Penjelasan dan prosedur harus jelas, sehingga siapapun yang akan menggunakannya akan menyusun objek dengan cara yang sama. Definisi oprasional dapat tergantung pada tujuan penelitian dan bagaimana peneliti ingin mengukurnya.<sup>2</sup>

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ialah variable bebas dan variable terikat.

Keterangan:

X: Variabel bebas, yaitu Model Pembelajaran TGT

Y: Variabel terikat, yaitu Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III di SD Muhammadiyah.

---

<sup>2</sup> Muslich Anshori and Sri Iswati, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Airlangga University Press, 2020).

## 1. Variabel Bebas (Model Pembelajaran TGT)

Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab atau yang dapat mempengaruhi suatu variabel yang lain. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Model *Team Game Tournament* (TGT) ialah suatu model pembelajaran kooperatif yang membentuk siswa kedalam kelompok-kelompok belajar yang dipilih secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa di dalamnya. Model pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih berminat, semangat dan aktif dalam proses pembelajarannya, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe tgt ini sebagai berikut:

### a. Presentasi kelas (*class presentations*)

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa, menyampaikan materi serta memberikan penjelasan singkat terkait lembar kerja yang akan dibagikan kepada setiap kelompok.

### b. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang dipilih secara heterogen dengan 4-5 orang siswa di dalamnya. Peran kelompok ialah memahami materi Bersama teman sekelompoknya serta mempersiapkan anggotanya untuk mengikuti permainan dengan baik.

c. Permainan (*Games*)

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disampaikan, guna dirancang untuk menguji pengetahuan yang akan diperoleh siswa dari kelompok belajar ini. Permainan tersebut dimainkan di meja sesuai kelompoknya masing-masing.

d. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen ialah sebuah struktur belajar yang mana game berlangsung. Turnamen dilakukan saat akhir pokok pembahasan setelah guru memberikan penyajian kelas atau kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

e. Rekognisi Tim

Setelah turnamen selesai, guru mengumumkan pemenang diantara kelompok yang telah dipilih sebelumnya dan memberikan penghargaan atau hadiah atas usaha yang dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria pemenang yang telah ditentukan.<sup>3</sup>

## 2. Variabel Terikat (Minat Belajar)

Variabel terikat ialah variabel yang terpengaruh oleh variabel bebas dan hasilnya dapat diukur dalam penelitian. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa. Minat belajar merupakan rasa suka, perhatian, serta ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar yang dijalankannya dan ditunjukkan dengan keantusiasan, partisipasi, keseriusan,

---

<sup>3</sup> Rizka and others.

dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.<sup>4</sup> Adapun indikator minat belajar yang akan dicapai dalam pembelajaran matematika ialah sebagai berikut:

- a. Perasaan senang
- b. Keterlibatan siswa
- c. Ketertarikan
- d. Memberikan perhatian

## **C. Populas, Sampel dan Teknik Sampling**

### **1. Populasi**

Populasi ialah seluruh kelompok yang akan diteliti pada cakupan wilayah, daerah, dan waktu tertentu berdasarkan karakteristik yang telah dipilih dan ditentukan oleh peneliti. Populasi tersebut akan dijadikan sumber data penelitian.<sup>5</sup> Pada penelitian ini, populasi yang akan diteliti ialah seluruh siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo, yang terdiri dari satu kelas dengan total 12 siswa di dalamnya.

### **2. Sampel**

Pada penelitian ini, populasi hanya berjumlah 12 siswa, maka sampel pada penelitian ini ialah seluruh jumlah populasinya. Oleh karena itu subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo.

---

<sup>4</sup> Hasrian Rudi Setiawan and Danny Abrianto, *Menjadi Pendidik Profesional* (Medan: UMSU PRESS, 2021).

<sup>5</sup> Amruddin and others, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Pradina Pustaka, 2022).

### 3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling adalah suatu cara yang digunakan dalam pengambilan sampel. Pada penelitian ini Teknik sampling yang digunakan yaitu *Non Probability Sampling* dengan Teknik jenuh. Alasan penggunaan teknik sampling ini ialah dikarenakan jumlah populasi kurang dari 100, yaitu 12 siswa dalam kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo, sehingga seluruh jumlah populasi dapat dijadikan sampel.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah suatu cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mendapat suatu data, informasi atau fakta terkait permasalahan yang ada dalam penelitian. Untuk memperoleh data-data di lapangan, dalam penelitian ini ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan, diantaranya ialah angket, dan dokumentasi.

##### 1. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner ialah metode pengumpulan data yang digunakan untuk memahami individu dengan cara memberikan daftar pertanyaan terkait berbagai aspek kepribadian individu. Dengan angket atau kuesioner ini peneliti dapat mendapatkan berbagai macam data tentang individu dalam waktu yang cukup singkat.<sup>6</sup> Tujuan dari diberikan angket ini yaitu, untuk memberikan informasi yang utuh dan lengkap terkait suatu masalah dari responden tanpa adanya rasa khawatir jika responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan

---

<sup>6</sup> Susilo Rahardjo and Gudnanto, *Pemahaman Individu Teknik Nontes* (Prenada Media, 2022).

dalam pengisian di daftar pertanyaan. Angket ini diberikan kepada siswa sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Sebelum diberi perlakuan, angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa. Setelah diberi perlakuan, angket diberikan lagi kepada siswa untuk melihat minat belajar siswa setelah perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dalam pembelajaran matematika di kelas.

## **2. Pengamatan Langsung (Observasi)**

Melakukan pengamatan secara langsung di lokasi SD Muhammadiyah 1 Wonosobo untuk memperoleh data yang diperlukan. Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan yang berhubungan dengan variabel penelitian.

## **3. Dokumentasi**

Metode dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data-data dalam penelitian. Dokumentasi ialah alat yang digunakan untuk membantu pengumpulan data dan arsip yang berkaitan dengan variabel yang sedang diteliti. Metode ini peneliti gunakan sebagai Teknik pendukung untuk mencari data sejarah singkat, visi misi, data guru, data siswa, denah lokasi, sarana dan prasarana, serta struktur organisasi yang ada di SD Muhammadiyah 1 Wonosobo.

## **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian ialah suatu alat yang digunakan oleh seorang peneliti guna mengumpulkan data agar penelitiannya menjadi lebih mudah dan hasilnya akan lebih sistematis dan lengkap sehingga data tersebut mudah untuk diteliti. Instrumen penelitian ini menjadi salah satu alat bantu dalam menggunakan metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan suatu data.

Instrumen penelitian ini disusun berdasarkan variabel yang telah ditetapkan oleh peneliti dan dikembangkan menjadi indikator untuk setiap variabel. Instrumen angket ini dirancang untuk mengumpulkan data mengenai minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo.

### **1. Rancangan/ Kisi-kisi Instrumen**

#### **a. Angket**

Dalam penelitian ini terdapat angket yang digunakan dalam mengukur suatu variabel minat belajar ialah skala Likert dengan adanya empat ungkapan jawaban persetujuan diantaranya ialah: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Skala yang digunakan terbagi menjadi dua pernyataan yaitu item positif dan item negatif. Pernyataan yang digunakan untuk mendorong objek dikap dengan penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3. 2**  
**Skala Likert**

No	Alternatif Jawaban	SKOR	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju	4	1
2.	Setuju	3	2
3.	Tidak Setuju	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju	1	4

*Sumber: Sugiyono 2017*

Instrumen penelitian tersebut peneliti gunakan untuk mendapatkan data terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo. Kisi-kisi instrument yang penulis gunakan berdasarkan indikator yang ada, yakni sebagai berikut:

**Tabel 3. 3**  
**Kisi-kisi Instrumen**

Variabel	Indikator	No Item		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
Minat Belajar	Perasaan Senang	1, 2,	3, 4	4
	Keterlibatan Siswa	5, 7	6, 8	4
	Ketertarikan	9, 12	10, 11	4
	Memberikan Perhatian	13, 14	15, 16	4

## b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati siswa pada saat proses pembelajaran berbantuan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berlangsung. Berikut adalah kisi-kisi instrumen pada lembar observasi.

- 1) Lembar observasi aktifitas guru melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT)

Tabel 3.4

## Lembar Observasi Guru

No	Aspek Penilaian	Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
	Kegiatan Pendahuluan					
	- guru membuka pembelajaran					
	- guru menyiapkan siswa					
	- guru melakukan kegiatan apresepasi					
	- guru memberikan motivasi kepada siswa					
	- guru menyampaikan tujuan pembelajaran					
	Kegiatan inti					
	- guru menjelaskan materi					
	- guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok					

	- guru menjelaskan jalannya pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>team games tournamenr</i>					
	Kegiatan penutup					
	- guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya					
	- guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi					
	- guru menutup pembelajaran					
	<b>Jumlah Skor</b>					
	<b>Presentase (%)</b>					

Keterangan:

- |                |     |                      |
|----------------|-----|----------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 80-90 = Sangat Baaik |
| 2. Baik        | = 3 | 70-79 = Baik         |
| 3. Cukup       | = 2 | 60-69 = Cukup        |
| 4. Kurang      | = 1 | 50-59 = Kurang       |

Selanjutnya nilai hitung menggunakan rumus *presentase* sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Angka *Presentase*

F = Frekuensi atau Jumlah Skor

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya hal yang diobservasi

## 2) Lembar Observasi aktifitas siswa

Tabel 3. 5

## Lembar Obsevasi Aktifitas Siswa

No	Aspek yang diamati	Skor				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1	Memperhatikan penjelasan guru					
2	Aktif dalam kegiatan belajar					
3	Senang belajar sama dengan kelompok					
4	Mengerjakan tugas/soal					

Keterangan:

- |                |     |                      |
|----------------|-----|----------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 80-90 = Sangat Baaik |
| 2. Baik        | = 3 | 70-79 = Baik         |
| 3. Cukup       | = 2 | 60-69 = Cukup        |
| 4. Kurang      | = 1 | 50-59 = Kurang       |

Selanjutnya nilai hitung menggunakan rumus *presentase* sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Angka *Presentase*

F = Frekuensi atau Jumlah Skor

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya hal yang diobservasi

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai sejarah SD Muhammadiyah 1 Wonosobo, jumlah siswa, jumlah guru dan karyawan serta melakukan foto-foto terkait pelaksanaan prose belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

## 2. Analisis Instrumen Tes

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas atau kesahihan digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur.<sup>7</sup> Uji validitas ialah untuk membuktikan apakah alat ukur yang digunakan itu tepat atau tidak dalam mengukur. Untuk mengukur kevalidan instrument angket ini terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), peneliti menggunakan teknik korelasi *product moment*.

Adapun rumus korelasi *product moment* yang penulis gunakan ialah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2\} \{N(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antar variabel X dan Y

$\Sigma X$  = Jumlah skor butir

---

<sup>7</sup> Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Kosep Dasar Untuk Penulis Skripsi & Analisa Data Dengan SPSS* (Yogyakarta: Grub Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2020).

$\Sigma Y$  = Jumlah skor total

$\Sigma XY$  = Jumlah perkalian antara skor butir dengan skor total

$\Sigma X^2$  = Jumlah kuadrat skor butir

$\Sigma Y^2$  = Jumlah kuadrat skor total

$N$  = Jumlah responden<sup>8</sup>

Berdasarkan uji validitas angket yang telah dilakukan pada butir pertanyaan, didapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 3. 6**  
**Validitas Angket**

No Pertanyaan	R. Tabel	R. Hitung	Kriteria
1	0,396	0,459694	VALID
2	0,396	0,42422	VALID
3	0,396	0,544668	VALID
4	0,396	0,504302	VALID
5	0,396	0,423083	VALID
6	0,396	0,43458	VALID
7	0,396	0,589863	VALID
8	0,396	0,721838	VALID
9	0,396	0,426137	VALID
10	0,396	0,4196	VALID
11	0,396	0,571451	VALID
12	0,396	0,474112	VALID
13	0,396	0,636561	VALID

<sup>8</sup> Azuz Alimul Hidayat, *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Reliabilita* (Surabaya: Health Books Publishing, 2021).

