

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TAKE AND GIVE
BERBANTUAN KARTU PINTAR KARAKTER TERHADAP MINAT
BELAJAR WAYANG PANDHAWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kleteran 1 Kecamatan Grabag
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Brigita Widyasari

13.0305.0177

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Brigita Widyasari

NPM : 13.0305.0177

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give*

Berbantuan Kartu Pintar Karakter Terhadap Minat Belajar

Wayang Pandhawa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yang Membuat Pernyataan Ini



Brigita Widyasari
13.0305.0177

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE*
BERBANTUAN KARTU PINTAR KARAKTER TERHADAP
MINAT BELAJAR WAYANG PANDHAWA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kleteran 1 Kecamatan Grabag
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Brigita Widyasari

13.0305.0177

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* BERBANTUAN KARTU PINTAR KARAKTER TERHADAP MINAT BELAJAR WAYANG PANDHAWA

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kletearan 1 Kecamatan Grabag
Kabupaten Magelang)

Oleh:

Nama : Brigita Widayarsi

NPM : 13.0305.0177

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Magelang, 23 Mei 2017

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dr. Purwati, MS., Kons.
NIP: 19600802 198503 2 003



Galih Istining Sih, M.Pd
NIDN. 0619018901

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* BERBANTUAN KARTU PINTAR KARAKTER TERHADAP MINAT BELAJAR WAYANG PANDHAWA

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kleteran Kabupaten Magelang)

Oleh:

Brigita Widyasari

13.0305.0177

Telah dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan
Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:

Hari : Senin

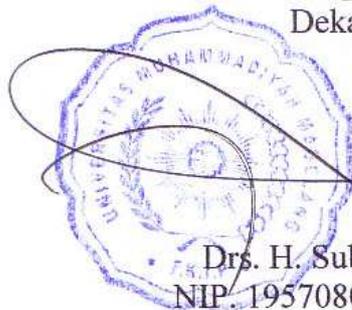
Tanggal : 19 Juni 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Ketua/ Anggota : Dr. Purwati, MS., Kons.
2. Sekretaris/ Anggota : Galih Istiningasih, M.Pd.
3. Anggota : Drs. Tawil, M.Pd.,Kons
4. Anggota : M. A Noviudin Pritama, M.Pd

(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengesahkan,
Dekan FKIP



Drs. H. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

MOTTO

Dan taatlah kepada Allah dan Rasul-Nya dan janganlah kamu berbantah-bantahan, yang menyebabkan kamu menjadi gentar dan hilang kekuatanmu dan bersabarlah. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.

(Terjemah QS. Al – Anfal : 46)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini di persembahkan untuk:

1. Orang tuaku Widodo dan Septi Wulansari tercinta serta kakakku Lutfian dan adikku Bimantara tersayang yang selalu mendukung di setiap waktu.
2. Almamater Universitas Muhammadiyah Magelang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas nikmat dan karuniaNya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Berbantuan Kartu Pintar Karakter Terhadap Minat Belajar Wayang Pandhawa”, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dorongan, saran, kritik, masukan serta bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., selaku rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. H. Subiyanto, M.Pd., selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Purwati, MS., Kons. selaku pembimbing I dan Galih Istiningsih, M.Pd., selaku pembimbing II.
5. Samhari, S.Pd, selaku kepala sekolah Sekolah Dasar Negeri Kleteran 1 Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Munasyarotun, S.Pd. SD dan Marfiah, S.Pd. SD selaku Guru Pembimbing Sekolah Dasar Negeri Kleteran 1 Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang

dan Keluarga Besar Sekolah Dasar Negeri Kayupuring Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang.

7. Bapak, ibu, kakak, adik dan keluarga yang telah memberikan motivasi, doa, dan dukungan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
8. Aprilia Hestningsih, sahabatku tersayang yang selalu memberikan motivasi dan dukungan serta semangat dalam penyelesaian pembuatan skripsi.

Penulis mengharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya. Demikian penulis mengucapkan terima kasih kasih

Magelang, Mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Kajian Teoritis.....	8
1. Model Pembelajaran.....	8
2. Model Pembelajaran TAG.....	10
3. Media Pembelajaran KAPINTER.....	12
4. Model Pembelajaran TAG berbantuan KAPINTER.....	16
5. Minat Belajar.....	22
6. Wayang Pandhawa.....	27
B. Penelitian Relevan.....	30
C. Kerangka Pikir.....	32
D. Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Populasi, Sampel dan Sampling.....	35
C. Variabel Penelitian.....	36
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	36
E. Lokasi / Setting Penelitian.....	38
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	38

G. Instrumen Pengumpulan Data	40
H. Uji Instrumen Penelitian.....	43
I. Prosedur Penelitian.....	48
J. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian	52
B. Pengujian Analisis Data	56
C. Pengujian Hipotesis.....	60
D. Pembahasan.....	61
BAB V SKESIMPULAN DAN SARAN	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
Daftar Pustaka	76

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
Tabel 2.1 Perbedaan Model TAG dengan Model TAG berbantuan KAPINTER	17
Tabel 2.2 Aktivitas Guru dan Siswa.....	19
Tabel.3.1 Model Eksperimen <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	34
Tabel 3.2 Rambu-rambu Analisis Observasi Minat Belajar.....	40
Tabel 3.3 Jenis Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen dan Teknik Analisis Data.....	40
Tabel 3.4 Kisi - kisi Skala Minat Belajar Siswa.....	41
Tabel 4.1 Deskripsi Data <i>Pretest</i> Berdasarkan Kelas.....	53
Tabel 4.2 Deskripsi Data <i>Posttest</i> Berdasarkan Kelas.....	53
Tabel 4.3 Data Observasi.....	55
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	57
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	58
Tabel 4.6 Hasil Uji t Hipotesis <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	59

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	32
Gambar 4.1 Diagram Hasil rata-rata observasi.....	56
Gambar 4.2 Diagram Hasil Observasi Pertemuan Pertama.....	63
Gambar 4.3 Diagram Hasil Observasi Pertemuan Kedua.....	64
Gambar 4.4 Diagram Hasil Observasi Pertemuan Ketiga.....	66
Gambar 4.5 Diagram Hasil Observasi Pertemuan Keempat.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan Penelitian.....	80
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	83
3. Lembar Kerja Siswa.....	167
4. Angket Uji Coba Instrumen.....	179
5. Lembar Validasi Ahli (<i>Expert Jugment</i>).....	183
6. Uji Instrumen (Validitas dan Reliabilitas).....	211
7. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	220
8. Uji Prasyarat Penelitian.....	225
9. Uji Hipotesis.....	228
10. Hasil Observasi	230
11. Dokumentasi	235
12. Buku Bimbingan Skripsi	238

ABSTRAKSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* BERBANTUAN KARTU PINTAR KARAKTER TERHADAP MINAT BELAJAR WAYANG PANDHAWA

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kleteran 1 Kecamatan Grabag
Kabupaten Magelang)

BRIGITA WIDYASARI

13.0305.0177

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Take and Give* berbantuan Kartu Pintar Karakter terhadap minat belajar wayang pandhawa. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Kleteran 1, kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol.

Jenis penelitian eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian kelas eksperimen berjumlah 27 siswa menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan Kartu Pintar Karakter dan kelas kontrol berjumlah 28 siswa menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kesimpulan hasil penelitian model pembelajaran *Take And Give* berbantuan Kartu Pintar Karakter berpengaruh terhadap minat belajar wayang pandhawa siswa. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis minat belajar diperoleh *Asymp. Sig* $0,000 < 0,05$ dengan T hitung $(5,291) > T$ tabel $(0,266)$.

Kata kunci : *Minat Belajar, Model Pembelajaran Take and Give, Kartu Pintar Karakter*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman pada saat ini sangat membutuhkan penggunaan keahlian berbahasa dalam kehidupan sehari-hari, bahasa menjadi sangat penting karena merupakan salah satu cara berkomunikasi yang utama. Bahasa menjadi media yang sangat krusial dalam menyampaikan pendapat, mentransfer ilmu dan merupakan manifestasi demi kelangsungan berpikir kearifan lokal mulai tergerus keberadaannya oleh bahasa asing. Maka dari itu pemerintah provinsi Jawa Tengah melalui surat keputusan Gubernur Jawa Tengah nomor 423.5/5/2010 memutuskan bahasa Jawa sebagai mata pelajaran yang terkandung dalam muatan lokal, sebagai upaya nyata agar Bahasa Jawa tetap lestari. Memutuskan Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran muatan lokal merupakan bentuk apresiasi pemerintah untuk terus melestarikan dan menjaga setiap komponen, materi yang ada di dalam mata pelajaran Bahasa Jawa itu sendiri.

