

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

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

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

###### **a. Sejarah Singkat Berdirinya MI TPI Keramat Banjarmasin**

Berdirinya MI TPI Keramat Banjarmasin pada tanggal 02 Mei 1928 oleh tokoh masyarakat Sungai Bilu dan sekitarnya. Datuk H. Husin sebelum mendirikan MI TPI Keramat Banjarmasin berencana akan mendirikan Sekolah Arab dengan menggunakan sebidang tanah yang beliau miliki di jalan Keramat Raya Banjarmasin. Oleh sebab itu beliau mewakafkan tanah tersebut untuk keperluan mendirikan Sekolah Arab yang beliau rencanakan. Lalu dibangunlah hanya dua lokal pada saat itu.

Pada tahun 1978 dibuatlah perubahan untuk dilaksanakannya sekolah formal di MI TPI Keramat Banjarmasin dengan Nomor Statistik Madrasah 111263710027-TGL: 3/1/1078 dan Sk. Izin Operasional: L. 0/3/09/1-a/78 serta Akta Notaris Gianto, SH No. C. 102 HT. 03.01- Th 2000. Secara bertahap dibangunlah selokal demi selokal. Membangun sekolahnya pun secara daya masyarakat setempat. Adapun hasil akreditasi sekolah ini terakreditasi dengan peringkat B (Baik). Tanah tempat berdirinya madrasah ini luas seluruhnya 879 m<sup>2</sup>. Setelah tercetusnya rencana Datuk H. Husin pada tahun 1928, maka munculah inisiatif masyarakat untuk memberikan nama Madrasah ini dengan nama “Taman Pemuda Islam” sesuai dengan Hari Sumpah Pemuda dan sekaligus pada tahun itu

ketua Yayasan dipegang oleh Datuk H. Husin pada tahun 1928 – 1938. Kemudian dilanjutkan oleh H. Anang B. sampai tahun 1952. Lalu dilanjutkan oleh H. Kaspul Anwar 1967. Kemudian dilanjutkan oleh Bapak Sopiyan Hanafi dari tahun 1967 – 1990. Dan dilanjutkan Bapak Maslan, S.Pd dari tahun 1990 – sekarang.

#### **b. Alamat MI TPI Keramat Banjarmasin**

Madrasah Ibtidaiyah Taman Pemuda Islam Keramat terletak di Jalan Keramat Raya RT.17, No.21. Kelurahan Sungai Bilu Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin.

#### **c. Visi, Misi dan Tujuan MI TPI Keramat Banjarmasin**

Madrasah ibtidaiyah TPI Keramat Banjarmasin ini mempunyai visi misi dan tujuan. Adapun visi dan misinya sebagai berikut:

Visi MI TPI Keramat Banjarmasin adalah menciptakan siswa yang berprestasi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta memiliki kualitas dalam keimanan dan ketakwaan.

Misi MI TPI Keramat Banjarmasin adalah menyiapkan generasi yang pintar dan berbakat yang memiliki potensi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, serta didasari oleh nilai-nilai keimanan dan ketakwaan, mengembangkan sumber daya manusia yang aktif, kreatif dan inovatif sesuai dengan perkembangan zaman, menyediakan anak-anak dengan bekal yang memadai untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya dan membangun citra sekolah di masyarakat.

Tujuan MI TPI Keramat Banjarmasin adalah menjadikan siswa beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, siswa memiliki kesehatan baik secara fisik maupun mental, siswa memiliki landasan pengetahuan, keterampilan

dan kemampuan yang memadai untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi, mengenal dan mencintai bangsa, masyarakat dan kebudayaan, siswa kreatif, terampil dan bekerja untuk dapat mengembangkan diri secara terus-menerus dan meningkatkan moto pendidikan di sekolah.

**d. Sarana dan Prasarana MI TPI Keramat Banjarmasin**

MI TPI Keramat Banjarmasin mempunyai 16 ruang kelas atau 19 kelompok belajar, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang dewan guru, 1 ruang TU, 2 ruang kantin, 1 ruang mushalla, 1 ruang Ekskul, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS, 1 ruang koperasi/gudang, 2 toilet guru, 2 ruang ganti siswa/I, 2 toilet siswa laki-laki, 2 toilet siswa perempuan, dan 2 toilet dewan guru, semua ruangan berkeadaan baik.

