

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *COOPERATIVE*
LEARNING BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN
BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR DI
KELAS V MI NASHRUL FAJAR SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh

BARROTUT TAQIYYAH

NIM: 2103096016

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Barrotut Taqiyyah
NIM : 2103096016
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR DI KELAS V MI NASHRUL FAJAR SEMARANG

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya

Semarang, 21 April 2025
Pembuat Pernyataan



Barrotut Taqiyyah
NIM: 2103096016

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul : Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* Berbantuan Media Permainan Berburu Ubur-Ubur Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar di Kelas V MI Nashrul Fajar Semarang

Penulis : Barrotut Taqiyah
NIM : 2103096016
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 17 Juni 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I

Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd
NIP:198107182009122002

Sekretaris/Penguji 2

Nur Khikmah, M.Pd.I
NIP:199203202023212042

Penguji III

Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd
NIP:197601302005012001

Penguji IV

Titik Rahmawati, M.Ag
NIP: 197101222005012001



Pembimbing

Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd
NIP:198107182009122002

NOTA PEMBIMBING

NOTA DINAS

Semarang, 21 April 2025

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul	: Pengaruh Penggunaan Model <i>Cooperative Learning</i> Berbantuan Media Permainan Berburu Ubur-Ubur Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar di Kelas V Mi Nashrul Fajar Semarang
Nama	: Barrotut Taqiyyah
NIM	: 2103096016
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi	: S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diajukan dalam Sidang Munaqosah

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing



Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd
NIP: 198107182009122002

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR DI KELAS V MI NASHRUL FAJAR SEMARANG**

Penulis : Barrotut Taqiyyah

NIM : 2103096016

Skripsi ini membahas tentang Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* Berbantuan Media Permainan Berburu Ubur-Ubur Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar di Kelas V MI Nashrul Fajar Semarang. Mempunyai tujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* Berbantuan Media Permainan Berburu Ubur-Ubur Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Di Kelas V MI Nashrul Fajar Semarang. Metode penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental Desaign* (eskperimen semu) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan tipe *purposive sampling* dimana kelas V C dan V A dijadikan sebagai Sample dari penelitian ini. Analisis data menggunakan uji normalitas dengan hasil $0,321 > 0,05$ artinya berdistribusi normal, dan data juga dikatakan homogen karena mendapatkan hasil $0,455 > 0,05$. Selanjutnya pada uji hipotesis menggunakan uji t yaitu *Independent Sample t-test* dan mendapatkan hasil $t_{hitung} 1,926 > t_{tabel} 1,669$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. bahwa tidak terdapat perbedaan minat belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ditunjukkan dengan presentase hasil dari angket belajar yang menunjukkan hasil sebesar 32,2% bagi kelas Ekperimen yang dinyatakan sebagai kategori sangat rendah dan 30,73 bagi kelas kontrol juga dinyatakan dengan kategori sangat rendah.

Kata Kunci: Model *Cooperative Learning*, Media Berburu ubur-ubur, Minat Belajar

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, pertama penulis panjatkan puji Syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* Berbantuan Media Permainan Berburu Ubur-Ubur Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar di Kelas V MI Nashrul Fajar Semarang” dengan baik.

Kedua kalinya, sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada panutan kita, nabi Agung Muhammad SAW, semoga kita semua termasuk umatnya yang mendapat Syafaat-Nya di dunia maupun di akhirat. Amin ya rabbal ‘alamin

penyusunan skripsi ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar (S.1) dalam program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang. Keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan banyak pihak di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag.
3. Ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.

4. Dosen pembimbing Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd terima kasih atas segala bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat bermanfaat dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dosen wali Bapak Achmad Muchamad Kamil, M.Pd yang selalu memberikan dukungan serta nasihat kepada penulis.
6. Kepala Madrasah MI Nashrul Fajar Semarang Bapak H.Abdul Khoer, S.Pd.I., M.Pd.I serta guru kelas V A dan V C MI Nashrul Fajar Semarang Ibu Naili Nihla Azizah, S.Pd.I dan Ibu Eka Fitriana, S.Pd. yang telah memberikan banyak pengarahan dari sebelum penelitian hingga akhir penelitian.
7. Kepada ayahanda tercinta almarhum Bapak Muhammad Maghfur, Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan. Kehadirannya dalam hidup penulis adalah anugerah yang tak ternilai. Meskipun kini hanya doa yang dapat penulis panjatkan, penulis yakin kasih sayang beliau akan terus mengalir dalam setiap perjalanan. Semoga Allah SWT menempatkan beliau di tempat terindahannya. Amin
8. Teruntuk ibunda tercinta, Ibu Nurul Fitriyah, S.Pd , Dengan rasa rindu yang mendalam, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada almarhumah, beliau adalah sumber inspirasi dalam hidup penulis. Meskipun ragamu tak lagi bersamaku, kasih sayang, dukungan, dan doa yang engkau berikan semasa hidup akan selalu menjadi penyemangat dan kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT

menerima segala amal ibadahmu dan menempatkanmu di tempat yang paling mulia di sisi-Nya. Amin.

9. Kakak, adik, serta nenek saya, Muhammad Nur Hisyam, Saila Rizqina dan Ibu Hj. Istini. Terima kasih atas dorongan yang tak pernah putus yang diberikan kepada penulis karena mereka bertigalah yang menemani perjalanan dalam setiap lembar skripsi ini. Tanpa mereka bertiga penulis tidak tau lagi dimana mencari tempat diskusi atau pendengar setiap keluh kesah selama proses penulisan skripsi ini.
10. Kepada teman-teman seperjuangan, Luthfiyana Dian Fadhliyah, Latifah Alkhoiriyah, Siti Nurkhoiriyah, beserta tim “Kerang Waring” Ainaya Sukma Pitaloka dan Amanda Nikmatul Wafiroh dan semua penghuni kamar Sayyidati Fatimah, terima kasih banyak sudah menjadi *suport system* terbaik selama masa-masa skripsi yang penuh lika liku ini. Dari begadang bareng sampai saling menyemangati saat *deadline* menghantui, kalian memang luar biasa. Tak lupa juga kepada teman-teman PGMI kelas A yang telah memberikan kesan terindah pada saat penulis berjuang di bangku perkuliahan.
11. Keluarga besar Pondok Pesantren Daarun Najaah Jerakah, yaag telah menjadi tempat singgah bagi peneliti saat kuliah dan selalu mendukung peneliti dalam mengerjakan skripsi. Terima kasih kepada Gus M. Thoriqul Huda, S.H dan Ning Aisyah Syarifah beserta keluarga ndalem, Ustadz dan Ustadzah, pengurus periode

2024/2025 dan teman-teman PPDN Putri Ndalem serta teman-teman PPDN Angkatan 2021.

12. Teruntuk seseorang yang dengan penuh kesabaran dan kasih sayang selalu memberikan dukungan, dan semangat di setiap proses yang penulis jalani. Terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan ini.
13. Kepada teman-teman KKN Desa Jenarsari, yang telah memberikan dukungan serta pengalaman kepada peneliti selama mengabdikan diri di Desa Jenarsari.
14. Siswa dan siswi MI Nashrul Fajar Semarang khususnya kelas V A dan V C yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
15. Kepada teman saya Ellya Novia Fitriyana beserta keluarga yang telah memberikan Motivasi, dukungan serta tempat tinggal sementara buat penulis selama melakukan proses penelitian.
16. Teruntuk diriku sendiri, terima kasih telah menemani walau sempat ingin menyerah saat semuanya terasa berat, tapi nyatanya aku lebih kuat dari yang kupikirkan.
17. Terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama mengerjakan skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Sebagai penutup, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga segala upaya dan kebaikan yang telah diberikan dapat menjadi amal jariyah dan

mendapatkan ganjaran yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis masih memiliki banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna dalam menyusun skripsi. Oleh karena itu, peneliti membutuhkan masukan yang dapat meningkatkan kualitas penulisan skripsi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi orang lain. Aamiin.