Materi dalam mata pelajaran Bahasa Jawa sendiri beraneka ragam, salah satunya Wayang. Materi Wayang pada Bahasa Jawa khususnya kelas IV di Sekolah Dasar menjelaskan watak dari tokoh pewayangan tersebut khususnya Pandhawa yang di sesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang akan diajarkan. Kisah-kisah pewayangan banyak mengandung ajaran-ajaran falsafah yang bermakna spiritual tinggi, kata-

kata motivasi yang dapat membentuk budi luhur dan pekerti atau perbuatan mulia Bangsa Indonesia. Dunia pewayangan mempunyai andil yang sangat besar dalam membentuk watak Budi Luhur dan hati mulia Indonesia yang dikagumi oleh bangsa lain didunia ini. Mempelajari serta memahami konsep wayang pandhawa sudah mengandung pendidikan, dimana siswa di tuntut sabar dalam menghadapi kenyataan hidup, dan tekun menerima atau mentaati ilmu yang bermakna tinggi lewat tokoh wayang pandhawa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tanggal 9 Januari 2017 pada siswa kelas IV di SD N Kleteran 1 beranggapan bahwa Mata Pelajaran Bahasa Jawa adalah pelajaran yang sulit. Melihat hal yang demikian ada beberapa hal yang mungkin terjadi dalam diri siswa diantaranya siswa mungkin tidak menyukai Mata Pelajaran Bahasa Jawa, atau justru guru yang kurang bisa memilih strategi pembelajaran Bahasa Jawa dan menggunakan model pembelajaran konvensional, guru menjelaskan hanya dengan metode ceramah, sedangkan siswa hanya mendengarkan, tanpa menggunakan media dan peraga sehingga siswa termotivasi.

Kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung sebelumnya memperlihatkan siswa yang duduk di sekolah dasar kurang begitu tertarik dengan materi wayang pandhawa. Pada kenyataannya cerita Pandhawa yang cukup menarik untuk dijelaskan kepada siswa, dengan adanya gambar lima karakter tokoh wayang yang memiliki ciri-ciri fisik, sifat

yang berbeda. Cerita Pandhawa yang melegenda pada kenyataannya siswa kurang paham dan mengerti mengenai konsep Wayang Pandhawa. Kurangnya antusias siswa dalam memahami dan mengerti tentang konsep wayang Pandhawa membuat siswa tidak menghafal dengan benar siapa saja tokoh dan wataknya. Materi yang disampaikan secara sederhana tanpa menggunakan model dan metode pembelajaran yang bervariasi sangat mempengaruhi siswa dalam pemahaman konsep wayang pandhawa.

Model pembelajaran yang bervariasi kurang dimanfaatkan oleh guru kelas. Model yang mampu dikombinasikan dengan media yang menarik perhatian siswa akan lebih mudah dalam mentransfer ilmu yang ingin disampaikan kepada siswa mengenai wayang pandhawa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan materi wayang pandhawa yaitu model pembelajaran dengan TAG. Prinsip dari model ini dimana penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Komponen penting dalam strategi TAG adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan dan *sharing* informasi serta evaluasi (Miftahul, 2013:242).

Pemilihan penggunaan Model Pembelajaran TAG dengan alasan dirasa sesuai dengan karakteristik siswa karena adanya media kartu bergambar kemudian siswa saling bertukar informasi mengenai gambar yang ada dimasing-masing kartu. Kartu media bernama KAPINTER (Kartu Pintar Karakter) berisi gambar wayang pandhawa dengan kartu pasangannya berisi nama tokoh Pandhawa dengan watak yang dimilikinya

bisa dengan mudah dihafalkan dengan mengamati tokoh kemudian mencari nama tokoh yang ada. Pada Model Pembelajaran ini pun membuat kedua belah pihak aktif dalam pembelajaran. Guru bertugas sebagai penyedia media kartu kemudian siswa bertugas menjodohkan atau mencari pasangan kartu yang sesuai. Model Pembelajaran TAG berbantuan media kartu merupakan salah satu model kooperatif menggunakan kartu sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Media kartu dalam pembelajaran ini membantu siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Selain itu, media kartu gambar juga mendorong siswa dan dapat membangkitkan minatnya dalam belajar. Seperti yang dijelaskan Hujair (2013 : 4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Pembelajaran yang menarik dengan disisipkannya permainan mencari pasangan dalam prosesnya diharapkan siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya tentu diharapkan siswa mampu menghafalnya hingga kemudian tertanam didalam memori ingatannya bukan hanya berhenti menghafalnya pada saat pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian terdahulu yang peneliti temukan dalam bentuk skripsi adalah penelitian yang disusun oleh Iswardani Rusdi dari Universitas Negeri Semarang tahun 2015. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yaitu penggunaan model pembelajaran TAG dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas

siswa dan hasil belajar siswa. Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Marliah Ulfah tahun 2014 dari Universitas Pendidikan Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi. Hal ini terbukti dari perolehan hasil belajar siswa yang terus meningkat. Dari 30 orang siswa hasil tes awal hanya mencapai 6,67%, sedangkan yang diharapkan adalah 75% dari seluruh siswa mencapai KKM (nilai 65). Penerapan media kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan dan minat menulis karangan deskripsi. Hasil penelitian dari kedua skripsi tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TAG dan media kartu yang digunakan mampu meningkatkan suatu variabel yang akan diukur yaitu hasil belajar dan minat menulis.

Model Pembelajaran TAG dipilih dalam penelitian ini karena selain dapat diperkirakan meningkatkan minat belajar, juga dapat meningkatkan sikap atau perilaku siswa dan keterampilan siswa dalam pembelajaran wayang. Model pembelajaran TAG yang dikombinasi dengan media KAPINTER dirasa tepat dan sesuai dengan sasaran siswa kelas tinggi yang sudah mampu berdiskusi secara berkelompok hingga berpasangan. Berdasarkan uraian diatas tentang permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Jawa, penulis mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Berbantuan Kartu Pintar Karakter Terhadap Minat Belajar Wayang Pandhawa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh Model Pembelajaran TAG berbantuan KAPINTER terhadap minat belajar Wayang Pandhawa siswa ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji pengaruh model pembelajaran TAG berbantuan media KAPINTER terhadap minat belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian eksperimen ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mengembangkan kurikulum dibidang mata pelajaran Bahasa Jawa.
 - b. Menambah khasanah kajian ilmiah dalam peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan model TAG.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat Bagi Siswa
 - 1) Manfaat yang dapat dirasakan langsung oleh siswa dapat berupa adanya minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Jawa karena menggunakan model dan media sehingga lebih menarik minat belajar siswa.

- 2) Menggunakan model dan media diharapkan siswa dapat paham dan mampu menyelesaikan soal-soal yang berkenaan dengan Bahasa Jawa.
- b. Manfaat Bagi Guru
- 1) Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk mengetahui kemampuannya pembelajaran Bahasa Jawa dengan menggunakan model TAG
 - 2) Mengetahui keefektifan model TAG dalam pembelajaran Bahasa Jawa.
- c. Manfaat Bagi Lembaga / Sekolah
- 1) Bila penelitian ini selesai dilaksanakan di sekolah, dalam hal ini SD N Kleteran 1 dapat mengambil manfaat dengan adanya peningkatan kemampuan siswa
 - 2) Dapat dijadikan sebagai masukan data serta rujukan dalam mengambil suatu keputusan dalam proses pembelajaran di masa yang akan mendatang.
- d. Manfaat Bagi Peneliti
- 1) Bila peneliti selesai melakukan penelitian diharapkan mampu meningkatkan profesionalisme
 - 2) Mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian serupa lebih lanjut. Penelitian juga dilaksanakan guna memenuhi tugas individu sebagai salah satu persyaratan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritis

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara bertatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material / perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya termasuk buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar) Trianto (2010 : 52). Sependapat dengan Sutirman (2013 : 22) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran.