Tabel 4 1 Sarana dan Prasarana

No	Ruangan	Jumlah
1.	Ruang belajar	16
2.	Ruang Kepala Madrasah	1
3.	Ruang Dewan guru	1
4.	Ruang TU	1
5.	Ruang Kantin	2
6.	Ruang Mushalla	1
7.	Ruang UKS	1
8.	Ruang BP/Ekskul	1
9.	Ruang Perpustakaan	1
10.	Ruang Koperasi/Gudang	1
11.	WC siswa	4
12.	Ruang Ganti Siswa/i	2
13.	WC dewan guru	2

### e. Keadaan Guru

Tabel 4 2 Keadaan Guru

No	Nama	L/P	Jabatan Utama
1	Maslan, S.Pd	L	Kepala Madrasah
2	Hasniah, S.Pd.I	P	Wakamad Kurikulum
3	Khairunnisa, S.Pd.I	L	Wali Kelas
4	Hasimin, S.Ag	L	Wali Kelas
5	Muliyani, S.Ag	P	Wali Kelas
6	Ida Rafiqah, S.Ag	P	Wali Kelas
7	Nurmini, S.Ag	P	Wali Kelas
8	Padli, S.H.I	L	Wali Kelas
9	Inayati, S.Pd.I	P	Wali Kelas
10	Rusmini, S.Pd.I	P	Wali Kelas
11	Mawaddah Amaliyah, S.Pd.I	P	Wali Kelas
12	Hilalliyah, S.Pd.I	P	Wali Kelas
13	Mahdiah, S.P	P	Wali Kelas
14	Zakiah, S.Pd.I	P	Wali Kelas
15	Hj. Nurbaiti, S.Ag	P	Wali Kelas
16	Yurita, S.Pd.I	P	Wali Kelas
17	Siti Khadijah, S.Pd.I	P	Wali Kelas
18	Hayatun Thaiyibah, S.Pd.I	P	Wali Kelas
19	Muhyissalam	L	Wali Kelas
20	Sukirman	L	Wali Kelas
21	Raudah	P	Guru Bid. Studi
22	M. Noor Syadzali, S.Pd.I	L	Guru Bid. Studi
23	Ahmad Fajrianor	L	Guru Bid. Studi
24	Risnayati	P	Tata Usaha
25	Wahid Rahman, A.Md	L	Pustakawan

### f. Keadaan Siswa

Tabel 4 3 Keadaan Siswa

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	I A	14	14	28
2	I B	17	11	28
3	I C	17	11	28
4	II A	13	16	29
5	II B	15	14	29

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
6	II C	12	18	30
7	III A	8	10	18
8	III B	10	7	17
9	III C	7	9	16
10	III D	7	9	16
11	IV A	16	13	29
12	IV B	12	14	26
13	IV C	12	15	27
14	V A	14	8	22
15	V B	14	6	20
16	V C	12	8	20
17	VI A	12	12	24
18	VI B	15	9	24
19	VI C	11	13	24
Jumlah		238	217	445

## 2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini dilaksanakan di MI TPI Keramat Banjarmasin yang beralamat di Jalan Keramat Raya RT 20 No. 21, Kecamatan Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan yang dilaksanakan dari tanggal 18 April – 18 Juni 2025. Pembelajaran dilaksanakan selama satu minggu dari tanggal 14 Mei – 17 Mei 2025 dalam 3 kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan 1 kelas sebagai sampel yaitu kelas II C yang berjumlah 30 orang peserta didik. Sebelum melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, peneliti yang bertindak sebagai guru terlebih dahulu mempersiapkan Modul Ajar, Media Pembelajaran, Angket untuk *Pre-Test* dan *Post-Test* serta Lembar Observasi Minat Siswa. Pengumpulan data dilakukan ketika pembelajaran berlangsung.

Adapun tahapan kegiatan secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

*a. Pre-Test*

Kegiatan Pre-Test ini dilaksanakan pada pertemuan pertama yang bertepatan pada hari Kamis, 15 Mei 2025. Tujuan dari pre-test ini adalah untuk mengukur minat belajar siswa terhadap pelajaran Matematika, sebelum mereka menerima perlakuan melalui model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang didukung dengan media Teka-Teki Silang.

