

SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LEARNING BY
GAMES TERHADAP PENINGKATAN MINAT
BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS
VII MTs NEGERI PAREPARE**



OLEH

RISNAYANTI

NIM: 18.84206.008

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERIPAREPARE**

2023

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LEARNING BY
GAMES TERHADAP PENINGKATAN MINAT
BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS
VII MTs NEGERI PAREPARE**



OLEH

RISNAYANTI

NIIM: 18.84206.008

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

2023

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Learning By Games Terhadap Peningkatan Minat Belajar IPA Peserta didik Kelas VII MTs Negeri Parepare

Nama Mahasiswa : Risnayanti

Nomor Induk Mahasiswa : 18.84206.0008

Program Studi : Ilmu Pengetahuan Alam

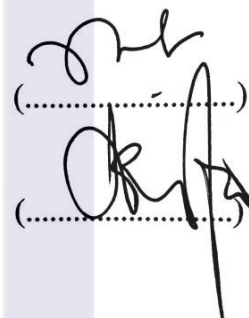
Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Tarbiyah Nomor:1052 Tahun 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Drs. Abdullah Thahir, M. Si.
NIP : 19640514 199102 1 002

Pembimbing Pendamping : Drs. Amiruddin Mustam, M.Pd.
NIP : 19620308 199203 1 012



Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Learning By Games Terhadap Peningkatan Minat Belajar IPA Peserta didik Kelas VII MTs Negeri Parepare

Nama Mahasiswa : Risnayanti

Nomor Induk Mahasiswa : 18.84206.008

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Penetapan Pembimbing Skripsi Fakultas Tarbiyah Nomor:1052 Tahun 2021

Tanggal Kelulusan : 17 Januari 2023



Disahkan oleh **Komisi Penguji**

Drs. Abdullah Thahir, M. Si.	(Ketua)	
Drs. Amiruddin Mustam., M.Pd.	(Sekertaris)	
Dr. Usman, M.Ag.	(Anggota)	
Sri Mulianah, S.Ag., M.Pd.	(Anggota)	

Mengetahui:

✓ Dekan,
Fakultas Tarbiyah




Dr. Zulfah, M.Pd. 
NIP. 19830420 200801 2 010

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى
 آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt. Berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Penulis menghanturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada ibunda dan ayahhanda tercinta dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari bapak Drs. Abdullah Thahir, M.Si. dan bapak Drs. Amiruddin Mustam, M.Pd. selaku pembimbing I dan Pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag., Sebagai Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd., Sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahapeserta didik.
3. Bapak Andi Aras, M.Pd. sebagai ketua program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam yang telah banyak membantu, membina penulis selama mengikuti pendidikan pada program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam.

4. Bapak Dr. Usman dan Ibu Sri Muliana, S.Ag., M.Pd. selaku Penguji I dan Penguji II, atas segala bantuan dan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.
5. Kepada bapak Sirajuddin, S. Pd. I., S. IPI., M. Pd. Selaku kepala UPT Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Parepare
6. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare atas ilmu dan didikannya selama penulis menempuh studi di Institut Agama Islam Negeri Parepare.
7. Sahabat dan teman yang telah senantiasa menemani hari-hari penulis dalam suka maupun duka, Muh. Rizal Dasri, Annisa Nabila Salsabila, Jumriani, Lindah, Nur Ameilia dan masih banyak lagi mohon maaf jika penulis tidak dapat menyebutkan satu-persatu. Terima kasih buat dukungan dan juga motivasinya.
8. Seluruh rekan-rekan mahasiswa angkatan 2018 program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Penulis tak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. Berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Akhir kata penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 28 September 2022
2 Rabiul Awal 1444 H

Penyusun,



Risnayanti
NIM. 18.84206.008

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Risnayanti
NIM : 18.84206.008
Tempat/Tgl. Lahir : Bolalele, 27 Juni 2000
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Learning By Games
Terhadap Peningkatan Minat Belajar IPA Peserta didik Kelas
VII MTs Negeri Parepare

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 28 September 2022
2 Rabiul Awal 1444 H

Penyusun,

Risnayanti
NIM. 18.84206.008

ABSTRAK

Risnayanti: *Penerapan Model Pembelajaran Learning By Game Terhadap Peningkatan Minat Belajar IPA Kelas VII MTs Negeri Parepare* (dibimbing oleh bapak Drs. Abdullah Thahir, M.Si. dan bapak Drs. Amiruddin Mustam, M.Pd.)

Model Pembelajaran Learning By Games merupakan model pembelajaran yang menggunakan media permainan atau games untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran ini saya dapat memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu emosional,, intelektual, dan psikomotorik.

Penelitian ini merupakan Penelitian Deskriptif dengan pendekatan Kuantitatif. Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran Learning By Games di MTs Negeri Parepare, juga untuk mengetahui minat belajar IPA Kelas VII di MTs Negeri Parepare. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.2 MTs Negeri Parepare yang berjumlah 30 orang Peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik deskriptif.

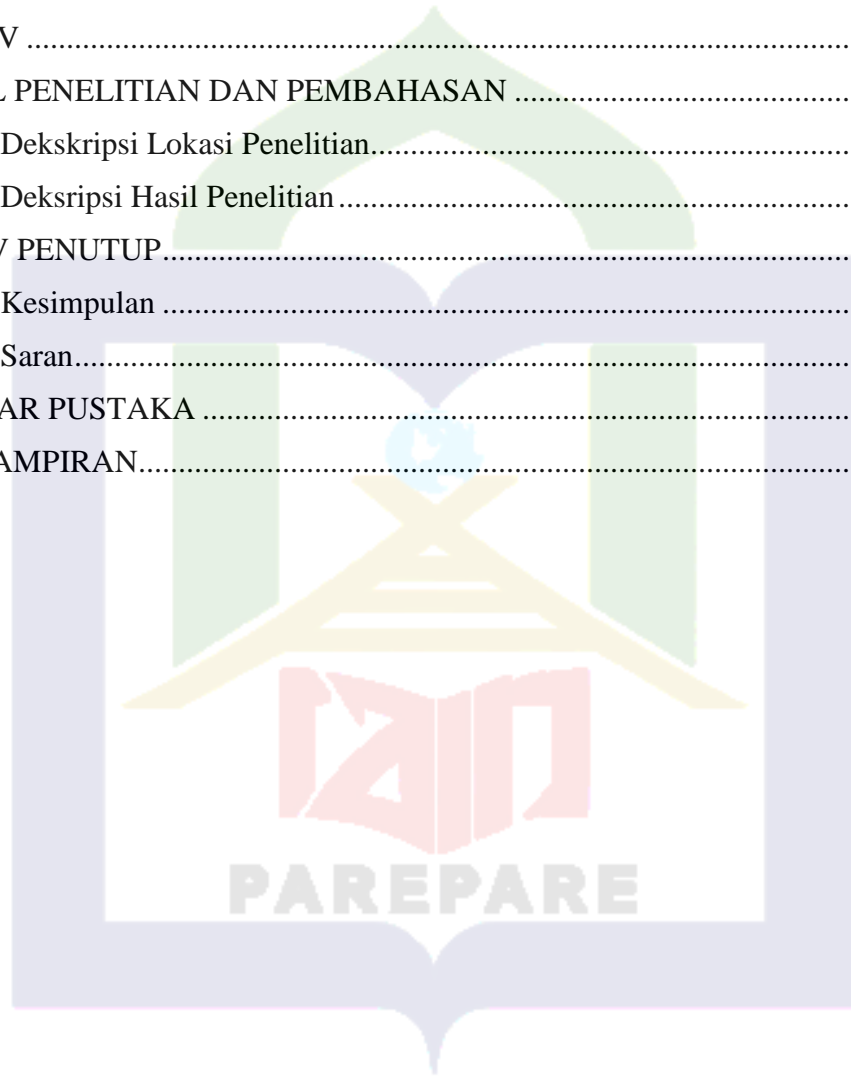
Hasil analisis data penelitian data minat belajar peserta didik kelas VII.2 MTs Negeri Parepare termasuk dalam kategori siswa yang berminat dengan jumlah responden sebanyak 30 orang siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan jumlah item pernyataan sebanyak 7 soal dan jumlah sampel 30 orang peserta didik, maka diperoleh perhitungan minat dengan kategori peserta didik yang sangat berminat sebanyak 3 orang (10%), peserta didik yang berminat sebanyak 8 orang (27 %), peserta didik yang cukup berminat sebanyak 12 orang (40%), peserta didik yang kurang berminat sebanyak 7 (23%), dan peserta didik yang tidak berminat tidak ada (0%). Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran learning by games dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar peserta didik kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Learning By Games, Minat Belajar, Pembelajaran IPA

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	i
PENGESAHAN KOM ISI PENGUJI.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Kegunaan Penelitian.....	6
1. Kegunaan teoritis.....	6
2. Kegunaan praktis.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Penelitian Relavan	8
B. Tinjauan Teori.....	9
1. Model Belajar Sambil Bermain (<i>Learning By Games</i>)	9
2. Hakikat IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)	11
Minat Belajar.....	22
C. Kerangka Pikir	29
D. Hipotesis Tindakan.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	32

B. Lokasi dan Waktu Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel	33
D. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan Data	34
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Teknik Analisis Data	41
BAB IV	46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	46
2. Deskripsi Hasil Penelitian	49
BAB V PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	I
B. LAMPIRAN.....	IVIII



DAFTAR GAMBAR

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Berfikir	26
4.1	Grafik Distribusi Frekuensi Minat Belajar Peserta Didik	45
4.2	Grafik Distribusi Kategori Minat Belajar Peserta Didik	46
4.3	Grafik Distribusi Frekuensi Model Pembelajaran Learnng By Games	48
4.4	Grafik Distribusi Kategori Model Pembelajaran Learnng By Games	49



DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
3.1	Data Populasi	29
3.2	Data Sampel	30
3.3	Data Interval Kriteriaa Persentase	34-35
3.4	Data Kriteria Indikator	35
3.5	Data Distribusi Kategori Indikator	38
4.1	Identitas MTs Negeri Parepare	39
4.2	Identitas Peserta Didik MTs Negeri Parepare	40
4.3	Sarana Dan Prasarana MTs Negeri Parepare	40-41
4.4	Data Tenaga Pendidik MTs Negeri Parepare	41
4.5	Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	43
4.6	Hasil Statistik Belajar Peserta Didik	44
4.7	Distribusi Frekuensi Minat Belajar Peserta Didik	45
4.8	Distribusi Kategori Minat Belajar Peserta Didik	46
4.9	Hasil Statistik Model Pembelajaran Learning By Games	47
4.10	Distribusi Frekuensi Pembelajaran Learning By Games	48
4.11	Distribusi Kategori Pembelajaran Learning By Games	49

DAFTAR LAMPIRAN

NO	NAMA	HALAMAN
1	Instrumen Penelitian Lembar Aktivitas Peserta Didik	IV
2	Instrumen Penelitian Minat Belajar Peserta Didik dan Model Pembelajaran Learning By Games	V
3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	VII
4	Hasil Observasi Lembar Aktivitas Peserta Didik	XII
5	Lembar Angket Peserta Didik	XIII
6	Tabulasi Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik	XLIII
7	Hasil Angket Kategori Minat Belajar Peserta Didik	XLIV
8	Tabulasi Angket Model Pembelajaran Learning By Games	XLV
9	Hasil Angket Kategori Model Pembelajaran Learning By Games	LXVI
10	Surat Keterangan Pembimbing	LXVII
11	Surat Permohonan Penelitian	XLVIII
12	Surat Izin Penelitian	XLIX
13	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	L
14	Dokumentasi Penelitian	LI

PEDOMAN TRANSLITERASI DAN SINGKATAN

1. Transliterasi

a. Konsonan

fonem konsonan bahasa arab yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Tha	th	te dan ha
ج	Jim	j	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Dhal	dh	de dan ha
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	Es

ث	Syin	sy	es dan ye
ش	Shad	š	es (dengan titik dibawah)
ذ	Dad	ḏ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
ج	gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Qi
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Min	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
هـ	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

Hamzah (ء) yang diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (’).

b. Vokal

1) Vokal tunggal (*monofrog*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Nama Latin	Nama
آ	Fathah	a	A
إ	Kasrah	i	I
أ	Dammah	u	U

2) Vokal Rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
آي	Fathah dan ya	ai	a dan i
أو	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : kaifa

حَوْلَ : haula

c. *Mahddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan huruf	Nama	Huruf dan	Nama
------------------	------	-----------	------

		tanda	
تا / تى	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ي	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh :

مَات	:	Māta
رَمَى	:	Ramā
قِيلَ	:	Qīla
يَمُوتُ	:	Yamūtu

d. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua :

- 1) *ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- 2) *ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ	: <i>raudah al-jannah</i> atau <i>raudatul jannah</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fāḍilah</i> atau <i>al-madīnatul fāḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

e. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah (ض)da tasydid , dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
الْحَاجُّ	: <i>al-hajj</i>
نُعَمُّ	: <i>nu‘ima</i>
عَدُوٌّ	: <i>‘aduwwun</i>

Jika huruf ي bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf ك (syaddah) , maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh :

عَرَبِيٌّ	: ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)
عَلِيٌّ	: ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

f. *Kata Sandang*

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf lam لا (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi

huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (bukan *az-zalzalāh*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *Umirtu*

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-

kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī zilāl al-qur'an

Al-sunnah qabl al-tadwin

Al-ibārat bi 'umum al-lafz lā bi khusus al-sabab

i. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ *Dīnullah* بِاللَّهِ *billah*

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang di dasarkan kepada *Lafz al-Jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Hum fī rahmatillāh*

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur'an Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naṣr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naṣr Ḥamīd (bukan: Zaid, Naṣr Ḥamīd Abū)

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dilakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahū wa ta'āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab

ص	=	صفحة	
دم	=	بدون مكان	
صلعم	=	إلى آخرها/إلى آخره م	
ط	=	طبعة	
دن	=	بدون ناشر	بُد
الخ	=		
ج	=	جزء	

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).

et al.: “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.

Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.

Terj.: Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.

Vol.: Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku

atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.

No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Selanjutnya, pendidikan dicitakan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.¹

Pendidikan adalah mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara *optimal*, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, social dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya dimana dia hidup.² Sesuai dengan peraturan Pemerintah Republik Indonesia (PPRI) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 26 ayat 1 disebutkan pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar : 1) Kecerdasan, 2) Pengetahuan, 3) Kepribadian, 4) Akhlak mulia, 5) Keterampilan untuk hidup mandiri, 6) Mengikuti pendidikan lebih lanjut.³

Pendidikan juga tidak lepas dari belajar, karena sesungguhnya belajar adalah ciri khas manusia. Sekalipun demikian, belajar dilakukan manusia senantiasa oleh iktikad dan maksud tertentu⁴. Islam juga memrintahkan kaum beriman untuk belajar secara berkelanjutan, agar mereka dapat berkembang mencapai kesempurnaan sebagai hambah Allah dan Khlifanya.

¹ Hasbullah, *Dasar-dasar ilmu pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013)

² Hera Lestari Mikarsa, *Pendidikan Anak di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm. 2

³ Made Pidarta, *Landasan Kependidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 12

⁴ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan System*, Jakarta: Bumi aksara, 2004, hal 154

Dalam Al-Qur'an telah dijelaskan tentang kewajiban menuntut ilmu, sebagai mana dijelaskan dalam QS. Al-Mujadalah//58:11 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَالَّذِينَ آمَنُوا أَوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ



Terjemahnya:

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah [58]:11)⁵

Ada beberapa penjelasan terkait isi kandungan Surat Al Mujadalah ayat 11 yang disarikan dari sejumlah tafsir yakni Tafsir Al Qur'anil 'Adhim karya Ibnu Katsir, Tafsir Al Munir karya Syaikh Wahbah Az Zuhaili, Tafsir Fi Zilalil Quran karya Sayyid Qutb dan Tafsir Al Azhar karya Buya Hamka.

- 1) Surah Al Mujadalah ayat 11 menjelaskan adab menghadiri majelis (termasuk majelis ilmu dan majelis dzikir) yakni berlapang-lapang dan memberikan kelapangan kepada orang lain agar bisa duduk di majlis itu.
- 2) Di antara adab menghadiri majelis Rasulullah adalah mentaati beliau, termasuk ketika beliau memerintahkan untuk berdiri atau pindah tempat duduk.
- 3) Pemimpin majelis boleh meminta seseorang untuk pindah guna memberikan tempat kepada orang yang dimuliakan.
- 4) Orang yang berlapang-lapang di majelis, Allah akan memberikan kelapangan untuknya.
- 5) Allah akan meninggikan derajat orang yang beriman dan berilmu beberapa derajat, baik di dunia maupun di akhirat.

⁵Abuddin Nata, *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan*, (Jakarta:Rajawali Pers,2014) h.151

- 6) Allah Maha Mengetahui apa yang dikerjakan hamba-hambanya dan motivasi di balik perbuatan itu.
- 7) Allah memberikan balasan atas perbuatan seseorang berdasarkan hakikat dan motivasi perbuatan itu.
- 8) Ayat ini memotivasi orang-orang beriman untuk menuntut ilmu dan menjadi orang-orang yang berilmu.

Berdasarkan ayat di atas dapat menerangkan bahwa Allah akan mengangkat derajat mereka yang menuntut ilmu beberapa kali lebih tinggi dibanding mereka yang tidak menuntut ilmu.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang di dalamnya mengkaji mengenai fenomena alam, baik itu berupa benda maupun peristiwa yang berkaitan dengan alam semesta ini. Belajar yang diaplikasikan dalam pembelajaran IPA adalah perumusan tujuan-tujuan pendidikan yang sesuai dengan dimensi kognitif (mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta) dan dimensi pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif)⁶. Kemampuan peserta didik untuk bersikap kritis terhadap fenomena alam dapat terwujud jika anak memiliki minat yang baik terhadap pembelajaran. Menurut Masnur Muslich⁷ Minat adalah keinginan yang tersusun melalui pengalaman yang mendorong individu mencari objek, aktivitas, konsep, dan keterampilan untuk tujuan mendapatkan perhatian atau penguasaan. Orang yang tidak memiliki minat pada mata pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Oleh karena itu, semua guru harus mampu membangkitkan minat semua peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Sepanjang masa, minat menjadi sumber motivasi yang kuat

⁶ Asih Widi Wisudawati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm.39.