Wassalamu'alaikum wr. Wb

Semarang, 22 April 2025

A handwritten signature in dark ink, featuring a stylized 'B' and a series of loops and strokes.

Barrotut Taqiyyah

NIM.2103096016

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
BAB II.....	9
MODEL <i>COOPERATIVE LEARNING</i> BERBANTUAN MEDIA	
BERBURU UBUR-UBUR DAN MINAT BELAJAR.....	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	9
2. Media pembelajaran.....	17
3. Model pembelajaran Cooperative Learning berbantuan media berburu ubur-ubur.....	21
4. Ciri-ciri Bangun Datar Segitiga	24
5. Minat belajar	26
B. Kajian Pustaka Relevan.....	30

C. Rumusan Hipotesis	36
BAB III	38
METODE PENELITIAN	38
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Populasi dan sampel penelitian.....	40
D. Variabel dan Indikator Penelitian	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisi Data	45
G. Analisis Uji Prasyarat Hipotesis	46
H. Analisis Uji Hipotesis.....	51
BAB IV	56
HASIL PENEITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	56
B. Analisis Data	61
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
D. Keterbatasan Penelitian	70
BAB V	72
PENUTUP	72
A. KESIMPULAN	72
B. SARAN	72
C. PENUTUP	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	83
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	135

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	22
Tabel 3. 1 Pola Desain Penelitian	39
Tabel 4. 1 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen	58
Tabel 4. 2 Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas menggunakan <i>Chi-Square</i>	62
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas	63
Tabel 4. 5 Hasil Uji <i>Independent Sample T Test</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah	83
Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Uji Coba.....	85
Lampiran 3 Angket Uji Coba	87
Lampiran 4 Lembar Angket Uji Coba.....	92
Lampiran 5 Hasil Data Uji Coba	95
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar	96
Lampiran 7 Angket Minat Belajar.....	98
Lampiran 8 Modul Ajar Kelas Kontrol	102
Lampiran 9 Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	108
Lampiran 10 Lembar Jawab Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	119
Lampiran 11 Lembar Jawab Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen.....	122
Lampiran 12 Surat Izin Riset.....	125
Lampiran 13 Surat Keterangan Penelitian.....	126
Lampiran 14 Surat Penunjuk Pembimbing.....	127
Lampiran 15 Chi-Square	128
Lampiran 16 Distribusi Nilai T_{tabel}	129
Lampiran 17 Dokumentasi	130
Lampiran 18 Media Berburu Ubur-Ubur	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mengasah potensi dan kelebihan individu menjadi fungsi dasar dalam pendidikan. Sekolah sebagai institusi pendidikan dasar, memegang peran penting dalam mewujudkan siswa untuk menghadapi perubahan yang cepat dalam dunia modern. Salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan tersebut yaitu menggunakan strategi pembelajaran yang kreatif dan efektif. Pendidikan diartikan sebagai proses atau usaha Untuk membentuk, mengembangkan, dan membimbing individu untuk mendapatkan ilmu, keahlian, pendirian, dan nilai -nilai yang dibutuhkan untuk beradaptasi dalam masyarakat dan menghadapi peran mereka dalam kehidupan sosial.¹

Pendidikan dasar harus dirancang sedemikian rupa agar siswa bukan hanya menerima penjelasan, akan tetapi juga bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran, merasa termotivasi, dan memiliki ruang untuk mengembangkan potensi dirinya.² Banyak terjadi dikalangan siswa sekolah dasar, yang menganggap setiap jam pelajaran itu sebuah hal sepele dikarenakan model pembelajaran yang

¹ Nina Fauziyah, "Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Ubur-Ubur Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SDN Banyu Urip2/363," *Jurnal National Conference For Ummah* 02 (2023).

² Almira Rachma Thalita, "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4 (2019): 147.

dipakai seorang guru tersebut membuat bosan peserta didik. Maka dari itu, sangat dianjurkan bagi guru memiliki banyak inovasi tentang model pembelajaran sehingga bisa menumbuhkan minat belajar pada siswa, satu diantaranya yang bisa menambah minat belajar siswa yaitu seperti model pembelajaran cooperative learning (berkelompok).

Pengertian dari kooperatif adalah hubungan yang berpusat pada implementasi atau penerapan pengetahuan tertentu yang dibangun antara siswa, ketika berhadapan dengan mata pelajaran tertentu salah satunya pelajaran matematika dapat menampilkan tingkat kompetensi yang berbeda sambil memiliki tingkat kedekatan tertentu. Dalam hubungan pernyataan ini, maka peran harus setara secara hierarkis dan diferensiasinya dibuat dengan sehubungan struktur tugas.³

Pembelajaran Cooperative Learning adalah cara belajar yang memprioritaskan pada kolaborasi antar siswa satu dengan lainnya dalam kelompok untuk mendapatkan tujuan bersama. Melalui proses belajar ini, siswa tidak hanya mempelajari, namun juga berkesempatan untuk mengembangkan sikap positif seperti kerja sama, perhatian terhadap teman, dan mampu menerima perbedaan pendapat.⁴ Dengan model pembelajaran Cooperative Learning siswa diharapkan lebih

³ Yuliza Putri Utami, Khairunnisa Aqillamaba, and Derius Alan Dheri Cahyono, "Implementasi Minat Belajar Siswa Terhadap Pelajaran Matematika Dengan Metode Cooperative Learning Type Student Teams-Achievement Division (STAD)" 3, no. 1 (2020): 1–10.

⁴ Yulia Susanti Pingga, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen," *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen* 1, no. 2 (2021): 201–22, <https://doi.org/10.54170/harati.v1i2.78>.

bersemangat untuk belajar karena sistem berfikirnya secara berkelompok.

Model pembelajaran saja tidak cukup untuk menambah keminatan belajar terhadap siswa. Oleh sebab itu, butuh suatu sarana pembelajaran yang akan menambah kekreatifan seorang pendidik dalam mengajar. Media permainan dalam pembelajaran adalah alat yang membantu guru dalam meningkatkan interpretasi siswa. Seorang pendidik memanfaatkan media pembelajaran yang berfungsi sebagai pemhubung anatar siswa dan pengetahuan, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih efisien dan efektif. Pemakaian media pembelajaran yang interaktif dan menarik bisa membantu peserta lebih berpartisipasi dalam pelajaran. Ketika media yang menarik digunakan, ketertarikan siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, sehingga motivasi belajar siswa juga jadi lebih tinggi. Selain itu, media pembelajaran membantu proses belajar menjadi lebih baik, dengan penggunaan metode belajar yang efektif dan inovatif, sehingga media pembelajaran menjadi sangat penting dalam proses belajar.