Langkah-langkah kegiatan pre-test adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Pada awal kegiatan pre-test, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran siswa serta meminta mereka untuk mempersiapkan alat tulis. Untuk membangkitkan semangat belajar, guru memberikan motivasi melalui kegiatan ringan yaitu “tepuk 12345”. Dan sebelum membagikan angket pre-test, guru menyampaikan bahwa siswa akan mengisi angket yang berkaitan dengan minat belajar terhadap mata pelajaran Matematika. Guru juga menjelaskan tujuan pengisian angket serta memberikan arahan mengenai cara mengisi angket tersebut secara jelas agar siswa memahami dan mengisinya dengan jujur sesuai perasaan masing-masing.

2) Kegiatan Inti

Pada tahap kegiatan inti, guru membagikan angket minat belajar yang telah disusun dalam bentuk skala Likert, terdiri dari 12 pernyataan, baik pernyataan positif maupun negatif. Angket ini mencakup empat indikator minat belajar, yaitu:

*perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa* dalam pembelajaran Matematika.

Siswa diminta untuk mengisi angket tersebut secara jujur dan sesuai dengan perasaan serta pengalaman pribadi masing-masing dalam mengikuti pembelajaran Matematika. Guru memastikan bahwa setiap siswa memahami setiap pernyataan yang tercantum dalam angket sebelum mulai mengisi, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya jika terdapat bagian yang kurang jelas.

### 3) Kegiatan Penutup

Setelah seluruh siswa selesai mengisi angket, guru meminta siswa mengumpulkan kembali angket tersebut untuk disimpan sebagai data awal (pre-test) dalam penelitian. Guru kemudian memberikan apresiasi kepada siswa atas kejujuran dan kesungguhan mereka dalam mengisi angket. Sebagai penutup, guru memberikan penguatan dan motivasi bahwa kegiatan tersebut bertujuan untuk membantu mereka lebih semangat dalam belajar Matematika ke depannya. Selanjutnya, guru menutup kegiatan dengan mengajak siswa berdoa bersama dan mengucapkan salam.

#### *b. Treatment 1*

*Treatment 1* dilaksanakan pada pertemuan kedua yang bertepatan pada hari Jum'at, 16 Mei 2025, pada pertemuan ini penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media permainan Teka-Teki Silang untuk menyampaikan mata pelajaran Matematika dengan materi bilangan cacah penjumlahan.

#### 1) Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran, guru menyapa peserta didik dengan salam dan mengajak mereka berdoa bersama. Setelah itu, guru mengecek kehadiran peserta didik untuk memastikan semua hadir. Para peserta didik kemudian mempersiapkan alat tulis dan buku paket mereka. Sebelum memulai materi, guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan melakukan "tepuk 12345." Setelah itu, guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Sebagai apersepsi, guru menanyakan jumlah peserta didik di kelas dan memberikan sebuah soal terkait jumlah pensil di kelas berdasarkan jumlah peserta didik. Kemudian, guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

## 2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru memulai dengan fase pertama yaitu penomoran. Guru menyampaikan materi tentang bilangan cacah penjumlahan, lalu membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Setiap anggota kelompok diberi nomor kepala.

Pada fase kedua, guru memberikan permasalahan kepada siswa. Salah satu nomor kepala siswa dari setiap kelompok diminta untuk maju kedepan dan memilih kartu nomor soal yang telah disiapkan.

Fase ketiga, berpikir bersama, peserta didik mulai berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan soal yang mereka ambil. Guru mengarahkan setiap kelompok agar anggotanya berdiskusi dan memahami cara penyelesaian soal dengan baik. Guru mengingatkan agar peserta didik aktif berdiskusi, bekerja sama, dan bersikap santun, serta saling membantu satu sama lain dalam proses diskusi.

Untuk memastikan setiap kelompok mengerjakan dengan baik, guru berkeliling ke setiap kelompok memberikan bimbingan.

Pada fase keempat yaitu mengkomunikasikan, guru mempersilakan satu nomor kepala bersama kelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Kelompok lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan. Guru kemudian mencocokkan jawaban yang disampaikan peserta didik dengan jawaban yang sudah tersedia dan memberikan skor kepada kelompok yang berhasil menjawab dengan tepat.