Joyce & Weil (dalam Rusman 2014:132) mempelajari model-model pembelajaran berdasarkan teori yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Setiap model mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk peserta didik dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian hingga tujuan pembelajaran tercapai. Menurut paparan para ahli mengenai pengertian model pembelajaran maka

dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan segala desain untuk memandu proses pembelajaran di ruang kelas.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan suatu pola dari kurikulum, desain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

a. Ciri-ciri model pembelajaran

Rusman (2014:136) memaparkan model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.

Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.

2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.

3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang

4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*) ; (2) adanya prinsip-prinsip reaksi ; (3) sistem sosial ; dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut

merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.

- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi : (1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur ; (2) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

2. Model Pembelajaran TAG

1) Pengertian Model Pembelajaran TAG

Istilah *take and give* sering diartikan ‘saling memberi dan saling menerima’. Prinsip ini juga menjadi intisari dari model pembelajaran *take and give*. *Take and give* merupakan strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Komponen penting dalam model ini adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan dan *sharing* informasi, serta evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu pasangannya Huda (2013:242)

2) Prinsip Model TAG

Ada beberapa tahap dalam model pembelajaran TAG yaitu :

1) Tahap 1 : Pengajaran

Pada pengajaran, guru menyajikan materi pelajaran. Penyampaian materi biasanya dengan metode ceramah tanya jawab dan menggunakan media jika ada. Pada tahap ini siswa diajarkan tentang apa yang akan mereka pelajari hari itu.

2) Tahap 2 : Kelompok Belajar

Pada tahap ini, seluruh siswa belajar secara berkelompok atau berpasangan dan saling bertukar informasi dengan cara memberi dan menerima

3) Tahap 3 : Tes

Pada tahap ini, setiap siswa secara individu menyelesaikan soal. Guru memberikan penilaian dan mencatat hasil nilai yang diperoleh masing-masing siswa.

4) Tahap 4 : Evaluasi

Setiap siswa atau siswa secara individu menerima penghargaan atau *reward* setelah kegiatan evaluasi dilaksanakan.

3) Kelebihan Model Pembelajaran TAG

Model pembelajaran TAG memiliki beberapa kelebihan yaitu :

- 1) Dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran

- 2) Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain
- 3) Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelas
- 4) Memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan
- 5) Meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dibebani pertanggung jawaban atas kartunya masing-masing

4) Kekurangan Model Pembelajaran TAG

Kekeurangan yang dimiliki model pembelajaran TAG yaitu :

- 1) Kesulitan untuk mendisiplinkan siswa dalam kelompok-kelompok
- 2) Ketidaksesuaian skill antara siswa yang memiliki kemampuan akademik
- 3) Kecenderungan terjadinya free riders dalam setiap kelompok, utamanya siswa-siswa yang akrab satu sama lain. (Huda 2013:243)

3. Media Pembelajaran KAPINTER

a. Media Pembelajaran Kartu

Menurut Hujair (2013 : 4) “Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran”. Media pembelajaran mampu difungsikan sebagai alat yang dapat digunakan untuk

menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Penggunaan media sebagai penunjang atau dan pelengkap kegiatan pembelajaran memiliki fungsi dan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Hasnida (2015:34) mengatakan bahwa media sering diidentifikasi dengan berbagai jenis peralatan atau sarana untuk menyajikan pesan. Sependapat dengan Sutirman (2013: 15) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis. Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media sering diidentifikasi dengan berbagai jenis peralatan atau sarana untuk menyajikan pesan agar tercapai suatu informasi.

Menurut Munir (2012: 261) menjelaskan bahwa memilih gambar sebagai media pembelajaran harus memperhatikan lima kriteria yang ada yaitu :

- 1) Gambar harus cukup memadai, artinya pantas untuk tujuan pembelajaran yaitu harus menampilkan gagasan, bagian informasi, atau satu konsep jelas yang mendukung tujuan serta kebutuhan pembelajaran
- 2) Gambar harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu yaitu harus bernilai proporsional, perspektif, keseimbangan dan keterpaduan

- 3) Gambar untuk tujuan pembelajaran harus cukup besar dan jelas
- 4) Validitas gambar yaitu gambar yang melukiskan suasana yang ideal atau lebih pantas ditampilkan yang menampilkan pesan yang benar-benar menurut ilmu
- 5) Gambar memikat perhatian peserta didik, yaitu cenderung kepada hal-hal yang diminatinya, yaitu terhadap benda-benda yang akrab dengan kehidupannya.

Menurut Hujair (2013: 82) pemilihan media berbantuan kartu dipilih karena memiliki beberapa kelebihan yaitu :

- 1) Gambar atau foto sifatnya konkrit, lebih realis menunjukkan pada pokok masalah bila dibandingkan dengan verbal semata
- 2) Gambar atau foto dapat mengatasi ruang dan waktu, artinya tidak semua benda, objek, peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan pembelajar dapat dibawa ke objek tersebut. Maka perlu diciptakan dengan membuat gambar atau foto benda tersebut.
- 3) Gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan panca indera. Misalnya, binatang bersel satu tak mungkin dilihat dengan mata telanjang, tetapi dengan mikroskop. Apabila tidak menggunakan mikroskop, maka dapat direayasa dengan bentuk gambar atau foto.
- 4) Memperjelas suatu sajian masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja.

5) Media ini, lebih murah harganya, mudah didapatkan dan digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

b. Media KAPINTER (Kartu Pintar Karakter)

Media KAPINTER yang digunakan pada penelitian ini memuat suatu gambar wayang pandhawa yang akan disajikan dalam bentuk kartu bergambar. Gambar merupakan salah satu media grafis yang termasuk media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan (Hujair,2013:81). Masing-masing kartu memiliki pasangannya. Salah satu kartu berisi gambar tokoh Pandhawa sedangkan kartu lainnya berisi nama lain dari tokoh dan watak-watak / karakter dari tokoh wayang tersebut. KAPINTER yang memiliki spesifikasi ukuran kartu pada umumnya yaitu 6 x 8 cm yang nyaman dan fleksibel saat di gunakan.

Prosedur penggunaan KAPINTER dalam pembelajaran ini yaitu :

1) Guru membagikan masing-masing KAPINTER untuk dipelajari atau dihafal, 2) Siswa diminta beridiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi, 3) Demikian seterusnya hingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima, 4) Untuk mengevaluasi guru memberi pertanyaan. Media KAPINTER yang digunakan sangatlah sederhana sesuai dengan kaarter siswa sekolah dasar kelas tinggi. Media KAPINTER yang sederhana namun menarik perhatian dan

minat siswa diharapkan mampu mentransfer ilmu yang ada di dalam media dengan baik.

4. Model Pembelajaran TAG berbantuan KAPINTER

a. Sintaks Model Pembelajaran TAG berbantuan KAPINTER

Sintaks Model Pembelajaran TAG berbantuan KAPINTER yaitu diawali dengan penyampaian tujuan dan memotivasi siswa untuk mengawali kegiatan pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan penyajian atau penyampaian informasi kepada siswa yang akan mengikuti pembelajaran pada hari itu. Saat siswa mengolah informasi yang telah disajikan oleh guru, guru mempersiapkan media pembelajaran KAPINTER. Guru mengorganisasikan situasi kelas sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan yaitu model TAG. setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran guru melakukan evaluasi terhadap pembelajarannya hari itu. Guru memberikan *reward* kepada siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran berlangsung, guru melakukan refleksi mengulang apa saja yang telah didapatkan pada pembelajaran hari itu.

b. Perbedaan Model TAG dengan Model TAG berbantuan KAPINTER

Model TAG merupakan strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Kartu yang berisi catatan atau materi harus dikuasai dan dipahami oleh siswa. Model TAG yang menekankan pada sistem bertukar informasi

dengan cara memberi kemudian menerima materi yang didapatkan dari masing-masing pasangan yang sesuai dari materi yang tersedia di dalam kartu. Komponen penting dalam model TAG ini yaitu penguasaan materi melalui kartu.

Model TAG berbantuan KAPINTER yang sudah dijelaskan diatas bahwa model TAG memiliki komponen penting penguasaan materi melalui kartu, kartu ini berupa media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media KAPINTER digunakan dalam pembelajaran berpasangan dan kelompok. Model TAG berbantuan KAPINTER mampu meningkatkan minat belajar siswa karena pembelajaran berjalan tidak membosankan dengan metode ceramah tanpa menggunakan media.