No Pertanyaan	R. Tabel	R. Hitung	Kriteria
14	0,396	0,451315	VALID
15	0,396	0,467501	VALID
16	0,396	0,472119	VALID

Pada tabel di atas, terdapat 16 pertanyaan yang dilakukan uji validitas dan ke 16 pertanyaan tersebut dinyatakan valid, jadi peneliti menggunakan 16 pertanyaan tersebut untuk dijadikan penelitian.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel apabila instrument tersebut dipergunakan secara berulang dapat menunjukkan hasil pengukuran yang sama.<sup>9</sup> Reliabilitas merupakan metode pengujian tingkat kepercayaan dari suatu alat ukur. Dalam mengukur konsistensi dari suatu instrument pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik Alpha Cronbach dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

r = Koefisien reliabilitas instrumen

k = Banyak butir dalam instrumen

$\sum \sigma_i^2$  = Jumlah varians butir instrumen

---

<sup>9</sup> Ovan and Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web* (Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekian Indonesia, 2020).

$$\sigma_t^2 = \text{Varians skor total}$$

Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan pada pertanyaan, didapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 3. 7**  
**Reliabilitas**

<b>No Pertanyaan</b>	<b>Varian Item</b>
1	1,25
2	0,873333
3	0,473333
4	0,64
5	1,083333
6	1,156667
7	0,66
8	0,876667
9	0,69
10	0,523333
11	0,856667
12	0,31
13	0,51
14	0,756667
15	0,916667
16	0,756667
<b>Jumlah Varian</b>	<b>12,33333</b>
<b>Varian Total</b>	<b>47,71</b>
<b>R. Hitung</b>	<b>0,772389</b>
<b>R. Tabel</b>	<b>0,396</b>
<b>Keterangan</b>	<b>Reliabel</b>

Pada tabel di atas, setelah dilakukan uji reliabilitas pada butir pertanyaan dan didapatkan hasil 0,772389 bahwa data butir pertanyaan dinyatakan reliabel.

## **F. Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah skor atau nilai dari suatu variabel berdistribusi normal atau tidak. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal maka analisis datanya menggunakan statistic parametris, namu jika datanya tidak berdistribusi normal maka analisis data yang akan digunakan ialah dengan statisik non-parametris. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan ialah uji Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS 22. Alasan memilih uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena uji ini data diambil dari sumber yang berjumlah kurang dari 30 (<30).

Menentukan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) misalkan pada  $\alpha = 5\%$  atau 0,05 dengan hipotesis yang akan diuji:

$H_0$ : data berdistribusi normal

$H_1$ : data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian:

Jika  $L_o = L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima

Jika  $L_o = L_{hitung} > L_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan suatu alat yang sangat penting yang digunakan dalam membuat keputusan berdasarkan bukti statistik. Dengan menguji hipotesis, peneliti dapat mengukur sejauh mana bukti statistik mendukung atau tidaknya hipotesis yang telah diajukan.<sup>10</sup> Hipotesis ialah salah satu pernyataan yang bersifat sementara atau masih bersifat dugaan yang bersifat logis tentang suatu populasi. Pada penelitian ini akan menggunakan uji Wilcoxon dengan berbantuan program SPSS 22

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar Matematika siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo.

$H_1$ : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar Matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo.

Apabila  $T_{hitung} > T_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

Apabila  $T_{hitung} < T_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima

## 3. Uji N-Gain

Uji n-gain adalah metode analisis data yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan peningkatan skor pretest (sebelum pembelajaran) dan posttest (setelah pembelajaran).

---

<sup>10</sup> Hafnidar A. Rani and Nopa Arlianti, *Dasar-Dasar Statistika Dan Probabilitas Dalam Ilmu Sains* (Deepublish, 2024).

Uji n-gain ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa terhadap suatu materi<sup>11</sup>.

Rumus n-gain dapat dituliskan

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

**Tabel 3. 8 Kriteria**

**Nilai N-Gain**

<b>Nilai n-gain</b>	<b>Interprestasi</b>
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan
$G = 0,00$	Tetap
$G < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \geq 0,7$	Tinggi <sup>12</sup>

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung, 2018).

<sup>12</sup> Arikunto and others, *Penelitian Tindakan Kelas*, Revisi (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

###### **a. Profil SD Muhammadiyah 1 Wonosobo**

Nama sekolah	: SD Muhammadiyah 1 Wonosobo
NPSN	: 10810223
Jenjang Pendidikaz	: Sekolah Dasar
Status Sekolah	: Swasta
Alamat Sekolah	: JL. RAYA Dadirejo, Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus
RT/RW	: 003/003
Kode Pos	: 35386

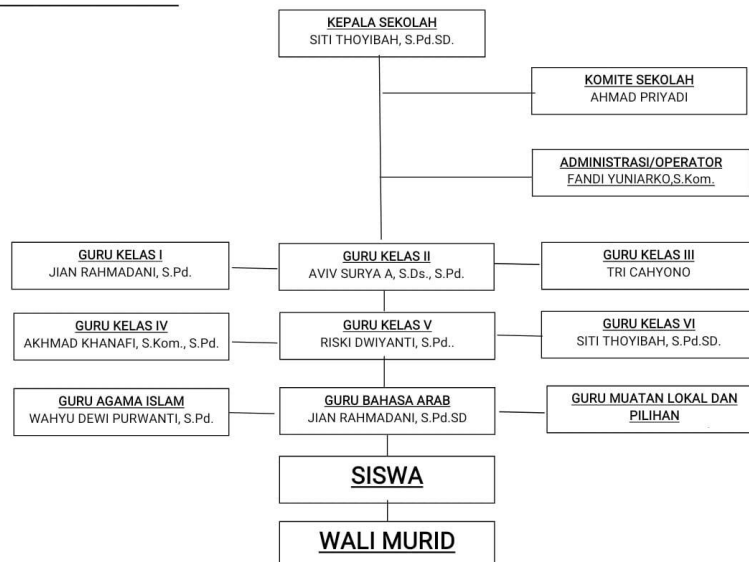
###### **b. Lokasi SD Muhammadiyah 1 Wonosobo**

SD Muhammadiyah 1 Wonosobo berada di lingkungan pedesaan dengan karakteristik yang cenderung homogen dalam kehidupan sosial budaya kemasyarakatan, adat istiadat, mata pencaharian. Hal ini menambah referensi Sekolah untuk siswa dalam mengenal dan melestarikan akan budaya di lingkungan terdekatnya.

- 1) Sebelah Utara : Desa Dadirejo
- 2) Sebelah Timur : Desa Dadirejo dan Desa Karang Anyar
- 3) Sebelah Barat : Desa Kalirejo

4) Sebelah Selatan : Desa Karang Anyar

c. Struktur Organisasi SD Muhammadiyah 1 Wonosobo



**Gambar 3. 1**  
**Struktur Organisasi**

Struktur SD Muhammadiyah 1 Wonosobo mencakup kepala sekolah, yaitu Siti Thoyibah, yang memimpin sekoalah ini. Dukungan komite sekolah, yaitu Ahmad Priyadi yang turut berperan dalam pengelolaan sekolah. Operasator atau adminitrasi sehari-hari ditangani oleh Fandi Yuniarko. Guru-guru kelas yang bertanggung jawab atas pembelajaran di setiap tingkat adalah Jian Rahmadani (Kelas 1), Aviv Surya (Kelas 2), Tri Cahyo (Kelas 3), Akhmad Khanafi (Kelas 4), Riski Dwiyanti (Kelas 5), Siti Thoyibah (Kelas 6). Selain itu terdapat guru mata pelajaran seperti Wahyu Dwi Purwanti sebagai guru agama islam, Jian Rahmadani sebagai guru Bahasa arab dan Apridayanti sebagai guru muatan lokal. Siswa dan wali murid juga merupakan

bagian integral dari struktur sekolah, menjadi penerima dan contributor dalam proses Pendidikan SD Muhammadiyah 1 Wonosobo.

d. Visi-misi SD Muhammadiyah 1 Wonosobo

1) Visi

***“Mencetak generasi yang beriman, bertaqwa dan berakhlak karimah”***

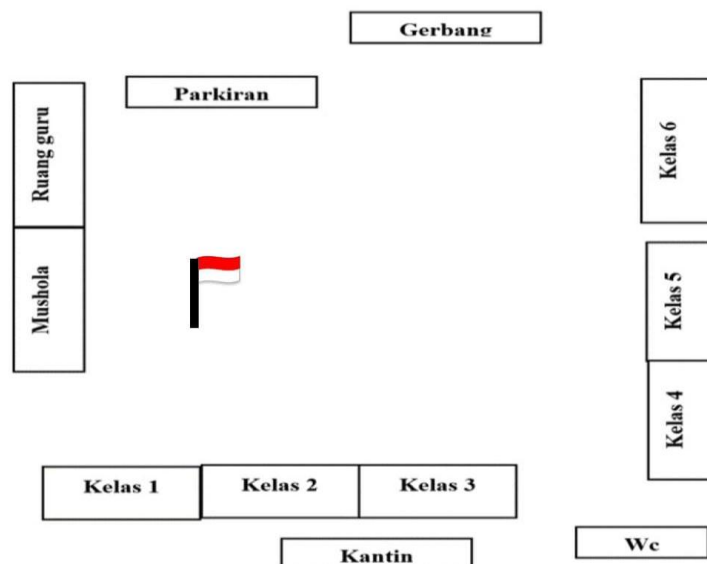
2) Misi

a) Melaksanakan pola Pendidikan dengan mengintegrasikan nilai-nilai islami dan pengetahuan dalam proses pembelajaran.

b) Membina dan mewujudkan generasi Qur’ani.

c) Melaksanakan hidup sehat dan berwawasan lingkungan

e. Denah Lokasi Bangunan SD Muhammadiyah 1 Wonosobo



**Gambar 3. 2**  
**Denah Lokasi Bangunan SD Muhammadiyah 1 Wonosobo**

## 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

### a. Data Hasil Penelitian

Data penelitian ini berupa data minat belajar siswa. Data minat belajar diperoleh dari pemberian angket kepada siswa. Dengan demikian pada bagian ini akan diuraikan data yang berkaitan dengan minat belajar siswa.

#### 1) Minat Belajar

Data minat belajar siswa diperoleh dari hasil pemberian angket kepada siswa, yaitu sebelum dan sesudah pembelajaran yang diberikan kepada siswa kelas III materi kalimat matematika terkait penjumlahan bilangan cacah sampai dengan 100. Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut.

##### a) Data hasil angket sebelum pembelajaran

Untuk mengetahui data hasil angket minat belajar sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* pada materi kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan bilangan cacah sampai dengan 100. Peneliti memberikan angket kepada siswa sebelum *treatment* dilakukan. Hasil data angket minat belajar siswa saat kondisi awal diperoleh skor tertinggi 44 dan skor terendah 27. Berikut ini adalah gambaran minat belajar awal siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo:

Tabel 4. 1

## Distribusi Frekuensi Hasil Preangket

Interval Kelas	Kategori	Frekuensi	Persentase %
48-64	Tinggi	0	0%
32-47	Sedang	10	83%
16-31	Rendah	2	17%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase minat belajar siswa saat belum diberi perlakuan ialah pada kategori tinggi sebesar 0%, kategori sedang 83%, dan kategori rendah 17%.

## b) Data hasil angket sesudah pembelajaran

Untuk mengetahui data hasil angket minat belajar setelah menerapkan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* pada materi kalimat matematika berkaitan dengan penjumlahan bilangan cacah sampai dengan 100. Peneliti memberikan angket kepada siswa setelah *treatment* dilakukan. Hasil data angket minat belajar siswa saat setelah diberikan *treatment* diperoleh skor tertinggi ialah 57 dan skor terendah ialah 47. Berikut ini adalah gambaran minat belajar kondisi akhir siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo:

**Tabel 4. 2**  
**Distribusi Frekuensi Hasil Postangket**

<b>Interval Kelas</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase %</b>
48-64	Tinggi	11	92%
32-47	Sedang	1	8%
16-31	Rendah	0	0%
Total		12	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa persentase minat belajar siswa setelah diberi perlakuan ialah pada kategori tinggi sebesar 92%, kategori sedang 8%, dan kategori rendah 0%.

## 2) Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini ialah untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap minat belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo. Untuk pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukannya uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

### a) Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data diuji normalitasnya dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Uji Shapiro-Wilk ini digunakan dalam penelitian ini dikarenakan jumlah sampel  $< 50$

**Tabel 4. 3**  
**Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Preangket	.241	12	.053	.880	12	.087
Postangket	.268	12	.017	.860	12	.049

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan table di atas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas data menggunakan IBM SPSS Statisrics 22, dimana pada nilai preangket dapat diketahui nilai signifikansi  $0,087 > 0,05$  maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Nilai postangket diketahui nilai signifikansinya ialah  $0,049 < 0,05$  maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Dikarenakan salah satu data tidak berdistribusi normal, maka selanjutnya akan dilakukan uji statistic non parametrik dengan menggunakan uji Wilcoxon.

b) Uji Wilcoxon

Setelah melakukan uji normalitas selanjutnya data akan di uji hipotesis dengan menggunakan uji Wilcoxon untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo. Uji Wilcoxon digunakan sebagai alternatif dari uji paired sampel t-test jika data diketahui tidak berdistribusi normal.