⁷ Masnur Muslich, *Fonologi Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1956), hlm. 24.

untuk belajar peserta didik yang berminat terhadap sebuah kegiatan, baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan anak yang kurang berminat atau merasa bosan.

Upaya untuk meningkatkan minat Peserta didik pada mata pelajaran IPA tidak lepas dari peran guru. Guru sebagai pengelola kelas harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar Peserta didik menjadi berminat mengikuti pelajaran. Kemampuan guru untuk memilih metode pembelajaran yang tepat sangat bermanfaat untuk menarik minat peserta didik. Pembelajaran IPA yang menyenangkan dapat menjadikan Peserta didik tidak jenuh dan berminat untuk belajar. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan adalah metode permainan. Hal ini dikarenakan metode permainan akan membuat anak merasa enjoy atau tidak tertekan dalam melakukannya. Peserta didik justru merasa senang dan bahkan mereka terkadang tidak sadar kalau sebenarnya mereka sedang belajar. Peserta didik yang merasa senang dan enjoy menunjukkan adanya minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Jika dalam hati ada perasaan senang, maka biasanya akan menimbulkan minat. Bila diperkuat dengan sikap positif, maka minat akan berkembang dengan lebih baik. dalam permainan, terdapat unsur kesenangan, tanpa ada beban atau paksaan, dilakukan atas keinginan sendiri, dan dilakukan dengan penuh perhatian.

Salah satu model pembelajaran yang dapat di gunakan adalah model pembelajaran *Learning By Games* (Belajar sambil Bermain), belajar sambil bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak, memberikan kesempatan pada anak untuk belajar dengan cara-cara yang dapat dikategorika sebagai bermain.⁸

Coleman menggambarkan beberapa manfaat model pembelajaran *Learning By Games*. *pertama*, yang harus diingat adalah anak didik yang ingin memainkan permainan dengan baik adalah anak didik mempelajari permainan tersebut dengan sungguh-sungguh guna menambah keyakinan untuk sukses. *Kedua*, suatu permainan sering memperlihatkan penampilan yang sederhana dalam situasi ia merupakan unsur-unsur pilihan dari kehidupan nyata oleh

⁸ Hamdani, *Strategi belajar mengajar*, (Bandung CV Pustaka Setia 2011), hlm.123

karena itu memungkinkan pelajar menjalangkan unsur-unsur pilihan ini satu-persatu dengan mahir. Ketiga suatu permainan mencakup partisipasi aktif oleh sebab itu memungkinkan lebih efisien daripada pengajaran yang diterima secara pasif.⁹

Dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Learning By Games* sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar IPA Peserta didik, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah (MTs). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mencapai prestasi yang lebih baik. Adapun tujuan perbaikan dalam penelitian ini mencakup dua aspek, yaitu tujuan perbaikan untuk guru dan tujuan perbaikan untuk Peserta didik. Tujuan perbaikan untuk guru adalah guru dapat menggunakan model pembelajaran *Learning By Games* dalam pembelajaran IPA guna untuk meningkatkan minat belajar Peserta didik, sedangkan tujuan perbaikan untuk Peserta didik adalah agar Peserta didik dapat meningkatkan minat belajarnya yang nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar.

Sekolah yang akan penulis pilih untuk penelitian ini adalah MTsN Parepare, karena belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama disekolah tersebut. MTsN Parepare adalah sekolah yang terakreditasi B (Baik) dengan berbagai fasilitas seperti ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, lapangan olahraga, dan kantin. Penelitian akan di lakukan di kelas VII tepatnya di kelas VII.2 MTsN Parepare

Dilihat dari latar belakang diatas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Learning By Games* Terhadap Peningkatan Minat Belajar IPA Peserta didik Kelas VII MTsN Parepare”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan diatas timbul beberapa permasalahan yaitu:

1. Pembelajaran hanya berjalan satu arah dari guru kepada Peserta didik
2. Banyak Peserta didik yang tidak menyadari pentingnya belajar, khususnya belajar materi yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA

⁹ <http://www.kompasiana.com/nabupaloh/belajar-sambil-bermain-learning-bygames>

3. Peserta didik merasa jenuh dan bosan sehingga enggan untuk memperhatikan penjelasan guru
4. Mayoritas Peserta didik menunjukkan sikap tidak berminat terhadap pelajaran IPA

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka penulis merumuskan masalah yang merupakan salah satu objrek pembahasan dan penelitian. Adapun rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana tingkat minat belajar IPA peserta didik kelas VII MTs Negeri Parepare terhadap model pembelajaran Learning By Games?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran Learning By Games terhadap peningkatan minat belajar IPA Peserta didik kelas VII MTsN Parepare?

D. Tujuan Penelitian

Segala sesuatu tentunya mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Dan tujuan itu merupakan hal yang diharapkan setelah sesuatu telah dilaksanakan. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat minat belajar IPA peserta didik kelas VII MTs Negeri Parepare terhadap model pembelajaran Learning By Games
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Learning By Games terhadap peningkatan minat belajar Peserta didik kelas VII MTs Negeri Parepare

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan ,pnulis megharapkan hasil penelitiannya nantinya akan berguna untuk hal sebagai berikut:

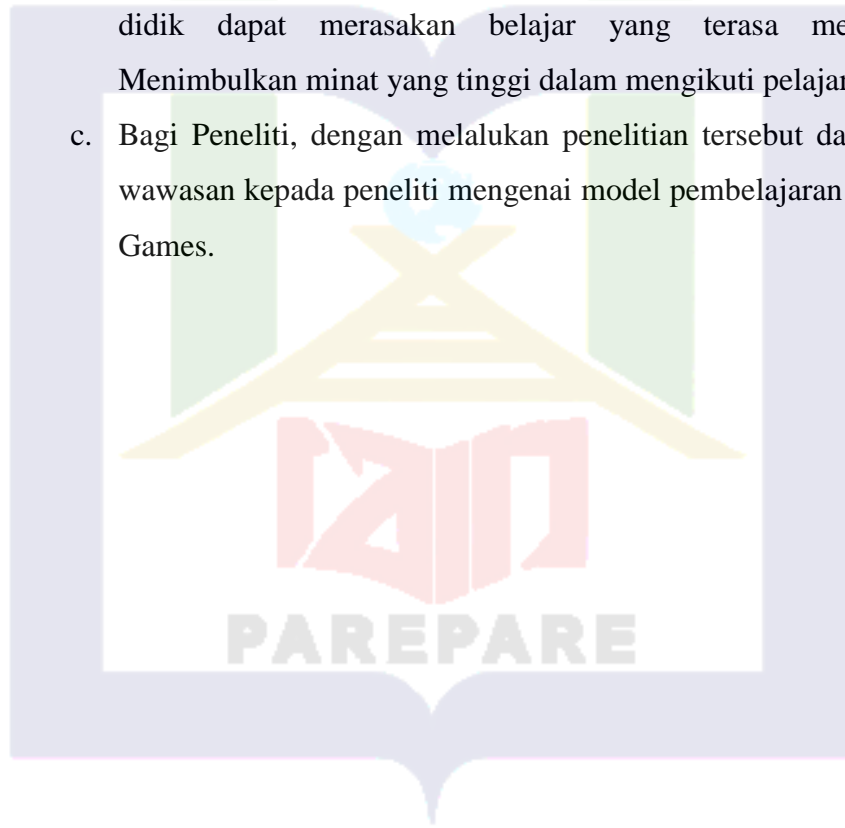
1. Kegunaan teoritis

Secara umum hasil penelitisan ini dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan minat belajar IPA Peserta didik kelas VII MTsN Parepare.

Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada guru yang memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran di sekolah.

2. Kegunaan praktis

- a. Bagi guru, dapat memperoleh pengalaman dalam menerapkan metode permainan dalam pembelajaran. Penerapan metode permainan akan menciptakan nuansa yang menyenangkan dan menarik dalam pembelajaran sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik.
- b. Bagi Peserta didik, dengan adanya metode permainan ini Peserta didik dapat merasakan belajar yang terasa menyenangkan. Menimbulkan minat yang tinggi dalam mengikuti pelajaran.
- c. Bagi Peneliti, dengan melakukan penelitian tersebut dapat memberi wawasan kepada peneliti mengenai model pembelajaran Learning By Games.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Lu Chung Chin & Effendi Zakaria (2015) yang berjudul "Effect of Game Based Learning Activities on Children's Positive Learning and Prosocial Behaviours (Kesan Aktiviti Pembelajaran Berasaskan Permainan terhadap Pembelajaran Positif dan Tingkah Laku Prosocial Kanak-kanak)." Perbedaan dari Penelitian di atas adalah penelitian yang dilakukan pada siswa pra-sekolah, sedangkan penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas VII MTs Negeri Parepare. Persamaan dari penelitian di atas adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran dengan permainan.

Penelitian lain yang berkaitan dengan penerapan metode permainan adalah penelitian yang dilakukan oleh Godwin S. Ashiabi yang diterbitkan dalam jurnal internasional pada 13 Juni 2005 dengan judul *Play in the Preschool Classroom: Its Socioemotional Significance and the Teacher's Role in Play*. Penelitian yang dilakukan oleh Godwin S. Ashiabi ini memberikan hasil bahwa dalam era sekarang ini, kebanyakan orang dewasa dan orang tua lebih memilih orientasi untuk anak usia dini, lebih terfokus pada segi akademis. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan juga menguntungkan untuk pengembangan sosioEmosional anak-anak. Melalui kegiatan bermain bersama dengan teman sebaya, anak-anak melakukan negosiasi dan meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah, seperti kemampuan mereka untuk bekerja sama dengan orang lain, berbagi, bergiliran, menahan diri, bekerja dalam kelompok, dan bergaul dengan orang lain. Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan membaca intensionalitas pada orang lain.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nor Azan MZ & Wong SY (2008) yang berjudul “Game Based Learning Model for History Courseware: A Preliminary Analysis.” Persamaan dari penelitian di atas adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *learning by game learning* pada tingkat SMP/MTs. Perbedaan dari penelitian di atas adalah pelajaran yang digunakan untuk penelitian dengan materi sejarah courseware, sedangkan penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas VII MTs Negeri Parepare dengan materi klasifikasi makhluk hidup. Hasil penelitian di atas adalah dari analisis awal masalah dalam pembelajaran sejarah. Masalah utama pelajaran sejarah adalah siswa dan guru memandang sejarah sebagai subyek yang membosankan dan memang demikian fakta sulit dihafal. Game digital yang dinikmati sebagian besar siswa dapat digunakan sebagai pendekatan alternative untuk subjek yang membosankan. Oleh karena itu berdasarkan masalah yang diidentifikasi..

B. Tinjauan Teori

1. Model Belajar Sambil Bermain (*Learning By Games*)

1.1. Pengertian Model Belajar Sambil Bermain (*Learning By Games*)

Model dapat diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif.¹⁰ Bermain adalah dunia sekaligus sarana belajar anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain berarti memberikan kesempatan kepada mereka untuk belajar dengan cara-cara yang di kategorikan sebagai bermain.¹¹

Model belajar sambil bermain adalah salah satu model belajar yang efektif dan cukup menarik terutama di kalangan anak-anak. Melalui model pembelajaran ini Peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif. Belajar sambil bermain juga merupakan model pembelajaran yang tidak membosankan, karena menyediakan media pembelajaran serta cara mengajar

¹⁰ Abdul Azis Wahab, *Metode dan model-model mengajar*, Alfabeta (Bandung:2012)

¹¹ Hamdani, *Strategi belajar mengajar*, (Pustaka setia Bandung: 2010)

yang cukup menyenangkan. Model belajar sambil bermain (Learning By Games) menjadi salah satu model pembelajaran yang sebaiknya diperhitungkan oleh para guru dalam mendidik anak didik mereka. Berikut ini ada beberapa alasan mengapa model pembelajaran ini harus di perhitungkan dan layak di jalankan

- a. Peserta didik bisa belajar sekaligus bermain pada waktu yang bersamaan, adalalalnya Peserta didik merasa bosan dengan cara belajar yang monoton. Hal ini yang membuat mereka tidak lagi tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Akibatnya, Peserta didik mudah merasa jenuh dan konsentrasi hilang saat pembelajaran.
- b. Melalui model pembelajaran tersebut Peserta didik mampu belajar seiring dengan kegiatan bermain. Melalui permainan, Peserta didik bisa memahami ide seta konsep baru dalam proses belajar mereka.
- c. Model pembelajaran ini juga membuat Peserta didik mampu melakukan kemungkinan dan percobaan percobaan tertentu dengan variabel yang baru.¹²

1.2. Belajar sambil bermain di sekolah

Dalam beberapa hal bermain di sekolah berbedah dengan bermain di rumah. Biasanya di sekolah memiliki kesempatan bermain dalam kelompok yang lebih besar bila di bandingkan kelompok bermain di rumah.¹³

Pada era globalisasi saat ini, para penduduk di negara kita sudah mengembangkan model pembelajaran belajar sambil bermain, dengan ini Peserta didik tidak akan merasa bahwa dirinya sedang belajar, sehingga membuat kegiatan belajar menjadi lebih luwes dan tidak kaku. Lingkungan belajar dibuat bersahabat dengan Peserta didik sehingga mereka merasa tidak

¹² <http://www.websitependidikan.com/2016/07/pengertian-dan-contoh-metode-belajar-sambil-bermain.html>.

¹³ Oemiarti Patmonodewo, *Pendidikan anak prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta 2003), hlm.110

asing. Pasalnya, jika lingkungan belajar tidak akrab dengan mereka, maka belajar akan dianggap fobia dan berkembang menjadi momok.¹⁴

1.3. Manfaat yang dapat di petik melalui model pembelajaran belajar sambil bermain (Learning By Games)

- a) Mendorong anak belajar tentang pakaian yang sesuai untuk musim-musim atau cara-cara tertentu. Gurunya menyediakan jenis jenis pakaian
- b) Mendorong anak-anak belajar bagaimana membuat warna sekunder guru menyediakan cat dengan warna-warna primer.
- c) Mendorong anak-anak mendemonstrasikan kecakapannya dengan mengklasifikasi. Guru menyediakan daun-daunan, kulit kerang, biji-bijian, kancing, model-model tanaman dan hewan.
- d) Mendorong anak-anak belajar karakteristik ukuran tiga dimensi, guru menyediakan benda-benda kotak, balok geometri, dan balok-balok untuk rancang bangun
- e) Mendorong anak belajar tentang erosi tanah atau pengikisan oleh air Guru menyediakan air dalam ember dan pasir atau tanah di halaman¹⁵

2. Hakikat IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

2.1 Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), atau yang sering disebut dengan kata sains, berasal dari kata natural science, Natural berarti alamiah dan berhubungan dengan alam, sedangkan arti kata science berarti ilmu pengetahuan. IPA jika dilihat dari segi istilah memiliki pengertian sebagai ilmu yang berisi pengetahuan alam, Ilmu artinya pengetahuan yang benar, memiliki sifat rasional dan obyektif, sedangkan kata pengetahuan alam adalah pengetahuan yang berisi tentang alam semesta dan segala isinya¹⁶.

¹⁴ [Http://Belajarsambilbermain/file/Susanawidyastutib.pdf](http://Belajarsambilbermain/file/Susanawidyastutib.pdf)

¹⁵ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm.124

¹⁶ Darmodjo, Hendro dan Jenny R.E Kaligis, *Pendidikan IPA II*, (Jakarta:Depdikbut,1992),

Ilmu alamiah atau biasa disebut IPA atau natural science adalah ilmu yang membahas struktur dan berlangsungnya dunia alam, dimana manusia dianggap sebagai bagian dari alam itu sendiri.¹⁷ Namun sebenarnya tidaklah mudah mendefinisikan IPA ada beberapa pendapat tentang definisi dari IPA itu sendiri.

Menurut Nokes ilmu alamiah adalah pengetahuan teoritis tentang alam yang diperoleh dengan metode khusus. Sedangkan menurut H.W.Foeler, ilmu alamiah adalah ilmu yang sistematis yang dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan atas pengamatan induksi.¹⁸

Menurut Samatowa Ilmu Pengetahuan Alam Membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.¹⁹

Dari beberapa pengertian menurut ahli diatas dapat disimpulkan bahwa ilmu alamiah atau ilmu pengetahuan alam adalah sebuah pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan cara tertentu dan disusun berdasarkan gejala-gejala alam yang didasarkan atas pengamatan yang telah dilakukan oleh manusia.

IPA adalah pengetahuan yang rasional dan obyektif tentang alam semesta dan segala isinya. IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal. Secara garis besar atau pada hakikatnya, IPA memiliki tiga komponen yaitu proses ilmiah, produk ilmiah,

¹⁷ Andi Maulana, *Ilmu Alamiah Dasar untuk Mahasiswa Perguruan Tinggi Islam*, Parepare: LEMBAH HARAPAN PRESS (2014), h.31

¹⁸ Andi Maulana, *Ilmu Alamiah Dasar untuk Mahasiswa Perguruan Tinggi Islam*, Parepare: LEMBAH HARAPAN PRESS (2014), h.31

¹⁹ Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, Malang: Ediiide Infografika (2016), h.6

dan sikap ilmiah. Proses ilmiah adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilaksanakan dalam rangka menemukan produk ilmiah. Proses ilmiah meliputi mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, merancang, dan melaksanakan eksperimen. Produk ilmiah meliputi prinsip, konsep, hukum, dan teori. Produk ilmiah berupa pengetahuan-pengetahuan alam yang telah ditemukan dan diuji secara ilmiah. Sikap ilmiah merupakan keyakinan akan nilai yang harus dipertahankan ketika mencari atau mengembangkan pengetahuan baru. Sikap ilmiah meliputi rasa ingin tahu, hati-hati, obyektif, dan jujur.²⁰

Melihat model demikian, bahwa hakikat IPA tercermin dalam tujuan pendidikan dan metode mengajar yang digunakan. Dengan demikian, pelajaran IPA pada tingkat pendidikan manapun harus dikembangkan dengan memahami berbagai pandangan tentang makna IPA, yang dalam konteks pandangan hidup dipandang sebagai suatu instrumen untuk mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan sosial manusia²¹

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah sekumpulan pengetahuan yang berupa produk ilmiah dan sikap ilmiah melalui suatu cara yang disebut dengan proses ilmiah. IPA memiliki ciri khas yang berbeda dengan pengetahuan lainnya, yakni pengetahuan mengenai alam diperoleh secara empiris. Hasil pengamatan dalam IPA berhubungan satu sama lain.