Minat menjadi pendorong utama suatu keberhasilan untuk mencapai tujuan. Minat yang tumbuh dari dalam diri seorang individu menarik fokus dan semangat dalam setiap kegiatan, terutama dalam proses belajar. Minat adalah gaya seseorang untuk memfokuskan perhatian dan menunjukkan perasaan positif terhadap orang, keadaan, atau aktivitas tertentu. Sedangkan belajar adalah proses individu dalam mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru. Proses ini menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat tetap, akibat interaksi

individu dengan lingkungan belajarnya.⁵ Minat belajar adalah Keinginan untuk melakukan sesuatu karena menarik dan menyenangkan termasuk belajar.⁶ Jadi dari penjelasan mengenai minat dan belajar diatas bisa disimpulkan bahwa minat belajar ialah sebuah ketertarikan pada semua yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Matematika adalah bidang pengetahuan yang bertujuan untuk melatih keahlian dalam menghitung dan mengukur, yang sangat relevan dengan aktivitas sehari-hari. Pendidikan matematika harus dikenalkan kepada siswa sejak mereka berada di Sekolah Dasar karena memiliki peranan yang sangat penting supaya mereka bisa mengembangkan kapasitas berpikir kritis, logis, kreatif, dan analitis. Tetapi hingga sekarang, matematika dinggap rumit oleh banyak orang. Kendala dalam memahami matematika perlu segera diselesaikan sejak dini, karena jika tidak, siswa akan menghadapi kesulitan yang banyak, mengingat hampir semua mata pelajaran perlu pemahaman matematika.⁷

Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan di kelas V MI Nashrul Fajar Semarang, diketahui bahwasanya kemampuan peserta didik untuk mengerti pelajaran matematika masih tergolong rendah

⁵ Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, 2004.

⁶ Muhammad Irham, *Psikologi Pendidikan (Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran)*, 2016.

⁷ Devi Septiyani Nur Fauzi, “, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan ‘Jellyfish Hunt’ Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning Peserta Didik Kelas Iv Sdn 1 Candirejo,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08 (2023).

walaupun didalam satu kelas tersebut ada sebagian anak yang sudah memahaminya. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang pasif dan tidak melibatkan siswa, pembelajaran yang berfokus pada guru, dan metode yang kurang bervariasi. Padahal mereka lebih tertarik jika proses pembelajarannya melibatkan unsur permainan visual menarik, eksperimen, ataupun kegiatan berkelompok. Minat belajar siswa dapat terlihat tinggi pada saat materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa lebih aktif bertanya, menjawab, dan lebih aktif dalam tugas secara berkelompok. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang pasif dan membutuhkan motivasi supaya minat belajarnya menambah.⁸

Melihat hasil dari temuan ini, maka harus dilakukan supaya proses pembelajaran menjadi lebih menarik, fokus pada kebutuhan siswa, dan menghadirkan beragam strategi pembelajaran untuk mendukung keterlibatan aktif siswa. Hal ini diharapkan bisa menumbuhkan minat siswa saat mengikuti pembelajaran.

Pemanfaatan permainan sebagai media pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar siswa. Salah satu contohnya yaitu permainan berburu ubur-ubur. Dalam permainan ini, semua siswa diajak untuk berpartisipasi aktif. Cara mainnya mirip dengan berburu, di mana siswa dibagi dalam kelompok untuk mencari ubur-ubur. Setiap ubur-ubur mempunyai nilai yang terkait dengan tingkat kesulitan soal. Semua kelompok diharapkan untuk menyerahkan poin dengan jumlah

⁸ Barrotut Taqiyyah, Observasi Pembelajaran Kelas 5C, MI Nashrul Fajar Kota Semarang, 22 Januari 2025.

sebanyak mungkin. Sehingga, setiap anggota tim akan terlibat dan bersungguh-sungguh dalam berlomba agar kelompoknya menjadi pemenang.

B. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya yaitu “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Berbantuan Media Permainan Berburu Ubur-Ubur Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Di Kelas V MI Nashrul Fajar Semarang”.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Berbantuan Media Permainan Berburu Ubur-Ubur Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Di Kelas V MI Nashrul Fajar Semarang.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Secara umum, hasil yang diharapkan pada penelitian ini, yaitu bisa membersembahkan peneliti dan pembaca pengetahuan baru tentang pengaruh penggunaan model cooperative learning berbantuan media permainan berburu ubur-ubur terhadap minat belajar siswa pada materi Ciri-ciri bangun datar di kelas V.

b. Secara Praktis

1) Bagi siswa

- a) Siswa akan mudah mengetahui materi dengan mengaplikasikan model pembelajaran cooperative learning berbantuan media berburu ubur-ubur.
- b) Peserta didik bisa meningkatkan minat belajar setelah menerapkan model pembelajaran cooperative learning berbantuan media berburu ubur-ubur.
- c) Menambah semangat peserta didik dalam pembelajaran, disebabkan sistem pembelajarannya secara berkelompok.
- d) Memunculkan keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan di media pembelajaran tersebut.

2) Bagi Guru

- a) Bisa dijadikan model pembelajaran berbantuan media guna mengetahui minat belajar siswa.
- b) Menambah kreatifitas guru dalam menyampaikan materi.
- c) Membantu guru untuk mengajar dengan sistem pembelajaran berkelompok

3) Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman mengajar yang berkualitas dan bermanfaat tentang pengaruh media permainan berburu ubur-ubur pada materi Ciri-Ciri Bangun Datar.

BAB II

MODEL *COOPERATIVE LEARNING* BERBANTUAN MEDIA BERBURU UBUR-UBUR DAN MINAT BELAJAR

A. Deskripsi Teori

Empat komponen teori penelitian ini akan dibahas di kajian teori terdiri dari model pembelajaran *Cooperative Learning*, Media permainan berburu ubur-ubur, ciri-ciri bangun datar setiga, serta minat belajar.

1. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Menurut Suprijono, tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas adalah komponen dari model pembelajaran yang akan digunakan. Menurut Putri dkk, metode yang diterapkan selama proses belajar yang dibahas dari awal hingga akhir dan umumnya disampaikan oleh guru merupakan pengertian dari model pembelajaran. Menurut Tabany, Model pembelajaran yaitu pola yang dipakai sebagai acuan pada konsep pembelajaran di kelas.¹

Berdasarkan berbagai pendapat dari para ahli, bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran yaitu serangkaian kegiatan mengajar di dalam kelas yang menyajikan materi

¹ Eka Yuliana, Tio Gusti Satria, and R. Angga Bagus Kusnanto, "Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia SD," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 3 (2022): 203–10, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1356>.

untuk memudahkan memperoleh tujuan pembelajaran yang maksimal.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* yaitu model pembelajaran yang bisa digunakan pada proses belajar mengajar di dalam kelas. Menurut Isjoni *Cooperative Learning* adalah model pembelajaran yang populer saat ini untuk menciptakan kegiatan belajar yang terfokus pada peserta didik, terutama digunakan untuk memecahkan masalah. Peran guru yaitu mengontrol siswa yang individual, tidak peduli, dan agresif pada orang lain. Menurut Johnson *Cooperative Learning* ialah jenis pembelajaran yang dimana peserta didik ikut berkolaborasi dengan kelompoknya untuk memperoleh pengalaman belajar terbaik dalam kelompok maupun perorangan.²

Beberapa ahli berpendapat bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* yaitu model pembelajaran yang dapat mengembangkan rasa solidaritas peserta didik saat bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Karakteristik Cooperative Learning

Menurut Isjoni, beberapa elemen yang menonjol pada model pembelajaran *Cooperative Learning* yaitu

² Hasan Ruzakki and Hosaini, "Pengembangan Pembelajaran Fiqih Dengan Model Cooperative Learning Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Syafi'iyah Sukerejo," *JOEL: Journal of Educational and Language Research* 1, no. 2 (2021): 175–92, <https://doi.org/10.53625/joel.v1i2.445>.

sebagai berikut: 1) interaksi saling menguntungkan antara para anggota suatu kelompok, yang menunjukkan bahwa keberhasilan yang dicapai adalah milik kelompok, bukan hanya untuk individu, 2) interaksi langsung antara sesama anggota kelompok, 3) tanggung jawab sebagai anggota kelompok, 4) penampilan perilaku bekerjasama untuk memecahkan masalah.³ Menurut ahli-ahli yang disebutkan diatas, bisa diambil kesimpulan bahwa ciri-ciri pembelajaran Cooperative yaitu 1) hasil diperoleh sebagai kelompok, bukan individu, 2) setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab atas perannya sebagai anggota kelompok, 3) setiap anggota dalam suatu kelompok memiliki kesempatan yang sama.