**Tabel 4. 4**  
**Uji Wilcoxon**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Postangket - Preangket
Z	-3.066 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang menggunakan uji wilcoxon pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0,002 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang artinya terdapat perbedaan nilai antara hasil preangket dan postangket sehingga dapat dikatakan ada pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo.

c) Uji N Gain

Setelah diuji dengan uji normalitas dan uji hipotesis selanjutnya data akan diuji N-Gain. Berikut ini adalah hasil uji N-Gain pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo yang telah dilakukan dengan menggunakan SPSS 22 for windows sebagai berikut:

**Tabel 4. 5**  
**Uji NGain**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	12	.50	.78	.6413	.08058
Valid N (listwise)	12				

Berdasarkan hasil uji N-Gain pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain ialah 0,6413. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berada pada kategori “sedang” dengan tingkat efektivitas yang “cukup efektif” dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, dimana peningkatan minimal berada pada angka 0,30 dan maksimal 0,70.

b. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran

Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* pada mata pelajaran matematika dilaksanakan pada 5 kali pertemuan yaitu satu kali diisi dengan pretes, dua kali pertemuan diisi dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* dan satu kali diisi dengan melakukan postes. Alokasi waktu untuk pertemuan 2 x 35, 2 x 35 dan 1 x 3 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 17 November 2025, diisi dengan kegiatan pretes. Pertemuan kedua pada hari Selasa 18 November 2025, diisi dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* materi kalimat matematika terkait penjumlahan. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis 20 November 2025, diisi dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* materi kalimat matematika terkait penjumlahan. Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Jum'at 21 November 2025,

diisi dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* materi kalimat matematika terkait penjumlahan Pertemuan kelima dilaksanakan pada hari senin 24 November 2025, diisi dengan kegiatan postes.

Tahapan dalam pembelajaran disesuaikan dengan modul ajar yang telah dibuat, dengan didampingi oleh guru kelas III sebagai observer. Dalam proses pembelajaran ini, peneliti memberikan perlakuan kepada siswa dengan proses penjelasan materi kemudian siswa dibagi menjadi 3 kelompok belajar dimana setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa didalamnya. Kemudian setiap kelompok diberikan media berupa soal yang harus dikerjakan secara berkelompok dengan tournament antar kelompok yang lain. Dari beberapa media yang telah dibagikan di depan kelas, siswa berdiri membentuk barisan memanjang disetiap kelompoknya. Siswa yang berdiri paling belakang disetiap kelompoknya diberikan tebak-tebakan yang mana harus dijawab dengan cepat, salah satu siswa yang dapat menjawab tebakannya itu lari kedepan ke media yang telah disediakan untuk dikerjakan, bila mana tidak bisa mengerjakan soalnya, siswa kembali kebarisan kelompoknya untuk berdiskusi dan bergantian kepada temannya agar dapat menjawab soal pada media yang telah disediakan. Kelompok yang mendapatkan point lebih besar akan mendapatkan reward atau hadiah serta dipersilahkan untuk mempersentasikan hasil kerjasama timnya.

## 1) Hasil Observasi

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan juga observasi pada pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir. Pada tahapan ini observer melakukan pengamatan saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Adapun hasil dari pengamatan yang diperoleh yaitu:

## a) Hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran

Observasi yang diamati adalah aktivitas guru (peneliti) yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. Adapun hasil observasi guru pada setiap pertemuan yang diamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 6**  
**Hasil Observasi Guru**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Skor Pertemuan</b>		
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>			
- Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa	4	4	4
- Guru meminta siswa untuk berdoa lalu guru melakukan absensi	4	4	4
- Guru melakukan gerak fisik	3	4	4
- Guru menanyakan materi yang diajarkan hari lalu	4	4	4
- Guru memberikan apresepsi	4	4	4
- Guru memberikan informasi yang akan diajarkan	4	4	4
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini	3	3	4
<b>Kegiatan Inti</b>			

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Skor Pertemuan</b>		
- Siswa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru di depan	3	4	4
- Siswa dipersilahkan untuk bertanya terkait materi	4	4	3
- Siswa dibagi menjadi 3 kelompok belajar	4	4	4
- Siswa diberi media pembelajaran	4	3	4
- Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait permainannya	3	3	4
- Siswa berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk berlomba dengan kelompok lain	3	3	4
- Siswa kelompok yang memiliki poin yang lebih tinggi mendapatkan penghargaan	4	4	4
- Siswa menerima LKPD dari guru untuk dikerjakan	3	3	4
- Siswa mengerjakan LKPD secara mandiri	3	3	4
<b>Kegiatan Penutup</b>			
- Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	4	4	4
- Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan minggu depan	3	4	3
- Guru dan siswa mengucapkan hamdalah dan salam untuk menutup pembelajaran	4	4	4
<b>Jumlah Skor</b>	<b>68</b>	<b>70</b>	<b>74</b>
<b>Persentase (%)</b>	<b>89%</b>	<b>92%</b>	<b>97%</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa aktivitas guru pada pertemuan pertama hingga terakhir mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama nilai yang diambil oleh observer yang mengamati memiliki persentase 89% dengan

jumlah 68. Pada pertemuan kedua aktivitas guru meningkat menjadi 92% dengan jumlah nilai 70. Pada pertemuan terakhir aktivitas guru meningkat menjadi 97% dengan jumlah nilai 74.

b) Hasil observasi aktivitas siswa

Pada pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka, aktivitas siswa diamati oleh observer. Pengamatan ini dilakukan sesuai dengan aktivitas yang dilakukan oleh siswa saat kegiatan pembelajaran kooperatif dari awal sampai dengan akhir pembelajaran. Hasil observasi siswa saat kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. 7**

**Hasil Observasi Siswa**

<b>Pertemuan</b>	<b>Skor Maks</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
1	192	186	96,87%
2		190	98,95%
3		191	99,47%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kegiatan belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* pada pertemuan pertama memiliki persentase 96,87%. Pertemuan kedua memiliki persentase sebesar 98,95%. Pertemuan terakhir memiliki persentase sebesar 99,47%. Dari hasil observasi aktivitas siswa, dapat dipahami bahwa tiap pertemuan mengalami peningkatan. Peningkatan ini terjadi dari partisipasi siswa yang baik terhadap

kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat menunjang pencapaian indikator minat belajar matematika siswa.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo. Dalam penelitian ini hanya menggunakan 1 kelas yang akan diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dan sistematis langkah langkah *team games tournament*.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas III, ditemukan perbedaan yang signifikan antara minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkan model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Sebelum diberikan perlakuan (pre-angket), rata-rata minat belajar siswa berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, membosankan. Namun, setelah diberikan perlakuan (post-angket), skor minat belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup tajam ke kategori tinggi.

Lonjakan skor ini tidak hanya sekedar angka statistik saja, namun juga mempresentasikan perubahan sikap siswa. Peningkatan ini terlihat jelas pada indikator minat belajar tersebut yaitu adanya perasaan senang dan ketertarikan, di mana siswa yang sebelumnya terlihat jenuh atau bosan mulai menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama saat melakukan fase

*tournament* di dalam kelas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perubahan model pembelajaran dari konvensional menjadi TGT mampu mengubah persepsi dan sikap siswa terhadap mata pelajaran matematika di kelas. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dias dkk, bahwa di dalam mode TGT, mengungkap konsep belajar dengan bermain yang bisa meningkatkan minat belajar siswa. TGT memicu gairah siswa dan keaktifan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.<sup>1</sup>

Penggunaan model TGT ini berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas, karena model tgt ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui penggunaan permainan dan kompetisi yang sistematis. Hal ini secara otomatis mendorong peningkatan dalam indikator minat belajar itu sendiri, seperti perhatian yang lebih fokus dan keterlibatan aktif, karena setiap siswa merasa memiliki peran penting dalam menyumbangkan poin bagi kemenangan kelompoknya. Temuan ini sejalan dengan Elvina dkk yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan model TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>2</sup>

Penggunaan model pembelajaran tipe *team games tournament* pada pembelajaran matematika di kelas III memiliki peran dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berbeda dengan model konvensional, model TGT ini

---

<sup>1</sup> Dias Alvy Pratama, Agus Suprijono, and Defit Ekawati, 'Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasis Qr Code Pada Kelas X-11 Sma Negeri 8 Surabaya', *Jurnal Tinta*, 5.2 (2023), 12–21.

<sup>2</sup> Elvina Nur Azizah, Dita Primashanti Koesmadi, and Uci Ulfa, 'Pengaruh Metode Teams Games Tournament ( Tgt ) Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Mi Al Falah Beran', *EDUKASA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5 (2024), 1527–32.

dapat mengubah pelajaran matematika menjadi pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan. Kehadiran turnamen ini memicu adrenalin siswa dan motivasi siswa dalam menguasai materi agar dapat mendapatkan kemenangan. Sebagaimana teori konstruktivisme menekankan bahwa harus berperan aktif dalam membangun pengetahuan dan pemahaman mereka.<sup>3</sup> Siswa akan lebih mudah menyerap informasi dan merasa tertarik apabila mereka terlibat aktif secara emosional dalam proses tersebut.

Pada penelitian ini model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* yang telah diterapkan mempunyai kunci keberhasilan yang matang pada minat belajar matematika siswa. Model ini telah terbukti berpengaruh untuk digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan.

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan adanya perbedaan antara minat belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji Wilcoxon yang telah dilakukan yang mana menunjukkan data signifikan  $0,002 < 0,05$  maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, yang artinya terdapat perbedaan nilai antara hasil preangket dan postangket sehingga dapat dikatakan ada pengaruh dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo. Hal ini diperkuat dari hasil uji N-Gain yang memperoleh skor sebesar 0,6413 yang dimana termasuk kedalam kategori “sedang” yang “cukup efektif” dalam

---

<sup>3</sup> Evifa Lutfiah, Nadia Nur Khamilah Al-hafidz, and Sekar Ayu, ‘Potensi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Konstruktivisme’, *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.3 (2025), 329–36.

meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, dimana peningkatan minimal berada pada angka 0,30 dan maksimal 0,70. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* (TGT) terhadap minat belajar matematika siswa kelas III Sd Muhammadiyah 1 Wonosobo.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terdapat pengaruh terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo. Maka rumusan kesimpulan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang diuraikan sebagai berikut.

Hasil penelitian ini terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo dibuktikan dengan hasil analisis uji Wilcoxon data signifikan  $0,002 < 0,05$ . Hal ini diperkuat dari hasil uji N-Gain yang memperoleh skor sebesar 0,6413 yang dimana termasuk kedalam kategori “sedang” yang “cukup efektif” terhadap minat belajar matematika siswa.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap minat belajar matematika siswa kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo, penulis ingin menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi tenaga pendidik

Diharapkan untuk selalu semangat dalam semangat dalam mengembangkan tugas dan mencerdaskan bangsa melalui kegiatan pembelajaran. Dalam meningkatkan minat belajar siswa diharapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* sebagai referensi untuk dijadikan alternative dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

Diharapkan agar dapat lebih memanfaatkan dan memaksimalkan perhatian pada proses kegiatan pembelajaran. Sehingga agar tidak merasa kesulitan dan dapat selalu merasa senang dalam mengikuti pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Diharapkan dapat mengembangkan serta mengeksplorasi ulang mengenai kajian yang telah dipaparkan, sehingga untuk hasil peneliti selanjutnya diharapkan akan lebih akurat lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyae, Basep Bayu, *Model-Model Pembelajaran* (Prasina Pustaka Groub, 2021)
- Akmir, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (Medan: Pustaka Ilmu, 2021)
- Almagofi, Fighto, *Media Interaktif Dalam Pembelajaran Ips Di Sd* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023)
- Amalia, Lola, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023)
- Amruddin, R Priyanda, T S Agustina, N S Ariantini, N.G.A.L. Rusmayani, D A Aslindar, and others, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Pradina Pustaka, 2022)
- Anindyana, Kholifah, Joko Daryanto, and Sandra Bayu Kurniawan, 'Analisis Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar', *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9 (2023), 5
- Anshori, Muslich, and Sri Iswati, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Airlangga University Press, 2020)
- Ar, Thamrin, *Manajemen Awak Dan Anak Buah Kapal* (Yogyakarta: K-Media, 2025)
- Arikunto, Suharsimi, Supardi, and Suhardjono, *Penelitian Tindakan Kelas*, Revisi (Jakarta: Bumi Aksara, 2021)
- Astutik, Fidiana, *Integrasi Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar Untuk Mewujudkan School Well-Being Di Era Merdeka Belajar* (Penerbit NEM, 2023)
- Atikia, Amelia, and Novi Andriati, *Minat Belajar Anak Slow Learner* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023)
- Azizah, Elvina Nur, Dita Primashanti Koesmadi, and Uci Ulfa, 'Pengaruh Metode Teams Games Tournament ( Tgt ) Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Mi Al Falah Beran', *EDUKASA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5 (2024), 1527–32
- Duli, Nikolaus, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Kosep Dasar Untuk Penulis Skripsi & Analisi Data Dengan SPSS* (Yogyakarta: Grub Penerbitan CV BUDI UTAMA, 2020)