Tujuan pembelajaran IPA secara khusus sebagaimana dalam taksonomi Bloom bahwa: Diharapkan dapat memberikan pengetahuan (kognitif), yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan dasar dan prinsip dan konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. Pengetahuan secara garis besar tentang fakta yang ada di alam untuk dapat memahami dan memperdalam lebih lanjut, dan melihat adanya keterangan serta

²⁰ Patta Bundu, *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap*, (Jakarta:Depdiknas,2006), hlm. 11

²¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 142.

keteraturannya. Di samping hal itu, pembelajaran sains diharapkan pula memberikan keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah (afektif), pemahaman, kebiasaan dan apresiasi. Di dalam mencari jawaban terhadap suatu permasalahan. Karena ciri-ciri tersebut yang membedakan dengan pembelajaran lainnya.²²

Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama guru IPA adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA. Proses pembelajaran IPA terdiri tiga tahap, yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran.

2.2 Pembelajaran IPA Sekolah Menengah

IPA tidak boleh hanya sekedar dibelajarkan hanya untuk memberikan pengetahuan yang sekedar untuk diingat oleh Peserta didik. Hal ini dikarenakan IPA mengandung dua unsur pokok yaitu adanya proses penemuan dan pengetahuan yang ditemukan. Peserta didik diharapkan dapat menemukan sendiri atau membentuk sendiri pengetahuan mereka, tidak hanya sekedar menerima apa yang disampaikan oleh guru secara sepihak atau searah.

IPA untuk didefinisikan sebagai mengamati apa yang terjadi, mencoba memahami apa yang diamati, menggunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang akan terjadi, dan menguji ramalan-ramalan di bawah kondisi-kondisi untuk melihat apakah ramalan itu benar. Jadi IPA berguna untuk menuntun anak berpikir secara ilmiah dari kejadian-kejadian alam yang terjadi di sekitarnya.²³ Tujuan pengajaran IPA bagi Peserta didik sekolah Menengah adalah memahami alam sekitar, memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu (keterampilan proses) dan metode ilmiah, memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitarnya dan memecahkan masalah

²² Prihantoro Laksmi, *Tujuan Pembelajaran IPA*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1986)

²³ Sрни M. Iskandar, *Pendidika Ilmu Pengetahuan Alam* (Jakarta : DIKTI, 1997), hlm. 15

yang dihadapinya, dan memiliki bekal pengetahuan dasar yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pembelajaran IPA bagi Peserta didik SMP/ MTs harus memenuhi hakikat IPA. Hakikat IPA memiliki tiga komponen yaitu sains sebagai produk, sains sebagai proses, dan sains sebagai sikap ilmiah.²⁴ Berkaitan dengan hal tersebut maka pengenalan sains untuk anak-anak dilakukan untuk menmbangkan kemampuan sebagai berikut:

- a) Eksplorasi dan investigasi, yaitu kegiatan untuk mengamati dan menyelidiki objek dan fenomena alam
- b) Mengembangkan keterampilan proses sains dasar, seperti melakukan pengamatan, mengukur, mengkomunikasikan hasil pengamatan dan sebagainya.
- c) Mempertimbangkan rasa ingin tahu, rasa senang, dan mau melakukan kegiatan inkuiri atau penemuan.
- d) Memahami pengetahuan tentang berbagai benda, baik ciri, struktur, maupun fungsinya.²⁵

Selain itu pelajaran IPA untuk anak usia SMP/ MTs harus disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan kognitifnya. IPA perlu diajarkan bagi anak-anak sesuai dengan struktur kognitif anak. Pembelajaran IPA di SMP/MTs diharapkan dapat melatih keterampilan proses dan sikap ilmiah Peserta didik, maka hendaknya dimodifikasi sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak.

2.3 Nilai- nilai dalam IPA

Nilai-nilai yang digunakan dalam pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

- a. Nilai Praktis, penerapan dari penemuan-penemuan IPA telah melahirkan teknologi yang secara langsung dapat dimanfaatkan masyarakat. Contoh: penemuan listrik oleh Faraday yang telah diterapkan dalam teknologi hingga melahirkan alat-alat listrik yang bermanfaat bagi kehidupan.

²⁴ Patta Bundu, *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap*, (Jakarta:Depdiknas,2006), hlm. 11

²⁵ Suyanto, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hlm. 158

- b. Nilai intelektual, metode ilmiah yang telah diterapkan dalam IPA telah melatih keterampilan, ketekunan, dan juga melatih manusia mengambil keputusan dengan pertimbangan yang rasional dan menuntut sikap-sikap ilmiah bagi penggunaannya.
- c. Nilai Sosial-Budaya-Ekonomi-Politi, IPA mempunyai nilai-nilai sosial ekonomi politik berarti kemajuan IPA dan teknologi suatu bangsa, menyebabkan bangsa tersebut memperoleh kedudukan yang kuat dalam pencanturan sosial ekonomi politik internasional.
- d. Nilai Keagamaan Seorang ilmuwan yang beragama akan lebih tebal keimanannya, karena selain didukung oleh agama yang kuat juga ditunjang oleh alam pikiran dari pengamatan terhadap fenomena-fenomena alam, sebagai manifestasi kebesaran tuhan.²⁶

2.4 Ruang Lingkup IPA

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SMP/MTs meliputi aspek-aspek berikut:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- 2) Benda/materi, sifat-sifat kegunaannya meliputi : cair, padat, dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.²⁷

2.5 Fungsi IPA

Fungsi IPA berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi adalah sebagai berikut:

- 1) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.
- 3) Mempersiapkan Peserta didik menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi.

²⁶ Sрни M. Iskandar, *Pendidika Ilmu Pengetahuan Alam* (Jakarta : DIKTI, 1997), hlm. 139-140

²⁷ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), cet V, hlm. 112

- 4) Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan kejenjang lebih tinggi.²⁸

2.6 Tujuan IPA

Tujuan pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengetahuan pada Peserta didik tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap.
- 2) Menanamkan sikap hidup ilmiah.
- 3) Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan.
- 4) Mendidik Peserta didik untuk mengenal, mengetahui cara serta menghargai para ilmuwan penemunya.
- 5) Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.²⁹

3. Materi klasifikasi makhluk hidup

1. Pengertian Klasifikasi

Klasifikasi adalah penyusunan makhluk hidup secara teratur ke dalam suatu herarki. Sistem penyusunan ini berasal dari kumpulan informasi makhluk hidup secara individual yang menggambarkan kekerabatan. Klasifikasi adalah pembentukan takson-akson dengan tujuan mencari materi keseragaman dalam keanekaragaman.

Dikatakan pula bahwa klasifikasi adalah penempatan organisme secara berurutan pada kelompok tertentu (takson) yang didasarkan pada perbedaan dan persamaan. Tjitrosoepomo³⁰ mengatakan bahwa dasar pengadaaan klasifikasi adalah keseragaman kesamaan-kesamaan itulah yang dijadikan dasar klasifikasi. Semua ahli biologi mrnggunakan suatu sistem kasifikasi untuk mengelompokkan

²⁸ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm.138.

³⁰ Wahono Widodo, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam (K13)*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm.144.

tumbuhan ataupun hewan yang memiliki persamaan struktur. Kemudian setiap kelompok tumbuhan atau hewan lainnya yang memiliki persamaan dalam kategori lain.

Sistem klasifikasi Linnaeus tetap digunakan sampai sekarang karena sifatnya yang sederhana dan fleksibel sehingga suatu organisme baru tetap dapat dimasukkan dalam sistem klasifikasi dengan mudah. Nama-nama yang digunakan dalam sistem klasifikasi Linnaeus ditulis dalam bahasa Latin karena pada zaman Linnaeus bahasa Latin adalah bahasa yang dipakai untuk pendidikan resmi.³¹

2. Tujuan Klasifikasi

Adapun tujuan klasifikasi makhluk hidup adalah:

- a) Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan persamaan ciri-ciri yang dimiliki.
- b) Mengetahui ciri-ciri suatu jenis makhluk hidup untuk membedakannya dengan makhluk hidup dari jenis lain.
- c) Mengetahui hubungan kekerabatan makhluk hidup.
- d) Memberi nama makhluk hidup yang belum diketahui namanya atau belum memiliki nama.
- e) Membandingkan dan mempelajari makhluk hidup, membandingkan berarti mencari perbedaan dan persamaan ciri atau sifat makhluk hidup.

3. Manfaat Klasifikasi

Manfaat klasifikasi bagi manusia, antara lain:

1. Klasifikasi memudahkan kita dalam mempelajari makhluk hidup yang sangat beraneka ragam.
2. Klasifikasi membuat kita mengetahui hubungan kekerabatan antar jenis makhluk hidup.
3. Klasifikasi memudahkan komunikasi.³²

³¹ Wahono Widodo, dkk., Ilmu Pengetahuan Alam (K13), (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm.143

³² Wahono Widodo, dkk., Ilmu Pengetahuan Alam (K13), (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm.144

4. Sejarah Klasifikasi

Beberapa abad SM, Aristoteles, yaitu filsuf Yunani adalah orang yang pertama merintis mengadakan klasifikasi hewan berdasarkan ciri-cirinya. Dia berhasil mengelompokkan seribu jenis hewan yang dikenalnya. Oleh sebab itu, dia dijuluki bapak *zoologi*.

Pada abad ke-17 muncullah tokoh yang melahirkan konsep modern tentang spesies dan mencoba melanjutkan klasifikasi makhluk hidup ke arah grup-grup yang lebih kecil. Orang tersebut adalah, John Ray dari Inggris (1627-1705).

Pada pertengahan abad ke-18, Carolus Linnaeus (1707-1778), yaitu seorang ahli biologi berkebangsaan Swedia, memperkenalkan cara mengelompokkan atau klasifikasi baru, berdasarkan kesamaan struktur dan menciptakan *Binomial Nomenclatur*.³³

5. Dasar-dasar Klasifikasi

Sebenarnya manusia telah lama mengelompokkan makhluk hidup, walaupun dengan cara yang berbeda-beda. Pengelompokan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manusia primitif mengelompokkan makhluk hidup menjadi kelompok makhluk hidup beracun dan makhluk hidup predator (pemangsa hewan lain).
2. Manusia mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan tempat hidupnya, yaitu organisme darat dan organisme air.
3. Pengelompokan makhluk hidup berdasarkan kegunaannya, baik makhluk hidup yang menguntungkan ataupun yang merugikan.
4. Pengelompokan tumbuhan berdasarkan besar kecilnya. Kita kenal kelompok tumbuhan rumput-rumputan, tumbuhan semak atau perdu dan kelompok tumbuhan pepohonan.

Pada perkembangan selanjutnya, ternyata mengklasifikasikan makhluk hidup yang hanya berdasarkan kesamaan struktur, mengalami kesulitan. Maka

³³ Wahono Widodo, dkk., Ilmu Pengetahuan Alam (K13), (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hlm.142

pada sistem klasifikasi terbaru cara pengklasifikasian makhluk hidup didasarkan pada:

- Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan persamaan dan perbedaan yang dimilikinya.
- Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan ciri bentuk tubuh (morfologi) dan alat dalam tubuh (anatomi).
- Klasifikasi makhluk hidup berdasarkan manfaat, ukuran, tempat hidup, dan cara hidupnya.
- Kesamaan biokimia, misalnya jenis-jenis enzim dan jenis-jenis protein yang dikandung makhluk hidup tersebut.
- Kesamaan genetik, khususnya kesamaan struktur bahan genetiknya, yaitu DNA.

6. Tingkatan Klasifikasi

Dalam sistem klasifikasi, makhluk hidup dikelompokkan menjadi suatu kelompok besar kemudian kelompok besar ini dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Kelompok-kelompok kecil ini kemudian dibagi lagi menjadi kelompok yang lebih kecil lagi sehingga pada akhirnya terbentuk kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan hanya satu jenis makhluk hidup. Tingkatan-tingkatan pengelompokan ini disebut takson.

Disebabkan karena tingkatan takson yang terlalu banyak, maka untuk mempermudah hal tersebut didalam kehidupan sehari-hari kita hanya menggunakan 7 tingkatan takson utama. Adapun tingkatan takson utama yang sering kita kenal sehari-hari yaitu:

- a) Kingdom, merupakan tingkatan takson tertinggi makhluk hidup. Kebanyakan ahli Biologi sependapat bahwa makhluk hidup di dunia ini dikelompokkan menjadi 5 kingdom (diusulkan oleh Robert Whittaker tahun 1969). Kelima kingdom tersebut antara lain : *Monera*, *Protoista*, *Fungi*, *Plantae*, dan *Animalia*
- b) *Filum/divisio* (keluarga besar), Nama filum digunakan pada dunia hewan, dan nama division digunakan pada tumbuhan. Filum atau division terdiri atas organism-organisme yang memiliki satu atau dua persamaan ciri. Nama

filum tidak memiliki akhiran yang khas sedangkan nama division umumnya memiliki akhiran khas, antara lain *phyta* dan *mycota*.

- c) *Classis* (kelas), Kelompok takson yang satu tingkat lebih rendah dari filum atau divisio
 - d) *Ordo* (bangsa), Setiap kelas terdiri dari beberapa ordo. Pada dunia tumbuhan, nama ordo umumnya diberi akhiran *ales*.
 - e) *Family* (keluarga), Famili merupakan tingkatan takson di bawah ordo. Nama famili tumbuhan biasanya diberi akhiran *aceae*, sedangkan untuk hewan biasanya diberi nama *idea*.
 - f) *Genus* (marga), genus adalah takson yang lebih rendah dariada family. Nama genus terdiri atas satu kata, huruf pertama ditulis dengan huruf capital, dan seluruh huruf dalam kata itu ditulis dengan huruf miring atau dibedakan dari huruf lainnya.
 - g) *Species* (jenis). Spesies adalah suatu kelompok organism yang dapat melakukan perkawinan antar sesamanya untuk menghasilkan keturunan yang fertile (subur).
7. Klasifikasi Makhluk Hidup Berdasarkan Pembagian Kingdom

Semula para ahli hanya mengelompokkan makhluk hidup menjadi 2 kerajaan, yaitu kerajaan tumbuhan dan kerajaan hewan. Namun ternyata setelah dipelajari lebih lanjut terdapat jenis makhluk tertentu yang umumnya memiliki sifat antara hewan dan tumbuhan. Hal ini yang kemudian membuat para ahli taksonomi mengelompokkan makhluk hidup kedalam 3 kelompok yaitu: protista, *plantae* dan *animalia*.

Setelah para ahli mengetahui struktur sel (susunan sel) secara pasti, makhluk hidup dikelompokkan menjadi empat kerajaan, yaitu *Monera*, *protista*, *Plantae*, dan *Animalia*. Pada tahun 1969 Robert H. Whittaker mengelompokkan makhluk hidup menjadi lima kingdom, yaitu *Monera*, *Protista*, *Fungi*, *Plantae*, dan *Animalia*. Pengelompokan ini berdasarkan pada susunan sel, cara makhluk hidup memenuhi makanannya, dan tingkatan makhluk hidup.

Namun sistem ini kemudian diubah dengan dipecahnya kingdom monera menjadi kingdom Eubacteria dan Archaeobacteria, sehingga melahirkan sistem baru yang dikenal sistem klasifikasi 6 kingdom. Adapun sistem klasifikasi berdasarkan atas pembagian kingdom secara garis besar dibedakan atas beberapa sistem, yaitu :

1. Sistem dua kingdom : Kelompok tumbuhan dan kelompok hewan
2. Sistem tiga kingdom : Protista, plantae, dan animalia
3. Sistem empat kingdom : Monera, protista, plantae, dan animalia
4. Sistem lima kingdom : Monera, protista, fungi, plantae, animalia
5. Sistem enam kingdom : Eubacteria, Archaeobacteria, protista, fungi, plantae dan animalia

4. Minat Belajar

4.2 Pengertian Minat Belajar

Minat adalah suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian.³⁴ Pengalaman tersebut yang membuat minat menjadi sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih.

Menurut Slameto³⁵ minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Sri Rumini³⁶ mengemukakan bahwa minat dapat muncul dari keinginan seseorang, misalnya keingintahuan. Contohnya yaitu minat terhadap riset ilmiah atau pelajaran. Berkaitan dengan definisi tersebut, dapat diketahui bahwa dalam minat terkandung rasa ingin tahu. Peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu terhadap pelajaran dapat dikatakan bahwa Peserta didik tersebut memiliki minat belajar.

³⁴ Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hlm. 167

³⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), hlm. 57

³⁶ Sri Rumini, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta : Rineka Cipta, 1998), hlm. 118

Minat menambah kegembiraan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang. Bila anak-anak berminat pada suatu kegiatan, pengalaman mereka akan jauh lebih menyenangkan daripada ketika mereka merasa bosan. Begitu pula minat dalam pembelajaran, orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu, sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Seseorang yang berminat dalam suatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai keberhasilan belajar secara optimal.

Apabila seseorang memiliki minat terhadap suatu kegiatan maka akan memperhatikannya terus-menerus, Setelah itu akan diikuti dengan munculnya rasa senang. Jika dalam hati ada perasaan senang maka akan menimbulkan minat. Bila minat diperkuat dengan sikap positif, maka minat akan berkembang dengan lebih baik. Peserta didik yang memiliki minat belajar dan sikap positif terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran tertentu. Perasaan senang ketika mengikuti pelajaran akan meningkatkan pencapaian hasil belajar.³⁷

Mengacu pada tiga definisi di atas, dapat dinyatakan bahwa selain berkaitan dengan adanya rasa ingin tahu, minat juga berkaitan erat dengan rasa senang. Peserta didik yang memiliki minat belajar maka akan berusaha untuk memberikan perhatian pada pelajaran dengan sebaik-baiknya dan akan muncul rasa senang dalam melakukannya. Selain itu, dengan adanya rasa senang yang dapat menimbulkan minat juga akan meningkatkan hasil belajar Peserta didik.