Tabel 2.1 Perbedaan Model TAG dengan Model TAG berbantuan KAPINTER

Pembelajaran Model TAG	Pembelajaran Model TAG berbantuan KAPINTER
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
Fase 2 Menyajikan atau menyampaikan informasi	Fase 2 Menyajikan atau menyampaikan informasi
Fase 3 Mempersiapkan perangkat pembelajaran	Fase 3 Mempersiapkan media pembelajaran KAPINTER
Fase 4 Mengorganisasikan situasi kelas	Fase 4 Mengorganisasikan situasi kelas dengan model TAG berbantuan KAPINTER
Fase 5 Evaluasi	Fase 5 Evaluasi
Fase 6 <i>Reward Time</i>	Fase 6 <i>Reward Time</i>
Fase 7 Refleksi Pembelajaran	Fase 7 Refleksi Pembelajaran

c. Ciri khas Model TAG berbantuan KAPINTER

Model TAG berbantuan KAPINTER dapat membuat siswa belajar secara aktif, menumbuhkan minat belajar siswa, siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga tercipta interaksi yang baik antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa. pada proses pembelajaran, saat siswa menyukai dan menikmati proses pembelajaran tersebut dengan menggunakan media KAPINTER, maka akan tumbuh minat belajar siswa pada materi wayang pandhawa. Media gambar yang digunakan dalam pembelajaran secara perpasangan atau kelompok. Materi diberikan dalam pembelajaran digunakan dalam pembukaan dan pengenalan materi pada awal materi, sedangkan untuk memantapkan penguasaan materi siswa diberi KAPINTER untuk meningkatkan pemahaman dalam diri sendiri sebelum siswa memberi dan menerima informasi dari KAPINTER pasangannya.

1) Sintagmatik

Sintagmatik pembelajaran Kooperatif tipe *Take And Give* (Huda, 2013 : 242) dengan bantuan dapat diamati sebagai berikut.

- (a) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
- (b) Menyajikan atau menyampaikan informasi
- (c) Mempersiapkan media pembelajaran KAPINTER
- (d) Mengorganisasikan situasi kelas.
- (e) Evaluasi

(f) *Reward time*

(g) Refleksi pembelajaran

Tabel 2.2 Aktivitas Guru dan Siswa

Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	1. Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	1. Siswa termotivasi dan antusias mengikuti pembelajaran
2. Menyajikan atau menyampaikan informasi	2. Guru menginformasikan kepada siswa materi pelajaran	2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pelajaran
3. Mempersiapkan media pembelajaran KAPINTER	3. Guru mempersiapkan KAPINTER yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.	3. Siswa menerima KAPINTER sebagai media untuk proses pembelajaran.
4. Mengorganisasikan situasi kelas.	4. Guru memposisikan siswa agar berpasangan	4. Siswa berpasangan sesuai dengan kartu yang dipegang untuk mencari jawaban di setiap kartu pertanyaan.
5. Evaluasi	5. Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan memberi pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu.	5. Siswa menyampaikan hasil diskusi dan mengumpulkan kartu.
6. <i>Reward Time</i>	6. Guru memberikan apresiasi atas hasil kerja setiap pasangan berupa <i>reward</i>	6. Siswa mendapatkan <i>reward</i> dari guru atas hasil kerjanya.
7. Refleksi Pembelajaran	7. Guru mengajak siswa menyimpulkan pembelajaran.	7. Siswa dapat menyampaikan pembelajaran yang telah diperoleh.

2) Sistem Sosial

Take and Give adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar berpasangan. Dalam fase ini yang muncul adalah mengorganisasikan siswa ke setiap pasangannya. Sistem sosial terdapat pada fase ke lima dimana guru menyajikan pelajaran dengan memberikan kartu berisi gambar dan materi yang mengandung unsur wayang pandhawa. Guru senantiasa mengajarkan wayang pandhawa kemudian meminta siswa menyebutkannya kembali. Guru melanjutkan pembelajaran dengan menjelaskan nama tokoh wayang, siswa menerima penjelasan dari guru. Di akhir proses pembelajaran guru memberikan soal latihan kepada siswa mengenai wayang pandhawa.

3) Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi dalam pembelajaran terlihat dari kegiatan siswa yang saling bekerja sama. Siswa saling mencari pasangan sesuai dengan kartu yang dipegang. Dengan pemberian masalah oleh guru, dan guru tetap dalam tahap pengawasan siswa dalam bekerja. Adapun dalam implementasi *Take And Give* perilaku guru di kelas adalah sebagai berikut :

Keterlibatan Guru dalam Model *Take And Give*

- (a) Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa
- (b) Guru menjelaskan tema yang akan dipelajari.

- (c) Guru melakukan tanya jawab tentang isi teks pendek yang dibacakan guru.
- (d) Guru memberikan kartu berisi gambar dan materi yang mengandung unsur wayang pandhawa.
- (e) Guru mengajarkan wayang pandhawa
- (f) Guru meminta siswa menyebutkan wayang pandhawa
- (g) Guru menjelaskan tentang wayang pandhawa
- (h) Guru memberikan latihan soal kepada siswa mengenai wayang pandhawa
- (i) Guru memberikan reward atas pekerjaan siswa selama proses pembelajaran

4) Prinsip Pendukung

Sistem pendukung menjelaskan syarat-syarat yang diperlukan dalam suatu model. Model *Take And Give* menghendaki kerja berpasangan dengan kemampuan akademik yang merata sehingga dituntut untuk saling bekerja sama antar pasangan. Yang dibutuhkan dari seorang guru dalam pembelajaran *Take And Give* adalah perhatian kepada siswa supaya tugas berjalan dengan baik. Dalam hal ini digambarkan dalam kerja berpasangan dengan pembelajaran wayang pandhawa yang menggunakan KAPINTER untuk mempermudah siswa belajar. Model kooperatif *Take And Give* yang disertai media pembelajaran yang digunakan dalam belajar mengajar memerlukan sedikit

banyak komponen yang berperan diantaranya, yaitu sarana, bahan, alat atau media yang mampu mendukung pelaksanaan model ini. Guru berperan sebagai perencana, pelaksana, dan evaluasi.

Penggunaan media KAPINTER hanya menggunakan sebuah kartu yang akan mengenakan siswa pada wayang pandhawa dalam kemasan yang lebih menarik yaitu berupa kartu. Penggunaannya dengan instruksi yang ditentukan oleh guru kepada siswanya untuk memancing antusias dan keingintahuan siswa kemudian siswa diperintahkan mencari pasangan sesuai dengan kartu yang memuat pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan pasangan kartu tersebut.

5) Dampak Instruksional dan Pengiring

Dampak Instruksional diperoleh melalui arahan-arahan dalam pembelajaran. Hal ini dampak yang diperoleh dalam pembelajaran setidaknya untuk mencapai :

- (a) Prestasi akademis
- (b) Toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman
- (c) Pengembangan keterampilan

5. Minat Belajar

a. Minat

Menurut Hilgard (dalam Slameto, 2013 : 57) memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut "*Interest is persisting tendency*

to pay attention to and enjoy some activity or content". Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Slameto, 2013 : 57). Slameto (2013: 180) juga berpendapat bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat seseorang. Sependapat dengan Slameto, Ahmad Susanto (2013 : 58) berpendapat bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

Pada suatu proses pembelajaran siswa mampu dikatakan memiliki minat jika siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dilihat dari partisipasi siswa yang aktif saat mengikuti pembelajaran. Ada tidaknya minat terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, memperhatikan garis miring tidaknya dalam pelajaran itu (Abu & Widodo, 2013 : 83). Jadi dapat disimpulkan minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan, mengenang karena perasaan lebih suka tertarik dan semakin kuat atau dekat untuk

berpartisipasi pada suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar.