- Fauzi, Akhmad, and Syiraful Masrupah, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2 (2024), 10–20
- Hamdani, Anwar, *Jurnal Pendidikan Konvergensi Januari 2021* (Surakarta: Sang Surya Media, 2021)
- Haryani, Erna, *Model Discovery Proses Kelompok Berbantuan Media Dialog Interaktif 'Mata Najwa' Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023)
- Hidayat, Azuz Alimul, *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Reliabilita* (Surabaya: Health Books Publishing, 2021)
- Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Kemendiknas RI, 2003), p. 7
- Iriawan, Muhammad Rafi, *Model-Model Pembelajaran: Dalam Perspektif Pendekatan Kooperatif & Komunikasi* (Monokwari: Diva Pustaka, 2024)
- Kartika Puspita Rukmi , Tri Astuti Arigiyati, Sunarto, 'Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Tata Surya Melalui Model Pembelajaran TGT', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3 (2024), 5
- Kurniasih, and Wanti, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Koordinasi Pada Siswa Kelas Xi-A1 Sma Negeri 1 Manyaran', *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2 (2022), 504
- Larasati, Dias Ayu, Sutirna, and Indrie Noor Aini, 'Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)', *Jurnal Pembelajaran ,Atematika Inovatif*, 5 (2022), 6
- Lestari, Nyoman Ayu Putri, Kadek Lina Kurniawati, Made Sri Astika Dewi, I Putu Agus Dharma Hita, Ni Made Ignityas Prima Astuti, and Fatmawan, *Model-Model Pembelajaran Untuk Kurikulum Merdeka Di Era Society 5.0* (Nilacakra, 2023)
- Lutfiah, Evifa, Nadia Nur Khamilah Al-hafidz, and Sekar Ayu, 'Potensi Pembelajaran Aktif Dengan Metode Konstruktivisme', *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4 (2025), 329–36
- Malvin Dukalang, and Sudirman, 'Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 1 (2024), 44

- Marlita, Ichda Nurul, Siti Masfuah, and Lovika Ardana Riswari, 'Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB', *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7 (2023), 1646
- Mustafa, Pinton Setya, 'Peran Pendidikan Jasmani Untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8 (2022), 68 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>>
- Nada, Affa Azmi Rahman, Y Wulandari, I Suwartini, R Sulistiyono, and W E Purwanto, *Praktik Gerakan Sekolah Menyenangkan* (UAD PRESS, 2021)
- Ndruru, Trisnawati, Toroziduhu Waruwu, Novelina Andriani Zega, and Desman Telaumbanua, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Hilimegai Tahun Pelajaran 2022/2023', *Tuhenori: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2 (2024), 329–30
- Nurannisa, Andi, Andi Muhammad Irfan Taufan Asfar, Andi Muhamad Iqbal Akbar Asfar, Yulita, Fani Wulandari, and M. Nasrul Asis, *Complex Problem Solving Berbasis Virtual Reality* (KBM Indonesia, 2024)
- Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Deepublish, 2020)
- Ovan, and Andika Saputra, *CAMI: Aplikasi Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web* (Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekian Indonesia, 2020)
- Permendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta: Kemendiknas RI, 2006), p. 346
- Pratama, Dias Alvy, Agus Suprijono, and Defit Ekawati, 'Upaya Meningkatkan Miant Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasih Qr Code Pada Kelas X-11 Sma Negeri 8 Surabaya', *Jurnal Tinta*, 5 (2023), 12–21
- Purwanto, *Model Pembelajaran Matematika Di Era Milenium Ketiga* (Garudhawaca, 2023)
- Rahardjo, Susilo, and Gudnanto, *Pemahaman Individu Teknik Nontes* (Prenada Media, 2022)
- Rani, Hafnidar A., and Nopa Arlianti, *Dasar-Dasar Statistika Dan Probabilitas Dalam Ilmu Sains* (Deepublish, 2024)
- Reken, Junita, Hallatu, Rosmita, Welly, Hwihanus, and others, *Metode Penelitian Kuantitatif* (CV. Gita Lentera, 2024)

- Reski, Niko, 'Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1 (2021), 2485–86
- Rizka, Budi, Devi Annisa Marpaung, Farman, Eko Prastyo, and Fajar Yumanhadi Aripin, *Model Pembelajaran Teori & Aplikatif Untuk Era 4.0* (Aceh: PT. Elfarazy Media Publisher, 2024)
- S, Richasanty Septima, La One, Nurul Husna Mustika Sari, Ferawati, Ira Zulfa, Ridha Yuniara, and others, *Sains of Math* (Jawa Barat: Widina Bhakti Persada Bandung, 2023)
- Setiawan, Hasrian Rudi, and Danny Abrianto, *Menjadi Pendidik Profesional* (Medan: UMSU PRESS, 2021)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung, 2018)
- Sulaiman, *Model Pembelajaran Abad 21 (Teori, Implementasi Dan Perkembangannya)* (Yogyakarta: Green Pustakan Indonesia, 2024)
- Susanto, Lestari, Husnita, Nursifa, Huan, Amay, and others, *Metode Penelitian Pendidikan* (CV. Gita Lentera, 2025)
- Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran* (Malang: Ahlimedia Book, 2020)
- Sutriyani, Wulan, Aan Widiyono, Wibowo, and Gesi Mei Dinta Pratama, *Konsep Dasar Matematika* (UNISNU PRESS, 2023)
- Suyanto, *Metode Bermain Tingkatkan Minat Belajar Lari Sprint* (CV. Beta Aksara, 2025)
- Telaumbanua, Lory Agreni, Bezisokhi Laoli, Asali Lase, and Eka Septianti Laoli, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Investigasi Kelompok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3 (2024), 8
- Ulpah, Yunita Dena, Raden Roro, Suci Nurdianti, and Edi Fitriana Afriza, 'Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Word Square Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi', *Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi, Dan Teknologi*, 1 (2024), 538
- Usman, and Bahraeni, *Model Pembelajaran Koperatif Berorientasi Islami (Teori Dan Praktik)* (Gowa: Alauddin University Press, 2021)
- Utami, Dian, 'Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma', *JURNAL SWARNABHUMI: Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, 3 (2018), 81

- Wahyudin, Dinn, Edy Subkhan, Abdul Malik, Moh. Abdul Hakim, Elih Sudiapermana, Maisura LeliAlhapip, and others, *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka, Kemendikbud*, 2024
- Wiratama, Wayan Mahardika Prasetya, 'Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick on The Draw', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10 (2020), 187–97
- Yakin, Moh.Ainol, 'Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Siswa Kelas X', *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, 2021
- Yudianto, Sumardi, and Berman, 'Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK', *Journal of Mechanical Engineering Education*, 2014
- Zulpikar, Ahmad Saepi, *Berkarya Untu Perubahan* (Bandung: Indonesia Emas Group, 2023)

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**Lampiran 1****OUTLINE****PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP  
MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III  
SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO****HALAMAN SAMPUL****HALAMAN JUDUL****HALAMAN NOTA DINAS****HALAMAN PERSETUJUAN****HALAMAN PENGESAHAN****ABSTRAK****HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN****HALAMAN MOTTO****HALAMAN PERSEMBAHAN****KATA PENGANTAR****DAFTAR ISI****DAFTAR TABEL****DAFTAR GAMBAR****DAFTAR LAMPIRAN****BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah

- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

## **BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Minat Belajar
  - 1. Definisi Minat Belajar
  - 2. Peran dan Fungsi Minat Belajar
  - 3. Indikator Minat Belajar
  - 4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar
- B. Model Pembelajaran Kooperatif
- C. Team Games Tournament
  - 1. Pengertian Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)
  - 2. Teori Belajar yang Mendukung Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)
  - 3. Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)
  - 4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)
- D. Pembelajaran Matematika di SD/MI
  - 1. Pengertian Matematika
  - 2. Tujuan Pembelajaran Matematika
  - 3. Sub Pokok Bahasan Materi Aljabar
- E. Keterkaitan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar
- F. Kerangka Konseptual
- G. Hipotesis Penelitian

## **BAB III METODE PENELITIAN**

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
  - 1. Variabel Terikat (dependen)

2. Variabel Bebas (independent)
- C. Populasi, sampel dan Teknik Sampling
  1. Populasi
  2. Sampel
  3. Teknik Sampling
- D. Teknik Pengumpulan Data
  1. Angket
  2. Observasi
  3. Dokumentasi
- E. Instrumen Penelitian
  1. Kisi-kisi Instrumen
  2. Analisis Instrumen Angket
- F. Teknik Analisis Data
  1. Uji Normalitas
  2. Uji Hipotesis

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Hasil Penelitian
  1. Deskripsi Lokasi Penelitian
    - a. Profil SD Muhammadiyah 1 Wonosobo
    - b. Lokasi SD Muhammadiyah 1 Wonosobo
    - c. Struktur Organisasi SD Muhammadiyah 1 Wonosobo
    - d. Visi-misi SD Muhammadiyah 1 Wonosobo
    - e. Denah lokasi bangunan SD Muhammadiyah 1 Wonosobo
  2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
    - a. Data Hasil Penelitian
      - 1) Hipotesis
      - 2) Minat Belajar
    - b. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran
- B. Pembahasan

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

B. Saran

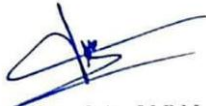
**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Nuryanto, S.Ag.,M.Pd.I

Metro, 03 November 2025

Mahasiswa,



Senja Asrining Tiyas

## Lampiran 2 Alat Pengumpulan Data

### ALAT PENGUMPULAN DATA

#### PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO

#### KISI-KISI PREANGKET DAN POSTANGKET MINAT

##### A. Tujuan

Tujuan penyusunan instrument angket bertujuan untuk mengetahui minat belajar matematika siswa kelas III di SD Muhammadiyah 1 Wonosobo

##### B. Kisi-kisi Intrumen

Variabel	Indikator	No Item		Jumlah Butir
		Positif	Negatif	
Minat Belajar	Perasaan Senang	1, 2,	3, 4	4
	Keterlibatan Siswa	5, 7	6, 8	4
	Ketertarikan	9, 12	10, 11	4
	Memberikan Perhatian	13, 14	15, 16	4

##### C. Teknik Penskalaan

Teknik penskalaan yang digunakan dalam mengukur suatu variabel minat belajar ialah skala Likert dengan adanya empat ungkapan jawaban persetujuan diantaranya ialah: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju

(TS), dan sangat tidak setuju (STS). Skala yang digunakan terbagi menjadi dua pernyataan yaitu item positif dan item negatif.

#### D. Teknik Penskoran

No	Alternatif Jawaban	SKOR	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju	4	1
2.	Setuju	3	2
3.	Tidak Setuju	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju	1	4

#### E. Instrumen Penelitian

##### Angket Minat Belajar Matematika Siswa

Nama :

Kelas :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah terlebih dahulu identitas anda!
2. Isilah daftar pertanyaan ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Cara mengisi cukup dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternative jawaban pada kolom **Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju** yang dianggap paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Pengisian ini tidak ada kaitannya dengan kenaikan kelas atau penilaian pada siswa.

5. Pengisian ini digunakan untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan penelitian tentang pengaruh ketrampilan mengajar guru terhadap minat belajar siswa.

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat tidak Setuju
1	Saya merasa senang dengan pelajaran matematika				
2	Belajar matematika membuat saya merasa tertantang dan seru				
3	Pelajaran matematika itu sulit, sehingga saya tidak suka terhadap pelajaran matematika				
4	Saya merasa bosan saat guru menjelaskan pelajaran matematika				
5	Saya aktif bertanya jika ada materi matematika yang belum saya pahami				
6	Saya tidak mau menjawab pertanyaan guru, meskipun saya tahu jawabannya				
7	Saya berani maju ke depan kelas untuk mengerjakan soal di papan tulis				
8	Saya takut bertanya kepada guru				
9	Saya suka mencari tahu cara lain untuk menyelesaikan soal matematika				
10	Saya tidak tertarik dengan soal matematika yang disampaikan				
11	Saya lebih memilih bermain saat pelajaran matematika				

12	Saya ingin tahu lebih banyak tentang materi matematika yang baru dipelajari				
13	Saya mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru saat pelajaran matematika				
14	Saya mengulang pelajaran matematika di rumah tanpa disuruh oleh orang tua				
15	Saya lebih menyukai menggambar saat pelajaran matematika				
16	Saya sering ketinggalan materi karena tidak memperhatikan penjelasan				

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Angka *Presentase*

F = Frekuensi atau Jumlah Skor

N = Jumlah frekuensi atau banyaknya hal yang diobservasi

Mengetahui,

Pembimbing

Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I  
NIP. 197202102007011034

Metro, 03 November 2025

Mahasiswa

Senja Asrining Tiyas  
NPM. 2201032021

### Lampiran 3 Uji Validitas

### Uji Validitas

No	Pertanyaan																Jumlah
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	
1	2	2	3	3	2	4	1	1	3	3	3	3	2	1	2	2	37
2	3	2	2	3	1	2	1	1	2	2	1	2	3	3	3	3	34
3	1	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	2	2	1	2	43
4	4	4	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	48
5	3	2	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	55
6	3	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	56
7	4	3	3	2	3	1	3	3	2	2	2	4	4	3	3	2	44
8	1	2	4	3	1	3	3	3	4	2	4	3	3	1	3	2	42
9	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	54
10	3	2	3	4	2	4	3	3	4	2	4	4	4	3	2	3	50
11	4	2	4	3	3	1	2	1	3	3	2	4	2	1	1	2	38
12	4	4	4	4	1	1	3	4	4	2	4	4	4	2	4	3	52
13	1	1	2	1	1	2	2	3	4	2	3	4	3	1	2	3	35
14	3	3	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	57
15	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	54