Minat merupakan kecenderungan yang agak menetap dan subyektif merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam hal itu. Berkaitan dengan pernyataan di atas maka minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Apabila Peserta didik berminat untuk belajar maka Peserta didik akan memperhatikan sesuatu yang sedang dipelajarinya. Sepanjang masa kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan, baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan anak yang kurang berminat atau merasa bosan. Minat dapat

³⁷ Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hlm. 164

diekspresikan melalui pernyataan maupun tindakan. Pernyataan yang menunjukkan minat pada suatu hal atau objek adalah pernyataan bahwa Peserta didik lebih menyukai suatu hal atau objek daripada yang lainnya. Tindakan dapat ditunjukkan dengan keterlibatan dalam suatu aktivitas. Minat dapat diwujudkan melalui pernyataan suka maupun keterlibatan dalam suatu aktivitas.³⁸

Mengacu pada pernyataan tersebut, dapat dinyatakan bahwa minat dapat diwujudkan dalam suatu pernyataan suka atau senang. Selain itu, dapat pula diwujudkan dengan suatu tindakan nyata yaitu keterlibatan dalam suatu aktivitas atau kerja keras. Peserta didik yang memiliki minat belajar akan memberikan pernyataan suka atau senang terhadap pembelajaran dan bersedia melibatkan diri secara aktif dan mampu bekerja keras dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis dapat menegaskan pengertian minat belajar Peserta didik. Minat belajar Peserta didik adalah suatu kecenderungan Peserta didik saat mengikuti pembelajaran yang berupa adanya rasa ingin tahu, perasaan senang saat mengikuti pembelajaran, kemauan untuk terlibat secara aktif atau bekerja keras dalam pembelajaran, dan perhatian.

4.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Minat terhadap suatu pelajaran dapat berkembang karena pengaruh guru, teman sekelas, atau keluarga. Mengacu pada pernyataan tersebut, dapat dinyatakan bahwa guru, teman sekelas, maupun keluarga dapat mempengaruhi perkembangan minat belajar Peserta didik. Guru merupakan salah satu pihak yang berperan penting terhadap perkembangan minat belajar Peserta didik.³⁹

Pendapat yang dikemukakan di atas merupakan faktor minat belajar yang berasal dari luar. Berbeda halnya dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hurlock⁴⁰ yang lebih memaparkan faktor minat belajar yang bersumber dari dalam. faktor-faktor minat belajar anak adalah sebagai berikut:

- a) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Anak yang berkembang lebih cepat atau lebih lambat dari teman sebayanya akan

³⁸ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 122

³⁹ Sri Rumini, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta : Rineka Cipta, 1998), hlm. 158

⁴⁰ Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta : Erlangga, 1978), hlm. 115

menghadapi masalah sosial karena minat mereka minat anak, sedangkan minat teman sebaya mereka minat remaja.

- b) Minat bergantung pada kesiapan belajar Anak-anak tidak dapat mempunyai minat sebelum mereka siap secara fisik dan mental.
- c) Minat bergantung pada kesempatan belajar Kesempatan untuk belajar bergantung pada lingkungan dan minat. Hal ini dikarenakan lingkungan anak kecil sebagian besar terbatas pada rumah, atau minat mereka “tumbuh dari rumah.” Dengan bertambah luasnya lingkup sosial, mereka menjadi tertarik pada minat orang di luar rumah yang mulai mereka kenal.
- d) Minat belajar dipengaruhi pengaruh budaya Anak-anak mendapat kesempatan dari orang tua, guru, dan orang dewasa lain untuk belajar mengenai apa saja yang sesuai. Sebaliknya, anakanak tidak diberi kesempatan untuk menekuni minat yang dianggap tidak sesuai bagi mereka oleh kelompok budaya mereka.
- e) Minat belajar itu egosentris Sepanjang masa kanak-kanak, minat itu egosentris. Misalnya, minat anak laki-laki pada mata pelajaran matematika. Hal ini sering dilandaskan pada keyakinan bahwa kepandaian di bidang matematika di sekolah merupakan langkah penting menuju kedudukan yang menguntungkan dan bergengsi di dunia usaha.

Faktor-faktor minat belajar di atas sangat penting dalam kehidupan anak. Sebagai guru harus peka terhadap minat belajar anak. Oleh karena itu, guru memerlukan suatu cara untuk mengetahui apakah anak memiliki minat belajar atau tidak.

4.4 Cara menemukan minat belajar

Cara untuk menemukan minat belajar anak adalah sebagai berikut:

- a) Pengamatan kegiatan: dengan mengamati benda-benda yang mereka beli, kumpulkan atau gunakan dalam aktivitas yang ada unsur spontanitas, kita dapat memperoleh petunjuk mengenai minat mereka.
- b) Pertanyaan: bila anak terus menerus bertanya mengenai materi dalam pelajaran, minatnya terhadap pelajaran atau materi tersebut lebih besar daripada minatnya pada materi atau pelajaran yang hanya sekali-kali ditanyakan.

- c) Pokok pembicaraan: apa yang dibicarakan anak dengan orang dewasa atau teman sebaya memberi petunjuk mengenai minat mereka dan seberapa kuatnya minat tersebut.
- d) Membaca: bila anak-anak bebas memilih buku untuk dibaca atau dibacakan, anak memilih yang membahas topik yang menarik minatnya. Dalam hal ini berkaitan dengan membaca materi pelajaran. Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi pada suatu pelajaran maka akan lebih memilih untuk membaca buku yang sesuai dengan materi pada pelajaran tersebut.
- e) Keinginan: bila Peserta didik ditanya oleh guru mengenai apa pelajaran yang paling disukai, maka Peserta didik dengan jujur akan menyebutkan pelajaran yang paling diminati atau disukai.⁴¹

Untuk mengetahui apakah seorang Peserta didik berminat atau tidak terhadap pembelajaran diperlukan cara-cara untuk menemukan minat anak. Minat seorang anak akan berkembang. Cara-cara yang dikemukakan di atas membantu untuk menemukan minat, sedangkan untuk mengembangkan minat yang harus diperhatikan adalah adanya aspek-aspek minat. Aspek- aspek inilah yang harus diperhatikan agar dapat diketahui bagaimana minat anak berkembang.

4.5 Aspek-aspek minat belajar

Semua minat belajar mempunyai dua aspek, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif berdasarkan atas konsep yang dikembangkan anak mengenai bidang yang berkaitan dengan minat belajar. Konsep yang membangun aspek kognitif minat didasarkan atas pengalaman pribadi dan apa yang dipelajari di rumah, di sekolah, dan di masyarakat, serta dari berbagai jenis media massa. Dari sumber tersebut anak belajar apa saja yang akan memuaskan kebutuhan mereka dan yang tidak. Minat belajar anak akan menjadi besar bila terbukti bahwa ada keuntungan dan kepuasan dari kegiatan yang anak lakukan.

Aspek afektif atau bobot emosional konsep yang membangun aspek kognitif minat belajar dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan yang menimbulkan minat belajar tersebut. Aspek afektif berkembang dari pengalaman pribadi, dari sikap orang yang penting yaitu orang tua, guru, dan teman sebaya

⁴¹ Hurlock, Perkembangan Anak, (Jakarta : Erlangga, 1978), hlm. 115

terhadap kegiatan yang berkaitan dengan minat tersebut, dan dari sikap yang dinyatakan atau tersirat dalam berbagai bentuk media massa terhadap kegiatan itu.

Aspek afektif yang berkaitan dengan minat belajar dapat dinilai. Penilaian minat belajar dapat digunakan untuk:

- a. Mengetahui minat belajar Peserta didik, sehingga mudah untuk pengarahan dalam pembelajaran.
- b. Mengetahui bakat dan minat belajar Peserta didik yang sebenarnya.
- c. Pertimbangan penjurusan dan pelayanan individual Peserta didik.
- d. Menggambarkan keadaan langsung di lapangan/kelas.
- e. mengelompokkan Peserta didik yang memiliki minat belajar yang sama.
- f. acuan dalam menilai kemampuan Peserta didik secara keseluruhan dan memilih metode yang tepat dalam penyampaian materi.
- g. mengetahui tingkat minat belajar Peserta didik terhadap pelajaran yang diberikan pendidik.
- h. bahan pertimbangan menentukan program sekolah. i. meningkatkan motivasi belajar Peserta didik.⁴²

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar memiliki dua aspek yaitu kognitif dan afektif. Aspek kognitif berkenaan dengan sumber belajar. Sumber belajar tersebut yang membuat anak merasa puas atau tidak. Pembelajaran yang baik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakter afektif Peserta didik diharapkan dapat menimbulkan minat belajar pada diri Peserta didik.

Minat belajar yang timbul pada diri Peserta didik berkaitan dengan sikap yang mereka tunjukkan. Berkaitan dengan afektif Peserta didik maka minat belajar berkaitan dengan sikap. Sikap yang ditunjukkan anak yang berminat berbeda halnya dengan anak yang tidak berminat. Untuk dapat mengetahui sikap yang ditunjukkan oleh Peserta didik yang berminat maka harus diketahui ciri-ciri minat anak.

4.6 Ciri-ciri minat belajar anak

Dimensi minat belajar Peserta didik dapat diperoleh dari pengertian minat belajar Peserta didik. Peneliti menegaskan bahwa dimensi minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah rasa senang (antusias), rasa ingin tahu, dan

⁴² Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hlm. 167

berpartisipasi aktif (tekun). Berikut ini adalah pemaparan dari setiap dimensi minat belajar Peserta didik.

a) Rasa senang (Antusias)

Jika dalam hati ada perasaan senang maka biasanya akan menimbulkan minat. Bila diperkuat dengan sikap positif, maka minat akan berkembang dengan lebih baik.⁴³ Peserta didik yang memiliki minat belajar dan sikap positif terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran tertentu. Pendapat di atas memberikan sebuah ciri bahwa Peserta didik yang memiliki minat belajar merasa senang ketika melakukan pembelajaran yang diminati dengan cara menunjukkan sikap positif.⁴⁴

b) Rasa ingin tahu

Bila anak terus menerus bertanya mengenai sesuatu, minatnya terhadap hal tersebut lebih besar daripada minatnya pada hal yang hanya sekali-kali ditanyakan. Peserta didik yang memiliki sikap ingin tahu akan sering mengajukan pertanyaan dan mengamati benda-benda di sekitarnya. Berdasarkan pemaparan di atas, penulis dapat menegaskan bahwa Peserta didik yang ingin tahu akan menunjukkan perilaku aktif bertanya. Pendapat tersebut memberikan gambaran bahwa Peserta didik yang berminat memiliki ciri yang berkaitan dengan sikap ingin tahu yang ditunjukkan dengan bertanya.

c) Berpartisipasi aktif (Tekun)

Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk dapat terlibat aktif dan ikut bergerak dalam proses belajar mengajar.⁴⁵

Dari ciri-ciri minat belajar yang dikemukakan di atas dapat dibuat indikator minat belajar Peserta didik. Indikator minat belajar Peserta didik dikaitkan dengan sikap ilmiah. Indikator-indikator yang ada akan digunakan untuk

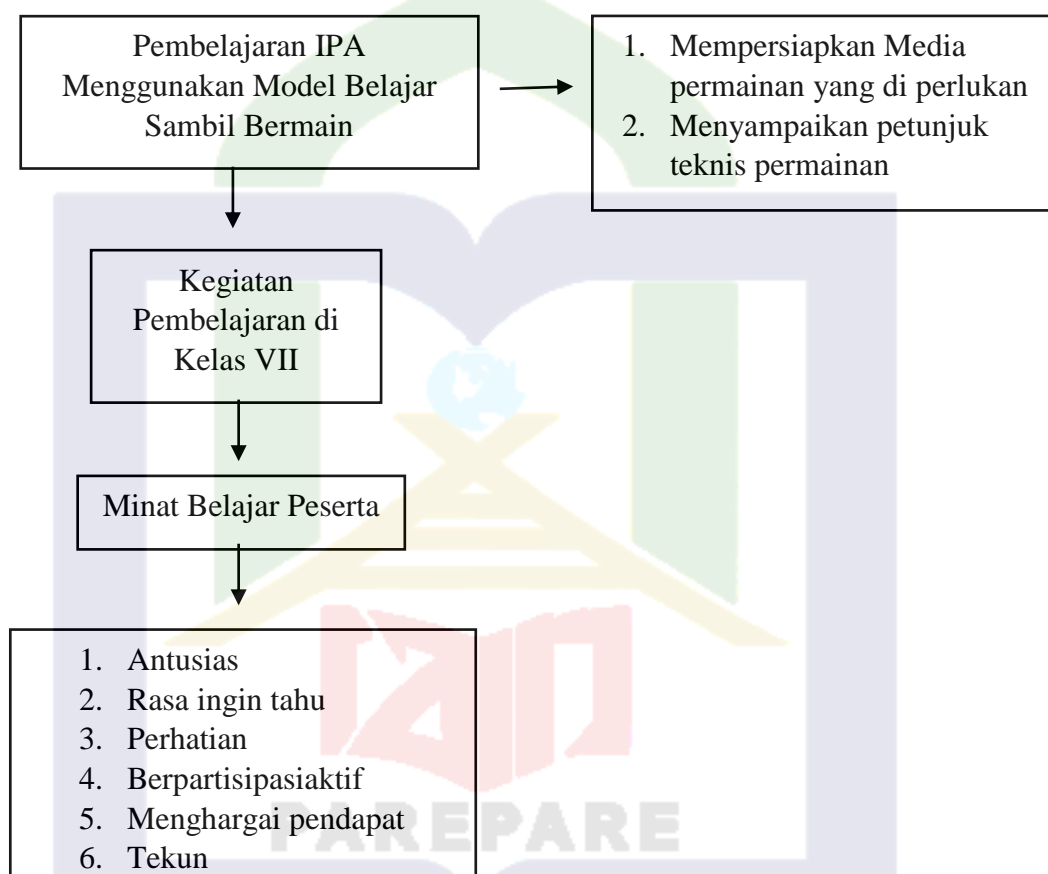
⁴³ Dwi Sunar Prasetyo, *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Anak Sejak Dini*, (Yogyakarta : Think, 2008), hlm. 116-118

⁴⁴ Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hlm. 164

⁴⁵ Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hlm. 164

mengukur minat belajar Peserta didik. Indikator-indikator tersebut selanjutnya akan dikaitkan dengan permainan sains. Pembelajaran dengan konsep permainan diharapkan membuat anak merasa senang. Perasaan senang yang dialami Peserta didik ketika belajar akan menimbulkan minat belajar

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran

Melalui model pembelajaran *Learning By Games* dalam mata pelajaran IPA dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan minat belajar peserta didik sesuai indikator yang telah ditetapkan, yaitu antusias, rasa ingin tahu, perhatian, berpartisipasi aktif, menghargai pendapat, dan tekun.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara dari masalah penelitian. Hipotesis merupakan statment keterkaitan antara dua atau lebih

variabel. Maka dalam hipotesis dirumuskan dugaan apa yang akan terjadi manakala dilakukan suatu perlakuan tertentu.⁴⁶Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir hipotesis tindakan penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran *Learning By Gamest* tidak dapat meningkatkan minat belajar IPAPeserta didik kelas VII MTsN Parepare.
- b. Model pembelajaran *Learning By Games* dapat meningkatkan minat belajar IPA Peserta didik kelas VII MTsN Parepare.



⁴⁶ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 125.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Resseffendi⁴⁷ penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggunakan observasi, wawancara, atau angket mengenai keadaan sekarang ini, mengenai subjek yang kita teliti. Untuk pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono bahwa metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis survey, dimana survey digunakan untuk mengetahui gambaran umum dari karakteristik populasi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan survey dengan menggunakan penelitian kuantitatif dengan teknik proporsive sampling. Analisis regresi sederhana bertujuan untuk menguji pengaruh antara variable X dan variable Y.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian yang akan penulis lakukan berlokasi di MTs Negeri Parepare, tepatnya pada Jln. Ahmad Yani KM.2 Parepare, Ujung Baru, Kec. Soreang, Kota Parepare, Prov. Sulawesi Selatan. Berdasarkan pertimbangan sekolah tersebut telah terakreditasi A dengan jumlah keseluruhan Peserta didik sebanyak 491 orang. Sekolah tersebut juga memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap seperti ruang kelas, perpustakaan, toilet, kantin, ruang kantor, ruang aula, ruang seni, lapangan, UKS, gudang, dan Mushallah.

⁴⁷ Resseffendi, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 143.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini akan dilakukan dalam jangka waktu kurang lebih 1 bulan lamanya (d disesuaikan dengan kebutuhan penulis). Penelitian ini akan disesuaikan pada kalender akademik sekolah.

C. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Populasi adalah keseluruhan kelompok yang terdiri dari subjek, objek, karakteristik yang terdapat pada penelitian. Yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.⁴⁸ Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas VII MTs Negeri Parepare yang berjumlah 178 Peserta didik yang terdiri dari 5 kelas yaitu, VII.1, VII.2, VII.3, VII.4, VII.5 dan VII.6. Dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Data Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII.1	29
2	VII.2	30
3	VII.3	30
4	VII.4	29
5	VII.5	30
6	VII.6	30
Total		178

Sumber data: Dokumen MTs Negeri Parepare

⁴⁸Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: CV Alfa Beta. 2011), hlm.80.

2) Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁹

Jadi dalam penelitian ini tidak mengambil sampel dari keseluruhan populasi karena penelitian ini menggunakan teknik Purposive sampling dan populasi di anggap homogen, maka dari itu sampel hanya menggunakan satu kelas saja dari jumlah keseluruhan populasi. Sampel penelitian ini adalah kelas VII.2 MTs Negeri Parepare sebanyak 30 Peserta didik dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2 Data Sampel

Kelas VII.2 MTs Negeri Parepare		
L	P	Jumlah
14	16	30

Sumber data: Dokumen MTs Negeri Parepare

D. Teknik Pengumpulan dan Pengelolaan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian, yaitu:

1. Observasi

Observasi secara umum adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena fenomena yang sedang dijadikan obyek pengamatan. Pengamatan menurut pengertian psikologi meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra. Jadi kegiatan pengamatan melibatkan penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba dan pengecap.⁵⁰

⁴⁹Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D,(Bandung: CV Alfa Beta. 2011), hlm.118.

⁵⁰ Sri Mulianah, Pengembangan Instrumen Teknik Tes dan Non Tes,(Parepare: CV. Kaaffah Learning Center. 2019), hlm.36.