Dapat dipahami bahwa ciri-ciri pembelajaran *Cooperative Learning* menunjukkan bahwa kerjasama dan upaya diperlukan untuk mencapai tujuan yang sama, baik sebagai individu maupun kelompok.

c. Kelebihan Cooperative Learning

Menurut Hill & Hill, belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif mempunyai kelebihan diantaranya, 1) menumbuhkan prestasi siswa, 2) mengajak siswa untuk melakukan penyelidikan secara konstruktif dalam proses

³ M Lutfi Baehaqi, "Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah," *Jurnal Pendidikan Karakter* 10, no. 1 (2020): 157–74, <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>.

pengembangan proyek, 3) membangun sikap positif siswa, 4) membangun sikap yang mendorong perbaikan diri, dan 5) mengembangkan rasa saling memiliki.⁴ Menurut Ichtifaroh dan Hayati, Salah satu keunggulan Cooperative Learning adalah siswa diajarkan untuk saling membantu dalam memahami materi, sehingga pola pikir mereka menjadi lebih luas dengan sudut pandang yang beragam. Metode ini sangat efektif untuk menyelesaikan masalah secara kolaboratif, memudahkan pemahaman materi, serta membangun hubungan yang baik antar siswa.⁵

d. Kekurangan Cooperative Learning

Selain mempunyai kelebihan. Model pembelajaran *Coopertif Learning* juga memiliki kelemahan, diantaranya:

- 1) Seorang guru perlu merancang pembelajaran dengan baik dan memerlukan banyak energi dalam proses pembelajaran.
- 2) Saat diskusi kelompok berlangsung, topik permasalahan sering berkembang, sehingga sering kali melebihi waktu yang telah ditetapkan.

⁴ Ismun Ali, “Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Mubtadiin* 7, no. 1 (2021): 247–64, <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>.

⁵ X-ray Diffraction Crystallography, “Konsep Model Cooperative Learning Tipe Peta Konsep Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SD,” *Elniati Dalam Ulfa* (2019), 2016, 1–23.

- 3) Terkadang hanya satu anggota kelompok yang lebih dominan dalam berpartisipasi pada saat diskusi di dalam kelas.

e. Langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran *Cooperative Learning* Menurut Rusman, yaitu sebuah metode pembelajaran yang melibatkan siswa berkolaborasi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 individu dengan formasi anggota yang beragam untuk mencapai tujuan pembelajaran secara kolaboratif. Model pembelajaran kooperatif menurut Suprijono terdiri dari enam fase, yaitu: ⁶

- a) Fase I memberi semangat siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu di mana guru mendorong siswa untuk belajar serta menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b) Fase II menyampaikan informasi, yaitu dimana peserta didik menerima materi dari guru dengan cara lewat bacaan.
- c) Fase III mengorganisasi siswa kedalam tim-tim belajar, yaitu dimana guru menerangkan kepada peserta didik tentang cara membuat kelompok.

⁶ Lazim N, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Divisions (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 35 Pekanbaru," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6(2) (2017): 546–55.

- d) Fase IV membantu kerja tim dan belajar, yaitu dimana kelompok-kelompok diarahkan oleh guru ketika mengerjakan tugas.
- e) Fase V mengevaluasi, yaitu dimana guru menilai hasil dari pembelajaran terkait materi yang telah diajarkan.
- f) Fase VI memberikan *reward*, yaitu dimana guru mempersembahkan suatu penghargaan kepada peserta didik mengenai hasil belajarnya tersebut.

Menurut Sani, terdapat beberapa tahapan pada proses pembelajaran dengan menerapkan model cooperative Learning. Berikut ini beberapa langkah-langkahnya:⁷

- a) Fase 1 menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, dimana guru menjelaskan maksud dari pelajaran yang akan dicapai dan mendorong siswa untuk aktif belajar.
- b) Fase 2 menyajikan informasi, dimana siswa mendapat informasi dari guru melalui demonstrasi atau materi bacaan.
- c) Fase 3 mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif, di mana guru memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait cara membuat tim belajar serta cara mengatur masing-masing kelompok agar melakukan perubahan dengan baik.

⁷ Zuriatun Hasanah and Ahmad Shofiyul Himami, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 1–13, <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>.

- d) Fase 4 guru membimbing kelompok bekerja dan belajar yaitu guru memberi arahan kepada masing-masing kelompok pada saat mereka menyelesaikan tugas.
- e) Fase 5 evaluasi, yaitu guru melakukan penilaian terhadap hasil pembelajaran dari materi yang sudah diajarkan, lalu setiap tim diminta untuk memaparkan hasil tugas mereka.
- f) Fase 6 memberikan penghargaan, adalah saat ketika para guru menemukan cara untuk mengapresiasi hasil belajar serta usaha baik untuk perorangan maupun tim.

Menurut Tabrani dan Muhammad Amin, dalam proses pembelajaran menggunakan model cooperativ learning memiliki 6 tahap, yaitu:⁸

- a) Tahap 1 *Present goals and set* (Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa), dimana Guru memberi tahu semua tujuan pelajaran agar siswa tahu apa yang ingin dicapai dalam pelajaran serta memberi semangat kepada peserta didik agar mereka giat belajar.
- b) Tahap 2 *Present Information* (Menyajikan informasi), yaitu Guru memberikan informasi kepada peserta didik lewat buku bacaan.

⁸ Tabrani and Muhammad Amin, "Model Pembelajaran Cooperative Learning," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5 (2023): 200–213.

- c) Tahap 3 *Organize students into learning teams* (Mengatur siswa ke dalam tim-tim belajar), yaitu Memberi penjelasan tentang pembentukan tim dan membantu kelompok agar bisa melaksanakan peralihan dengan baik.
- d) Tahap 4 *Assist team work and Study* (Membantu kerja tim dan belajar), dimana pendidik mengadakan bimbingan belajar ketika kelompok melaksanakan tugas bersama.
- e) Tahap 5 *Test on the Materials* (Mengevaluasi), yaitu Guru menilai hasil belajar tentang materi yang sudah dipelajari atau masing masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.
- f) Tahap 6 *Provide Recognition* (Memberikan pengakuan atau Penghargaan), dimana Guru menemukan cara untuk menghargai usaha dan hasil belajar individu maupun tim.