<b>16</b>	2	4	3	4	3	4	3	3	3	2	2	4	3	4	4	1	<b>49</b>
<b>17</b>	2	3	2	2	1	2	3	2	4	2	3	3	3	3	3	2	<b>40</b>
<b>18</b>	3	4	3	3	2	3	3	2	4	3	4	3	4	2	2	2	<b>47</b>
<b>19</b>	1	4	3	3	1	3	4	3	2	2	4	4	4	2	2	2	<b>44</b>
<b>20</b>	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	2	<b>48</b>
<b>21</b>	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2	4	4	2	2	1	<b>39</b>
<b>22</b>	2	4	3	1	2	1	3	3	2	3	2	4	4	3	3	1	<b>41</b>
<b>23</b>	1	3	2	3	1	3	3	2	4	3	4	4	3	2	2	3	<b>43</b>
<b>24</b>	1	2	3	3	1	3	3	1	3	4	4	3	3	3	1	2	<b>40</b>
<b>25</b>	4	2	3	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	2	2	1	<b>53</b>
<b>R.Ta bel</b>	<b>0,39 6</b>	<b>0,39 6</b>	<b>0,39 6</b>	<b>0,39 6</b>	<b>0,39 6</b>	<b>0,39 6</b>	<b>0,39 6</b>	<b>0,39 6</b>	<b>0,39 6</b>	<b>0,39 6</b>	<b>0,39 6</b>	<b>0,39 6</b>	<b>0,39 6</b>	<b>0,396 0,396</b>	<b>0,39 6</b>	<b>0,39 6</b>	
<b>R.Hit ung</b>	0,459 694	0,42 422	0,544 668	0,504 302	0,423 083	0,43 458	0,589 863	0,589 863	0,721 838	0,426 137	0,41 96	0,571 451	0,474 112	0,6365 61	0,451 315	0,472 119	
<b>Krite ria</b>	<b>VAL ID</b>	<b>VA LID</b>	<b>VAL ID</b>	<b>VAL ID</b>	<b>VAL ID</b>	<b>VA LID</b>	<b>VAL ID</b>	<b>VAL ID</b>	<b>VAL ID</b>	<b>VAL ID</b>	<b>VA LID</b>	<b>VAL ID</b>	<b>VAL ID</b>	<b>VALI D</b>	<b>VAL ID</b>	<b>VAL ID</b>	

### Reliabilitas

No	Pertayaan																Jumlah
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	
<b>1</b>	2	2	3	3	2	4	1	1	3	3	3	3	2	1	2	2	<b>37</b>
<b>2</b>	3	2	2	3	1	2	1	1	2	2	1	2	3	3	3	3	<b>34</b>
<b>3</b>	1	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	2	2	1	2	<b>43</b>
<b>4</b>	4	4	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	<b>48</b>
<b>5</b>	3	2	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	<b>55</b>
<b>6</b>	3	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	<b>56</b>
<b>7</b>	4	3	3	2	3	1	3	3	2	2	2	4	4	3	3	2	<b>44</b>
<b>8</b>	1	2	4	3	1	3	3	3	4	2	4	3	3	1	3	2	<b>42</b>
<b>9</b>	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	<b>54</b>
<b>10</b>	3	2	3	4	2	4	3	3	4	2	4	4	4	3	2	3	<b>50</b>
<b>11</b>	4	2	4	3	3	1	2	1	3	3	2	4	2	1	1	2	<b>38</b>
<b>12</b>	4	4	4	4	1	1	3	4	4	2	4	4	4	2	4	3	<b>52</b>
<b>13</b>	1	1	2	1	1	2	2	3	4	2	3	4	3	1	2	3	<b>35</b>
<b>14</b>	3	3	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	<b>57</b>
<b>15</b>	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	<b>54</b>
<b>16</b>	2	4	3	4	3	4	3	3	3	2	2	4	3	4	4	1	<b>49</b>
<b>17</b>	2	3	2	2	1	2	3	2	4	2	3	3	3	3	3	2	<b>40</b>
<b>18</b>	3	4	3	3	2	3	3	2	4	3	4	3	4	2	2	2	<b>47</b>

<b>19</b>	1	4	3	3	1	3	4	3	2	2	4	4	4	2	2	2	<b>44</b>
<b>20</b>	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	2	<b>48</b>
<b>21</b>	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2	4	4	2	2	1	<b>39</b>
<b>22</b>	2	4	3	1	2	1	3	3	2	3	2	4	4	3	3	1	<b>41</b>
<b>23</b>	1	3	2	3	1	3	3	2	4	3	4	4	3	2	2	3	<b>43</b>
<b>24</b>	1	2	3	3	1	3	3	1	3	4	4	3	3	3	1	2	<b>40</b>
<b>25</b>	4	2	3	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	2	2	1	<b>53</b>
<b>Varian Butir</b>	1,25	0,873333	0,473333	0,64	1,083333	1,156667	0,66	0,876667	0,69	0,523333	0,856667	0,31	0,51	0,756667	0,916667	0,756667	
<b>Jumlah Varian</b>	12,33333																
<b>Varian Total</b>	47,71																
<b>Rhitung</b>	0,772389																
<b>rtabel</b>	0,396																
<b>Keterangan</b>	Reliabel																

## Lampiran 4 Data Preangket dan Postangket

### Rekapitulasi Nilai Pre Angket dan Post Angket

<b>Pre Angket</b>	<b>Post Angket</b>
42	55
38	54
39	54
27	47
44	54
41	57
32	57
30	51
41	56
41	58
41	57
34	54

## Lampiran 5 Uji Normalitas

### Analisis Data Uji Normalitas di SPSS

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Preangket	.241	12	.053	.880	12	.087
Postangket	.268	12	.017	.860	12	.049

a. Lilliefors Significance Correction

**Lampiran 6 Uji Wilcoxon****Analisis Data Uji Wilcoxon di SPSS****Test Statistics<sup>a</sup>**

	Postangket - Preangket
Z	-3.066 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

**Lampiran 7 Uji N-Gain****Analisis Data Uji *N-Gain* di SPSS****Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain Valid (listwise)	N 12	.50	.78	.6413	.08058

## Lampiran 8 Penilaian Observasi Guru

### Lembar Observasi Guru

#### Pertemuan 1

#### Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament

Aspek Penilaian	Skor
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	
- Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa	4
- Guru meminta siswa untuk berdoa lalu guru melakukan absensi	4
- Guru melakukan gerak fisik	3
- Guru menanyakan materi yang diajarkan hari lalu	4
- Guru memberikan apresepsi	4
- Guru memberikan informasi yang akan diajarkan	4
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini	3
<b>Kegiatan Inti</b>	
- Siswa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru di depan	3
- Siswa dipersilahkan untuk bertanya terkait materi	4
- Siswa dibagi menjadi 3 kelompok belajar	4
- Siswa diberi media pembelajaran berupa <i>puzzle</i> bergambar	4
- Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait cara bermainannya	3
- Siswa berdiskusi Bersama teman kelompoknya untuk berlomba dengan kelompok lain	3
- Siswa kelompok yang memiliki poin yang lebih tinggi mendapatkan penghargaan	4
- Siswa menerima lkpd dari guru untuk dikerjakan	3
- Siswa mengerjakan LKPD secara mandiri	3
<b>Kegiatan Penutup</b>	
- Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	4
- Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan minggu depan	3
- Guru dan siswa mengucapkan hamdalah dan salam untuk menutup pembelajaran	4
<b>Jumlah Skor</b>	<b>68</b>
<b>Persentase (%)</b>	<b>89%</b>

#### Keterangan:

**Sangat Baik** = 4

**Baik** = 3

**Cukup** = 2

**Kurang** = 1

**Guru Kelas III**

**Tri Cahyo**

## Lembar Observasi Guru

### Pertemuan 2

#### Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament

Aspek Penilaian	Skor
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	
- Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa	4
- Guru meminta siswa untuk berdoa lalu guru melakukan absensi	4
- Guru melakukan gerak fisik	4
- Guru menanyakan materi yang diajarkan hari lalu	4
- Guru memberikan apresepsi	4
- Guru memberikan informasi yang akan diajarkan	4
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini	3
<b>Kegiatan Inti</b>	
- Siswa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru di depan	4
- Siswa dipersilahkan untuk bertanya terkait materi	4
- Siswa dibagi menjadi 3 kelompok belajar	4
- Siswa diberi media pembelajaran berupa <i>puzzle</i> bergambar	3
- Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait cara bermainannya	3
- Siswa berdiskusi Bersama teman kelompoknya untuk berlomba dengan kelompok lain	3
- Siswa kelompok yang memiliki poin yang lebih tinggi mendapatkan penghargaan	4
- Siswa menerima lkpd dari guru untuk dikerjakan	3
- Siswa mengerjakan LKPD secara mandiri	3
<b>Kegiatan Penutup</b>	
- Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	4
- Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan minggu depan	4
- Guru dan siswa mengucapkan hamdalah dan salam untuk menutup pembelajaran	4
<b>Jumlah Skor</b>	<b>70</b>
<b>Persentase (%)</b>	<b>92%</b>

#### Keterangan:

**Sangat Baik** = 4

**Baik** = 3

**Cukup = 2**

**Kurang = 1**

**Guru Kelas III**

**Tri Cahyo**

## Lembar Observasi Guru

### Pertemuan 3

#### Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament

Aspek Penilaian	Skor
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	
- Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa	4
- Guru meminta siswa untuk berdoa lalu guru melakukan absensi	4
- Guru melakukan gerak fisik	4
- Guru menanyakan materi yang diajarkan hari lalu	4
- Guru memberikan apresepsi	4
- Guru memberikan informasi yang akan diajarkan	4
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini	4
<b>Kegiatan Inti</b>	
- Siswa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru di depan	4
- Siswa dipersilahkan untuk bertanya terkait materi	3
- Siswa dibagi menjadi 3 kelompok belajar	4
- Siswa diberi media pembelajaran berupa <i>puzzle</i> bergambar	4
- Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait cara bermainannya	4
- Siswa berdiskusi Bersama teman kelompoknya untuk berlomba dengan kelompok lain	4
- Siswa kelompok yang memiliki poin yang lebih tinggi mendapatkan penghargaan	4
- Siswa menerima lkpd dari guru untuk dikerjakan	4
- Siswa mengerjakan LKPD secara mandiri	4
<b>Kegiatan Penutup</b>	
- Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	4
- Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan minggu depan	3
- Guru dan siswa mengucapkan hamdalah dan salam untuk menutup pembelajaran	4
<b>Jumlah Skor</b>	<b>74</b>
<b>Persentase (%)</b>	<b>97%</b>

#### Keterangan:

**Sangat Baik** = 4

**Baik** = 3

**Cukup = 2**

**Kurang = 1**

**Guru Kelas III**

**Tri Cahyo**



## Lembar Observasi Siswa

## Pertemuan 2

No	Nama	Aspek yang diamati				Jumlah	Skor Maksimal	% Aktivitas	Kriteria
		1	2	3	4				
1	A.K	4	4	4	4	16	16	100%	Sangat Baik
2	A.A.S	4	4	4	4	16	16	100%	Sangat Baik
3	A.R.A	4	3	4	4	15	16	94%	Sangat Baik
4	A.A.N	4	4	4	4	16	16	100%	Sangat Baik
5	A.A.D	4	4	4	4	16	16	100%	Sangat Baik
6	A.P.R	4	4	4	3	15	16	94%	Sangat Baik
7	F.A	4	4	4	4	16	16	100%	Sangat Baik
8	G.A.J	4	4	4	4	16	16	100%	Sangat Baik
9	R.A.R	4	4	4	4	16	16	100%	Sangat Baik
10	R.I	4	4	4	4	16	16	100%	Sangat Baik
11	S.L	4	4	4	4	16	16	100%	Sangat Baik
12	S.A	4	4	4	4	16	16	100%	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>						<b>190</b>		<b>98,95%</b>	



## Lampiran 10 Lembar Angket Siswa

### Penilaian Lembar Angket Siswa Pretes

#### ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

#### SD MUHAMMADIYAH I WONOSOBO

Nama : Sofia  
Kelas : 3 SD  
No. Absen : 11

#### Petunjuk pengisian sebagai berikut:

1. Tulislah terlebih dahulu identitas anda!
2. Isilah daftar pertanyaan ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Cara mengisi cukup dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternative jawaban pada kolom **Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju** yang dianggap paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Pengisian ini tidak ada kaitannya dengan kenaikan kelas atau penilaian pada siswa.
5. Pengisian ini digunakan untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan penelitian tentang pengaruh ketrampilan mengajar guru terhadap minat belajar siswa.