Adapun kelebihan teknik observasi menurut Guba dan Lincoln yang di kutip oleh idrus adalah sebagai berikut:

- a. Teknik observasi di dasarkan pada pengamatan secara langsung
- b. Teknik observasi memungkinkan melihat dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya
- c. Observasi memungkinkan peneliti mencatat peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan pengetahuan lansung diperoleh dari data
- d. Teknik observasi memungkinkan peneliti mengerti situasi situasi rumit
- e. Dalam kasus kasus tertentu, saat teknik komunikasi lainnya tidak memungkinkan, observasi dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat.⁵¹

Data tentang aktivitas Peserta didik diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas Peserta didik pada saat pemberian tindakan melalui pengamatan. Pengamatan dilakukan terhadap Peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun langkah-langkah pengumpulan datanya sebagai berikut:

- a) instrumen aktivitas Peserta didik diisi oleh observer.
- b) Lembar observasi diisi dengan ketentuan observer menuliskan jumlah Peserta didik yang melakukan aktivitas pada setiap perilaku yang diamati.

b. Angket

Angket adalah alat pengumpul data yang terdiri dari serangkaian daftar pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara tertulis.⁵²

Data tentang minat belajar Peserta didik diperoleh dengan menggunakan angket respon Peserta didik yang dibagikan sebelum dan setelah perlakuan diberikan.

Data diambil pada saat kegiatan pembelajaran berakhir. Adapun langkah-

⁵¹ Sri Mulianah, Pengembangan Instrumen Teknik Tes dan Non Tes,(Parepare: CV. Kaaffah Learning Center. 2019), hlm.37.

⁵² Sri Mulianah, Pengembangan Instrumen Teknik Tes dan Non Tes,(Parepare: CV. Kaaffah Learning Center. 2019), hlm.40.

langkah pengumpulan datanya sebagai berikut:

- a. Peneliti membagikan angket pada masing-masing Peserta didik diakhir pertemuan.
- b. Peneliti mengarahkan Peserta didik terlebih dahulu membaca angket sebelum menjawab.
- c. Peserta didik memberi tanda centang (✓) pada kolom pilihan sesuai dengan pendapatnya sendiri.

2. Dokumentasi

Dalam pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan memeriksa dokumen-dokumen, dikenal dengan istilah dokumentasi.⁵³ Metode dokumentasi adalah salah satu cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang diperoleh dari dokumen resmi atau barang-barang yang tertulis lainnya. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan dokumentasi yang difungsikan untuk mengetahui proses pembelajaran IPA dengan model pembelajaran Learning By Games pada kelas VII.2 MTs Negeri Parepare.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variable adalah suatu petunjuk yang digunakan untuk mengetahui bagaimana cara mengukur suatu variabel. “definisi operasional variabel adalah suatu definisi yang sifatnya dapat diamati dan diukur”.⁵⁴

Menurut Bungin variabel dipahami sebagai fenomena yang bervariasi dalam bentuk, kualitas, kuantitas, mutu, dan standar”.⁵⁵ Jadi variabel adalah

⁵³ Sri Mulianah, Pengembangan Instrumen Teknik Tes dan Non Tes, (Parepare: CV. Kaaffah Learning Center. 2019), hlm.51.

⁵⁴ Susmandi Suryabata, Metodologi Penelitian, Jakarta: Raja Grafindo Persada, (2008), hlm. 29

⁵⁵ Ma'ruf Abdullah, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Yogyakarta: Aswaja Pressindo (2015), hlm. 174

karakteristik individu atau objek yang dapat mempunyai nilai, skor, ukuran yang berbeda-beda untuk individu atau kelompok yang berbeda-beda.⁵⁶

Pada umumnya variabel penelitian dibedakan menjadi dua yaitu, variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Variabel bebas

Variabel bebas yang dilambangkan dengan huruf X adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menyebabkan munculnya variabel terkait Y".⁵⁷ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model Pembelajaran *Learning By Games*.

b) Variabel terikat

Variabel terikat yang dilambangkan dengan huruf Y adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas X".⁵⁸ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar Peserta didik kelas VII MTs Negeri Parepare.

F. Instrumen Penelitian

a. Lembar Observasi Aktivitas Peserta didik

Lembar observasi aktivitas Peserta didik digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas Peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Learning By Games*. Pengambilan data

⁵⁶ Ma'ruf Abdullah, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Yogyakarta: Aswaja Pressindo (2015), hlm.175

⁵⁷ Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D,(Bandung: CV Alfa Beta. 2011), hlm.38.

⁵⁸ Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D,(Bandung: CV Alfa Beta. 2011), hlm.38.

aktivitas Peserta didik dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun indikator penilaian aktivitas Peserta didik antara lain:

1. Peserta didik mempersiapkan perlengkapan pembelajaran.
2. Peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
3. Peserta didik memperhatikan motivasi yang disampaikan.
4. Peserta didik memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan.
5. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru.
6. Peserta didik bertanya pada guru bila ada materi yang belum dipahami.
7. Peserta didik bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung.
8. Peserta didik aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru.
9. Peserta didik menjawab tes/kuis dengan kemampuan sendiri.
10. Peserta didik bersama guru melakukan evaluasi.
11. Peserta didik berdoa dan memberi salam penutup.

b. Lembar angket

Lembar digunakan untuk memperoleh data tentang respons peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Angket respons Peserta didik diberikan pada Peserta didik ketika proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Learning By Games* telah selesai.⁵⁹

a. lembar pengamatan minat belajar peserta didik

Adapun kisi-kisi Lembar pengamatan minat belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

⁵⁹ Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo (2015), hlm. 174

Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar pengamatan minat belajar peserta didik

No	Dimensi pertanyaan	indikator	Sub indikator	Butir	Jumlah
1	Antusias	Peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran	Antusias mengikuti permainan	1	1
2	Rasa ingin tahu	Peserta didik menanyakan langkah-langkah permainan	Memahami langkah-langkah pada permainan	2	1
3	Perhatian	Peserta didik memperhatikan media yang digunakan pada permainan	Memperhatikan media yang digunakan dalam permainan	3	1
4	Berpartisipasi aktif	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan bermain	Memberikan bantuan kepada teman yang kesulitan	4	1
5	Menghargai pendapat	Peserta didik menghargai pendapat teman ketika menyarankan	Mendengarkan pendapat teman ketika bermain	5	1

		sesuatu dalam permainan			
6	Tekun	Peserta didik tekun dalam permainan	Berusaha keras menyelesaikan permainan	6	1
			Berusaha keras menjawab pertanyaan	7	1
Jumlah				7	7

b. lembar pengamatan model pembelajaran learning by games

Adapun kisi-kisi dalam lembar pengamatan learning by games dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar pengamatan model learning by games

No	Dimensi pertanyaan	Indikator	Sub indikator	Butir	Jumlah
1	Pemahaman	Peserta didik lebih Memahami materi	Lebih memahami materi	1	1
2	Menyenangkan	Peserta didik senang mengikuti pembelajaran learning by games	Senang mengikuti pembelajaran	2	1
			Membuat pelajaran lebih menyenangkan	4	1
3	Menginformasi	Peserta didik lebih banyak mendapat	Mendapatkan lebih banyak informasi	3	1

	informasi			
Jumlah			4	4

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan, dokumentasi, anket dan lain sebagainya. Data yang sudah di peroleh kemudian diolah dan dianalisis. Tujuan dari analisis data adalah untuk menyederhanakan data kedalam bentuk yang mudah dibaca, dipahami dan diinterpretasikan.⁶⁰

a. Aktivitas Peserta didik

Menentukan persentase jumlah Peserta didik yang terlibat aktif setiap aktivitas Peserta didik dalam hal ini perasaan senang, ketertarikan Peserta didik, keterlibatan Peserta didik, dan perhatian Peserta didik yang diamati selama pertemuan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Skor Aktivitas Peserta didik.⁶¹

Menentukan kriteria penilaian tentang hasil observasi, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria persentase yaitu baik, cukup, kurang baik dan tidak baik. Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Data Interval Kriteria Persentase

⁶⁰ Widya Suci, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Al-Islam di SMA Muhammadiyah 1 Gintim Kabupaten Tangamus Tahun Pelajaran 2019/2020", (Skripsi Sarjana:Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) : Metro,2020)

⁶¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta (2010), hlm. 213-214

No.	Interval	Kategori
1.	76-100	Baik
2.	56-75	Cukup
3.	40-55	Kurang
4.	<40	Tidak Baik

Sumber: Sugiyono (2012:112)

b. Angket Minat Belajar Peserta didik

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan hanya untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tanpa melakukan generalisasi/inferensi.⁶²

Setelah angket tentang minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika terkumpul dengan lengkap. Tahap berikutnya adalah penulis menganalisa data tentang minat belajar siswa dan model pembelajaran *learning by games*, dilakukan dengan menggunakan bentuk skoring, untuk menentukan skoring semua pernyataan setiap itemnya dengan bobot nilai setiap jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.4 Data Kriteria Indikator

No.	Alternatif Jawaban	Nilai	
		Positif	Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Netral (N)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

⁶² Muhammad Ali Gunawan, Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial, (Yogyakarta: Parama Publishing, 2015), hlm. 2

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui tinggi rendahnya minat siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran learning by games di kelas VII.2 MTs Negeri Parepare adalah statistik deskriptif dengan persentase. Statistik deskriptif adalah bagian dari statistik yang berfungsi untuk mengumpulkan data, menentukan nilai-nilai statistik dan pembuatan diagram atau grafik mengenai suatu hal agar mudah dibaca dan dipahami. Analisis deskriptif untuk masing-masing variabel penelitian digunakan untuk menentukan harga rata-rata hitung (Mean), Modus (Mo), Median (Me), dan simpangan baku (SD) dengan rumus sebagai berikut:

1. Mean

Mean (rata-rata) adalah nilai rata-rata dari data-data yang ada. Dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_n}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = mean (rata-rata hitung)

x_i = data ke-i

n = jumlah data.⁶³

2. Median

Median adalah nilai tengah dari data yang ada setelah diurutkan. Dalam penelitian ini jumlah datanya genap, mediannya adalah hasil bagi jumlah dua data yang berada di tengah.⁶⁴

$$M_e = \frac{\frac{x_n}{2} + \frac{x_{n+2}}{2}}{2}$$

3. Modus

⁶³ Muhammad Ali Gunawan, Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial, hlm. 11

⁶⁴ Muhammad Ali Gunawan, Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial, hlm. 13

Modus atau disingkat dengan M_o adalah nilai yang paling sering muncul dalam data.⁶⁵

$$M_o = \dots$$

4. Distribusi Frekuensi

Untuk memperoleh distribusi frekuensi digunakan perhitungan interval kelas, rentang interval, dan panjang interval. Adapun rumusnya sebagai berikut:

Range: $R = (\text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah})$

Interval kelas: $k = 1 + 3,3 \log n$

$$\text{Panjang Interv} = \frac{\text{Rentang Interval}}{\text{Jumlah Kelas}}$$

5. Varian

Varians adalah nilai tengah kuadrat simpangan dari nilai tengah atau simpangan rata-rata kuadrat. Untuk sampel, variannya (varians sampel) dilambangkan dengan S^2 . Dengan rumus:

$$S^2 = \frac{\sum(X - \bar{X})^2}{n - 1}$$

6. Simpanan Baku

Simpangan baku adalah akar dari varians atau akar dari tengah simpangan dari nilai tengah atau akar simpangan rata-rata kuadrat. Rumus metode biasa:

$$S = \sqrt{\frac{\sum(X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

S = simpanan baku

x = titik tengah

n = jumlah sampel.⁶⁶

⁶⁵ Muhammad Ali Gunawan, Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial, hlm. 15

Tujuan analisis deskriptif adalah untuk mengidentifikasi kecenderungan sebaran dari masing-masing variabel penelitian atau menggambarkan suatu keadaan dengan apa adanya tanpa dipengaruhi dari dalam peneliti.

Untuk mengidentifikasi kecenderungan rata-rata tiap variabel digunakan rerata (M) ideal dan simpangan baku ideal (SD) tiap variabel dimana:

$$M = \frac{1}{2}(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

$$SD = \frac{1}{2}(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Kecenderungan tiap-tiap variabel digolongkan menjadi 5 (lima) kategori, yaitu:

Tabel 3.5 Distribusi Kategori Indikator

Interval	Kategori
$X < M - 1,8 SD$	Tidak Berminat
$M - 1,8 SD < X \leq M - 0,6 SD$	Kurang Berminat
$M - 0,6 SD < X \leq M + 0,6 SD$	Cukup Berminat
$M + 0,6 SD < X \leq M + 1,8 SD$	Berminat
$X < + 1,8 SD$	Sangat Berminat

Sumber: Sugiyono (2012:112)

⁶⁶ Muhammad Ali Gunawan, Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Sosial, hlm. 30

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Identitas Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare terletak di pada Jln. Ahmad Yani KM.2 Parepare, Ujung Baru, Kec. Soreang, Kota Parepare, Prov. Sulawesi Selatan. Yang memiliki potensi baik dibidang intrakulikuler (akademik) maupun ekstrakulikuler (non akademik). Identitas Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Identitas Sekolah MTs Negeri Parepare

Nama sekolah	MTs Negeri Parepare
Alamat sekolah	Jln. Jedral Ahmad Yani KM.2 Parepare, Ujung Baru, Kec. Soreang, Kota Parepare, Sulawesi Selatan 91131,
Nama Kepala Sekolah	Rusman Madina, S. Ag., M.A
NIP	19770417 200710 1004
NPSN	60727687
NSS	121173730006
Akreditasi Sekolah	A
E-mail	MTsN_PAREPARE@yahoo.co.id
Jenjang	SMP
Status	Negeri
Lintang	-3,997661520215181
Bujur	119.64793413877487
Ketinggian	77

Sumber data: Dokumen MTs Negeri Parep

b. Jumlah Peserta didik Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

Secara keseluruhan jumlah peserta didik di MtsN Parepare sebanyak 495 peserta didik yang terdiri dari 178 peserta didik kelas VII, 159 kelas VIII, dan 158 kelas IX. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Identitas Peserta didik MTs Negeri Parepare

No	Kelas	Jumlah/ Rombel	Jumlah peserta didik			Jumlah peserta didik berdasarkan usia		
			PR	LK	Total	≤ 11 th	11-15 Th	≥ 15 Th
1	VII	6	89	85	178	4	168	2
2	VIII	5	81	78	159	3	154	2
3	XI	6	83	75	158	2	153	3
Jumlah		17	253	238	495	9	475	7

Sumber data: Dokumen MTs Negeri Parepare

c. Sarana dan Prasarana MtsN Parepare

MTs Negeri Parepare tentunya memiliki beberapa sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran, kegiatan pendidikan dan administrasi madrasah serta keperluan lainnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Sarana Dan Prasarana MTs Negeri Parepare

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang kelas	17	Baik
2.	Laboratorium	-	-
3.	Perpustakaan	1	Baik
4.	Toilet	8	-
5.	Kantin	2	Baik
6.	Ruang Kantor	1	Baik
7	Ruang Aula	-	-

8.	Ruang Seni	1	Baik
9.	Lapangan	1	Baik
10.	UKS	1	Baik
11	Gudang	-	-
12	Mushallah	1	Baik

Sumber data: Dokumen MTs Negeri Parepare

d. Tenaga Pendidik MTsN Parepare

Jumlah tenaga pendidik dan karyawan yang ada di MTs Negeri Parepare berjumlah 42 orang. Hal tersebut dapat dirincikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Tenaga Pendidik MTs Negeri Parepare

No	Jumlah Guru			Status Guru		Jumlah Sertifikat		Kwalisasi Pendidikan					
	PR	LK	Total	PNS	NON PNS	Sudah	Belum	S1-S3		D1-D3		SMA	
								PR	LK	PR	LK	PR	LK
1.	13	29	42	24	18	23	19	24	18	13	30	-	-

Sumber data: Dokumen MTs Negeri Parepare

e. Visi Misi MTs Negeri Parepare

1. Visi Madrasah

Mencetak generasi yang beriman, berdaya saing, dan berakhlakul karimah menuju madrasah SMART (Sehat, Mandiri, Aman, Ramah, Terampil)

2. Misi Madrasah:

- a) Mengembangkan Institusi berdasarkan pada Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Madrasah (MPMBM)

- b) Melaksanakan pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan yang berbasis Iman, Taqwa, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IMTAK dan IPTEK)
- c) Meningkatkan kompetensi dan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan
- d) Menyelenggarakan pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Islam dan karakter budaya bangsa
- e) Mewujudkan budaya hidup sehat dan peduli kebersihan lingkungan madrasah dan sekitarnya
- f) Meningkatkan keamanan dan kedisiplinan warga Madrasah
- g) Memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sesuai bakat dan minatnya
- h) Memotivasi peserta didik untuk berprestasi baik bidang akademik maupun non-akademik
- i) Menciptakan lulusan yang berakhlakul karimah dan mampu bersaing di sekolah/ madrasah unggulan
- j) Meningkatkan kerja sama dengan peserta didik, orang tua, Dunia Usaha dan Industri (DUDI), masyarakat dan Instansi terkait.
- k)

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh peningkatan minat belajar IPA Peserta didik kelas VII MTs Negeri Parepare terhadap model pembelajaran Learning By Games. Hasil penelitian berpedoman pada data yang berasal dari hasil angket yang diisi oleh peserta didik.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini meliputi pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas data, analisis data, mendeskripsikan atau

menggambarkan data, serta membuat suatu kesimpulan dari hasil yang diperoleh. Dari hasil penelitian diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran learning by games. Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik kelas VII.2 MTsN Parepare selama penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

No.	Aktivitas	Jumlah
1.	Mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	30
2.	Berdo'a sebelum pembelajaran dimulai	30
3.	Memperhatikan motivasi yang disampaikan	28
4.	Memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan	28
5.	Menyimak penjelasan dari guru	30
6.	Bersemerang dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung	25
7.	Aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru	28
8.	Menjawab tes atau kuis dengan kemampuan sendiri	28
9.	Melakuka evaluasi	28
10.	Berdo'a dan memberi salam penutup	30
Jumlah		285
Skor maksimal		300
Rata-rata		0,95

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{285}{300} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Hasil analisis data aktivitas peserta didik dapat diketahui bahwa persentase aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung adalah 95%.

b. Hasil Angket Minat Peserta Didik

Setelah semua data angket diisi oleh responden maka selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis. Dalam melakukan analisis data minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPA secara keseluruhan dilakukan dengan mendeskripsikan data yang meliputi harga rata-rata (mean), median, modus, distribusi frekuensi, dan simpangan baku (standar deviasi). Hasil statistik deskriptif secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Statistik Deskriptif Minat Belajar Peserta Didik

Mean	31,36667
Modus	33
Median	32
Standar Daviasi	2,428045
Variasi Sampel	5,895402
Minimum	27
Maximum	35
Range	8
Jumlah Kelas	5
Panjang Kelas	1

Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup dengan jumlah soal 7 butir dengan skor jawaban untuk pertanyaan positif Sangat Setuju (SS) skor 5, Setuju (S) skor 4, Netral (N) skor 3, Tidak Setuju (TS) skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1. Dari angket tersbut diperoleh data secara keseluruhan dengan skor tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 35 dan skor terendah 27.