### 3) Kegiatan Penutup

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa mengambil kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Guru memberikan evaluasi secara individu untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Setelah itu, guru dan siswa melakukan refleksi pembelajaran, dan siswa menyampaikan perasaan mereka terhadap pelajaran yang telah berlangsung. Sebagai penutup, guru mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam sebagai tanda berakhirnya pelajaran.

#### c. Post-Test

*Post-test* dilaksanakan pada pertemuan ketiga yang bertepatan pada hari Sabtu, 17 Mei 2025.

#### 1) Kegiatan Awal

Pada awal kegiatan post-test, guru membuka kelas dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama. Setelah itu, guru mengecek

kehadiran siswa dan memastikan bahwa semua siswa telah mempersiapkan alat tulis yang dibutuhkan. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, guru kembali membangun semangat belajar siswa melalui kegiatan motivasi “tepuk 12345”. Selanjutnya, guru menyampaikan bahwa kegiatan hari ini adalah mengisi angket post-test yang bertujuan untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa terhadap pelajaran Matematika setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran. Sebelum membagikan angket, guru menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari pengisian angket tersebut, bahwa angket ini tidak akan memengaruhi nilai akademik, tetapi sangat penting untuk perbaikan kegiatan pembelajaran ke depan. Guru juga menjelaskan cara pengisian angket dengan jelas, termasuk arti dari setiap skala (1–4) dan bagaimana cara memilih jawaban sesuai dengan perasaan siswa. Guru memastikan bahwa setiap siswa memahami pernyataan dalam angket dan memberikan kesempatan untuk bertanya apabila ada bagian yang belum dimengerti.

## 2) Kegiatan Inti

Pada tahap kegiatan inti, guru membagikan angket post-test minat belajar Matematika kepada siswa. Angket ini disusun dalam bentuk skala Likert yang terdiri dari 12 pernyataan, baik positif maupun negatif, yang mencakup empat indikator utama minat belajar, yaitu: perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan dalam pembelajaran Matematika. Sebelum siswa mulai mengisi, guru terlebih dahulu menjelaskan kembali tujuan dari pengisian angket, yaitu untuk mengetahui perubahan atau perkembangan minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Matematika. Guru menekankan bahwa tidak ada jawaban benar atau

salah, dan siswa diharapkan mengisi dengan jujur sesuai pengalaman pribadi mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Guru kemudian membimbing siswa dalam memahami setiap pernyataan yang ada dalam angket. Jika terdapat pernyataan yang belum dipahami, siswa diberi kesempatan untuk bertanya langsung, dan guru memberikan penjelasan dengan bahasa yang mudah dipahami. Selama proses pengisian angket berlangsung, guru mengamati dan mendampingi siswa secara aktif untuk memastikan bahwa mereka mengisi dengan sungguh-sungguh dan tidak tergesa-gesa. Suasana kelas dibuat kondusif dan tenang agar siswa dapat fokus mengisi angket.

### 3) Kegiatan Penutup

Setelah seluruh siswa selesai mengisi dan mengumpulkan angket post-test, guru melanjutkan ke tahap penutup kegiatan. Guru mengapresiasi partisipasi dan kesungguhan siswa dalam mengisi angket dengan memberikan ucapan terima kasih atas kerja sama yang baik selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya, guru memberikan refleksi singkat mengenai pentingnya mengetahui minat belajar, agar proses pembelajaran Matematika ke depan bisa menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru juga menyampaikan bahwa hasil angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, bukan untuk menilai siswa secara individu, sehingga diharapkan siswa merasa dihargai dan tidak terbebani. Untuk menutup kegiatan, guru memberikan motivasi positif kepada siswa agar terus semangat dalam belajar Matematika dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan dalam pelajaran tersebut. Terakhir, guru menutup kelas dengan mengajak siswa berdoa

bersama, dilanjutkan dengan salam penutup dan ucapan sampai jumpa pada pertemuan.

### 3. Pengaruh Model dan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar

#### a. Analisis Deskriptif Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa

Tabel 4.4 Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Variance
pre-test	30	31.3667	5.88677	34.654
post-test	30	42.2000	2.95250	8.717
Valid N (listwise)	30			

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat nilai mean atau rata-rata minat belajar siswa dari hasil pre-test dan post-test. Hasil pre-test memiliki nilai rata-rata 31,37. Sedangkan hasil post-test memiliki nilai rata-rata 42,20. Selisih keduanya yaitu 10,83.

