

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Seseorang yang menaruh minat dan perhatian pada suatu kegiatan akan secara konsisten dan senang ketika melakukannya.<sup>1</sup> Dalam psikologi, minat mempengaruhi tingkah laku seseorang, serta dapat mendorong untuk tetap melakukan dan memperoleh sesuatu dengan baik. Maka dari itu, minat belajar adalah keinginan hati dan perhatian secara konsisten dan senang untuk memperoleh pembelajaran, pengetahuan, informasi, dan keahlian melalui usaha, pengajaran atau pengalaman. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh S. Nasution, bahwa pelajaran akan berjalan baik apabila terdapat minat siswa.<sup>2</sup>

Syarat terjadinya belajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa. Minat memegang peranan penting dalam kegiatan belajar. Menurut Slameto terdapat dua aspek yang mempengaruhi hasil belajar yaitu aspek internal yang berasal dari diri individu dan aspek eksternal yang berasal dari luar individu. Salah satu aspek internal tersebut adalah minat belajar. Siswa yang belajar sesuai dengan minatnya akan antusias dalam proses belajar dan berdampak positif pada hasil belajar selanjutnya.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 20.

<sup>2</sup>Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2016), 58.

<sup>3</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, 54

Sejalan dengan pendapat Susanto, minat belajar merupakan faktor yang sangat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa secara signifikan. Siswa yang memiliki minat dalam belajar akan mempelajari dengan tekun karena adanya daya tarik baginya. Dengan demikian, keberhasilan dalam belajar tidak terlepas dari adanya minat siswa dalam belajar.<sup>4</sup>

Dari uraian diatas, bahwa minat atau kemauan sangat penting untuk mendukung tercapainya suatu keberhasilan. Karena ketika seseorang dalam hatinya sudah tumbuh semangat untuk belajar maka tidak akan ada kata putus asa lagi untuk selalu menimba ilmu Allah. Karena Allah akan memperlihatkan hasil dari apa yang sudah diusahakan oleh umatnya.

Firman Allah tentang minat belajar siswa terdapat dalam Al-Qur'an surat An-Najm [53] ayat 39 berbunyi:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى (٣٩)

Dalam tafsir Al-Misbah telah dijelaskan bahwa seorang manusia tiada memiliki selain apa yang telah diusahakannya, dan bahwa usahanya yang baik atau buruk tidak akan dilenyapkan Allah SWT, tetapi kelak akan dilihat dan diperlihatkan kepadanya, sehingga ia akan berbangga dengan amal baiknya dan ingin menjauh dari amal buruknya.<sup>5</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa seseorang mempunyai niat, minat, dan mau berusaha dengan sungguh-sungguh pasti akan memperoleh sebuah keberhasilan, karena dari faktor yang mempengaruhi

---

<sup>4</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 66.

<sup>5</sup>M Quraish Shihab, *Tafsir Al-misbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 433.

keberhasilan belajar yaitu minat atau kemauan yang kuat untuk mau belajar. Allah SWT akan meninggikan derajat orang yang berilmu, karena semakin tinggi ilmu yang dimiliki semakin tinggi pula derajatnya disisi Allah SWT.

Dalam kegiatan belajar minat berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat dalam belajar akan terus tekun belajar, berbeda dengan siswa yang hanya menerima pelajaran yang hanya bergerak untuk mau belajar tanpa ada minat yang ada dalam dirinya, maka untuk terus tekun belajar tidak ada. Karena tidak adanya dorongan minat dari dalam dirinya.<sup>6</sup>

Terdapat beberapa hal-hal esensial pada kurikulum merdeka jenjang Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI), salah satunya adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS ini diharapkan dapat memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosialnya dalam satu kesatuan. Pembelajaran IPAS ini mulai diajarkan pada fase B. Penerapan mata pelajaran IPAS ini sendiri memiliki beberapa tujuan, salah satunya adalah mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar mereka, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep siswa dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Desy Kumala, dkk, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Komputer Akuntansi," *Jurnal Kajian pendidikan akuntansi Indonesia*, Vol. 07, No. 06, (2018): 2.

<sup>7</sup> Inggit Dyaning Wijayanti and Anita Ekantini, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08 (2023): 2-3.

Sistem pembelajaran IPAS di sekolah masih cenderung bersifat pada guru, siswanya pasif dan tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran (kondisi kelas yang kaku). Proses pembelajaran hanya memberikan penjelasan, siswa menyimak kemudian guru memerintah siswa mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) dan memeriksa bersama-sama. Pelajaran seperti itu yang membuat kondisi kelas membosankan dan sehingga siswa tidak berminat dalam pelajaran IPAS.<sup>8</sup>

Menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan aktif sehingga partisipasi dan minat belajar siswa meningkat. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT).<sup>9</sup> Model pembelajaran kooperatif TGT sangat praktis digunakan, karena melibatkan aktivitas siswa dan tidak ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai pembimbing sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.<sup>10</sup>

Menurut Solihah model pembelajaran TGT adalah strategi pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi, dan siswa bekerja serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas

---

<sup>8</sup>Novia Petronela Kuwal, Muhajir, and Abdul Wahid, "Meningkatkan Minat Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran IPAS Melalui Pembelajaran Diferensiasi Menggunakan Bahan Ajar Digital," *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, Vol. 07, No. 06, (2019): 3.