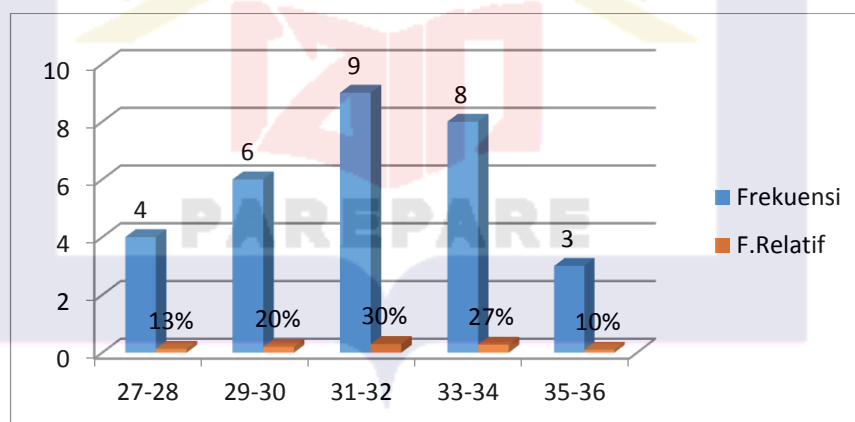
Dari data tersebut juga diperoleh rata-rata (mean) sebesar 31,36, median (Me) sebesar 32, modus (Mo) sebesar 33, dan standar deviasi sebesar 2,42.

Distribusi frekuensi data minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPA secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Peserta Didik

Interval	Frekuensi	F.Relatif
27-28	4	13%
29-30	6	20%
31-32	9	30%
33-34	8	27%
35-36	3	10%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi secara keseluruhan tersebut, maka dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut:



Gambar 4.1 Grafik Distribusi Frekuensi Data Minat Belajar Peserta Didik

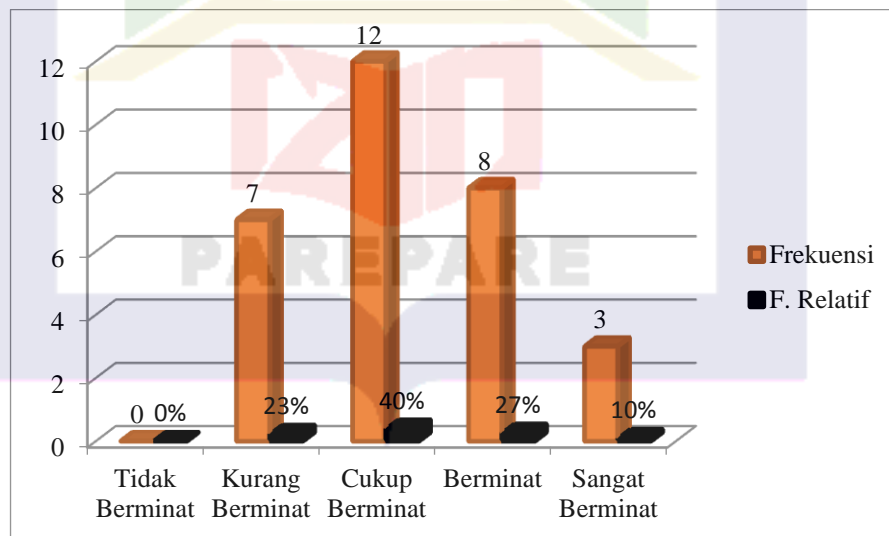
Kemudian untuk mengetahui kategori minat dari masing-masing aspek dapat dilihat berdasarkan skor rerata ideal (M) dari setiap aspek yang dijadikan

sebagai kriteria bandingannya. Maka distribusi kecenderungan kategori minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di Kelas VII,2 MTsN Parepare dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Distribusi Kategori Minat Belajar Peserta Didik

Interval	Kategori	Frekuensi	F. Relatif
$X < 27,8$	Tidak Berminat	0	0%
$27 < X \leq 29,8$	Kurang Berminat	7	23%
$29,8 < X \leq 32,2$	Cukup Berminat	12	40%
$32,2 < X \leq 34,6$	Berminat	8	27%
$34,6 > X$	Sangat Berminat	3	10%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel 5 distribusi kategori minat ditinjau dari keseluruhan indikator tersebut, maka dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut:



Gambar 4.2 Grafik Kategori Data Minat Belajar Peserta Didik

c. Hasil Angket Model Pembelajaran *Learning By Games*

Dalam melakukan analisis data model pembelajaran learning by games pada pembelajaran IPA secara keseluruhan dilakukan dengan mendeskripsikan data yang meliputi harga rata-rata (mean), median, modus, distribusi frekuensi, dan simpangan baku (standar deviasi). Hasil statistik deskriptif secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Statistik Model Pembelajaran Learning By Games

Mean	21,23333333
Modus	20
Median	21
Standar Daviasi	2,416656758
Variasi Sampel	20,18924731
Minimum	16
Maximum	25
Range	9
Jumlah kelas	5
Panjang Kelas	1

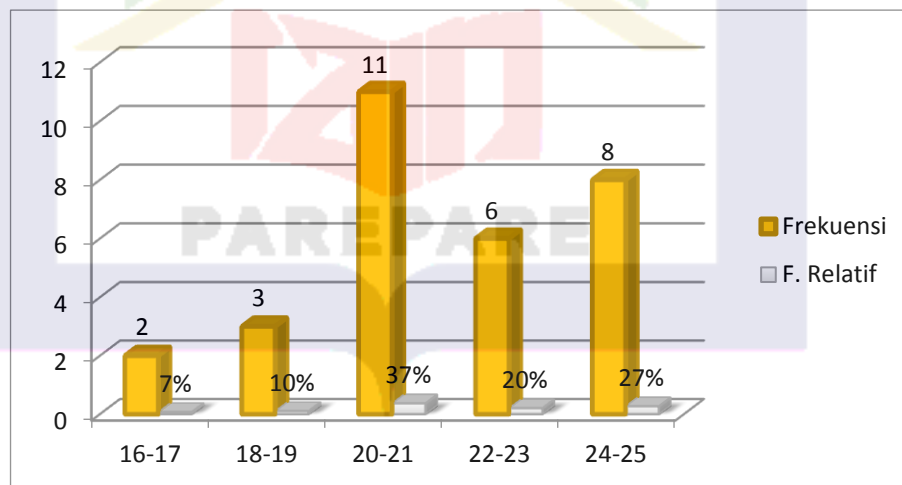
Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup dengan jumlah soal 5 butir dengan skor jawaban untuk pertanyaan positif Sangat Setuju (SS) skor 5, Setuju (S) skor 4, Netral (N) skor 3, Tidak Setuju (TS) skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) skor 1. Dan untuk pernyataan negatif Sangat Setuju (SS) skor 1, Setuju (S) skor 2, Netral (N) skor 3, Tidal Setuju (TS) skor 4, dan Sangat Tidak Setuju (STS) skor 5. Dari angket tersbut diperoleh data secara keseluruhan dengan skor tertinggi yang dicapai peserta didik adalah 25 dan skor terendah 16. Dari data tersebut juga diperoleh rata-rata (mean) sebesar 21,23, median (Me) sebesar 21, modus (Mo) sebesar 20, dan standar deviasi sebesar 2,41.

Distribusi frekuensi data model pembelajaran learning by games pada pembelajaran IPA secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Model Pembelajaran Learning By Games

Interval	Frekuensi	F. Relatif
16-17	2	7%
18-19	3	10%
20-21	11	37%
22-23	6	20%
24-25	8	27%
Jumlah	30	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi model pembelajaran learning by games, maka dapat digambarkan dengan grafik berikut:



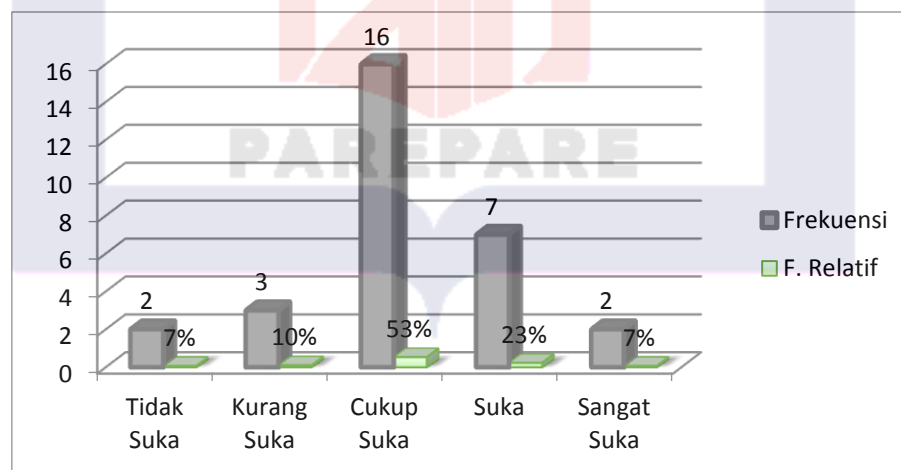
Gambar 4.3 Grafik Distribusi Frekuensi Data Model Pembelajaran Learning By games

Kemudian untuk mengetahui kategori dari masing-masing aspek dapat dilihat berdasarkan skor rerata ideal (M) dari setiap aspek yang dijadikan sebagai kriteria bandingannya. Maka distribusi kecenderungan kategori model pembelajaran learning by games pada pembelajaran IPA di Kelas VII.2 MTsN Parepare dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Distribusi Kategori Model Pembelajaran Learning By Games

Interval	Kategori	Frekuensi	F. Relatif
$X < 16,91$	Tidak Suka	2	7%
$16,91 < X \leq 19,79$	Kurang Suka	3	10%
$19,79 < X \leq 22,67$	Cukup Suka	16	53%
$22,67 < X \leq 24,83$	Suka	7	23%
$24,83 > X$	Sangat Suka	2	7%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi model pembelajaran learning by games, maka dapat digambarkan dengan grafik berikut:



Gambar 4.1 Grafik Kategori Data Model Pembelajaran Learning By Games

1. Pembahasan

Pada lembar observasi aktivitas peserta didik yang digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Learning By Games*. Berdasarkan hasil analisis data aktivitas peserta didik dapat diketahui bahwa persentase rata-rata aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung adalah 95%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung berada pada kategori baik yaitu pada interval 76%-100%, ini berarti indikator aktivitas peserta didik pada pembelajaran tercapai.

Pada proses pembelajaran peneliti menggunakan model pembelajaran *learning by games* (belajar sambil bermain) dengan materi “Klasifikasi Mahluk Hidup” dimana peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi yang terkait kemudian peneliti membentuk 4 kelompok peserta didik dan memulai sebuah permainan “Tebak Siapa Aku” dimana peserta didik harus menebak nama mahluk hidup berdasarkan ciri-ciri yang dipaparkan teman kelompoknya. pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat minat peserta didik dan tingkat keefektifan model pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian ini, angket minat belajar peserta didik dengan jumlah item pernyataan yang digunakan sebanyak 7 soal dari seluruh indikator. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil perhitungan data minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *learning by games* dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik, dapat diketahui bahwa untuk perhitungan jumlah skor hasil angket peserta didik dengan interval nilai $x < 27,8$ termasuk ke dalam kategori peserta didik tidak berminat, sehingga yang masuk kategori peserta didik yang tidak berminat ada 0 orang dengan persentase 0 %. Untuk jumlah skor angket dengan interval $27,8 < x \leq 29,8$ termasuk ke dalam kategori

peserta didik kurang berminat, sehingga yang masuk dalam kategori peserta didik yang kurang berminat ada 7 orang dengan persentase 23 %. Untuk jumlah skor angket dengan interval $29,8 < x \leq 32,2$ termasuk kedalam kategori peserta didik yang cukup berminat, sehingga yang masuk dalam kategori peserta didik yang cukup berminat ada 21 orang dengan persentase 40 %. Untuk jumlah skor angket dengan interval $32,2 < x \leq 34,6$ termasuk ke dalam kategori peserta didik yang berminat, sehingga peserta didik yang termasuk dalam kategori berminat 8 orang dengan persentase 27 %. Untuk jumlah skor angket dengan interval $x > 34,6$ termasuk kedalam kategori peserta didik yang sangat berminat, sehingga yang masuk dalam kategori peserta didik yang sangat berminat ada 3 orang dengan persentase 10 %. Dari hasil kategori minat tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki minat belajar sehingga termasuk dalam kategori peserta didik yang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran learning by games.

Selanjutnya, data analisis yang diperoleh dari angket model pembelajaran learning by games peserta didik dengan jumlah item pernyataan yang digunakan sebanyak 5 soal dari seluruh indikator. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil perhitungan data model pembelajaran learning by games dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik, dapat diketahui bahwa untuk perhitungan jumlah skor hasil angket peserta didik dengan interval nilai $x < 16,91$ termasuk ke dalam kategori model pembelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik, sehingga yang masuk kategori tersebut sebanyak 2 orang dengan persentase 7 %. Untuk jumlah skor angket dengan interval $16,91 < x \leq 19,79$ termasuk kedalam kategori model pembelajaran yang kurang disukai oleh peserta didik, sehingga yang masuk dalam kategori tersebut sebanyak 3 orang dengan persentase 10%. Untuk jumlah skor angket dengan interval $19,79 < x \leq 22,67$ termasuk kedalam kategori model pembelajaran yang cukup disukai oleh peserta didik sehingga yang masuk dalam kategori tersebut sebanyak 16

orang dengan persentase 53%. Untuk jumlah skor angket dengan interval $22,67 < x \leq 24,83$ termasuk ke dalam kategori model pembelajaran yang disukai oleh peserta didik, sehingga yang termasuk dalam kategori tersebut sebanyak 7 orang dengan persentase 23%. Untuk jumlah skor angket dengan interval $x > 24,84$ termasuk ke dalam kategori model pembelajaran yang sangat disukai oleh peserta didik sehingga yang masuk dalam kategori tersebut sebanyak 2 orang dengan persentase 7%. Dari hasil kategori model pembelajaran *learning by games* tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menyukai model pembelajaran *learning by games* sehingga termasuk dalam kategori model pembelajaran yang cukup efektif dalam pembelajaran IPA di kelas VII.2 MTs Negeri Parepare.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan diatas, bahwa minat belajar peserta didik kelas VII.2 MTs Negeri Parepare termasuk dalam kategori siswa yang berminat dengan jumlah responden sebanyak 30 orang siswa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan jumlah item pernyataan sebanyak 7 soal dan jumlah sampel 30 orang peserta didik, maka diperoleh perhitungan minat dengan kategori peserta didik yang sangat berminat sebanyak 3 orang (10%), peserta didik yang berminat sebanyak 8 orang (27%), peserta didik yang cukup berminat sebanyak 12 orang (40%), peserta didik yang kurang berminat sebanyak 7 (23%), dan peserta didik yang tidak berminat tidak ada (0%).

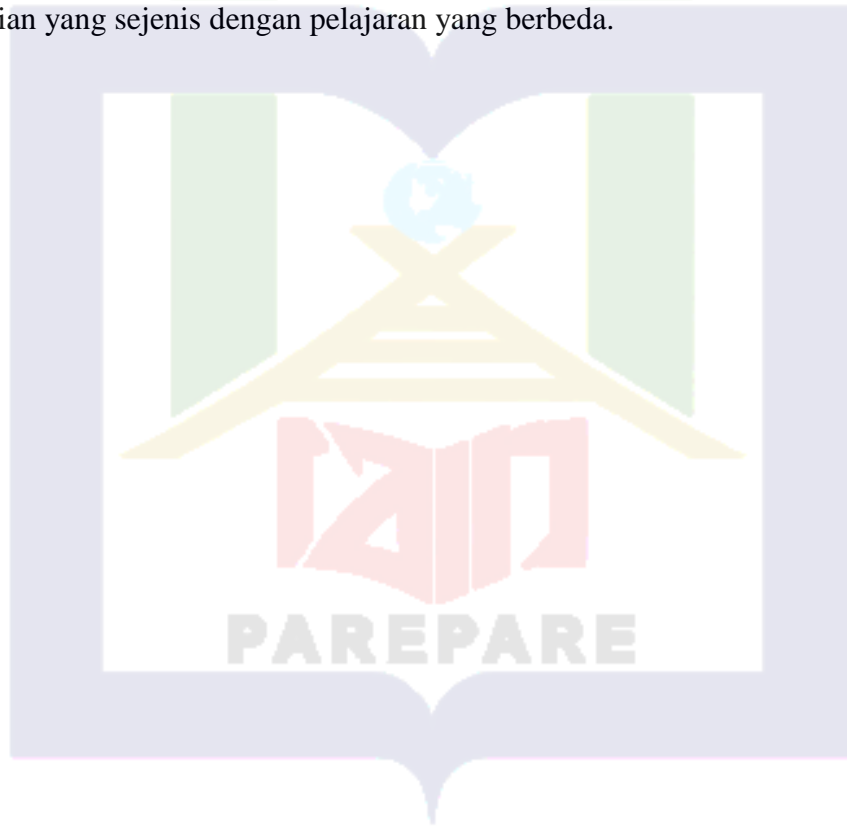
Sedangkan untuk hasil analisis model pembelajaran learning by games dengan jumlah item pernyataan 5 soal dan jumlah sampel sebanyak 30 orang peserta didik, diperoleh jumlah kategori model pembelajaran yang sangat disukai oleh peserta didik sebanyak 2 orang (7%), model pembelajaran yang disukai oleh peserta didik sebanyak 7 orang (23%), model pembelajaran yang cukup disukai oleh peserta didik sebanyak 16 orang (53%), model pembelajaran yang kurang disukai oleh peserta didik sebanyak 3 orang (10%) dan model pembelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik sebanyak 2 orang (7%). Sehingga model pembelajaran learning by games dapat dikategorikan sebagai model pembelajaran yang cukup efektif untuk meningkatkan minat.

Maka disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik kelas VII.2 MTs Negeri Parepare sebanyak 30 orang termasuk dalam kategori peserta didik yang “Cukup Berminat” dengan frekuensi tertinggi 12 dan frekuensi relatif 40% .