Adapun jenis atau macam-macam minat, Ahmad Susanto (2013 :

61) mengelompokkan jenis-jenis minat ini menjadi sepuluh macam :

- 1) Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang dan tumbuhan
- 2) Minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik
- 3) Minat hitung menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan
- 4) Minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan fakta-fakata baru dan pemecahan *problem*
- 5) Minat persuasif, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan untuk mempengaruhi orang lain
- 6) Minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian kerajinan, dan kreasi tangan
- 7) Minat letere, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis berbagai karangan
- 8) Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser dan memainkan alat-alat musik.
- 9) Minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain

10) Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

Elizabeth Hurlock dalam Susanto (2013:62) mengemukakan ciri-ciri minat yaitu :

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam dalam hubungannya dengan perubahan usia.
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang
- 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- 5) Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat memengaruhi, sebab jika budaya mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.
- 6) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya
- 7) Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Siswa yang memiliki minat belajar tinggi tentu memiliki sikap yang berbeda jika dibandingkan dengan siswa yang minatnya rendah. Menurut Sardiman (2014 : 95) mengungkapkan cara-cara membangkitkan minat yaitu :

- 1) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.
- 2) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
- 3) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pengertian minat belajar dapat dibuat indikator berupa :

- 1) Perasaan senang terhadap sesuatu
- 2) Ketertarikan / perasaan tertarik
- 3) Perhatian siswa terhadap suatu kegiatan
- 4) Partisipasi atau keterlibatan siswa

b. Belajar

Menurut Musfiqon (2012 : 5) belajar adalah sebuah proses interaksi antara manusia dengan lingkungan yang dilakukan secara terencana untuk mencapai pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Sependapat dengan Musfiqon, Slameto (2013 : 2) mengungkapkan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan.

Belajar tidak lepas dari adanya sebuah proses. Belajar merupakan sebuah proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap (Baharuddin & Wahyuni, 2015 : 13). Beberapa ahli memaparkan pengertian belajar sehingga dapat disimpulkan oleh penulis bahwa belajar ialah sebuah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mencapai tujuan yang di harapkan agar terjadi perubahan pada dirinya.

6. Wayang Pandhawa

Menurut Lisbijanto (2013 : 1) wayang adalah jenis seni pertunjukan yang mengisahkan seorang tokoh atau kerajaan dalam dunia perwayangan. Dalam cerita wayang yang mengacu pada buku Mahabharata sangat banyak tokoh yang terlibat. Tokoh-tokoh tersebut menggambarkan kehidupan di dunia ini. Ada tokoh yang baik hati, ada yang jahat, ada yang lemah lembut hatinya tapi kasar tingkahnya, ada yang licik, dan lain sebagainya.

Tokoh Pandawa adalah anak Pandu, salah satu Raja Astinapura. Pandawa berjumlah lima orang. Menurut cerita semua anak pandu ini merupakan penjelmaan dari dewa tertentu. Mereka juga mempunyai nama lain. Mereka terdiri dari Yudhsitira merupakan jelmaan Dewa Yama yaitu Dewa Akhirat, Arjuna merupakan penjelmaan dari Dewa Indra, yaitu Dewa Perang, sedangkan Nakula dan Sadewa merupakan penjelmaan dewa kembar Aswin, yaitu Dewa Pengobatan.

Tokoh wayang Pandhawa yaitu :

a. Yudhistira

Yudhistira merupakan Pandawa yang paling tua. Sifat dari Yudhistira yaitu bijaksana, tidak mempunyai musuh, tidak pernah berdusta seumur hidup. Beberapa nama atau julukan lain untuk Yudhistira adalah sebagai berikut :

- 1) Puntadewa, yang artinya derajat keluhurannya setara para dewa
- 2) Yudhistira, yang mempunyai arti pandai memerangi nafsu pribadi
- 3) Gunatalikrama, yang mempunyai arti pandai bertutur bahasa
- 4) Samiaji, yang mempunyai arti menghormati orang lain seperti menghormati diri sendiri.

Yudhistira mempunyai sifat seperti tercermin dalam nama-nama julukannya. Sifatnya yang sangat menonjol adalah adil, sabar, jujur, penuh percaya diri, dan berani berspekulasi.

b. Bima

Bima adalah putra kedua Kunti dengan Pandu. Bima mempunyai arti mengerikan. Sosok bima tinggi besar. Badannya sangat kuat, lengannya panjang, dan wajahnya seram. Meski penampilannya seram namun hati Bima sangat baik. Bima sangat mahir berperang menggunakan gada (pentungan besar). Senjatanya bernama Rujakpala. Bima dijuluki Werkudara karena senang makan.

c. Arjuna

Arjuna adalah anak ketiga Pandu dan Kunti. Nama ini mempunyai arti bersinar, jujur di dalam wajah dan pikiran atau yang bercahaya. Arjuna merupakan sosok yang tampan, gagah dan mempunyai kemampuan dalam berperang. Arjuna dikenal sebagai sosok Pandawa yang menawan parasnya dan lemah lembut budinya. Arjuna selain mempunyai wajah yang tampan, juga memiliki karakter yang mulia, berjiwa ksatria, imannya kuat, gagah berani, dan selalu berhasil merebut kemengangan sehingga dijuluki Dananjaya.

d. Nakula

Nakula merupakan putra kembar dari pasangan Pandu dan Madri. Nakula merupakan penjelmaan dewa kembar bernama Aswin yaitu Pengobatan. Saudara kembarnya diberi nama Sadewa. Nakula sangat mahir memainkan pedang nakula memiliki paras yang tampan sekaligus tangguh dalam berperang.

e. Sadewa

Sadewa merupakan saudara kembar dari pasangan Pandu dan Madri. Sadewa ahli dalam ilmu perbintangan dan astronomi. Ia merupakan pria yang bijaksana. salah satu sifat Sadewa adalah selalu giat bekerja dan senang melayani kakak-kakaknya. Sadewa juga disebut Sahadewa, dikisahkan memiliki kelebihan dibanding Nakula, yaitu lebih pandai, khususnya dalam ilmu perbintangan. Selain itu Sadewa juga pandai dalam hal ilmu peternakan sapi. Sadewa

dikisahkan sebagai putra yang paling disayangi Kunti (Lisbijanto 2013 : 38)

f. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar kompetensi dan Kompetensi dasar dari Wayang Pandhawa kelas IV yaitu Standar Kompetensi 2. Mampu mengungkapkan perasaan dan gagasan secara lisan tentang peristiwa tertentu dan cerita tokoh wayang dengan bahasa yang santun. Kompetensi dasar yang diajarkan yaitu 2.2 Menceritakan tokoh wayang *Puntadewa*.

B. Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan variabel penelitian antara lain :

1. “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model *Take and Give* berbantuan Media Maket pada Siswa Kelas V SD Islam Hidayatullah Semarang”, oleh Iswardani Rusdi tahun 2015. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model *Take and Give* berbantuan media Maket menunjukkan bahwa (1) keterampilan guru meningkat pada siklus I memiliki rata-rata 29 skor (baik), kemudian pada siklus II meningkat menjadi 33 skor (sangat baik), dan pada siklus terakhir keterampilan guru meningkat menjadi 38 skor (sangat baik). (2) aktivitas siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 22,05 (baik), kemudian siklus II rata-rata meningkat menjadi 24,94 (baik) dan pada siklus III rata-rata aktivitas siswa meningkat menjadi 27,02 (sangat baik). (3) Hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan persentase ketuntasan 52,90%. Pada siklus II, ketuntasan belajar meningkat mencapai 67,70% dan pada siklus III meningkat

sebanyak 17,5% sehingga hasil belajar siswa menjadi 85,20%. Simpulan dari penelitian ini adalah melalui model Take and Give berbantuan media Maket dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