Pada proses pembelajaran Cooperative Learning tahap yang paling awal dilakukan yaitu memotivasi dan memberi tahu tujuan pembelajaran kepada siswa. Karena masih banyak siswa yang mengira pelajaran matematika itu susah untuk dimengerti. Langkah yang kedua yaitu siswa disuruh untuk membaca kembali apa yang telah dijelaskan guru sebelumnya setelah menyimak penjelasan guru terkait topik yang akan dibahas. Langkah yang ketiga yaitu siswa

membuat kelompok sesuai instruksi dari guru. Langkah yang keempat yaitu guru memantau atau membimbing setiap kelompok pada saat mengerjakan tugas yang telah ditentukan. Langkah kelima yaitu tiap-tiap kelompok menyetorkan hasil pekerjaannya kepada guru yang nantinya akan dievaluasi. Langkah keenam yaitu pemberian penghargaan untuk siswa atas pekerjaan mereka bersama kelompoknya.

2. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Fatria, Media yaitu segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan dengan tujuan memberikan pesan serta mendorong pemikiran, menimbulkan semangat, meningkatkan ketertarikan, dan memotivasi peserta didik, sehingga mendorong minat mereka pada proses pembelajaran.⁹

Menurut Schramm dalam Putri, Media pembelajaran ialah teknologi yang dimanfaatkan pada kegiatan pembelajaran dan digunakan untuk mengutarakan pesan. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang membantu siswa dalam belajar.¹⁰

⁹ Khusnul Diahratri, “Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan,” *Khusnul Diahratri.2022* 5, no. 3 (2022): 248–53.

¹⁰ Nathan Goldschlag, J Daniel Kim, and McCue Kristin, “Perilaku Konsumen Di Era Digital,” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99.

Media pembelajaran menyajikan informasi yang bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam perilaku. Hasil dari proses pembelajaran ini dapat diukur dan diamati. Menurut Tambunan & Purba, Media pembelajaran merupakan Alat dan benda yang berfungsi sebagai sarana untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut Daryanto, Media pembelajaran merupakan Segala sesuatu, baik manusia, benda, alat, maupun lingkungan sekitar yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran, bertujuan untuk menarik perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar.¹¹

Merujuk pendapat para ahli sebelumnya, maka kesimpulannya bahwa media pembelajaran ialah suatu benda atau alat yang diterapkan untuk membantu keberhasilan suatu proses pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Para ahli telah membagi media pembelajaran menjadi berbagai kategori, tetapi pada dasarnya ada persamaan. Berikut adalah beberapa jenis sumber pembelajaran:

¹¹ Ani Daniyati et al., “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.

- a) Media yang hanya bisa dilihat saja disebut media visual. contohnya seperti poster, gambar, ataupun hal-hal yang cuma bisa dinikmati dengan mata saja.
- b) Media Audio adalah media yang hanya bisa dimanfaatkan dengan indera pendengaran saja. Contohnya seperti musik, radio, voice note, dan lain sebagainya.
- c) Media yang bisa digunakan melalui indera penglihatan tetapi bisa juga melalui indera pendengaran dinamakan media audio visual. Contohnya slide show, video, film pendek, dan lain sebagainya.¹²

c. Kegunaan Media Pembelajaran

Salah satu elemen penting pada proses pendidikan yaitu media pembelajaran. Media kerap dipakai oleh guru sebagai alat untuk memberikan materi agar lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Pengaplikasian media ini dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa dan keinginan baru, serta meningkatkan motivasi, dan minat belajar.¹³

Media pembelajaran sangatlah berfungsi untuk guru dalam membantu proses berjalannya suatu pelajaran.

¹² Mochamad Arsad Ibrahim et al., “Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran” 9, no. 2 (2022): 356–63.

¹³ Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Karena dengan adanya Media pembelajaran yang kreatif dari berbagai jenis media pembelajaran bisa mendukung guru dalam proses mengajar, yaitu penyampaian pesan atau materi pembelajaran kepada siswa, serta membantu meningkatkan minat belajar bagi peserta didik.¹⁴

Dengan mempertimbangkan berbagai pendapat para ahli di atas, dapat mengambil kesimpulan media pembelajaran memiliki kegunaan yaitu supaya mempermudah guru dalam proses penyampain materi kepada siswa agar mereka tidak merasa jenuh saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.

d. Media Berburu ubur-ubur

Media permainan berburu ubur-ubur ini mempunyai tujuan diantaranya untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, melatih bekerja sama bersama kelompoknya, dan melatih kecepatan berfikir.

Pada pembelajaran ini, siswa dibagi menjadi berkelompok yang beranggotakan minimal 4 orang. Salah satu siswa pada setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mengambil 2 kaki ubur-ubur yang berisikan soal untuk didiskusikan dan diselesaikan dan tidak boleh mengambil kaki soal lain jika kaki soal yang telah diambil

¹⁴ M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95, <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.

belum terselesaikan. Dengan alokasi waktu selama 30 menit, setiap kelompok memiliki kesempatan untuk menyelesaikan soal sebanyak-banyaknya.¹⁵

Cara memainkan media permainan ini sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok tertentu.
2. Siswa diminta untuk berburu ubur-ubur bersama kelompoknya
3. Setiap ubur-ubur mempunyai nilai yang bervariasi sesuai dengan tingkat kerumitan soal.
4. Semua tim harus berusaha mendapatkan skor semaksimal mungkin.
5. Setelah waktu habis nanti setiap kelompok menyetorkan hasil buruannya kepada guru.

3. Model pembelajaran Cooperative Learning berbantuan media berburu ubur-ubur

Menurut Anita Lie, Pembelajaran kooperatif adalah kumpulan tugas yang dilakukan secara bersama-sama dalam lingkup kebersamaan. Selain itu, cooperative learning sering dianggap sebagai dorongan untuk bekerja sama, di

¹⁵ atau Sholichati Nafisah and Anita Dewi Utami, “Pengembangan Media Permainan Ubur-Ubur Dalam Menunjang Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik” 4, no. 8 (2024): 2024, <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.1>.

mana setiap orang memiliki pilihan antara bekerja sama, berkompetisi, atau bersikap individualis. Model cooperative learning digunakan sebagai proses yang menuntut kerjasama dan keterlibatan dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif bisa meningkatkan hasil belajar, meningkatkan sikap saling membantu, dan meningkatkan perilaku sosial tertentu.¹⁶

Tabel 2. 1 Langkah pembelajaran *Cooperative Learning*

Langkah Kerja	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Fase 1 (menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa)	Guru menyampaikan maksud pembelajaran materi ciri-ciri bangun datar serta memotivasi peserta didik sebelum proses pembelajaran.	Siswa menyimak penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran ciri-ciri bangun datar.
Fase 2 (menyajikan informasi)	Materi ciri-ciri bangun datar disampaikan oleh guru	Siswa membaca kembali penjelasan dari guru melalui bacaan yang nantinya akan bertujuan untuk mempermudah dalam pengerjaan tugas.

¹⁶ Devi Arisanti, “Model Pembelajaran Kooperatif Pada Pendidikan Agama Islam,” *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 12, no. 1 (2015): 82–93, [https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12\(1\).1450](https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12(1).1450).