Model pembelajaran Learning By Games termaksud dalam kategori “Cukup Disukai” oleh peserta didik dengan frekuensi tertinggi 16 dan frekuensi relatif 53%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran diharapkan dalam proses pembelajaran hendaknya peserta didik selalu aktif dalam pembelajaran menanggapi, memberikan pendapat, bertanya, dan menjawab dalam setiap pembelajaran. Mengingat jumlah sampel penelitian 30 orang, maka diharapkan peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini dapat melanjutkan penelitian ini untuk mendapatkan hasil yang signifikan. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis dengan pelajaran yang berbeda.



DAFTAR PUSTAKA

AL-Qur'an Al-Karim

Abdul Hadis. (2006). *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Abruscato, Joseph dan Derosa, Donald A. (2010). *Teaching Children Science: a Discovery Approach*. USA: Pearson.

Adi Soenarno. (2006). *Motivasi Games untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: CV Andi Offset

Andang Ismail. (2006). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bennett, Neville, Liz Wood, Sue Rogers. (2005). *Teaching Trough Play*. (Alih bahasa: Frans Kowa). Jakarta: Gramedia Widiasarana.

Conny Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.

Darmodjo, dkk. (1992) Pendidikan IPA II, Jakarta: Deodikbut

Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dockett, Sue dan Marlin Fleer. (1999). *Play and Pedagogy in Early Childhood: Bending the Rules*. Australia: Harcourt Brace

Dwi Sunar Prasetyono. (2005). *Rahasia Mengajarkan Anak Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Th

- Dwi Yulianti.(2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Indeks
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1, Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga
- Ma'ruf, A. d. (2015). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Maslichah Asy'ari. (2006). *Penerapan Pendekatan STM dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Masnur Muslich. (2011). *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research), Cetakan Kelima*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulianah, S. (2019), *Pengembangan Instrumen Teknik Tes dan Non Tes, Penelitian Fleksibel Pengukuran Valid dan Reliabel*, Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Patta Bundu. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jakarta: DEPDIKBUD DIKTI.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (cetakan ke 27). Bandung: Alfabet
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: HIKAYAT
- Soemiarti Patmonodewo. (1995). *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: DEPDIKBUD DIKTI
- Srini M. Iskandar. (1997). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: DEPDIKBUD DIKTI.

Jakarta: Bumi Aksara.

Sumaji, dkk. (2003). *Pendidikan SAINS Yang Humanistis*. Yogyakarta: Kanisius.

Suwarsih Madya. (2007). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*.
Bandung: ALFABETA

Usman Samatowa. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*.

Jakarta: DEPDIKNAS DIKTI



Lampiran 1

Instrumen Penelitian Lembar Aktivitas Peserta didik

	KEMENTERIAN AGAMA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telepon (0421)21307, Faksimile (0421)2404
	INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

Nama : Risnayanti
Nim/Prodi : 18.84206.008/ Tadris IPA
Fakultas : Tarbiyah
Judul penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Learning By Games Terhadap Peningkatan Minat Belajar IPA Peserta didik Kelas VII MTsN Parepare

INSTRUMEN PENELITIAN

i. LEMBAR AKTIVITAS PESERTA DIDIK

No.	Aktivitas	Jumlah
1.	Mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	
2.	Berdo'a sebelum pembelajaran dimulai	
3.	Memperhatikan motivasi yang disampaikan	
4.	Memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan	
5.	Menyimak penjelasan dari guru	
6.	Bersehat dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung	
7.	Aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru	
8.	Menjawab tes atau kuis dengan kemampuan sendiri	
9.	Melakukan evaluasi	
10.	Berdo'a dan memberi salam penutup	

Lampiran 2

Instrumen Penelitian Minat Belajar Peserta didik dan Model Pembelajaran *Learning By Games*

	KEMENTERIANAGAMA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)PAREPARE FAKULTASTARBIYAH Jl.Amal Bakti No.8 Soreang 911331 Telepon (0421)21307, Faksimile (0421)2404
	INSTRUMEN PENELITIAN PENULISAN SKRIPSI

Nama : Risnayanti

Nim/Prodi : 18.84206.008/ TadrisIPA

Fakultas : Tarbiyah

Judul penelitian : Penerapan Model Pembelajaran Learning By Games Terhadap Peningkatan Minat Belajar IPA Peserta didik Kelas VIII MTsN Parepare

KUESIONER PENELITIAN

I. IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama =
2. Alamat =
3. Jenis Kelamin = Laki-laki Perempuan
4. Pendidikan =
 - a. SD
 - b. SMP
 - c. SMA
 - d. Diploma (D1, D2, D3)
 - e. Sarjan
 - f. Lainnya (Sebutkan) =
5. Umur =
 - a. 15 > 25
 - b. 26 > 35
 - c. 36 > 4

- d. >55
- e. >56
- 6. Pekerjaan =
- a. Pelajar/Mahasiswa
- b. Petani
- c. Nelayan
- d. PNS
- e. Wiraswasta
- f. Lainnya (Sebutkan)

II. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pernyataan yang ada, mohon dibaca dan dipahami dengan sebaik-baiknya, sehingga tidak ada pernyataan yang tidak terisi atau terlewat.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada jawaban yang telah disediakan. Pilihlah jawaban yang sesuai pendapat atas pernyataan. Dengan Keterangan di bawah ini:
 - SS : Sangat Setuju =5
 - S : Setuju =4
 - N : Netral =3
 - TS : Tidak Setuju =2
 - STS : Sangat Tidak Setuju =1
3. Setiap pertanyaan hanya membutuhkan satu jawaban saja.
4. Terima kasih atas partisipasi anda

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini					
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini					
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini					
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan					

5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain					
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan					
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS					

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi					
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>					
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi					
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan					
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit					

Parepare, 07 April 2022

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II




Drs. Abdullah Thahir, M. Si
NIP : 19640514 199102 1 002

Drs. Amiruddin Mustam, M.Pd.
NIP : 19620308 199203 1 012

Lampiran 3

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MTs Negeri Parepare
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Materi Pokok : Klasifikasi Makhluk Hidup
Kelas/Semester : VII.2 / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2022 / 2023
Alokasi Waktu : 2 x 30 menit

A. KOMPETENSI INTI(KI)

KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2. Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati.	3.1.1. Menyajikan hasil pengamatan, mengidentifikasi, dan mengomunikasikan hasil observasinya. 3.1.2. Menjelaskan benda- benda di sekitar yang bersifat alamiah. 3.1.3. Menjelaskan benda- benda di sekitar yang bersifat buatan manusia. 3.1.4. Menjelaskan benda- benda yang bersifat kompleks dan bersifat sederhana. 3.1.5. Menjelaskan kegunaan dari berbagai jenis benda di sekitar. 3.1.6. Melakukan pengamatan terhadap makhluk hidup dan benda tak hidup.

	<p>3.1.7. Menjelaskan ciri-ciri makhlukhidup.</p> <p>3.1.8. Menjelaskan perbedaan makhluk hidup dengan benda takhidup.</p> <p>3.1.9. Melakukan pengamatan terhadapberbagai</p>
	<p>makhluk hidup di sekitarnya.</p> <p>3.1.10 Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup di sekitarnya.</p> <p>3.1.11 Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan prinsipklasifikasi.</p>
<p>4.2. Menyajikan hasil pengklasifikasian makhluk hidup dan benda di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang diamati.</p>	<p>4.2.1 Mengumpulkan informasi mengenai klasifikasi mahluk hidup berdasarkan persamaan ciri yang diidentifikasi, misalnya kelompok monera, protista, fungi, plantae, dananimalia</p> <p>4.2.2 Menyajikan laporan hasilmengklasifikasi makhluk hidup.</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahuipengertianklasifikasimahlukhidup
2. Menjelaskantujuanklasifikasimahlukhidup
3. Menjelaskanciri-cirimahlukhidup
4. Menjelaskanragamklasifikasimahlukhidup
5. Menjelaskan sistemklasifikasimahlukhidup

D. PENDEKATAN MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah:

- Metode :Ceramah dan Diskusi
- Model : *Learning By Games*

E. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- a. Media / AlatPembelajaran
Papantulis, spidol, buku catatan, stopwatch, labtop, dan proyektor
- b. SumberBelajar
 - a) Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016, *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (Hal 47-52)
 - b) Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016, *Ilmu Pengetahuan Alam*

c) PPT (power point) Klasifikasi MahlukHidup

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Langkah-langkah	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam • Guru dan peserta didik berdoa sebelum melaksanakan pembelajaran • Guru melakukan presensi keaktifan pesertadidik 	10 menit
	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membawa sebuah batu dan guru bertanya kepada peserta didik, apa yang ibu bawa dan perbedaan dari keduanya? 	
	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajukan pertanyaan: Apa perbedaan antara anak yang sedang bermain bola dengan sebuah robot? • Peserta didik menanggapi pertanyaan dari guru • Peserta didik menyimak informasi tentang materi, dan tujuan pembelajaran 	
	Mengamati	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan guru dalam menyampaikan materi • Peserta didik menyimak materi power point yang disampaikan guru 	40 menit
	Mengomunikasikan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok • Guru mempersiapkan media yang diperlukan dalam pembelajaran <i>learning By Games</i> • Guru menjelaskan nama dan aturan dalam permainan yang akan dilakukan • Guru menstimulasi peserta didik agar bertanya tentang yang kurang dipahami • Guru dan peserta didik memulai permainan “Tebak Siapa Aku?” • Guru menghitung kecepatan dan perolehan skor dari tiap kelompok 	
Penutup		<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan apresiasi bagi kelompok yang menang dalam permainan • Guru menyimpulkan materi yang telah disampaikan • Guru menutup proses pembelajaran dengan salam 	5 menit

G. PENILAIAN

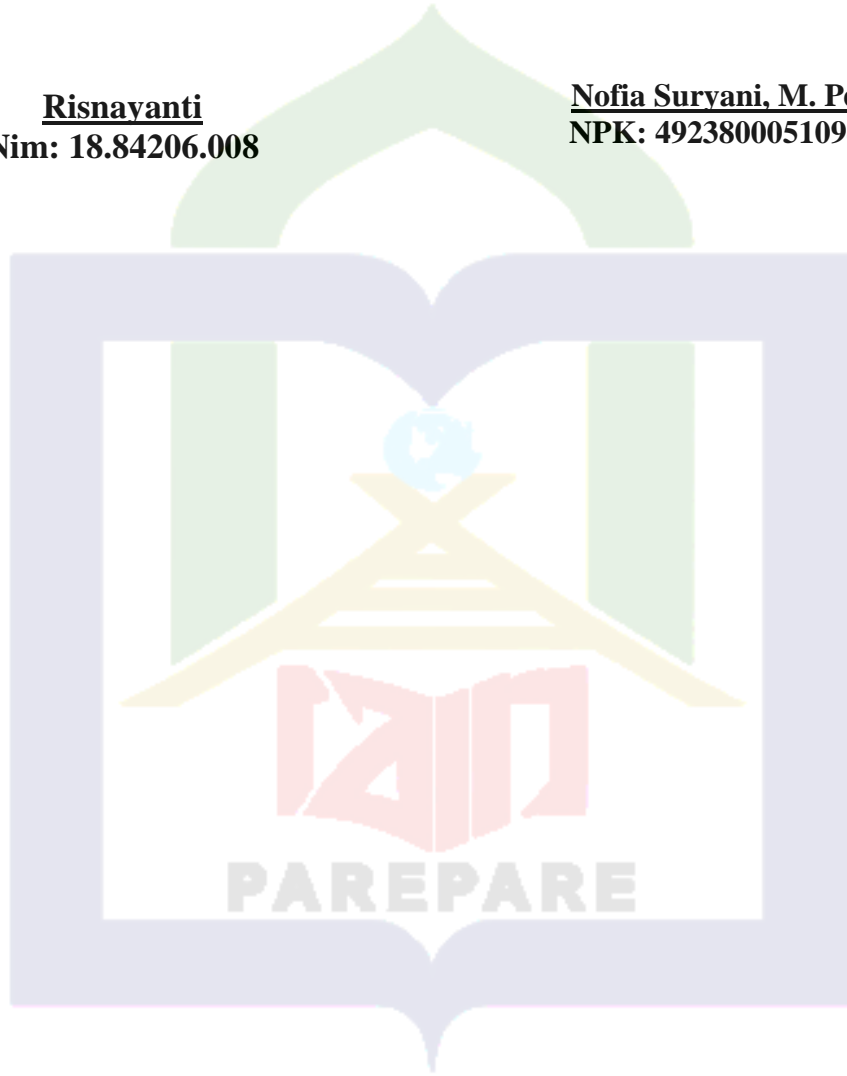
- a. **Penilaian sikap**
Disiplin jujur dan bertanggung jawab
- b. **Penilaian keterampilan**
Praktik

Mahasiswa IAIN Parepare

Guru Mata Pelajaran IPA

Risnayanti
Nim: 18.84206.008

Nofia Suryani, M. Pd
NPK: 4923800051094



Lampiran 4

Hasil Obervasi Lembar Aktivitas Peserta didik

No.	Aktivitas	Jumlah
11.	Mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	30
12.	Berdo'a sebelum pembelajaran dimulai	30
13.	Memperhatikan motivasi yang disampaikan	28
14.	Memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan	28
15.	Menyimak penjelasan dari guru	30
16.	Bersemerhat dalam melaksanakan proses pembelajaran berlangsung	25
17.	Aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru	28
18.	Menjawab tes atau kuis dengan kemampuan sendiri	28
19.	Melakuka evaluasi	28
20.	Berdo'a dan memberi salam penutup	30
Jumlah		285
Skor maksimal		300
Rata-rata		0,95
Persentase		95%

Lampiran 5

Lembar Angket Peserta Didik

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = *Abi Rafdi*
2. Kelas = *VII.2*
3. Jenis Kelamin = *Laki-laki*

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini	✓				
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan	✓				
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain		✓			
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>	✓				
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit				✓	

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = Ahmad Farud
 2. Kelas = VII 2
 3. Jenis Kelamin = Laki laki

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini		✓			
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini		✓			
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan			✓		
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain		✓			
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi		✓			
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit				✓	

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = ALFIAN
 2. Kelas = VII.2
 3. Jenis Kelamin = Laki Laki

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini		✓			
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan	✓				
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS		✓			

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit	✓				

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = GIZANG
 2. Kelas = VII.2
 3. Jenis Kelamin = Laki-laki

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini		✓			
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini		✓			
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan	✓				
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan		✓			
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit					✓

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

- 1. Nama Siswa = muhi Rezo
- 2. Kelas = VII - 2
- 3. Jenis Kelamin = laki-laki

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini		✓			
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini			✓		
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan		✓			
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain			✓		
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS			✓		

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi		✓			
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan		✓			
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit			✓		

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

- 1. Nama Siswa = m. suryo safetra
- 2. Kelas = VII.2
- 3. Jenis Kelamin = laki-laki

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini		✓			
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan				✓	
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi		✓			
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>	✓				
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit	✓				

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = Muh Al-fayyad
 2. Kelas = VII.2
 3. Jenis Kelamin = Laki-laki

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini	✓				
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan	✓				
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>	✓				
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi		✓			
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit					✓

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = MUH. ARIF SAYID AQILA
2. Kelas = VII.2
3. Jenis Kelamin = laki-laki

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini		✓			
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini		✓			
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan				✓	
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain				✓	
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓	✓			
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi		✓			
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi		✓			
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit					✓

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = *Muhammad Fekri*
 2. Kelas = *VII.2*
 3. Jenis Kelamin = *Laki Laki*

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini	✓				
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan			✓		
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain		✓			
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit			✓		

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = *Muhammad Farhan*
2. Kelas = *VII.2*
3. Jenis Kelamin = *Laki laki*

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini		✓			
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini		✓			
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini	✓				
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan	✓				
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>	✓				
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit					✓

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

- 1. Nama Siswa = Muhammad Fauwas
- 2. Kelas = VII.2
- 3. Jenis Kelamin = Laki Laki

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini	✓				
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan		✓			
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS		✓			

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit			✓		

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

- 1. Nama Siswa = muh. RETIAN
- 2. Kelas = VII.2
- 3. Jenis Kelamin = laki-laki

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini		✓			
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini	✓				
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan		✓			
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain		✓			
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan		✓			
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit	✓				

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = Muhammad Reski
 2. Kelas = VII.2
 3. Jenis Kelamin = Laki-laki

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini		✓			
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini		✓			
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini	✓				
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan		✓			
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>	✓				
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi		✓			
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit					✓

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = MUH.TAQWA
 2. Kelas = 7.2
 3. Jenis Kelamin = laki-laki

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini		✓			
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini			✓		
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan		✓			
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS			✓		

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi		✓			
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>	✓				
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan			✓		
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit		✓			

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = *Andi Aisyah*
 2. Kelas = *VII 2*
 3. Jenis Kelamin = *Perempuan*

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini		✓			
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini		✓			
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan		✓			
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain		✓			
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan		✓			
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS		✓			

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>	✓				
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi		✓			
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan		✓			
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit		✓			

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = A.nurrezky
2. Kelas = 7.2
3. Jenis Kelamin = Perempuan

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini		✓			
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan	✓				
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi		✓			
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit			✓		

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = Anggreani
 2. Kelas = VII 2
 3. Jenis Kelamin = Perempuan

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini	✓				
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan	✓				
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>	✓				
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit	✓				

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

- 1. Nama Siswa = AZIZAH AZZIKRA
- 2. Kelas = VII²
- 3. Jenis Kelamin = Perempuan

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini		✓			
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini		✓			
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan				✓	
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain		✓			
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan		✓			
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS		✓			

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi		✓			
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit		✓			

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = FALISHA ASHIKA SYAHRAN,
2. Kelas = VII.2 < TUJUH DUAY
3. Jenis Kelamin = PEREMPUAN.