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat tidak Setuju
1	Saya merasa senang dengan pelajaran matematika				✓
2	Belajar matematika membuat saya merasa tertantang dan seru			✓	
3	Pelajaran matematika itu sulit, sehingga saya tidak suka terhadap pelajaran matematika	✓			
4	Saya merasa bosan saat guru menjelaskan pelajaran matematika		✓		
5	Saya aktif bertanya jika ada materi matematika yang belum saya pahami			✓	
6	Saya tidak mau menjawab pertanyaan guru, meskipun saya			✓	

	tahu jawabannya				
7	Saya berani maju ke kedepan kelas untuk mengerjakan soal di papan tulis	✓			
8	Saya takut bertanya kepada guru	✓			
9	Saya suka mencari tahu cara lain untuk menyelesaikan soal matematika	✓			
10	Saya tidak tertarik dengan soal matematika yang disampaikan		✓		
11	Saya lebih memilih bermain saat pelajaran matematika			✓	
12	Saya ingin tahu lebih banyak tentang materi matematika yang baru dipelajari	✓			
13	Saya mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru saat pelajaran matematika	✓			
14	Saya mengulang pelajaran matematika di rumah tanpa disuruh oleh orang tua		✓		
15	Saya lebih menyukai menggambar saat pelajaran matematika		✓		
16	Saya sering ketinggalan materi karena tidak memperhatikan penjelasan			✓	

## ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

### SD MUHAMMADIYAH I WONOSOBO

Nama : VANO  
 Kelas : III 3  
 No. Absen : 12

**Petunjuk pengisian sebagai berikut:**

1. Tulislah terlebih dahulu identitas anda!
2. Isilah daftar pertanyaan ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Cara mengisi cukup dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternative jawaban pada kolom **Sangat Setuju**, **Setuju**, **Tidak Setuju**, dan **Sangat Tidak Setuju** yang dianggap paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Pengisian ini tidak ada kaitannya dengan kenaikan kelas atau penilaian pada siswa.
5. Pengisian ini digunakan untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan penelitian tentang pengaruh ketrampilan mengajar guru terhadap minat belajar siswa.

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat tidak Setuju
1	Saya merasa senang dengan pelajaran matematika			✓	
2	Belajar matematika membuat saya merasa tertantang dan seru			✓	
3	Pelajaran matematika itu sulit, sehingga saya tidak suka terhadap pelajaran matematika		✓		
4	Saya merasa bosan saat guru menjelaskan pelajaran matematika	✓			
5	Saya aktif bertanya jika ada materi matematika yang belum saya pahami		✓		
6	Saya tidak mau menjawab pertanyaan guru, meskipun saya		✓		

	tahu jawabannya				
7	Saya berani maju ke kedepan kelas untuk mengerjakan soal di papan tulis			✓	
8	Saya takut bertanya kepada guru	✓			
9	Saya suka mencari tahu cara lain untuk menyelesaikan soal matematika		✓		
10	Saya tidak tertarik dengan soal matematika yang disampaikan	✓			
11	Saya lebih memilih bermain saat pelajaran matematika				✓
12	Saya ingin tahu lebih banyak tentang materi matematika yang baru dipelajari		✓		
13	Saya mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru saat pelajaran matematika		✓		
14	Saya mengulang pelajaran matematika di rumah tanpa disuruh oleh orang tua			✓	
15	Saya lebih menyukai menggambar saat pelajaran matematika	✓			
16	Saya sering ketinggalan materi karena tidak memperhatikan penjelasan		✓		

## Penilaian Lembar Angket Siswa Prostes

### ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

#### SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO

Nama : *RAZQA*  
 Kelas : *2*  
 No. Absen : *9*

**Petunjuk pengisian sebagai berikut:**

1. Tulislah terlebih dahulu identitas anda!
2. Isilah daftar pertanyaan ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Cara mengisi cukup dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternative jawaban pada kolom **Sangat Setuju**, **Setuju**, **Tidak Setuju**, dan **Sangat Tidak Setuju** yang dianggap paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Pengisian ini tidak ada kaitannya dengan kenaikan kelas atau penilaian pada siswa.
5. Pengisian ini digunakan untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan penelitian tentang pengaruh ketrampilan mengajar guru terhadap minat belajar siswa.

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat tidak Setuju
1	Saya merasa senang dengan pelajaran matematika	✓			
2	Belajar matematika membuat saya merasa tertantang dan seru	✓			
3	Pelajaran matematika itu sulit, sehingga saya tidak suka terhadap pelajaran matematika				✓
4	Saya merasa bosan saat guru menjelaskan pelajaran matematika			✓	
5	Saya aktif bertanya jika ada materi matematika yang belum saya pahami	✓			
6	Saya tidak mau menjawab pertanyaan guru, meskipun saya			✓	

	tahu jawabannya				
7	Saya berani maju ke kedepan kelas untuk mengerjakan soal di papan tulis		✓		
8	Saya takut bertanya kepada guru				✓
9	Saya suka mencari tahu cara lain untuk menyelesaikan soal matematika		✓		
10	Saya tidak tertarik dengan soal matematika yang disampaikan				✓
11	Saya lebih memilih bermain saat pelajaran matematika			✓	
12	Saya ingin tahu lebih banyak tentang materi matematika yang baru dipelajari	✓			
13	Saya mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru saat pelajaran matematika	✓			
14	Saya mengulang pelajaran matematika di rumah tanpa disuruh oleh orang tua		✓		
15	Saya lebih menyukai menggambar saat pelajaran matematika			✓	
16	Saya sering ketinggalan materi karena tidak memperhatikan penjelasan			✓	

**ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA**  
**SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO**

Nama : *Agung*  
Kelas : *3*  
No. Absen : *001*

**Petunjuk pengisian sebagai berikut:**

1. Tulislah terlebih dahulu identitas anda!
2. Isilah daftar pertanyaan ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Cara mengisi cukup dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternative jawaban pada kolom **Sangat Setuju**, **Setuju**, **Tidak Setuju**, dan **Sangat Tidak Setuju** yang dianggap paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Pengisian ini tidak ada kaitannya dengan kenaikan kelas atau penilaian pada siswa.
5. Pengisian ini digunakan untuk mendapatkan informasi sehubungan dengan penelitian tentang pengaruh ketrampilan mengajar guru terhadap minat belajar siswa.

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat tidak Setuju
1	Saya merasa senang dengan pelajaran matematika	✓			
2	Belajar matematika membuat saya merasa tertantang dan seru	✓			
3	Pelajaran matematika itu sulit, sehingga saya tidak suka terhadap pelajaran matematika				✓
4	Saya merasa bosan saat guru menjelaskan pelajaran matematika			✓	
5	Saya aktif bertanya jika ada materi matematika yang belum saya pahami	✓			
6	Saya tidak mau menjawab pertanyaan guru, meskipun saya				✓

	tahu jawabannya				
7	Saya berani maju ke kedepan kelas untuk mengerjakan soal di papan tulis		✓		
8	Saya takut bertanya kepada guru		✓		
9	Saya suka mencari tahu cara lain untuk menyelesaikan soal matematika	✓			
10	Saya tidak tertarik dengan soal matematika yang disampaikan			✓	
11	Saya lebih memilih bermain saat pelajaran matematika				✓
12	Saya ingin tahu lebih banyak tentang materi matematika yang baru dipelajari	✓			
13	Saya mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru saat pelajaran matematika		✓		
14	Saya mengulang pelajaran matematika di rumah tanpa disuruh oleh orang tua		✓		
15	Saya lebih menyukai menggambar saat pelajaran matematika			✓	
16	Saya sering ketinggalan materi karena tidak memperhatikan penjelasan			✓	

## Lampiran 11 Modul Ajar

### MODUL AJAR MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO

#### INFORMASI UMUM

##### Identitas Modul

Nama Penyusun	: Senja Asrining Tiyas
Nama Sekolah	: SD Muhammadiyah 1 Wonosobo
Tahun Penyusunan	: 2025/2026
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase	: B
Kelas/Fase	: III/1 (Ganjil)
Bab	: 2. Kalimat Matematika
Materi/Topik	: Kalimat Matematika Berkaitan dengan Penjumlahan Bilangan Cacah Sampai dengan 100
Alokasi Waktu	: 3 x Pertemuan (5x35 menit)

##### Kompetensi Awal

- Sebelum pembelajaran dilakukan, peserta didik memahami konsep bilangan cacah dan dasar-dasar operasi matematika
- Sebelum pembelajaran dilakukan, peserta didik mampu menggunakan ketrampilan penjumlahan pada bilangan cacah

##### Profil Pelajar Pancasila

- Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa
- Gotong-royong
- Bernalar Kritis

### Sarana Dan Prasarana

#### **SARANA (Alat dan Bahan)**

1. LKPD
2. Spidol dan Papan Tulis

#### **PRASARANA (Materi dan Sumber Bahan Ajar)**

Materi: Kalimat Matematika Berkaitan Penjumlahan sampai dengan 100, internet

Sumber Bahan Ajar: Buku Guru dan Buku Siswa

### Target Peserta Didik

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai ketrampilan berfikir aras tinggi (HOTS)

### Model Pembelajaran

- Model : Kooperatif
- Metode : Tanya Jawan dan Penugasan
- Pendekatan: Saintifik

## KOMPONEN MODUL AJAR

### A. Tujuan pembelajaran

Fase: B

Elemen: Aljabar

Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase B, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan memiliki instusi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 10.000. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000, dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika, dan dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola gambar atau objek sederhana dan pola bilangan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100.

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan langkah-langkah penyelesaian untuk kalimat matematika dengan penjumlahan pada bilangan cacah sampai dengan 100.

2. Peserta didik dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan pada bilangan cacah sampai dengan 100.

#### B. Pemahaman Bermakna

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik dapat menyelesaikan soal kalimat matematika berkaitan penjumlahan bilangan sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.

#### C. Pertanyaan Pemantik

Anak-anak, saat ini Bu guru memegang 5 sedotan.  
Kemudian Bu guru mengambil lagi beberapa sedotan.  
Sekarang jumlah sedotan yang ibu pegang ialah 27 sedotan.  
Jadi, tadi ibu guru tadi mengambil sedotan berapa lagi ya?

#### D. Kegiatan Pembelajaran

<b>KOMPONEN INTI</b>		
<b>Kegiatan Pembelajaran</b>		
<b>Pertemuan 1</b>		
<b>Kegiatan Awal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa</li> <li>2. Guru meminta siswa untuk berdoa lalu guru melakukan absensi</li> <li>3. Guru melakukan gerak fisik (ice breaking)</li> <li>4. Guru menanyakan materi yang diajarkan hari lalu</li> <li>5. Guru memberikan apersepsi</li> <li>6. Guru memberikan informasi yang akan diajarkan</li> <li>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru di depan</li> <li>2. Siswa dipersilahkan untuk bertanya terkait materi</li> <li>3. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok belajar</li> <li>4. Siswa diberi media pembelajaran berupa kartu tebak bersusun</li> </ol> <div style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait</li> </ol>	<b>50 Menit</b>

	<p>cara bermainannya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa berdiskusi Bersama teman kelompoknya untuk berlomba dengan kelompok lain</li> <li>Siswa kelompok yang memiliki poin yang lebih tinggi mendapatkan penghargaan</li> <li>Siswa menerima lkp dari guru untuk dikerjakan</li> <li>Siswa mengerjakan LKPD secara mandiri</li> </ol>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari</li> <li>Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari selanjutnya</li> <li>guru memerintahkan salah satu siswa untuk memimpin doa</li> <li>guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Pertemuan 2</b>		
<b>Kegiatan Awal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa</li> <li>Guru meminta siswa untuk berdoa lalu guru melakukan absensi</li> <li>Guru melakukan gerak fisik (ice breaking)</li> <li>Guru menanyakan materi yang diajarkan hari lalu</li> <li>Guru memberikan apresepsi</li> <li>Guru memberikan informasi yang akan diajarkan</li> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini</li> </ol>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru di depan</li> <li>Siswa dipersilahkan untuk bertanya terkait materi</li> <li>Siswa dibagi menjadi 3 kelompok belajar</li> <li>Siswa diberi media pembelajaran berupa teka teki silang penjumlahan</li> </ol> <div style="text-align: center;"> <p>Nama Kelompok _____ Hari: _____</p> <p>TEKA-TEKI SILANG ANGKA</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait cara bermainannya</li> <li>Siswa berdiskusi Bersama teman kelompoknya</li> </ol>	<b>50 Menit</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>untuk berlomba dengan kelompok lain</li> <li>7. Siswa kelompok yang memiliki poin yang lebih tinggi mendapatkan penghargaan</li> <li>8. Siswa menerima lkpd dari guru untuk dikerjakan</li> <li>9. Siswa mengerjakan LKPD secara mandiri</li> </ul>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa bersama- sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari</li> <li>2. Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari selanjutnya</li> <li>3. guru memerintahkan salah satu siswa untuk memimpin doa</li> <li>4. guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ul>	<b>10 Menit</b>
<b>Pertemuan 3</b>		
<b>Kegiatan Awal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa</li> <li>2. Guru meminta siswa untuk berdoa lalu guru melakukan absensi</li> <li>3. Guru melakukan gerak fisik (ice breaking)</li> <li>4. Guru menanyakan materi yang diajarkan hari lalu</li> <li>5. Guru memberikan apresepsi</li> <li>6. Guru memberikan informasi yang akan diajarkan</li> <li>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini</li> </ul>	<b>10 Menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru di depan</li> <li>2. Siswa dipersilahkan untuk bertanya terkait materi</li> <li>3. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok belajar</li> <li>4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait cara bermainannya</li> <li>5. Siswa mendengarkan kuis pertanyaa tebak-tebakan dari guru untuk berebut menjawab pertanyaan berama kelompoknya</li> <li>6. Siswa berdiskusi bersama teman kelompoknya untuk berlomba dengan kelompok lain</li> <li>7. Siswa kelompok yang memiliki poin yang lebih tinggi mendapatkan penghargaan</li> <li>8. Siswa menerima lkpd dari guru untuk dikerjakan</li> <li>9. Siswa mengerjakan LKPD secara mandiri</li> </ul>	<b>20 Menit</b>
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa bersama- sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari</li> <li>2. Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari selanjutnya</li> <li>3. guru memerintahkan salah satu siswa untuk</li> </ul>	<b>5 Menit</b>

	memimpin doa	
	4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	

## E. REFLEKSI

### Refleksi Peserta Didik

1. Apa yang telah kalian pelajari hari ini?
2. Kegiatan pembelajaran mana yang paling menyenangkan?
3. Kegiatan pembelajaran mana yang paling sulit?