#### b. Data Minat Belajar Siswa Pre-Test dan Post-Test

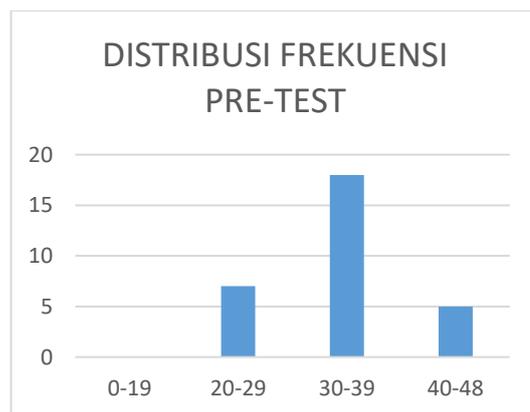
Data minat belajar siswa diperoleh dari instrumen observasi yang memuat 4 aspek dan 12 indikator. Setiap indikator dinilai menggunakan skala Likert 4 poin (1–4). Instrumen tersebut diisi oleh observer dengan cara mengamati 15 orang Siswa.

Berdasarkan hasil observasi terhadap 15 siswa, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 600 dari skor maksimum 720. Dengan demikian, rata-rata skor minat belajar siswa adalah 40 dari 48, atau setara dengan 83,3%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan pada beberapa indikator tertentu, seperti keterlibatan aktif dan perhatian penuh selama pembelajaran.

Data Minat Belajar Siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media permainan teka-teki silang menggunakan SPSS versi 26.

#### 1) Pre-Test

Data Minat Belajar Siswa pada saat *pre-test* memiliki *mean* senilai 31,37 , median 30, modus 28, standar deviasi 5,886, dan varians 34,654 . Adapun skor minimum yang diperoleh siswa adalah 18 dan skor maksimum adalah 42. Data tersebut didistribusikan ke dalam diagram distribusi frekuensi *pre-test* yang bisa diamati pada diagram berikut.



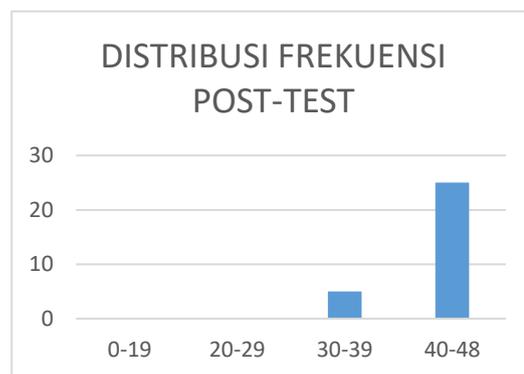
Gambar 4 .1 Distribusi Frekuensi Pre-Test

Diagram distribusi frekuensi hasil *pre-test* menunjukkan bahwa frekuensi terbanyak berada pada interval skor 30–39, yaitu sebanyak 18 orang siswa atau 60% dari total peserta. Sementara itu, frekuensi terendah berada pada interval 40–48, yang hanya diisi oleh 5 orang siswa dengan persentase 16,67%. Adapun pada interval skor 20–29, terdapat 7 orang siswa, yang setara dengan 23,33% dari keseluruhan responden.

Berdasarkan distribusi tersebut, diperoleh bahwa: 18 orang siswa (60%) masuk dalam kategori sedang, 7 orang siswa (23,33%) termasuk kategori rendah, 5 orang siswa (16,67%) masuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, sebagian besar peserta didik memperoleh skor pada kategori sedang, dan hanya sebagian kecil yang tergolong rendah maupun tinggi. Hal ini mencerminkan bahwa minat belajar siswa secara umum berada pada tingkat sedang sebelum dilakukan perlakuan pembelajaran.

## 2) Post-Test

Data aktivitas belajar peserta didik pada saat *post-test* memiliki *mean* senilai 42,2, median 42, modus 41, standar deviasi 2,9525, dan varians 8,717. Adapun skor minimum yang diperoleh peserta didik adalah 36 dan skor maksimum adalah 48. Data tersebut didistribusikan ke dalam diagram distribusi frekuensi *post-test* yang bisa diamati pada diagram berikut.