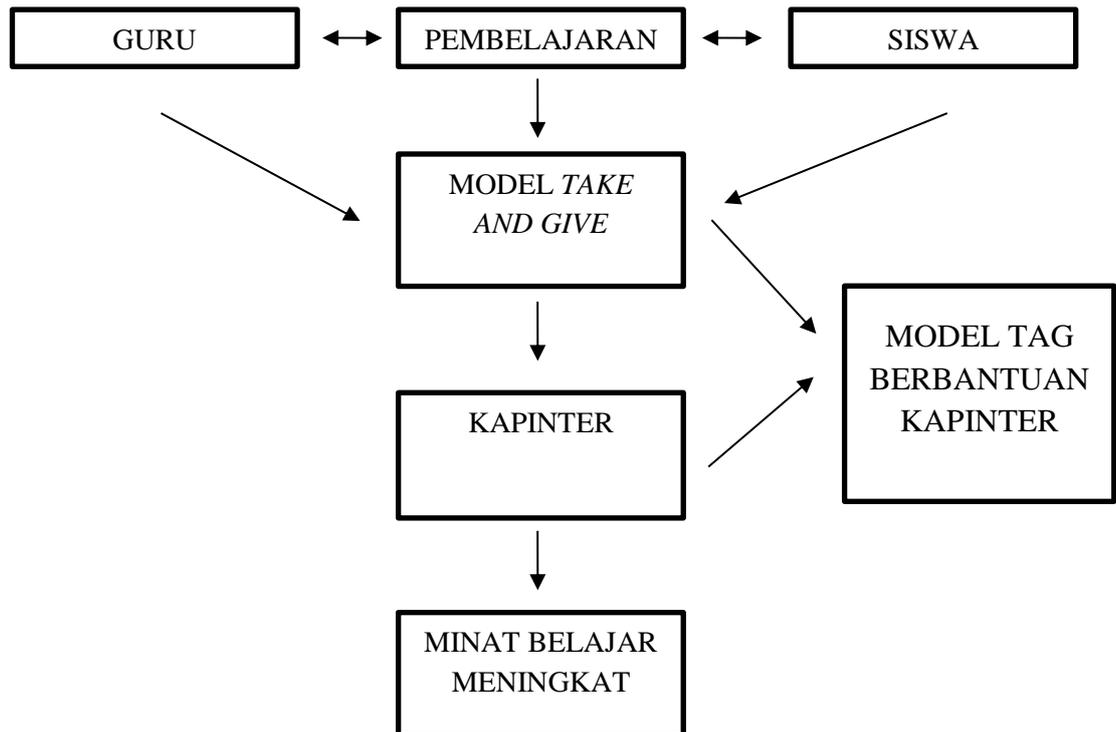
2. “Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan Minat Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV SDN Palasari III Kecamatan Pameungpeuk Kabupaten Bandung”, oleh Marliah Ulfah tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan deskripsi. Hal ini terbukti dari perolehan hasil belajar siswa yang terus meningkat. Dari 30 orang siswa hasil tes awal hanya mencapai 6,67%, sedangkan yang diharapkan adalah 75% dari seluruh siswa mencapai KKM (nilai 65). Pada siklus ke I hasil belajar siswa baru mencapai 10% dari seluruh siswa yang mencapai KKM. Pada siklus ke II mengalami peningkatan menjadi 70% dan pada siklus ke III hasil belajar siswa mencapai 83,33%. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan, bahwa penerapan media kartu kuartet dapat meningkatkan kemampuan dan minat menulis karangan deskripsi.

Penelitian ini hampir sama dengan penelitian terdahulu, namun terdapat perbedaan pada mata pelajaran dan variabel yang digunakan. Dalam penelitian sebelumnya mata pelajaran yang digunakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia. Peneliti mencoba menggunakan model TAG berbantuan KAPINTER dan variabel yang digunakan pada

penelitian ini yang berbeda dari penelitian terdahulu adalah minat belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, diharapkan model TAG berbantuan KAPINTER dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar Wayang Pandhawa siswa kelas IV SD N Kleteran 1 Kabupaten Magelang.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan dukungan landasan teoritik diatas dapat disusun kerangka pikir sebagai berikut :



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

Kegiatan diawali dengan guru dan siswa mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan KAPINTER sebagai media yang menggunakan model TAG sebagai model pembelajarannya. Proses pembelajaran yang menggunakan model TAG berbantuan KAPINTER membuat minat belajar meningkat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercipta sesuai yang diharapkan.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang dapat diduga dari judul tersebut adalah terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran TAG berbantuan KAPINTER terhadap minat belajar siswa dimana kelas eksperimen memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian eksperimen dalam bentuk eksperimen *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design* tidak dilakukan pemilihan sampel secara random melainkan dipilih dengan sengaja oleh peneliti, kelompok mana yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan mana yang akan dijadikan kelompok kontrol. Perlakuan kepada dua kelompok berbeda, kelompok eksperimen menggunakan model TAG berbantuan KAPINTER dan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran langsung dan diakhiri dengan pemberian Kuesioner oleh setiap siswa.

Tabel 3.1 Model Eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design*

Grup	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Pengaruh perlakuan ditunjukkan oleh perbedaan antara (O₂-O₁) pada kelompok eksperimen dengan (O₄-O₃) pada kelompok kontrol.

Keterangan :

O₁ = pengukuran kelompok eksperimen sebelum diberi *treatment*

O₂ = pengukuran kelompok eksperimen setelah diberi *treatment*

- O₃ = pengukuran awal kelompok kontrol
- O₄ = pengukuran akhir kelompok kontrol
- X = perlakuan pada kelompok eksperimen (penggunaan model TAG berbantuan KAPINTER)
- = tidak ada perlakuan pada kelompok kontrol

B. Populasi, Sampel, dan Sampling

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015 : 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD N Kleteran 1, Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang tahun ajaran 2016/2017

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015 : 118). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD N Kleteran 1, Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang tahun ajaran 2016/2017.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Sampling Jenuh*. *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai

sampel (Sugiyono 2015 : 124). Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui perbedaan minat belajar kelas IV B (kelas eksperimen) dengan perlakuan penggunaan model TAG berbantuan KAPINTER dan eksperimen terhadap kelas IV A (kelas kontrol) tanpa perlakuan.

C. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah :

1. Variabel bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2015 : 61). Variabel bebas dilambangkan dengan huruf X adalah model TAG berbantuan KAPINTER

2. Variabel terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono , 2015 : 61). Variabel terikat dilambangkan dengan huruf Y adalah minat belajar.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Penjelasan dari variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengertian Model Pembelajaran TAG

Istilah *take and give* sering diartikan 'saling memberi dan saling menerima'. Prinsip ini juga menjadi intisari dari model pembelajaran

take and give. *Take and give* merupakan strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Komponen penting dalam model ini adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan dan *sharing* informasi, serta evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu pasangannya Huda (2013:242).

Penggunaan model TAG dalam penelitian ini diikuti dengan penggunaan metode eksperimen untuk memecahkan permasalahan yang disajikan.

2. Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Slameto, 2013 : 57). Slameto (2013: 180) juga berpendapat bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat seseorang.

Pada suatu proses pembelajaran siswa mampu dikatakan memiliki minat jika siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dilihat dari partisipasi siswa yang aktif saat mengikuti pembelajaran. Ada tidaknya minat terhadap sesuatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan,

memperhatikan garis miring tidaknya dalam pelajaran itu (Abu & Widodo, 2013 : 83). Jadi dapat disimpulkan minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan, mengenang karena perasaan lebih suka tertarik dan semakin kuat atau dekat untuk berpartisipasi pada suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar. Maka dapat disimpulkan dari beberapa pengertian minat belajar menurut para ahli dapat dibuat indikator berupa :

- a. Perasaan senang terhadap sesuatu
- b. Ketertarikan / perasaan tertarik
- c. Perhatian siswa terhadap suatu kegiatan
- d. Partisipasi atau keterlibatan siswa

E. Lokasi / Setting Penelitian

Setting penelitian berkaitan dengan kapan dan dimana penelitian akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan di SD N Kleteran 1, Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang pada bulan Februari hingga bulan Mei 2016/2017.

F. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dilakukan untuk mengukur minat belajar siswa. tes yang diberikan berupa *pretest* dan *posttest*. Pretest

diberikan pada awal pembelajaran sebelum materi diberikan, sedangkan posttest setelah memperoleh materi dengan bantuan model TAG berbantuan KAPINTER. Kelas kontrol memperoleh *posttest* setelah mendapatkan materi namun tanpa mendapatkan perlakuan khusus.

1. Kuesioner

Kuesioner diberikan oleh peneliti kepada siswa yang memperoleh perlakuan penelitian untuk memperoleh analisis akhir terkait kebutuhan penelitian. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015 : 199).

Penyusunan kuesioner dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*, skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2015 : 134). Instrumen Kuesioner yang baik harus memenuhi validitas instrumen, dan reliabilitas instrumen.

2. Observasi

Observasi (Nana, 2015:220) merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan bisa berkenaan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, dsb. Observasi dilakukan apabila peneliti ingin mengetahui perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala yang timbul akibat *treatment* atau perlakuan yang diberikan. Observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam lain. Pada penelitian ini,

observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai prestasi belajar siswa. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi psikomotorik.