Fase 3 (mengorganisasi siswa dalam kelompok belajar)	Guru membagi peserta didik menjadi beberapa tim.	Mengikuti arahan pembentukan tim dari guru.
Fase 4 (membimbing kelompok kerja dan belajar)	Guru menunjukkan media permainan berburu ubur-ubur kepada peserta didik lalu menjelaskan cara permainannya setelah itu, memastikan siswa sudah baris sesuai dengan kelompoknya.	Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai cara memainkan media berburu ubur-ubur, serta siswa sudah berbaris sesuai dengan kelompoknya.
Fase 5 (Evaluasi)	Guru mengoreksi hasil buruan yang berisi jawaban atas soal yang ada di media pembelajaran yang telah masing-masing kelompok dapatkan.	Menyerahkan hasil buruan ubur-ubur yang berisi soal dan telah dijawab oleh kelompok masing-masing.
Fase 6 (memberi penghargaan)	Masing-masing kelompok yang telah berhasil menyelesaikan tugas berupa	Siswa di setiap kelompok mempresentasikan hasil jawaban yang

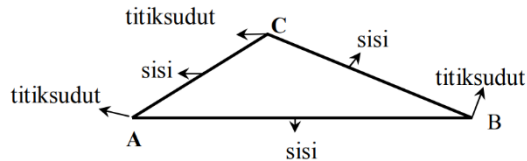
	berburu ubur-ubur diberi apresiasi oleh guru.	sudah mereka kerjakan.
--	--	------------------------

4. Ciri-ciri Bangun Datar Segitiga

a. Pengertian bangun datar segitiga

Menurut Tarigan, bangun datar yaitu bentuk dua dimensi yang tidak memiliki tinggi atau ketebalan.¹⁷ Terdapat berbagai macam bangun datar, salah satunya yaitu segitiga.

Segitiga yaitu bentuk datar yang terdiri dari tiga garis yang masing-masing bertemu di ujungnya. Sisi adalah garis-garis yang membentuk segitiga, dan titik di mana garis-garis tersebut bertemu disebut titik sudut.¹⁸



¹⁷ Farhan Prakoso and Sriyanti Rahmatunnisa, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Dengan Menggunakan Model Listen and Draw," *HOLISTIKA Jurnal Ilmiah PGSD* 3, no. 1 (2019): 45–48, jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika Email.

¹⁸ Meilantifa et al., *Geometri Datar*, UIN Sunan Gunung Jati, 2018.

b. Unsur Suatu Bangun Datar Segitiga

- 1) Batas yang memisahkan bagian dalam dan bagian luar disebut sisi.
- 2) Titik sudut adalah pertemuan antara dua ruas garis atau titik di ujung garis yang bertemu.
- 3) Titik puncak adalah titik berhadapan dengan alas segitiga.¹⁹

c. Macam-Macam Segitiga

- 1) Segitiga sama sisi merupakan jenis segitiga yang ketiga sisinya memiliki panjang yang identik dan memiliki sifat:



Segitiga Samasisi

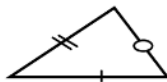
- a. Setiap sudut memiliki ukuran yang sama, yaitu 60°
 - b. Semua sisinya sama panjang
- 2) Segitiga Samakaki adalah segitiga yang mempunyai dua sisi yang panjangnya sama dan memiliki sifat:



Segitiga Samakaki

¹⁹ Agus Suharjana, Markaban, and Hanan WS, "Geometri Datar Dan Ruang Di SD," *PPPPTK Matematika* 53, no. 9 (2009): 1–59.

- a. Pada bagian kaki sudut-sudutnya sama besar
 - b. Memiliki sisi yang sama panjang berjumlah dua
- 3) Segitiga Sembarang, yaitu jenis segitiga dimana semua sisi mempunyai panjang yang tidak sama dan mempunyai sifat:



Segitiga Sebarang

- a. Besar ketiga sudutnya berbeda
- b. Panjang ketiga sisinya berbeda

5. Minat belajar

a. Pengertian minat belajar

Minat yaitu kunci utama dalam meraih sukses karena daya tarik pada suatu hal akan mengilhami semangat untuk belajar. Minat memainkan peran penting dalam memotivasi seseorang untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga menjadi pendorong utama menuju pencapaian tujuan. Tanpa adanya minat, mencapai tujuan pembelajaran akan menjadi sulit.

Minat yaitu kecenderungan seseorang untuk membagikan perhatian dan merespon dengan antusias kepada individu, situasi, maupun aktivitas yang menarik perhatiannya. Dalam konsep ini, minat melibatkan fokus perhatian, usaha untuk

memahami, mendekati, dan merasa senang memiliki objek yang menarik perhatian tersebut.²⁰

Minat belajar didefinisikan sebagai rasa ingin tahu yang diperlihatkan oleh siswa ketika melakukan aktivitas belajar, baik di masyarakat, di rumah, maupun di sekolah.²¹ Minat belajar merupakan keadaan seseorang yang memiliki ketertarikan terhadap suatu hal, disertai dengan dorongan untuk memahami, mengkaji, dan memperlihatkan lebih lanjut.²²

Belajar ialah suatu proses di mana individu memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru, yang kemudian dipraktikkan dalam perubahan sikap yang bersifat konstan dan stabil sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya.²³ Belajar ialah suatu kegiatan yang dijalankan dengan kesadaran oleh individu dan mewujudkan perubahan dalam perilaku, baik dalam bentuk peningkatan sikap dan nilai yang lebih positif, keterampilan baru, dan perkembangan pengetahuan.²⁴

Dari penjelasan minat dan belajar di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa minat belajar ialah perilaku seseorang

²⁰ Shaleh, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*.

²¹ Abdul Hadis dan Nurhayati, *Psikologi Dalam Pendidikan*, 2014.

²² Zakiyah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, 2014.

²³ Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan (Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran)*, 2016.

²⁴ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, 2016.

untuk menunjukkan ketertarikan mengenai segala hal tentang proses belajar yang ia jalankan.

b. Indikator Minat Belajar

Menurut Abdul Hadis²⁵ karakteristik siswa yang menunjukkan minat dalam belajar yaitu:

- 1) Peserta didik sangat tertarik untuk melakukan kegiatan belajar.
- 2) Melakukan aktivitas belajar dengan rajin bahkan dalam jangka waktu yang panjang.
- 3) Ceria dan menikmati pembelajaran.
- 4) Tidak merasa jenuh saat belajar.
- 5) Mengerjakan tugas belajar dengan bersemangat.

Menurut Menurut Safari²⁶ minat belajar mempunyai indikator diantaranya:

- 1) Perasaan senang

Seorang siswa yang merasa bahagia ketika menyukai suatu pelajaran, tanpa adanya rasa terpaksa untuk mempelajarinya sama sekali.

- 2) Ketertarikan siswa

Berkaitan dengan dorongan yang membantu peserta didik untuk lebih terkesan pada individu, objek, aktivitas,

²⁵ Nurhayati, *Psikologi Dalam Pendidikan*.

²⁶ Nafi Aturraohmah, "Peningkatan Minat Belajar IPA Melalui Strategi True Or False Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Menduran Kec. Brati Kab. Grobogan," n.d.

atau pengalaman yang muncul sebagai hasil dari kegiatan tersebut.

3) Perhatian

Perhatian merupakan fokus atau kegiatan mental yang ditujukan untuk pemahamandan observasi, dengan mengabaikan hal-hal lain. Ketika seorang peserta didik memiliki ketertarikan terhadap suatu objek, secara alami, mereka akan memberikan perhatian terhadapnya.

4) Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa terhadap suatu benda atau hal yang membuat mereka merasa bahagia dan terdorong untuk berpartisipasi atau terlibat dalam kegiatan yang berhubungan pada objek tersebut.