<sup>9</sup>Adiyono, Fitriahul Umami, Arum Putri dan Rahayu, "The Application Of The Team Games Tournament (TGT) Learning Model In Increasing Student Interest In Learning," *Proceeding of International Conference on Education, Society and Humanity*, Vol. 01, No. 01, (2023), <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/icesh>, 817

<sup>10</sup>Putu Yogik Suwara Mahardi, Nyoman Murda, dan I Gede Astawan, "Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal Trikarya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, Vol. 01, No.01 (2019): 105.

atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru. Dan di akhir pembelajaran diadakan *tournament* untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pelajaran. Dengan diberlakukannya *games* dapat menambah semangat belajar siswa dalam mengikuti proses belajar, yang mana siswa akan berkompetisi dalam kelas sehingga siswa merasa tidak bosan dalam pembelajaran dan merasa senang.<sup>11</sup>

Kelebihan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* yaitu menambah motivasi belajar siswa dan materi pelajaran dapat dipahami secara mendalam.<sup>12</sup> Penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dalam pelajaran memungkinkan terjadinya suasana belajar yang kondusif, siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, persaingan sehat, keterlibatan belajar dan kerjasama, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.<sup>13</sup>

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Latifatul Khoiriyah yaitu tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif IPA siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar, yang mengatakan bahwa, ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat dan hasil belajar kognitif IPA

---

<sup>11</sup>Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar IPA," *Jurnal SAP*, Vol. 01, No. 01, (2016): 45-53.

<sup>12</sup>Devana Hananda Amelia, Vanda Rezanita dan Zuyyina Fihayati. "The Effect of Teams Games Tournament Assisted by Flipcharts on the Cognitive Abilities of Elementary School Students," *International Journal of Educational*, Vol. 10, No.03, (2023): 578-594, <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v10i3.63237>, 580

<sup>13</sup>Dian Utami, "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa," *Jurnal Swarnabhumi*, Vol. 03, No. 02, (2018): 83.

siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar setelah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) diterapkan.<sup>14</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Fairuzabadi Arif Billah tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang, menyatakan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* ( TGT ) terhadap minat belajar IPS siswa.<sup>15</sup>

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad, guru memilih metode ceramah dalam penyampaian materi IPAS karena dianggap lebih mudah dan efisien dan juga guru mengatakan bahwa pelajaran yang kurang diminati siswa adalah IPAS karena merupakan pelajaran hafalan serta materinya yang begitu banyak sehingga sering kali membuat siswa menjadi jenuh. Pada proses pembelajaran IPAS siswa kelas IV MI Raudhatul Aulad cenderung kurang aktif dan kurang bersemangat. Hanya beberapa siswa yang mengerjakan latihan dan saling berdiskusi, sedangkan siswa yang lainnya kurang memahami materi yang disampaikan sehingga mengakibatkan siswa tersebut malas untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Pemilihan metode, model dan strategi mempengaruhi minat belajar siswa oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan dengan diselingi permainan agar siswa tidak jenuh sehingga minat belajar IPAS dalam diri siswa itu meningkat.

---

<sup>14</sup>Nur Latifatul Khoiriyah, Skripsi: *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif IPA Peserta Didik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2020), 108.

<sup>15</sup>Fairuzabadi Arif Billah, Skripsi: *Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2017), 63.

Berdasarkan uraian di atas, memotivasi peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Raudhatul Aulad kecamatan Juai Kabupaten Balangan.”**

## **B. Definisi Operasional**

Definisi operasional di sini ditujukan agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda tentang konsep atau pemikiran dalam penelitian ini. Definisi operasional dari penelitian ini, yaitu:

### 1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ditimbulkan oleh sesuatu (benda, orang) yang dimana ikut membentuk watak, atau perbuatan seseorang. Pengaruh yang dimaksud peneliti adalah suatu daya yang timbul dari penggunaan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad.

### 2. Model pembelajaran Kooperatif merupakan pembelajaran yang mana siswa belajar dalam kelompok (bekerjasama) yang memiliki kemampuan berbeda-beda.

### 3. *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams games tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran atau permainan yang menyenangkan bagi siswa dan menguji keberanian dengan pertandingan sehingga pembelajaran tidak membosankan. Model pembelajaran ini terdiri dari empat tahapan yaitu: tahap presentasi kelas (*class presentation*), belajar

dalam kelompok (*team*), Permainan (*games tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*).<sup>16</sup>

#### 4. Minat Belajar

Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka, dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>17</sup> Jadi, yang dimaksud dengan minat belajar dalam penelitian ini yaitu diperoleh dari hasil angket dengan indikator minat belajar menurut Slameto meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam melakukan aktivitas belajar.<sup>18</sup> Ini termasuk mengerjakan tugas, mencatat pelajaran dan bertanya tentang materi selama pelajaran.