Tabel 3.2 Rambu-rambu Analisis Observasi Minat Belajar

Pencapaian	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85% - 100%	Sangat Baik (SB)	Berhasil
65% - 84%	Baik (B)	Berhasil
55% - 64%	Cukup (C)	Tidak Berhasil
0% - 54%	Kurang (K)	Tidak Berhasil

Tabel 3.3 Jenis Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen dan Teknik Analisis Data

No	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data
1.	Minat belajar	Kuesioner	Lembar Kuesioner	Independent T Test
2.	Penilaian psikomotorik (Model Pembelajaran TAG)	Observasi	Lembar Pengamatan	<i>Microsoft Excel 2010</i>

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur adanya pengaruh model TAG berbantuan KAPINTER terhadap minat belajar siswa kelas IV SD. Atas dasar tersebut, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala minat.

Skala minat diberikan kepada siswa untuk mengetahui minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran materi Wayang Pandhawa

dengan model TAG berbantuan KAPINTER. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala minat belajar dengan empat pilihan jawaban. Instrumen dibuat berdasarkan teori dan pendapat ahli mengenai minat belajar. Dalam penelitian ini instrumen yang dikembangkan adalah skala minat belajar dengan empat pilihan jawaban. Penyusunan skala ini berdasarkan pada acuan di atas adalah sebagai berikut :

1. Mendefinisikan variabel secara operasional
2. Menentukan indikator

Indikator dari variabel minat belajar dalam penelitian ini meliputi : perasaan senang terhadap sesuatu, ketertarikan / perasaan tertarik, perhatian siswa terhadap suatu kegiatan, dan Partisipasi atau keterlibatan siswa.

3. Membuat kisi-kisi

Kisi-kisi dikembangkan berdasarkan pengertian minat belajar pada penelitian ini, yaitu perasaan senang membuat siswa tertarik yang dipandang mampu mengambil perhatian siswa untuk ikut berpartisipasi.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Skala Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Butir Pernyataan		Jumlah Butir
		Positif (+)	Negatif (-)	
1.	Perasaan Senang	1,2,3,4,5,34,35	6,7,8,9,38,39	13
2.	Ketertarikan Siswa	10,11,12,13,36,37	14,15,16,17,40,41	12
3.	Perhatian Siswa	18,19,20,21,42,43	22,23,24,25,44,45	12
4.	Partisipasi Siswa	26,27,28,29,46,47	30,31,32,33,48,49,50	13
Jumlah		25	25	50

4. Penyusunan item atau butir soal

Item atau butir soal disusun berdasarkan indikator yang menunjukkan aspek minat belajar.

5. Penetapan skor

Tersedia 4 alternatif jawaban untuk setiap butir pernyataan skala yaitu :

- a. Selalu (SL), jika responden selalu melakukan apa yang dimaksud dalam butir pernyataan.
- b. Sering (SR), jika responden lebih sering melakukan daripada tidak melakukan apa yang dimaksud dalam butir pernyataan.
- c. Kadang-kadang (KD), jika responden lebih sering tidak melakukan apa yang dimaksud dalam butir pernyataan.
- d. Tidak pernah (TP), jika responden sama sekali tidak melakukan apa yang dimaksud dalam butir pernyataan.

Skala tersusun dari dua jenis pernyataan, yaitu pernyataan negatif / *unfavorable* dan pernyataan positif / *favorable*.

Penskoran pada pernyataan positif yaitu ; skor 4 untuk selalu, skor 3 untuk sering, skor 2 untuk kadang dan 1 untuk tidak pernah. Selanjutnya, pernyataan pernyataan negatif diberikan skor 1 untuk selalu, 2 untuk sering, 3 untuk kadang, dan 4 untuk tidak pernah. Setelah butir soal tersusun, selanjutnya dilakukan penyuntingan yaitu melengkapi instrumen dengan kata pengantar, petunjuk pengisian angket, dan ucapan terima

kasih. Setelah skala tersusun, dilakukan uji validitas isi dan konstruk oleh dosen ahli (*expert judgement*). Setelah melalui proses *review* oleh ahli, instrumen mengalami perbaikan sesuai saran ahli. Instrumen skala minat belajar dengan empat pilihan jawaban kemudian diujicobakan.

H. Uji Instrumen Penelitian

1. Validitas Instrumen

Validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur (Nana, 2015 : 228). *Appropriateness* menunjukkan kelayakan dari tes sebagai suatu instrumen, yaitu seberapa jauh instrumen dapat menjangkau keragaman aspek peserta didik. *Meaningfulness* menunjukkan kemampuan instrumen dalam memberikan keseimbangan soal-soal pengukurannya berdasar tingkat kepentingan dari setiap fenomena. *Usefulness to inferences* menunjukkan sensitif tidaknya instrumen dalam menangkap fenomena perilaku dan tingkat ketelitian yang ditunjukkan dalam membuat kesimpulan (Zainal Arifin, 2014 : 248).

a. Validasi Ahli (*Expert Judgment*)

Validasi ahli merupakan suatu teknik penelitian instrumen untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrumen yang disertai dengan lembar validasinya kepada para validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, struktur dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan

mengembangkan instrumen. Validator dalam hal ini adalah dosen yang ahli dalam bidang bahasa dan praktisi sekolah, yaitu kepala sekolah atau guru mata pelajaran. Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan instrumen penelitian terhadap variabel yang akan diteliti.

Validasi ahli instrumen ini dilakukan oleh dua ahli, yaitu Tabah Subekti, M.Pd. selaku dosen spesialisasi Bahasa dan Shodiqin, S.Pd.SD yang merupakan guru kelas IV di SD Negeri Kayupuring. Hasil validasi ahli terbagi menjadi dua nilai, yaitu nilai perangkat pembelajaran.

Hasil penelitian dari validator Tabah Subekti, M.Pd memperoleh nilai 95 untuk perangkat pembelajaran sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Hasil penelitian dari validator Shodiqin, S.Pd.SD memperoleh nilai 83 untuk perangkat pembelajaran sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi ahli adalah secara umum instrumen dapat dipergunakan, hanya saja masih ada beberapa yang harus diperbaiki.

b. Validitas tes

Arikunto (2016 : 170) mengatakan bahwa validitas tes adalah tingkat sesuatu tes mampu mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen yang akan

dipergunakan dalam penelitian. Instrumen dikatakan valid jika instrumen itu dapat dipergunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang baik akan menghasilkan data yang benar dan penelitian yang bermutu (Sugiyono, 2011:121). Instrumen pada penelitian ini disusun dari beberapa indikator minat belajar yang merupakan variabel terikat dari judul penelitian ini. Instrumen disusun dengan memperhatikan kosakata dan inti dari suatu pernyataan agar pernyataan sampai kepada siswa dengan tujuan yang benar dan kosakata yang biasa digunakan siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

Tryout dilakukan sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data. Tryout instrumen penelitian dilakukan untuk validitas dan reliabilitas agar diperoleh kesimpulan penelitian yang benar. Tryout instrumen dilakukan terhadap kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kayupuring yang berjumlah 29 responden di luar sampel penelitian. Tryout dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2017. Jenis instrumen tes yang digunakan adalah pengisian kuesioner. Jumlah item 50 pernyataan dengan 4 pilihan jawaban. Kemudian hasil tryout dianalisis. Hasil tryout dianalisis dengan memasukan beberapa butir item poin menggunakan *Microsoft Excel 2010*. Proses validasi yang dilakukan siswa diminta mengerjakan beberapa pernyataan yang tersedia pada kuesioner minat belajar dengan beberapa nomor yang merupakan penjabaran dari indikator diatas.

Berdasarkan hasil tryout tes yang terdiri dari 50 pernyataan, diperoleh 33 pernyataan valid dan 17 pernyataan tidak valid. Hasil Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan *SPSS 22.0 for Windows*. Hasil uji validitas diketahui bahwa nilai r hitung pada 33 pernyataan lebih besar daripada nilai r Tabel. Nilai r Tabel taraf kesalahan 5% dengan degree of freedom (df) sebesar 0,367.