Gambar 4 .2 Distribusi Frekuensi Post-Test

Diagram distribusi frekuensi hasil post-test menunjukkan bahwa frekuensi terbanyak berada pada interval skor 40–48, dengan jumlah 25 orang siswa atau 83,33% dari total siswa. Sementara itu, interval 30–39 memiliki 5 orang siswa, yang

setara dengan 16,67%. Adapun pada interval 0–19 dan 20–29, tidak terdapat siswa sama sekali, atau dengan kata lain memiliki frekuensi 0 dan persentase 0%.

Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut, diperoleh bahwa 25 orang siswa (83,33%) termasuk dalam kategori tinggi 5 orang siswa (16,67%) termasuk dalam kategori sedang dan Tidak ada siswa (0%) yang termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa setelah perlakuan diberikan, mayoritas siswa mengalami peningkatan minat belajar yang sangat signifikan, dengan sebagian besar berada pada kategori tinggi, dan tidak ada siswa yang tergolong rendah.

### c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program SPSS versi 26. Jika nilai Sig > 0,05 maka data terdistribusi normal, sedangkan jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak terdistribusi normal. Hasil uji normalitas bisa diamati pada tabel berikut.

Tabel 4 5 Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre-test	.125	30	.200*	.961	30	.338
post-test	.160	30	.049	.956	30	.240

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *Shapiro-Wilk* data *pre-test* sebesar 0,338 dan data *post-test* sebesar 0,240. Masing-masing data memperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. maka data tersebut dapat dikatakan terdistribusi normal.

#### d. Uji T

Uji-t dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel yang berpasangan atau berhubungan yaitu data sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Uji-t pada penelitian ini menggunakan Uji *Paired Sample T-Test* dengan menggunakan program SPSS versi 26. Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka H0 ditolak dan jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05 maka H0 diterima.

Tabel 4 6 Uji-t

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-10.83333	6.25925	1.14278	-13.17057	-8.49609	-9.480	29	.000

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) 0,000. Karena nilai signifikansi (p-value) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka hipotesis nol (Ho) ditolak, dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan dalam rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan TTS. Dengan kata lain, penerapan model dan media tersebut berpengaruh nyata dalam meningkatkan minat belajar siswa.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang berbantu media permainan Teka-Teki Silang terhadap minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh temuan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media permainan Teka-Teki Silang.

Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan skor angket pada saat pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pre-test minat belajar siswa sebelum perlakuan adalah 31,37, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih menunjukkan sikap pasif dalam pembelajaran. Siswa cenderung kurang terlibat dalam diskusi kelompok, kurang berani bertanya, dan belum menunjukkan kemampuan optimal dalam menjawab soal. Setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantu permainan teka-teki silang, skor rata-rata post-test meningkat menjadi 42,20, yang menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan perubahan perilaku belajar yang positif.

Hal ini tercermin dari meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, presentasi hasil kerja, serta antusiasme dalam menjawab soal-soal TTS. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT dan media permainan teka-teki silang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, baik dari aspek keterlibatan, ketertarikan, perhatian, maupun perasaan senang terhadap pembelajaran Matematika.

Minat Belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media permainan teka-teki silang menunjukkan bahwa 16,67% peserta didik berada pada kategori tinggi, 60% pada kategori sedang, dan 23,33% pada kategori rendah. Sedangkan minat belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media permainan teka-teki silang terjadi peningkatan dengan 83,33% peserta didik berada pada kategori tinggi, 16,67% pada kategori sedang, dan 0% pada kategori rendah.

Selain itu, analisis menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media permainan teka-teki silang.

Peningkatan minat belajar siswa dapat diinterpretasikan sebagai hasil langsung dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbantu media permainan Teka-Teki Silang. Model ini secara aktif melibatkan siswa melalui berbagai tahapan pembelajaran yang menyenangkan dan kolaboratif.

Fase-fase dalam model TGT, seperti pembentukan kelompok, pemberian soal, permainan turnamen, dan pemberian penghargaan, secara tidak langsung memicu perhatian awal, keterlibatan aktif, antusiasme, serta komunikasi antar siswa. Dinamika ini mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, saling membantu, dan bertanggung jawab terhadap pemahaman materi dalam kelompok masing-masing.