#### 5. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelajaran IPAS pada semester 2 kelas IV materi bab VI “Indonesiaku Kaya Budaya” dengan capaian pembelajaran siswa mengenal keragaman budaya Indonesia, mendeskripsikan manfaat keragaman budaya di Indonesia dan mendeskripsikan dan menerapkan cara melestarikan kebudayaan di Indonesia.

#### 6. *Pretest*

*Pretest* adalah ukuran penelitian yang diberikan kepada siswa sebelum menjalani suatu jenis perlakuan sebagai bagian dari suatu penelitian.<sup>19</sup> Jadi yang dimaksud dengan *pretest* dalam penelitian ini yaitu: sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) siswa diberikan angket

---

<sup>16</sup>Niken Vioreza, *Model & Metode Pembelajaran* (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020), 22.

<sup>17</sup>Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, 57.

<sup>18</sup>Slameto, 180.

<sup>19</sup> Rukminingsih, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), 46.

minat belajar untuk mengetahui minat awal siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad.

#### 7. *Posttes*

*Posttes* adalah ukuran penelitian yang diberikan kepada siswa sesudah menjalani suatu jenis perlakuan sebagai bagian dari suatu penelitian.<sup>20</sup> Jadi yang dimaksud *posttes* dalam penelitian ini yaitu: sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) siswa diberikan angket minat belajar untuk mengetahui minat akhir siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad.

### C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad Kecamatan Juai Kabupaten Balangan?
2. Bagaimana minat belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad Kecamatan Juai Kabupaten Balangan?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad Kecamatan Juai Kabupaten Balangan?

---

<sup>20</sup>Rukminingsih, 46

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad Kecamatan Juai Kabupaten Balangan.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad Kecamatan Juai Kabupaten Balangan.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad Kecamatan Juai Kabupaten Balangan.

#### **E. Signifikansi Penelitian**

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan bagi semua pihak yang bersangkutan, diantaranya:

1. Signifikansi Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap ilmu pengetahuan pendidikan pada Madrasah Ibtidaiyah, khususnya dalam pembelajaran IPAS

## 2. Signifikansi Praktis

Secara praktis penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi:

### a. Madrasah Ibtidaiyah

Hasil penelitian dapat dijadikan bahan masukan untuk melakukan pembenahan dalam proses pembelajaran agar muncul suasana pembelajaran baru yang lebih kondusif.

### b. Guru

Menambah kebaruan metode pembelajaran guru IPAS dan guru mata pelajaran lain guna meningkatkan minat belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament*. Dan juga hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan kepada guru mata pelajaran IPAS ataupun mata pelajaran lain guna meningkatkan kualitas pembelajaran

### c. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran dan lebih aktif sehingga mudah memahami apa yang diajarkan oleh guru dengan metode lain dari biasanya serta pembawaan yang dirancang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa

### d. Penulis/Pembaca

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan pedoman atau tambahan pengetahuan tentang model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPAS terhadap peneliti berikutnya.

## F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nuriya Fitri pada tahun 2019 dengan judul *penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar siswa kelas V MIS Hidayatul Insan Palangkaraya*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT efektif untuk meningkatkan semangat belajar siswa artinya ada peningkatan setelah mendapat perlakuan. Persamaan dengan peneliti ini menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dan perbedaan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen tipe time series design*.<sup>21</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fairuzabadi Arif Billah pada tahun 2016 dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terhadap minat belajar IPS siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 12 Pamulang. Persamaan dengan peneliti ini menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* dan perbedaan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi eksperimen non-equivalent control group design*.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup>Nuriya Fitri, Skripsi: *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MIS Hidayatul Insan Palangkaraya*, (Palangka Raya: IAIN Palangka Raya, 2019), 77-78.

<sup>22</sup>Billah, "Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 12 Pamulang," 61

3. Penelitian yang dilakukan oleh Alfi Maghfiroh pada tahun 2020 dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Dengan Bantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. Penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan bantuan media *flash card* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada muatan ilmu pengetahuan sosial di kelas VB SDN 007 Pulau Lawas. Persamaan dengan peneliti ini menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* dan perbedaan dalam penelitian ini menggunakan media *flash card*.<sup>23</sup>

#### **G. Hipotesis penelitian**

Hipotesis dalam penelitian sebagai berikut:

$H_0$  : tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad

$H_a$  : terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Raudhatul Aulad

---

<sup>23</sup> Alfi Maghfiroh, Skripsi: *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Bantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IP Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar*, (Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020), 92.

## H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah Dalam penelitian ini, maka penulis mengorganisasikan sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.
2. Bab II Kajian Teori dan kerangka berpikir, pada bab ini berisi tentang minat belajar, pembelajaran IPAS, pembelajaran kooperatif, pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dan kerangka pikir.
3. Bab III Metode Penelitian, pada bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, langkah-langkah penelitian, instrumen penelitian, pengujian instrumen, desain pengukuran, teknik analisis data dan prosedur Penelitian.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, penyajian data dan pembahasan hasil penelitian.
5. Bab V Penutup, pada bab ini berisi tentang simpulan dan saran.