Pernyataan diperoleh dari indikator minat belajar dengan beberapa indikator yaitu Perasaan senang terhadap sesuatu, Ketertarikan / perasaan tertarik, Perhatian siswa terhadap suatu kegiatan dan Partisipasi atau keterlibatan siswa. perasaan senang menggambarkan situasi siswa memiliki perasaan senang saat mengikuti proses pembelajaran, siswa ceria tidak merasa bosan. Selain perasaan senang terhadap sesuatu, ketertarikan / perasaan tertarik yaitu siswa antusias dengan pembelajaran yang diikutinya. Siswa tertarik dengan setiap prosesnya dimulai saat pembukaan kegiatan inti penggunaan model pembelajaran TAG berbantuan KAPINTER hingga penutup. Indikator yang lain yaitu perhatian siswa terhadap sesuatu, perhatian siswa di setiap proses pembelajaran karena siswa benar benar ingin tahu tentang model dan bagaimana media KAPINTER digunakan sehingga adanya indikator perhatian siswa terhadap sesuatu penting. Partisipasi atau keterlibatan siswa merupakan indikator yang lebih terlihat siswa

akan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dapat dilihat saat kegiatan penugasan hingga kegiatan kelompok maupun individu.

2. Reliabilitas

Reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan ketetapan hasil pengukuran (Nana, 2015 : 229). Kerlinger (dalam Zainal Arifin, 2014:258) mengemukakan “Reliabilitas dapat diukur dari tiga kriteria, yaitu *stability*, *dependability*, dan *predictability*”.

Stability menunjukkan keajegan suatu tes dalam mengukur sesuatu yang sama dalam waktu yang berbeda. *Dependability* menunjukkan kemantapan suatu tes atau seberapa jauh tes dapat digunakan. *Predictability* menunjukkan kemampuan tes untuk meramalkan hasil pada pengukuran gejala selanjutnya (Zainal Arifin, 2014 : 258).

Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program *SPSS 22.0 for Windows*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen didasarkan pada nilai r yang diperoleh dari hasil perhitungan. Bila $r_{hitung} > r_{Tabel}$ maka instrumen dinyatakan reliabel.

Reliabilitas tes berarti bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian berupa kuesioner pada sampel berjumlah 29 terhadap 50 pernyataan. Nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,913 dengan jumlah

soal sebanyak 33 pernyataan. Hasil reliabilitas tergolong pada kategori tinggi.

I. Prosedur Penelitian

1. Persiapan penelitian

Persiapan yang dilakukan untuk mengadakan penelitian berupa :

- a. Mengurus perizinan penelitian di SD N Kleteran 1 dengan mengajukan surat izin penelitian kepada kepala sekolah SD N Kleteran 1.
- b. Mempersiapkan instrumen yang dibutuhkan untuk melaksanakan penelitian berupa penyusunan materi, RPP, dan instrumen penilaian yang akan digunakan

2. Pelaksanaan

- a. Pelaksanaan pengukuran pengetahuan awal siswa dengan menggunakan pretest
- b. Pelaksanaan pembelajaran
- c. Pengukuran minat belajar dengan menggunakan Kuesioner

3. Tindak lanjut

Menganalisis hasil pretest dan posttest, sikap, dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah kegiatan pembelajaran, serta menyusunnya dalam bentuk skripsi.

J. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam katagori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2015 : 335). Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa angka (kuantitatif) sehingga teknik analisisnya menggunakan metode statistik. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai normal atau tidaknya distribusi skor tes yang diperoleh siswa. Apabila data berdistribusi normal maka statistik yang digunakan adalah statistik parametrik sedangkan jika tidak berdistribusi normal statistik yang digunakan adalah statistik non parametrik.

Dalam pengujian ini, penulis menggunakan perangkat lunak *SPSS 22.0 for windows*. Apabila data tersebar mengikuti garis normal, maka data tersebut berdistribusi normal, sebaliknya data tidak berdistribusi normal dan tidak memenuhi asumsi normalitas apabila tidak tersebar mengikuti garis normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh perbedaan data dasar (ketidak homogenan kelas yang dibanding). Uji homogenitas varian dapat menggunakan *levene's test* dengan bantuan program *SPSS 22.0 for Windows*.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil perhitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai sig. > 0,05 maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama, dan jika nilai sig. < 0,05 maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

c. *Microsoft Excel 2010*

Microsoft Excel 2010 digunakan untuk menganalisa hasil observasi yang dilakukan pada kelas eksperimenobservasi dilakukan dengan penilaian beberapa indikator minat belajar yaitu Perasaan senang terhadap sesuatu, Ketertarikan / perasaan tertarik, Perhatian siswa terhadap suatu kegiatan dan Partisipasi atau keterlibatan siswa.

d. Hipotesis

Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t atau t-test. Hal ini dilakukan untuk menguji perbedaan dua rata-rata dari satu sampel tentang suatu variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independents-Sample T Test* dengan bantuan

program *SPSS 22.0 for Windows* dengan membandingkan hasil *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis pengujian dua pihak dengan ketentuan sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar kelompok eksperimen dengan minat belajar kelompok kontrol

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar kelompok eksperimen dengan minat belajar kelompok kontrol.

Kriteria uji hipotesis yang digunakan adalah hasil dari penghitungan uji-t kemudian dibandingkan dengan nilai t pada Tabel dengan taraf signifikansi 5%. Setelah dihitung nilai *t-test*, maka dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jika nilai sig. > 0,05 dan nilai $t_{hitung} < t_{Tabel}$ maka Ho diterima dan Ha ditolak. Jika nilai sig < 0,05 dan nilai $t_{hitung} > t_{Tabel}$ maka Ha diterima dan Ho ditolak.

Menerima Ho artinya hipotesis dari penelitian ini ditolak, atau dengan kata lain model TAG tidak memiliki pengaruh signifikan pada minat belajar siswa.

Menerima Ha artinya hipotesis dari penelitian ini diterima, atau dengan kata lain model TAG memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan :

1. Kesimpulan Teoritis
 - a. Model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan segala desain untuk memandu proses pembelajaran di ruang kelas. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini digunakan sebagai pemandu jalannya proses pembelajaran yang sesuai dengan model yang dipilih.
 - b. Komponen penting dalam model pembelajaran TAG adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan atau berkelompok dan *sharing* informasi, serta evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu pasangannya. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, dilengkapi dengan adanya media pembelajaran yang memiliki tujuan untuk menyajikan pesan.
 - c. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dilengkapi dengan adanya media pembelajaran akan menimbulkan minat belajar siswa, sehingga siswa memiliki suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan

pada suatu hal atau aktivitas. Minat siswa yang timbul pada saat pembelajaran berlangsung membuat siswa memiliki perasaan senang, perasaan tertarik, perhatian yang lebih saat proses pembelajaran berlangsung dan partisipasi yang timbul dari diri siswa untuk terlibat dalam proses belajar mengajar.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

- a. Terdapat peningkatan minat belajar pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TAG berbantuan KAPINTER.
- b. Minat belajar wayang di SD Negeri Kleteran 1 muncul pada diri siswa setelah mengimplementasikan model pembelajaran TAG berbantuan KAPINTER. Hal ini dibuktikan dengan data hasil pengukuran akhir minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- c. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TAG berbantuan KAPINTER terhadap minat belajar wayang.

B. SARAN

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TAG berbantuan KAPINTER hanya salah satu dari beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu model ini dapat melengkapi metode yang lain. Berdasarkan penelitian ini peneliti memberikan saran :

1. Bagi Kepala Sekolah
 - a. Kepala Sekolah aktif memotivasi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran yang inovatif
 - b. Kepala Sekolah aktif memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran yang inovatif
2. Bagi Guru
 - a. Guru menggunakan model pembelajaran TAG berbantuan KAPINTER sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran, karena model pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
 - b. Guru mampu mengembangkan atau memberi inovasi model pembelajaran yang lain saat pembelajaran berlangsung
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Sebagai bahan kajian untuk dapat dimanfaatkan dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya.
 - b. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan tes untuk mengetahui minat belajar dan mengukur hasil belajar model TAG berbantuan gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu & Widodo Supriyono. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Buku Supriyono Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : PT Pustaka Pelajar Offset.
- Hasnida. 2015. *Media pembelajaran kreatif*. Jakarta: PT Luxima Metro Media
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Lisbijanto, Herry. 2013. *Wayang*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Marliah, Ulfah. 2014. "Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Kemampuan dan Minat Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV SDN Palasari III Kecamatan Pameungpeuk Kabupaten Bandung." *Skripsi*. UPI.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Rusdi, Iswardani. 2015. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model *Take and Give* berbantuan Media Maket pada Siswa Kelas V SD Islam Hidayatullah Semarang." *Skripsi*. UNNES.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : KAUKABA
- Sardiman, 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Suyono, Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : ALFABETA

—————. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : ALFABETA

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : KENCANA

Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : PT Bumi Aksara