### Refleksi Guru

1. Apakah 100% peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?
2. Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?

Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?

## F. Asesmen

- Penilaian Pengetahuan: Lembar tes tertulis (soal terlampir)
- Penilaian Sikap: Pengamatan sikap selama proses pembelajaran (Lembar pengamatan terlampir)

## G. Pengayaan dan Remedial

### a. Pengayaan

Kepada peserta didik yang daya tangkap dan kerjanya lebih dari peserta lain, guru akan memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

### b. Remedial

Kepada peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan

## H. Bahan Bacaan

### 1) Kalimat Matematika Berkaitan dengan Penjumlahan Bilangan Cacah

Sebelum memasuki materi mengenai mengisi nilai dalam kalimat Matematika berkaitan dengan penjumlahan bilangan cacah, guru diharapkan dapat menjelaskan pengalaman belajar yang akan didapat peserta didik setelah mempelajari subbab ini. Secara umum konsep mengenai mengisi nilai dalam kalimat matematika berkaitan dengan penjumlahan bilangan cacah mempunyai banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dapat menghitung banyak benda sebagian apabila seluruh benda sudah diketahui.

Secara umum mengisi kalimat matematika yang melibatkan penjumlahan bilangan cacah mempunyai tiga jenis yaitu mengisi nilai pada bagian pertama penjumlahan jika bagian kedua dan hasil penjumlahan diketahui (misal:  $\dots+4=12$ ), lalu mengisi nilai pada bagian kedua penjumlahan jika bagian pertama dan hasil penjumlahan diketahui (misal:  $4+\dots=12$ ), sedangkan jenis ketiga untuk meningkatkan kreativitas dari peserta didik yaitu mengisi bagian pertama dan kedua, jika hasil penjumlahan diketahui (misal:  $\dots+\dots=12$ ).

Setelah mempelajari bab ini, peserta didik dapat menjelaskan langkah-langkah penyelesaian untuk kalimat matematika dengan penjumlahan pada bilangan cacah sampai 100, mengisi nilai yang belum diketahui dalam kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan pada bilangan cacah sampai 100.

## I. Glossarium

Penjumlahan adalah operasi dasar aritmatika untuk menggabungkan dua atau lebih bilangan menjadi satu jumlah total yang lebih besar.

## J. Daftar Pustaka

Susanto, dkk. *Buku Panduan Guru Matematika Kelas III SD*. Terbit 2022 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

## Lampiran 12 LKPD

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**  
Pertemuan 1

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Nama : \_\_\_\_\_ Kelas : \_\_\_\_\_

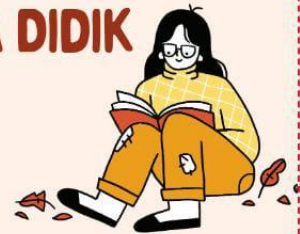
1.  $7 + \dots = 15$
2.  $18 + \dots = 39$
3.  $\dots + 36 = 62$



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
Pertemuan 2



## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

4. Pak Budi sedang panen buah durian. Hasil panennya itu diletakkan dalam dua keranjang sebelum dijual di pasar. Keranjang pertama berisi 42 buah durian. Sementara jumlah durian yang ada pada kedua keranjang tersebut adalah 78 buah. Berapa banyak durian yang ada di keranjang kedua ?

Jawaban :



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
Pertemuan 3



## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

5. Diketahui jumlah tiket yang terjual untuk menonton film di sebuah bioskop hari ini adalah 95 lembar. Berapa banyak penonton laki-laki dan penonton perempuan yang mungkin membeli tiket tersebut?

Buatlah lima kemungkinan !

Banyak Penonton Laki-laki	+	Banyak Penonton Perempuan	=	Jumlah Penonton
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>



**Lampiran 13 ATP****ALUR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran : Matematika

Fase : B

Kelas : III (Tiga)

Tahun Pelajaran : 2025/2026

Capaian Pembelajaran (Umum)

Pada akhir Fase B pada kelas III, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 1.000. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100, dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah, dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100. Mereka dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan ribuan sebagai satuan. Peserta didik dapat mengukur panjang dan berat benda menggunakan satuan baku, dan dapat menentukan hubungan antar-satuan baku panjang. Peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar. Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi tabel (skala satuan).

Capaian Pembelajaran per Elemen		Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Materi/Topik		Profil Pelajar Pancasila
				Judul Materi	Sub Materi/Topik	
Bilangan	<p>Pada akhir kelas 3, peserta didik menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 1.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, menggunakan nilai tempat, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang menggunakan ribuan sebagai satuan. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100. Mereka dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 menggunakan benda-benda konkret, gambar dan symbol matematika.</p>	<p><b>Peserta didik dapat:</b>            1.1 membaca dan menulis bilangan cacah sampai 1.000            1.2 menentukan dan menggunakan nilai tempat bilangan cacah sampai 1000            1.3 membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah sampai 1000            1.4 menentukan hasil penjumlahan bilangan cacah sampai 100            1.5 menentukan hasil pengurangan bilangan cacah sampai 100            1.6 menentukan hasil perkalian bilangan cacah sampai dengan 100            1.7 menentukan hasil pembagian</p>	80JP	1. Bilangan Cacah Sampai 1.000	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bilangan dan lambang bilangan cacah sampai 1.000</li> <li>• Nilai tempat bilangan cacah sampai 1.000</li> <li>• Membandingkan dan mengurut bilangan sampai 1.000</li> <li>• Penjumlahan bilangan cacah sampai 100</li> <li>• Pengurangan bilangan cacah sampai 100</li> <li>• Perkalian bilangan cacah sampai 100</li> <li>• Pembagian bilangan cacah sampai 100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandiri</li> <li>• Bergotong-royong</li> <li>• Kreatif</li> </ul>

		bilangan cacah sampai dengan 100				
Aljabar	Pada akhir kelas 3, peserta didik dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 100 (contoh: $10 + \dots = 19$ , $19 - \dots = 10$ )	<p><b>Peserta didik dapat:</b></p> <p>1.1 menjelaskan langkah-langkah penyelesaian untuk kalimat matematika serta mengisi nilai yang belum diketahui dalam kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan pada bilangan cacah sampai 100</p> <p>1.2 menjelaskan langkah-langkah penyelesaian untuk kalimat matematika serta mengisi nilai yang belum diketahui dalam kalimat matematika yang berkaitan dengan pengurangan pada bilangan cacah sampai 100</p>	10JP	2. Kalimat Matematika	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan pada bilangan cacah</li> <li>• Kalimat matematika yang berkaitan dengan Pengurangan pada bilangan cacah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandiri</li> <li>• Bergotong-royong</li> <li>• Bernalar kritis</li> </ul>
Pengukuran	Pada akhir kelas 3, peserta didik dapat mengukur panjang dan berat benda	<p><b>Peserta didik dapat:</b></p> <p>1.1 mengukur</p>	40JP	3. pengukuran panjang dan berat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pengukuran panjang dengan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandiri</li> <li>• Bergotong-Royong</li> </ul>

	menggunakan satuan baku. Peserta didik dapat menentukan hubungan antar-satuan baku Panjang (cm, m).	panjang benda menggunakan satuan baku 1.2 menentukan hubungan antar satuan baku panjang 1.3 mengukur berat benda menggunakan satuan baku 1.4 menentukan hubungan antar satuan baku berat			satuan baku • hubungan antar satuan baku panjang • pengukuran berat dengan satuan baku • hubungan antar satuan baku berat	• Kreatif
Geometri	Pada akhir kelas 3, peserta didik dapat mengukur sudut, menentukan titik sudut, sisi bangun datar	<b>Peserta didik dapat:</b> 1.1 mendeskripsikan arti garis, sinar garis, ruas garis, dan kurva  1.2 mendeskripsikan arti sudut, ukuran sudut tidak baku, ukuran sudut baku, dan jenis-jenis sudut  1.3 mendeskripsikan arti garis-garis lurus dan garis-garis sejajar	40JP	4. Unsur-unsur bangun datar	• Sisi pada bangun datar • Sudut pada bidang datar • Garis-Garis tegak lurus dan garis-garis sejajar	• Mandiri • Bergotong-royong • Kreatif

Analisis data dan peluang	Pada akhir kelas 3, peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, analisis dan interpretasi data dalam bentuk tabel	<b>Peserta didik dapat:</b> 1.1 mengurutkan data dari terkecil ke terbesar 1.2 membandingkan data 1.3 menyajikan data dalam bentuk tabel 1.4 menentukan data paling banyak dan paling sedikit dalam bentuk tabel	10JP	5. Penyajian Data dalam Tabel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mengurutkan dan membandingkan data</li> <li>• Menyajikan data dalam bentuk tabel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandiri</li> <li>• Bergotong-royong</li> <li>• Bernalar kritis</li> </ul>
---------------------------	---	--	------	-------------------------------	--	--

### Lampiran 14 Hasil Preangket dan Postangket

#### Perhitungan Pre Angket di Excel

No	Nama	Pertanyaan																
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	Total
1	A.K	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	2	1	2	42
2	A.A.S	2	3	1	2	2	3	1	1	4	2	2	4	4	2	2	3	38
3	A.R.A	2	2	2	2	3	3	4	3	3	2	1	4	2	2	1	3	39
4	A.A.N	1	2	1	4	1	1	1	1	1	2	1	1	4	3	2	1	27
5	A.A.D	1	1	1	3	2	4	4	4	4	2	3	4	4	2	2	3	44
6	A.P.R	2	2	1	2	3	3	4	1	4	1	3	4	3	2	3	3	41
7	F.A	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	2	1	2	32
8	G.A.J	2	1	1	1	1	1	3	1	3	2	1	3	4	2	2	2	30
9	R.A.R	2	1	2	3	3	3	4	1	4	3	1	4	4	1	2	3	41
10	R.I	2	3	2	2	4	2	2	3	4	3	1	4	4	1	1	3	41
11	S.L	1	2	1	2	2	3	4	1	4	2	3	4	4	3	2	3	41
12	S.A	2	2	2	1	3	2	2	1	3	1	4	3	3	2	1	2	34

## Lampiran Post Angket di Excel

No	Nama	Pertanyaan																
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	Total
1	A.K	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	55
2	A.A.S	3	4	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	54
3	A.R.A	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	54
4	A.A.N	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	47
5	A.A.D	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	54
6	A.P.R	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	57
7	F.A	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	57
8	G.A.J	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	51
9	R.A.R	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	56
10	R.I	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	58
11	S.L	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	57
12	S.A	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	54

## Lampiran 15 rTabel

## R Tabel

**DISTRIBUSI NILAI  $r_{\text{tabel}}$  SIGNIFIKANSI 5% dan 1%**

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

## Lampiran 16 Surat Izin Prasurvey

### Surat Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0285/In.28/J/TL.01/09/2025  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,  
KEPALA SD Muhammadiyah 1  
Wonosobo  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu KEPALA SD Muhammadiyah 1 Wonosobo berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **SENJA ASRINING TIYAS**  
NPM : 2201032021  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 1 Wonosobo

untuk melakukan prasurvey di SD Muhammadiyah 1 Wonosobo, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu KEPALA SD Muhammadiyah 1 Wonosobo untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 15 September 2025  
Ketua Jurusan,



**Dea Tara Ningtyas M.Pd**  
NIP 19940304 201801 2 002

## Lampiran 17 Balasan Surat Prasurvey



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO  
KECAMATAN WONOSOBO KABUPATEN  
TANGGAMUS  
STATUS : TERAKREDITASI  
NSS : 104120602010 NPSN : 10810223



Alamat : Jalan Raya Dadirejo, Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus Kode Pos 35385

### SURAT PENERIMAAN

Nomor : 052 / II.b/1.f/2025

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SITI THOYIBAH, S.Pd.SD.  
NBM : 1077 520  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Asal Sekolah : SD Muhammadiyah 1 Wonosobo

Menerangkan bahwa siap menerima mahasiswa prasurvey tugas akhir/Skripsi.