Menurut Darmadi, indikator minat belajar yaitu sebagai berikut:²⁷

- 1) Adanya daya tarik terhadap pembelajaran menyebabkan seseorang memusatkan perhatian, pikiran, dan perasaan.
- 2) Terdapat perasaan suka terhadap pembelajaran.
- 3) Tumbuhnya niat atau keinginan pada diri subjek untuk menjadi aktif dalam pembelajaran dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

²⁷ Rani Apriyani, Ugi Nugraha, and Ely Yuliawan, "Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal," *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)* 6, no. 1 (2022): 38–44, <https://doi.org/10.37058/sport.v6i1.5022>.

c. Unsur-unsur minat belajar

1. Perasaan

Perasaan adalah kondisi batin yang timbul karena faktor-faktor atau kejadian-kejadian yang umumnya berasal dari luar diri kita.

2. Perhatian

Minat dan perhatian adalah kondisi psikologis yang saling berhubungan. Siswa yang memiliki ketertarikan dalam belajar cenderung memberikan fokus dan perhatian terhadap pembelajaran.

3. Motivasi

Seseorang terlibat dalam kegiatan belajar dikarenakan terdapat dorongan. Motivasi berfungsi sebagai faktor pendorong yang mendorong seseorang untuk belajar. Pada proses pembelajaran, dorongan sangat dibutuhkan, karena tanpa motivasi, individu tidak akan terdorong untuk melakukan kegiatan belajar.²⁸

B. Kajian Pustaka Relevan

Kajian Kajian pustaka merupakan bagian penting yang selalu ditemukan dalam laporan penelitian, proposal penelitian, begitu juga dalam disertasi, tesis, dan skripsi: ²⁹

²⁸ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, 2019.

²⁹ Nanang Faisol Hadi and Nur Kholik Afandi, "Literature Review Is A Part of Research," *Sultra Educational Journal* 1, no. 3 (2021): 64–71, <https://doi.org/10.54297/seduj.v1i3.203>.

Kajian pustaka sering kali dikenal sebagai ulasan literatur. Bagian ini mendeskripsikan hubungan antara masalah yang diteliti dan sumber-sumber literatur yang berkaitan serta benar-benar berfokus pada tema yang diangkat sebagai dasar penelitian. Hasil tinjauan pustaka inilah yang membuat berbeda dari penelitian sebelumnya.

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka yang dilakukan oleh penulis, penulis meneliti beberapa temuan yang berkaitan dengan penelitian, tetapi subjek yang dikaji berbeda. Hasil karya tersebut diantaranya:

1. Peneliti Devi dkk (2023) yang berjudul *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan “Jellyfish Hunt” Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Candirejo*. Peneliti dalam artikel berkesimpulan bahwa Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* yang didukung oleh permainan *Jellyfish Hunt* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada materi keliling dan luas bangun datar untuk siswa kelas IV di SDN 1 Candirejo Nganjuk. Peningkatan ini bisa dilihat dari meningkatnya persentase keberhasilan belajar antara tahap I dan tahap II. Pada tahap I, rata-rata nilai yang diperoleh siswa mencapai 67 dengan persentase keberhasilan klasikal sebesar 46,15% atau 12 siswa dari 26. Sementara itu, pada tahap II, rata-rata nilai meningkat menjadi 85,48 dengan persentase keberhasilan klasikal sebesar

80,76% atau 21 siswa dari 26. Secara keseluruhan, ada peningkatan ketuntasan belajar sebesar 34,61%.³⁰

Kedua penelitian ini mempunyai kesamaan yang penting, yaitu sama-sama menggunakan media permainan Jellyfish Hunt (berburu ubur-ubur). Sedangkan untuk perbedaannya terletak pada penggunaan variabel terikatnya penulis menggunakan minat belajar, sementara penelitian sebelumnya berfokus pada hasil belajar.

2. Peneliti Almira Rachma Thalita, dkk (2019) yang berjudul *Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV*. Peneliti dalam artikel ini berkesimpulan bahwa aktivitas siswa kelas IV SD dapat meningkat melalui pemakaian model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) . Ini terbukti dengan adanya kemajuan pada semua indikator penelitian aktivitas siswa di siklus I dan II. Kesuksesan dari penelitian ini juga terlihat dari pencapaian kriteria akhir aktivitas siswa yang ada pada siklus II.³¹

Perbandingan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan adalah berada di variabel terikatnya yang sama sama menggunakan minat belajar. Sedangkan perbedaannya ada pada variabel bebas dalam penelitian terdahulu yang menerapkan

³⁰ Fauzi, “, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan ‘Jellyfish Hunt’ Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning Peserta Didik Kelas Iv Sdn 1 Candirejo.”

³¹ Thalita, “Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV.”

model pembelajaran dengan media TGT sedangkan penulis memilih menggunakan media permainan berburu ubur-ubur.

3. Peneliti Nina Fauziyah, dkk (2023) yang berjudul *Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Ubur-Ubur Fani untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN Banyu Urip 2/363*. Berkesimpulan bahwa Hasil yang diperoleh pada setiap tahap menunjukkan peningkatan, yaitu pada prasiklus sebesar 40%, siklus I mencapai 54,29%, dan siklus II mengalami peningkatan menjadi 82,86%. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media ubur-ubur mampu menaikkan nilai hasil belajar siswa kelas V-A SDN Banyu Urip II.³²

Dalam hal ini, penelitian yang penulis lakukan memiliki kesamaan dengan penelitian tersebut, yaitu keduanya menggunakan media permainan Jellyfish Hunt (berburu ubur-ubur). Sedangkan untuk perbedaannya terdapat pada penggunaan variabel terikatnya pada penelitian terdahulu memakai hasil belajar sementara penulis menggunakan minat belajar.

4. Peneliti Neni Sri Nurhayani dkk (2021) yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. Peneliti dalam artikel ini berkesimpulan bahwa pemilihan media permainan Ular Tangga berpengaruh terhadap minat belajar siswa adalah sebesar 70,7%. Hal ini dibuktikan dengan

³² Fauziyah, "Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Ubur-Ubur Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SDN Banyu Urip2/363."

tingginya nilai angket, di mana sebagian besar siswa memberikan jawaban "sangat setuju" terhadap pernyataan mengenai media permainan Ular Tangga dan minat belajar. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih dari t_{tabel} yaitu 9,073 lebih dari 2,022. Sehingga (H_a) hipotesis alternatif diterima, sementara (H_0) hipotesis nol tidak diterima.³³

Sehubungan dengan penelitian ini, terdapat kesamaan antara penelitian tersebut dan yang penulis lakukan yaitu berada di variabel terikatnya yang sama-sama menggunakan minat belajar. Sedangkan perbedaanya terletak pada variabel bebas. Pada penelitian terdahulu Media Permainan Ular Tangga telah digunakan, sementara penulis mengandalkan media permainan yang berbeda yaitu berburu ubur-ubur.