Hal ini sejalan dengan pendapat Johnson, yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan interaksi sosial dan memperkuat pemahaman individu melalui kerja sama dan tanggung jawab kelompok<sup>1</sup>. Pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif karena merasa terlibat dalam suasana belajar yang suportif dan kompetitif.

Selain itu, peningkatan minat belajar juga menunjukkan bahwa kombinasi antara model TGT dan media permainan teka-teki silang mampu mengatasi permasalahan pembelajaran konvensional, seperti rendahnya partisipasi, kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi, serta minimnya keterlibatan dalam proses diskusi.

Berdasarkan data observasi, terdapat perubahan positif pada sikap dan perilaku peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media permainan teka-teki silang. Perubahan ini terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, keberanian dalam mengajukan pertanyaan, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

Peningkatan minat belajar mencakup berbagai aspek penting, yaitu: perhatian, ketertarikan, antusiasme, dan konsistensi keterlibatan selama proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam seluruh aspek tersebut menjadi indikator

---

<sup>1</sup> D.W Johnson and R.T Johnson, *Cooperative Competitive Individualistic Learning*, Fourth Edition. (Nedham Heights: Allyn and Bacon, 1994).

bahwa proses pembelajaran berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan emosional, kognitif, dan sosial peserta didik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Aini Septianni<sup>2</sup> yang menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa secara signifikan, ditunjukkan dengan nilai thitung sebesar  $3,577 > t_{tabel}$  2,024. Bahkan ketika dipadukan dengan media Teka-Teki Silang, seperti pada penelitian Devika Arfiana Farazeni<sup>3</sup> dan Ni Nyoman Triana Putri<sup>4</sup>, model ini memberikan hasil yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal ini mendukung temuan peneliti bahwa penerapan TGT berbantu TTS memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan minat belajar matematika di kelas II MI TPI Keramat Banjarmasin

hasil penelitian ini juga mendukung prinsip dasar dari teori konstruktivisme, yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam proses belajar yang konstruktivistik, pengetahuan bukan diberikan secara pasif, melainkan dibentuk melalui proses eksplorasi, refleksi, dan kolaborasi. Model TGT yang menggabungkan permainan dan diskusi terbukti memberi ruang bagi siswa untuk mengonstruksi makna baru dari materi yang dipelajari. Selain itu, keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan pengambilan keputusan secara mandiri juga mencerminkan kesesuaian dengan tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget,

---

<sup>2</sup> Septianni, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT," 106.

<sup>3</sup> Devika Farazeni, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbantu Media Teka-Teki Silang," Skripsi, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2023, 43.

<sup>4</sup> Putri, Riastini, dan Yudiana, "Model TGT Berbantuan Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPAS," (JIPPG, 4, no. 1 (2023)): 67.

khususnya pada fase operasional konkret (usia 7–11 tahun), di mana anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek nyata dan memahami aturan sosial melalui interaksi.

Peserta didik kelas II yang berada pada tahap operasional konkret, sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, cenderung lebih mudah memahami konsep abstrak apabila disampaikan melalui pengalaman belajar yang nyata dan bermakna. Dalam konteks ini, penggunaan media permainan teka-teki silang terbukti efektif dalam menghadirkan proses pembelajaran yang berbasis minat dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa.

Media permainan tersebut berperan sebagai penghubung antara konsep abstrak matematika seperti bilangan cacah dan operasi penjumlahan dengan pengalaman konkret yang dialami siswa. Bentuknya yang visual, menarik, dan interaktif menjadikan siswa lebih terfokus, terlibat, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dampaknya terlihat jelas dari peningkatan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, kemampuan dalam memecahkan masalah secara kolaboratif, serta keberanian untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.

Temuan ini juga selaras dengan prinsip dalam teori behaviorisme, yang menekankan bahwa pembelajaran dapat ditingkatkan melalui stimulus eksternal yang tepat. Penggunaan media permainan seperti teka-teki silang dan roda keberuntungan memberikan rangsangan positif yang mampu membangkitkan

atensi siswa, untuk menciptakan suasana kompetitif yang sehat namun tetap menyenangkan, serta merangsang respon perilaku belajar yang aktif<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 54.