Nama : SENJA ASRINING TIYAS  
NPM : 2201032021  
Semester : 7 (Tujuh)  
Asal Kampus : IAIN METRO

Demikian surat penerimaan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dadirejo, 20 September 2025  
Kepala SD Muh. 1 Wonosobo

**SITI THOYIBAH, S.Pd.SD.**  
NBM. 1077 520

## Lampiran 18 Surat Izin Reseach



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112  
 Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1272/In.28/D.1/TL.00/11/2025  
 Lampiran : -  
 Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
 KEPALA SD MUHAMMADIYAH 1  
 WONOSOBO  
 di-  
 Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1271/In.28/D.1/TL.01/11/2025, tanggal 17 November 2025 atas nama saudara:

Nama : **SENJA ASRINING TIYAS**  
 NPM : 2201032021  
 Semester : 7 (Tujuh)  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD MUHAMADIYAH 1 WONOSOBO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 17 November 2025  
 Wakil Dekan Akademik dan  
 Kelembagaan,



**Dr. Tubagus Ali Rachman Puja**  
**Kesuma M.Pd**  
 NIP 19880823 201503 1 007

## Lampiran 19 Balasan Surat Izin Reseach



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO  
KECAMATAN WONOSOBO KABUPATEN TANGGAMUS  
STATUS : TERAKREDITASI  
NSS : 104120602010      NPSN : 10810223**



Alamat : Jalan Raya Dadirejo, Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus Kode Pos 35385

Nomor : 040/II.b/6.f/2025  
Lampiran : -  
Perihal : Balasan Surat Izin Permohonan Research.

Menindak lanjuti surat dari Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keagamaan, Nomor : B-1272/In.28/D.1/TL.00/11/2025, berkenaan dengan permohonan IZIN RESEARCH di SD Muhammadiyah 1 Wonosobo, maka dengan ini kami memberikan ijin untuk melakukan Research/Survey diwilayah kerja SD Muhammadiyah 1 Wonosobo kepada :

Nama : SENJA ASRINING TIYAS  
NPM : 2201032021  
SEMESTER : 7 (Tujuh)  
JURUSAN : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Penelitian : "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 1 Wonosobo*".

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dadirejo, 27 November 2025  
Kepala Sekolah

**SITI THOYIBAH, S.Pd.SD**  
NBM. 1077 520

## Lampiran 20 Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112  
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

### **SURAT TUGAS**

Nomor: B-1271/In.28/D.1/TL.01/11/2025

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **SENJA ASRINING TIYAS**  
NPM : 2201032021  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD MUHAMADIYAH 1 WONOSOBO".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 17 November 2025

Mengetahui,  
Pejabat Setempat



Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dr. Tubagus Ali Rachman Puja  
Kesuma M.Pd**  
NIP 19880823 201503 1 007

## Lampiran 21 Balasan Surat Tugas



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO  
KECAMATAN WONOSOBO KABUPATEN TANGGAMUS  
STATUS : TERAKREDITASI**



**NSS : 104120602010**

**NPSN : 10810223**

**Alamat : Jalan Raya Dadirejo, Kecamatan Wonosobo Kabupaten Tanggamus Kode Pos 35385**

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 045/ II.b/I.f/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Muhammadiyah 1 Wonosobo :

Nama : SITI THOYIBAH, S.Pd.SD  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Alamat : Pekon Kalirejo, Kec. Wonosobo, Kab Tanggamus, Lampung.

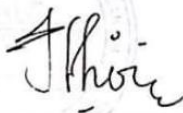
Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : SENJA ASRINING TIYAS  
NPM : 2201032021  
Semester : 7 (tujuh)  
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan research di SD Muhammadiyah 1 Wonosobo, Kec. Wonosobo, Kab. Tanggamus. Dalam rangka menyelesaikan tugasakhir / skripsi dengan judul "*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 1 WONOSOBO*"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dadirejo, 1 Desember 2025  
Kepala SD Muhammadiyah 1 Wonosobo

  
**SITI THOYIBAH, S.Pd.SD**  
NBM 1077 520

## Lampiran 22 Konsultasi Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Tama Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website www.tarbiyah.metrolampung.ac.id e-mail tarbiyah@uinjember.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Senja Asrining Tiyas  
NPM : 2201032021

Program Studi : PGMI  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	26 Juni 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sebelum menentukan judul pastikan dulu peminat-labannya.</li> <li>- Ditanyakan ada referensi yang baik dari buku-buku dan jurnal-jurnal</li> <li>- Fokuskan buku panduan penulisan skripsi</li> </ul>	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI



Dea Tara Ningtyas, M.Pd.  
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I  
NIP. 19720210 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Senja Asrining Tiyas  
NPM : 2201032021

Program Studi : PGMI  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	23 septem ber 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kata pengantar tanda tangan sebelum maju ke promosi mading.</li> <li>- Kata "kritis" ganti dengan forum dan masu- kan</li> <li>- pada latar belakang masalah di setiap jika lagi masalahnya.</li> <li>- memperbaiki lagi sesuai pemeriksaan.</li> </ul>	



Dosen Pembimbing

Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I  
NIP. 19720210 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggomulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47295; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Senja Asrining Tiyas  
 NPM : 2201032021

Program Studi : PGMI  
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	30 Sempem- ber 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifikasi masalah di-ambil dari latar belakang masalah tidak boleh melorot dari itu.</li> <li>- Tulisan jangan lebih dari dua spasi</li> <li>- Rujukan lagi tulisan-tulisanya</li> </ul>	

Mengetahui,  
 Senja Program Studi PGMI  
  
 Senja Asrining Tiyas, M.Pd.  
 NIP. 64105042018012002

Dosen Pembimbing

Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I  
 NIP. 197202102007011034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47295; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Senja Asrining Tiyas  
NPM : 2201032021

Program Studi : PGMI  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	01 Oktober 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memakan penggunaan kata "di" dan "ke" yang sudah sempat dan jaringnya</li> <li>- Lemparan dengan ayat ayat Quran dan hadits yang relevan dengan judul skripsi &amp; apa materinya.</li> </ul>	

Mengetahui  
Ketua Program Studi PGMI



Des. Yana Ningtyas, M.Pd.  
NIP. 19640301195018012002

Dosen Pembimbing

Nurvanto, S.Ag, M.Pd.I  
NIP. 197202102007011034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringsejati Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47295, Website www.baitulhikmahmetro.ac.id, e-mail baitulhikmah@metro.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Senja Astrining Tiyas  
NPM : 2201032021

Program Studi : PGMI  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	3 Oktober 2021	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku referensi umum-yakam buku buku zaman Alifan Alhalla-lu sama.</li> <li>- Daftar pustaka dan realisasinya untuk objeknya</li> <li>- Muboroti lagi</li> <li>- Lengkap nota dinas dan Anal. perbandingan perbandingan</li> </ul>	



Dosen Pembimbing

Nuryanto, S.Ag., M.Pd.  
NIP 197202102007011034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Senja Asrining Tiyas  
 NPM : 2201032021

Program Studi : PGMI  
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	6 Oktober 2015	- ACC untuk diseminasi dan - lampirkan daftar seminar.	

Mengetahui  
 Ketua Program Studi PGMI  
  
 Dextara Ningtyas, M.Pd.  
 NIP. 19720210 200701 2 002

Dosen Pembimbing

Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I  
 NIP. 19720210 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Senja Asrining Tiyas  
 NPM : 2201032021

Program Studi : PGMI  
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	3 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Out line lengkapi : faktor faktor yang mempengaruhi nilai belajar.</li> <li>- lengkapi data guru di sekolah penelitian saudara.</li> <li>- lengkapi lagi</li> </ul>	<i>[Handwritten Signature]</i>

Mengetahui  
 Ketua Program Studi PGMI  
  
 Dea Tara Ningtyas, M.Pd.  
 NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

*[Handwritten Signature]*  
 Nuryanto, S.Ag. M.Pd.I  
 NIP. 19720210 200701 1 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A. Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Senja Asrining Tiyas  
 NPM : 2201032021

Program Studi : PGMI  
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	4/2025 /11	- ACC out line	<i>[Signature]</i>
	6/2025 /11	- Visi-misi pada judul pada APD disesuaikan dg materi  - Judul dipertentikan lagi	<i>[Signature]</i>

Mengetahui  
 Ketua Jurusan Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.  
 NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Nurvanto, S.Ag, M.Pd.I  
 NIP. 19720210 200701 1 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47295; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah\_uin@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**


Nama : Senja Asrining Tiyas  
NPM : 2201032021

Program Studi : PGMI  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	12/2025 /11	- ACC APD	<i>JAA</i>
	26/2025 /01	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Abstrak harus menggambarkan isi skripsi</li> <li>- Orisinalitas dikeasah, maknau dan di tanda tangan</li> <li>- Moto menggunakan Foot-note</li> <li>- Diikuti Pengantar fuisan Alhamdulillah di tulis miring</li> <li>- fuisan fangan lebih dari 2 sepasi</li> </ul>	<i>JAA</i>

Mengetahui  
Ketua Program Studi PGMI  
  
Dea Tara Amelias, M.Pd.  
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

  
Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I  
NIP. 19720210 200701 1 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah\_uin@metrouniv.ac.id

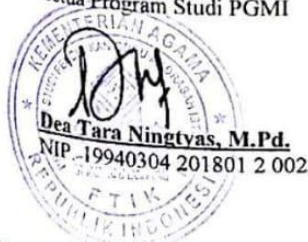
**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Senja Asrining Tiyas  
NPM : 2201032021

Program Studi : PGMI  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	29 / 01 2026	- tabel di berikan (formasi sumber - Analisis departemen lagi - Daftar pustaka di perbaiki lagi	JAAJ
	30 / 01 2026	- lengkapi lampiran yang dibutuhkan - lengkapi nota dinas dan persetujuan	JAAJ
	2 / 2 2026	- Acc Bab 4-5 - Lanjutkan daftar munaqosah	JAAJ

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI



Dosen Pembimbing

  
**Nuryanto, S.Ag. M.Pd.I**  
NIP. 19720210 200701 1 034

**Lampiran 23 Dokumentasi Kegiatan**

**Dokumentasi Kegiatan**

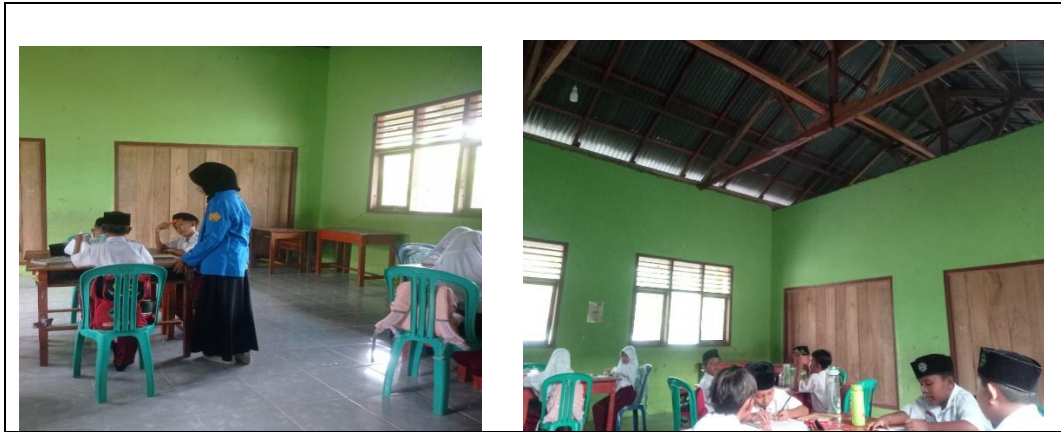
**Preangket**



**Kegiatan Pembelajaran**



**Postangket**



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Senja Asrining Tiyas adalah anak terakhir dari dua bersaudara. Terlahir dari bapak Masriono dan ibu Siti Maimunah. Lahir di Dadirejo, 28 April 2004. Beralamat tinggal di Desa Karang Anyar, Kecamatan Wonosobo, Kabupaten Tanggamus. Mulai Menempuh Pendidikan formal di PAUD Pelangi selama 1 tahun pada tahun 2010/2011, SD Negeri 1 Karang Anyar pada tahun 2011/2016, SMP Muhammadiyah 1 Wonosobo pada tahun 2016/2019, SMA Negeri 1 Semaka pada tahun 2019/2022. Kemudian pada tahun 2022 tercatat sebagai mahasiswa S1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.