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini		✓			
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini		✓			
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan		✓			
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS		✓			

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan				✓	
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit				✓	

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa
2. Kelas
3. Jenis Kelamin

= IIN MUTMAINNA
 = VII.2
 = Perempuan

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini	✓				
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan	✓				
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>	✓				
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit	✓				

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

- 1. Nama Siswa = INA FINA FEBRIANA
- 2. Kelas = VII.2
- 3. Jenis Kelamin = Perempuan

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini		✓			
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini			✓		
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini		✓			
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan		✓			
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi		✓			
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>	✓				
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi			✓		
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan			✓		
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit	✓				

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

- 1. Nama Siswa = *kaya azzahrah*
- 2. Kelas = *VII.#2*
- 3. Jenis Kelamin = *Perempuan*

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini		✓			
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini			✓		
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan				✓	
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi			✓		
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi		✓			
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan		✓			
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit			✓		

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

- 1. Nama Siswa = Kharunnisa Hamdi
- 2. Kelas = 7.2
- 3. Jenis Kelamin = Perempuan

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini	✓				
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan			✓		
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain		✓			
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi			✓		
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit			✓		

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = Nur awaliza Ikhsani
2. Kelas = VII.2
3. Jenis Kelamin = Perempuan

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini		✓			
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan		✓			
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain		✓			
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi			✓		
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit					✓

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

- 1. Nama Siswa = NUR. Padilla
- 2. Kelas = VII.2
- 3. Jenis Kelamin = Perempuan

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini	✓				
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan	✓				
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan		✓			
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS		✓			

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi				✓	
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi		✓			
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan		✓			
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit		✓			

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = Ririn pratiwi ryan
2. Kelas = VII.2 (tengah dua)
3. Jenis Kelamin = perempuan

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini		✓			
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan		✓			
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain		✓			
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS		✓			

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>	✓				
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit				✓	

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = Siti Asyifa Maulida Wahyu
 2. Kelas = VII.2
 3. Jenis Kelamin = Perempuan

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini		✓			
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini		✓			
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan				✓	
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain		✓			
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan		✓			
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS		✓			

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan		✓			
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit		✓			

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = SULASTRI
 2. Kelas = VII.2
 3. Jenis Kelamin = P

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini	✓				
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan	✓				
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain		✓			
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS		✓			

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi		✓			
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan		✓			
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit			✓		

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

1. Nama Siswa = Animpika
 2. Kelas = 7.2
 3. Jenis Kelamin = laki-laki

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini		✓			
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini	✓				
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan			✓		
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain		✓			
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan	✓				
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS		✓			

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>		✓			
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi	✓				
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan		✓			
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit		✓			

Angket Siswa Kelas VII.2 Madrasah Tsanawiyah Negeri Parepare

- 1. Nama Siswa = Muh. Al Qur'umul Bahri Zahran
- 2. Kelas = VII-2
- 3. Jenis Kelamin = Laki-laki

A. Minat Belajar

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Saya sangat antusias mengikuti permainan ini	✓				
2	Saya sangat memahami langkah-langkah yang dilakukan pada permainan ini	✓				
3	Saya sangat memperhatikan media yang digunakan pada permainan ini		✓			
4	Saya memberikan bantuan kepada teman yang merasa kesulitan	✓				
5	Saya mendengarkan pendapat teman ketika bermain	✓				
6	Saya berusaha keras untuk menyelesaikan permainan		✓			
7	Saya berusaha keras menjawab pertanyaan yang ada di LKS	✓				

B. Model Pembelajaran *Learning By Games*

NO.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan model <i>Learning By Games</i> membantu saya memahami materi	✓				
2	Saya senang mengikuti model pembelajaran <i>Learning By Games</i>	✓				
3	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat saya merasa mendapat lebih banyak informasi		✓			
4	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA lebih menyenangkan	✓				
5	Model pembelajaran <i>Learning By Games</i> membuat pembelajaran IPA terasa rumit				✓	

Lampiran 6

Tabulasi Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik

No	Nama	Butir Soal							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Abi Rafdi	5	5	5	5	4	5	5	34
2	Ahmad Farud	4	5	4	3	4	5	5	30
3	Alfian Rasya Aryadi	5	5	4	5	5	5	4	33
4	Gilang Adillah Firmansyah	5	4	4	5	5	4	5	32
5	M. Reza	5	4	3	4	3	5	3	27
6	Muh. Surya Saputra	5	5	4	2	5	5	5	31
7	Muhammad Alfayyad	5	5	5	5	5	5	5	35
8	Muhammad Arif Sayid	5	4	4	2	2	5	5	27
9	Muhammad Fakri	5	5	5	3	4	5	5	32
10	Muhammad Farhan	4	4	5	5	5	5	5	33
11	Muhammad Fawwas	5	5	5	4	5	5	4	33
12	Muhammad Rehan	5	4	5	4	4	5	5	32
13	Muhammad Reski	4	4	5	4	5	5	5	32
14	Muhammad Taqwa	5	4	3	4	5	5	3	29
15	Andi Aisyah	5	4	4	4	4	4	4	29
16	Andi Nuresky Sabil	5	5	4	5	5	5	5	34
17	Angreani	5	5	5	5	5	5	5	35
18	Azizah Az Zikra Rdwan	5	4	4	2	4	4	4	27
19	Falisha Ashika Syahran	5	4	4	4	5	5	4	31
20	Iin Mutmainnah	5	5	5	5	5	5	5	35
21	Ina Fina Febriana	4	3	4	4	5	5	5	30
22	Keyla Azzarah Iska	5	4	3	2	5	5	5	29
23	Khairunbisa Hamdi	5	5	5	3	4	5	5	32
24	Nur Awaliya Ikhsany	5	5	4	4	4	5	5	32
25	Nur Padilla	5	5	5	5	5	4	4	33
26	Ririn Pratiwi Ryan	5	5	4	4	4	5	4	31
27	Siti AsyifaMaulida Wahyu	5	4	4	2	4	4	4	27
28	Sulastri	5	5	5	5	4	5	4	33
29	Andika Rafael Rusdi	5	4	5	3	4	5	4	30
30	Muh. Alquvunul Bahri Zahfan	5	5	4	5	5	4	5	33
Jumlah									941

Lampiran 7

Hasil Angket Kategori Minat Belajar Peserta Didik

Nama	Butir Soal							Jumlah	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7		
Abi Rafdi	5	5	5	5	4	5	5	34	Berminat
Ahmad Farud	4	5	4	3	4	5	5	30	Cukup Berminat
Alfian Rasya Aryadi	5	5	4	5	5	5	4	33	Berminat
Gilang Adillah Firmansyah	5	4	4	5	5	4	5	32	Cukup Berminat
M. Reza	5	4	3	4	3	5	3	27	Tidak Berminat
Muh. Surya Saputra	5	5	4	2	5	5	5	31	Cukup Berminat
Muhammad Alfayyad	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Berminat
Muhammad Arif Sayid	5	4	4	2	2	5	5	27	Tidak Berminat
Muhammad Fakri	5	5	5	3	4	5	5	32	Cukup Berminat
Muhammad Farhan	4	4	5	5	5	5	5	33	Berminat
Muhammad Fawwas	5	5	5	4	5	5	4	33	Berminat
Muhammad Rehan	5	4	5	4	4	5	5	32	Cukup Berminat
Muhammad Reski	4	4	5	4	5	5	5	32	Cukup Berminat
Muhammad Taqwa	5	4	3	4	5	5	3	29	Kurang Berminat
Andi Aisyah	5	4	4	4	4	4	4	29	Kurang Berminat
Andi Nurresky Sabil	5	5	4	5	5	5	5	34	Berminat
Angreani	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Berminat
Azizah Az Zikra Rdwan	5	4	4	2	4	4	4	27	Tidak Berminat
Falisha Ashika Syahran	5	4	4	4	5	5	4	31	Cukup Berminat
Iin Mutmainnah	5	5	5	5	5	5	5	35	Sangat Berminat
Ina Fina Febriana	4	3	4	4	5	5	5	30	Cukup Berminat
Keyla Azzarah Iska	5	4	3	2	5	5	5	29	Kurang Berminat
Khairunbisa Hamdi	5	5	5	3	4	5	5	32	Cukup Berminat
Nur Awaliya Ikhsany	5	5	4	4	4	5	5	32	Cukup Berminat
Nur Padilla	5	5	5	5	5	4	4	33	Berminat
Ririn Pratiwi Ryan	5	5	4	4	4	5	4	31	Cukup Berminat
Siti AsyifaMaulida Wahyu	5	4	4	2	4	4	4	27	Tidak Berminat
Sulastri	5	5	5	5	4	5	4	33	Berminat
Andika Rafael Rusdi	5	4	5	3	4	5	4	30	Cukup Berminat
Muh. Alquvunul Bahri Zahfan	5	5	4	5	5	4	5	33	Berminat

Lampiran 8

Tabulasi Hasil Angket Model Pembelajaran Learning By Games


No	Nama	Butir Soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Abi Rafdi	5	5	5	5	4	24
2	Ahmad Farud	5	4	4	5	4	22
3	Alfian Rasya Aryadi	5	4	5	5	5	24
4	Gilang Adillah Firmansyah	5	4	5	5	5	24
5	M. Reza	5	4	4	4	3	20
6	Muh. Surya Saputra	4	5	5	5	1	20
7	Muhammad Alfayyad	5	5	4	5	5	24
8	Muhammad Arif Sayid	4	4	4	5	5	22
9	Muhammad Fakri	5	4	5	5	3	22
10	Muhammad Farhan	5	5	5	5	5	25
11	Muhammad Fawwas	5	4	5	5	3	22
12	Muhammad Rehan	5	4	5	4	1	19
13	Muhammad Reski	5	5	4	5	5	24
14	Muhammad Taqwa	4	5	5	3	2	19
15	Andi Aisyah	5	5	4	4	2	20
16	Andi Nurresky Sabil	5	4	4	5	3	21
17	Angreani	5	5	5	5	5	25
18	Azizah Az Zikra Rdwan	4	4	5	5	2	20
19	Falisha Ashika Syahran	5	4	5	2	4	20
20	Iin Mutmainnah	5	5	5	5	1	21
21	Ina Fina Febriana	4	5	3	3	1	16
22	Keyla Azzarah Iska	3	4	4	4	3	18
23	Khairunbisa Hamdi	3	4	5	5	3	20
24	Nur Awaliya Ikhsany	5	4	3	5	5	22
25	Nur Padilla	2	4	4	4	2	16
26	Ririn Pratiwi Ryan	5	5	5	5	4	24
27	Siti AsyifaMaulida Wahyu	5	4	5	4	2	20
28	Sulastri	5	4	4	4	3	20
29	Andika Rafael Rusdi	5	4	5	4	2	20
30	Muh. Alquvunul Bahri Zahfan	5	5	4	5	4	23
Jumlah							637

Lampiran 9

Hasil Angket Kategori Minat Belajar Peserta Didik

No	Nama	Butir Soal					Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	Abi Rafdi	5	5	5	5	4	24	Suka
2	Ahmad Farud	5	4	4	5	4	22	Cukup Suka
3	Alfian Rasya Aryadi	5	4	5	5	5	24	Suka
4	Gilang Adillah Firmansyah	5	4	5	5	5	24	Suka
5	M. Reza	5	4	4	4	3	20	Cukup Suka
6	Muh. Surya Saputra	4	5	5	5	1	20	Cukup Suka
7	Muhammad Alfayyad	5	5	4	5	5	24	Suka
8	Muhammad Arif Sayid	4	4	4	5	5	22	Cukup Suka
9	Muhammad Fakri	5	4	5	5	3	22	Cukup Suka
10	Muhammad Farhan	5	5	5	5	5	25	Sangat Suka
11	Muhammad Fawwas	5	4	5	5	3	22	Cukup Suka
12	Muhammad Rehan	5	4	5	4	1	19	Kurang Suka
13	Muhammad Reski	5	5	4	5	5	24	Suka
14	Muhammad Taqwa	4	5	5	3	2	19	Kurang Suka
15	Andi Aisyah	5	5	4	4	2	20	Cukup Suka
16	Andi Nuresky Sabil	5	4	4	5	3	21	Cukup Suka
17	Angreani	5	5	5	5	5	25	Sangat Suka
18	Azizah Az Zikra Rdwan	4	4	5	5	2	20	Cukup Suka
19	Falisha Ashika Syahrani	5	4	5	2	4	20	Cukup Suka
20	Iin Mutmainnah	5	5	5	5	1	21	Cukup Suka
21	Ina Fina Febriana	4	5	3	3	1	16	Tidak Suka
22	Keyla Azzarah Iska	3	4	4	4	3	18	Kurang Suka
23	Khairunbisa Hamdi	3	4	5	5	3	20	Cukup Suka
24	Nur Awaliya Ikhsany	5	4	3	5	5	22	Cukup Suka
25	Nur Padilla	2	4	4	4	2	16	Tidak Suka
26	Ririn Pratiwi Ryan	5	5	5	5	4	24	Suka
27	Siti AsyifaMaulida Wahyu	5	4	5	4	2	20	Cukup Suka
28	Sulastri	5	4	4	4	3	20	Cukup Suka
29	Andika Rafael Rusdi	5	4	5	4	2	20	Cukup Suka
30	Muh. Alquvunul Bahri Zahfan	5	5	4	5	4	23	Suka

Lampiran 10
Surat Keterangan Pembimbing


**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
NOMOR : 1055 TAHUN 2021
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Menimbang : a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa tahun 2021;
b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;
10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.

Memperhatikan : a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: DIPA-025.04.2.307381/2021, tanggal 23 November 2020 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2021;
b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 140 Tahun 2021, tanggal 15 Februari 2021 tentang pembimbing skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2021.

MEMUTUSKAN

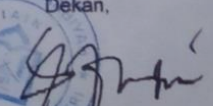
Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2021;**


Kesatu : Menunjuk saudara; 1. Drs. Abdullah Thahir, M.Si.
2. Drs. Amiruddin M, M.Pd.
Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa :
Nama : Risnayanti
NIM : 18.84206.008
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Judul Skripsi : Peningkatan Minat Belajar IPA Siswa Kelas 2 SD Negeri 1 Kulo Melalui Model Pembelajaran Learning by Games

Kedua : Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;


Ketiga : Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;

Keempat : Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare
Pada Tanggal : 08 April 2021
Dekan,

Saepudin



Lampiran 11
Surat Permohonan Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 08 Sorong Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 Fax:24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B.2623/ln.39.5.1/PP.00.9/07/2022
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Walikota Parepare
C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di,
Kota Parepare


Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama : Risnayanti
Tempat/ Tgl. Lahir : Bolalele, 27 Juni 2000
NIM : 18.84206.008
Fakultas/ Program Studi : Tarbiyah / Tadris IPA
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Dusun Jampu, Desa Abbokongang, Kec. Kulo,
Kab. Sidenreng Rappang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kota Parepare dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Penerapan Model Pembelajaran Learning By Games Terhadap Peningkatan Minat Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII MTsN Parepare"**. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Juli sampai bulan Agustus Tahun 2022. Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Parepare, 26 Juli 2022
Wakil Dekan I,



Tembusan :

- 1 Rektor IAIN Parepare
- 2 Dekan Fakultas Tarbiyah

Lampiran 12
Surat Izin Penelitian

SRN IP0000627


PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan Veteran Nomor 28 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpstp@pareparekota.go.id

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : 628/IP/DPM-PTSP/8/2022

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian.
3. Peraturan Walikota Parepare No. 45 Tahun 2020 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

M E N G I Z I N K A N

KEPADA
NAMA : **RISNAYANTI**

UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
Jurusan : **TARBIYAH / TADRIS IPA**

ALAMAT : **DSN. JAMPU KECAMATAN KULO KAB. SIDRAP**

UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN LEARNING BY GAMES TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS VII MTsN PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **KEMENTERIAN AGAMA KOTA PAREPARE (MTs NEGERI PAREPARE)**

LAMA PENELITIAN : **08 Agustus 2022 s.d 08 September 2022**

a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
Pada Tanggal : **09 Agustus 2022**

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA PAREPARE**


Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM
Pangkat : **Pembina (IV/a)**
NIP : **19741013 200604 2 019**


Biaya : Rp. 0.00

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPSTP Kota Parepare (scan QRCode)



Lampiran 13

Surat Keterangan Telah melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PAREPARE
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI KOTA PAREPARE
Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 2 Parepare
Telepon (0421) 21800; Faksimili (0421) 21800

SURAT KETERANGAN
Nomor : B-424/Mts.21.16.01/TL.00/09/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

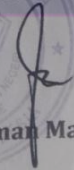
Nama : Rusman Madina, S.Ag., MA.
N I P : 19770417 200710 1 004
Pangkat/Gol. : Penata Tk. I, III/d
Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Parepare

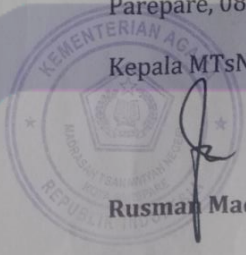
Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **RISNAYANTI**
NIM : 18.84206.008
Fakultas : Tarbiyah
Jurusan : Tadris IPA
Lembaga : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare
Alamat : Dsn. Jampu Kecamatan Kulo Kabupaten Sidrap

Benar telah melakukan penelitian di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kota Parepare, berdasarkan Surat Rekomendasi Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Parepare Nomor : 628/IP/DPM-PTSP/8/2022 tanggal 09 Agustus 2022 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi yang bersangkutan dengan judul penelitian "**Penerapan Model Pembelajaran Learning by Games Terhadap Peningkatan Minat Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII MTsN Parepare**".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 08 September 2022
Kepala MTsN Kota Parepare,

Rusman Madina



Lampiran 14
Dokumentasi Penelitian

Penyampaian Materi Klasifikasi Mahluk Hidup



Pelaksanaan Permainan “Tebak Siapa Aku”





Pembagian Angket Kepada Peserta Didik





BIODATA PENULIS



Risnayanti lahir pada tanggal 27 Juni 2000 di Desa Abbokongang, Kecamatan Kulo, Kabupaten Sidenreng Rappang, Provinsi Sulawesi Selatan. Merupakan anak ketiga dari tujuh bersaudara dari ayah yang bernama Rusdy dan ibu yang bernama Tina. Memulai pendidikan pada tahun 2006 di Sekolah Dasar Negeri 9 Kulo, kecamatan Kulo, kabupaten Sidenreng Rappang, dan melanjutkan jenjang pendidikan ke sekolah menengah pertama pada tahun 2011 di SMP Negeri 4 Baranti, kabupaten Sidenreng Rappang, selanjutnya melanjutkan jenjang sekolah menengah atas pada tahun 2014 di MAN Sidenreng Rappang, kemudian meneruskan pendidikan ke jenjang lebih tinggi pada tahun 2018 sampai sekarang di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Fakultas Tarbiyah, Program Studi Tadris IPA. Pada Saat ini Penulis sedang menyelesaikan skripsi dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Learning By Games Terhadap Peningkatan Minat Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII MTs Negeri Parepare”