5. Peneliti A.Khusnul Khatimah dkk (2023) yang berjudul *Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai*. Peneliti dalam artikel ini berkesimpulan bahwa Uji hipotesis dan analisis menunjukkan bahwa media game interaktif Kahoot memiliki efek yang kuat terhadap minat belajar siswa. Hasil menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan game ini dikategorikan sebagai efektif dan

³³ Neni Sri Nurhayani, Maria Hidayanti, and Syafa'atun Nahriyah, "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Al-Mau'izhoh* 3, no. 1 (2021): 49, <https://doi.org/10.31949/am.v3i1.3281>.

minat siswa meningkat baik sebelum maupun setelah menggunakannya.³⁴

Sebuah persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang disusun penulis yaitu berada di variabel terikatnya yang sama-sama menggunakan minat belajar. Sedangkan perbedaanya terletak pada variabel bebas. pada penelitian sebelumnya memakai Media Game Interaktif Kahoot , sedangkan penulis menggunakan media permainan berburu ubur-ubur.

meningkatkan minat belajar peserta didik dapat menggunakan metode permainan. Peroses pembelajaran yang menarik, menyenangkan bisa membuat peserta didik menjadi lebih aktif meningkatkan keinginan dalam belajar dengan menggunakan metode bermain. seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Rana Rizqina Gunadi dan Suwardi dan mengutip teori dari Fauzi, yang menerapkan penggunaan media permainan berburu ubur ubur dengan model pembelajaran cooperative learning siswa SDN 1 Candirejo. Penelitian ini tidak hanya menggunakan metode permainan berburu ubur-ubur semata, tetapi diintegrasikan dengan *Model Cooperative Learning* Permainan berburu ubur-ubur agar siswa dapat berperan aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran,

³⁴ Khusnul Khatimah, Hamza Pagarra, and Khaerunnisa, "Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe," *Pendidikan Sekolah Dasar*, 2023, 1–12.

maka dapat meningkatkan minat belajar siswa MI Ma'arif Dukuh Kota Salatiga.³⁵

Pembaharuan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terfokus pada media permainan berburu ubur-ubur dan model pembelajaran berupa Cooperative Learning terhadap minat belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti tertarik menerapkan media permainan berb uru ubur-ubur dalam bentuk konkret dimana siswa dapat memainkan langsung pada materi ciri-ciri bangun datar dan penggunaan model Cooperative Learning sehingga siswa dapat merasakan rasa kerja sama dengan kelompok dalam penugasan tersebut.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis biasanya didefinisikan sebagai jawaban sementara untuk masalah yang ada dalam penelitian.³⁶ Hipotesis dalam penelitian ini ialah Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Berbantuan Media Permainan Berburu Ubur-Ubur Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Di Kelas V MI Nashrul Fajar Semarang. Hipotesis statistic, sebagai berikut:

H_0 = Model Cooperative Learning Berbantuan Media Permainan Berburu Ubur-Ubur berpengaruh Terhadap Minat Belajar Siswa Pada

³⁵ Rana Rizqina Gunadi and Suwardi, "PENGARUH METODE PERMAINAN BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA" 10 (2024): 275–86.

³⁶ Sugiyono Hipo, "Ragam Dan Prosedur Tindakan Penelitian," *Ragam Dan Prosedur Tindakan Penelitian*, 2015, 49–56.

Materi Ciri-Ciri Bangun Datar di Kelas V MI Nashrul Fajar Semarang.

H_a = Model Cooperative Learning Berbantuan Media Permainan Berburu Ubur-Ubur tidak berpengaruh Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar di Kelas V MI Nashrul Fajar Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen menggunakan pendekatan metode kuantitatif. Penelitian eksperimen ialah jenis penelitian yang dilaksanakan dengan sengaja oleh peneliti dengan menerapkan perlakuan tertentu pada subjek guna mengamati dampak yang ditimbulkan.¹ Bukti hasil penelitian ini ditentukan melalui perbandingan antara kelompok eksperimen (yang menerima tindakan) dan kelompok kontrol (yang tidak menerima tindakan). Dapat diketahui bahwa penelitian eksperimen yaitu jenis penelitian yang melibatkan percobaan untuk menemukan apakah ada hasil dari pemberian perlakuan tertentu.

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimental Design* (eksperimen semu). Metode ini merupakan desain penelitian yang setidaknya melibatkan lebih dari satu kelompok, yaitu Satu kelompok eksperimen selain itu kelompok lainnya sebagai kelompok kontrol. Meskipun desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak cukup untuk mengontrol variabel eksternal yang memengaruhi hasil eksperimen.² Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, terdapat perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

¹ Nanda Saputra, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, n.d.

² Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, *Journal of Chemical Information and Modeling*, vol. 53, 2020.

tetapi sampelnya diambil dari nilai tes ulangan harian untuk mengetahui kesamaan karakteristik siswa. Kedua kelompok mendapatkan perlakuan yang tidak sama, dimana kelompok eksperimen menerapkan media permainan berburu ubur-ubur dan kelompok kontrol tanpa menerapkan media tersebut.

Tabel 3. 1 Pola Desain Penelitian

Kelompok	Variabel Terikat	Posttest
Eksperimen (O ₁)	X	(O ₂)
Kontrol (O ₃)	-	(O ₄)

Keterangan :

O₁ : Kelas Eksperimen

O₃ : Kelas Kontrol

X : Penerapan media permainan
berburu ubur-ubur

O₂ : Hasil minat belajar siswa kelas
eksperimen setelah belajar menggunakan model
pembelajaran *cooperative learning* berbantuan media
permainan berburu ubur-ubur

O₄ : Hasil minat belajar siswa kelas kontrol
sesudah pembelajaran tanpa model *cooperative learning* berbantuan media berburu ubur-ubur.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Nashrul Fajar Semarang, tepatnya di Jl. Tunggu Raya Timur II No. Blok I, Meteseh, Kecamatan Tembalang, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Durasi kegiatan penelitian berlangsung selama sekitar satu bulan, mulai 2 Januari hingga 2 Februari 2025. Peneliti mengambil kelas V untuk dijadikan objek penelitian yaitu kelas VA dan VC. Peneliti mengetahui bahwa peserta didik lebih suka menggunakan model pembelajaran secara berkelompok, maka dari itu peneliti memilih MI tersebut sebagai tempat penelitian yang cocok dengan fokus penelitian yaitu tentang model pembelajaran cooperative learning dengan tambahan media permainan sehingga diharapkan bisa menambah minat belajar peserta didik.

C. Populasi atau sampel penelitian

Populasi Populasi merupakan kelompok besar yang mencakup target atau area yang memiliki ciri dan sifat tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sebagai fokus penelitian, yang nantinya hendak dianalisis dan dijadikan dasar dalam penarikan hasil akhir.³ Jadi dalam penelitian ini populasi yang dipakai adalah semua siswa kelas V MI Nashrul Fajar Kota Semarang yaitu 175 siswa.

Sampel merupakan bagian kecil dari total dan sifat populasi, suatu bagian dari populasi yang dipilih dengan cara tertentu untuk

³ Sugiyono, "Pengaruh Fasilitas Ruang Tunggu Terhadap Kenyamanan Penumpang Di Bandar Udara Internasional Banyuwangi," *Jurnal Sekolah Tinggi Teknologi Kedirgantaraan Yogyakarta.*, 2020, 6–22.

menggambarkan populasi secara keseluruhan.⁴ Jadi bisa dikatakan bahwa sampel yaitu sebagian dari populasi yang menjadi objek penelitian. Sample penelitian ini didapat menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu cara menentukan sampel dengan mempertimbangkan kriteri atau pertimbangan khusus tertentu. Kriteria yang ditetapkan peneliti yaitu (1) siswa yang direkomendasikan guru kelas karena nilai-nilai siswa pada ulangan harian cenderung kurang dan belum pernah mendapatkan pembelajaran menggunakan media permainan berburu ubur-ubur.

Berdasarkan kriteria diatas maka dapat diperoleh sampel penelitian yaitu siswa kelas 5 di MI Nashrul Fajar Kota Semarang sebanyak 64 siswa, berisi 34 siswa kelas 5A sebagai kelompok kontrol dan 30 siswa kelas 5C sebagai kelompok eksperimen. Penentuan sampel yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu melalui nilai ulangan harian. Kelas eksperimen memiliki tingkat rata-rata lebih rendah dibanding dengan tingkat rata-rata kelas kontrol. Adapun tingkat rata-rata siswa kelas A dan C sebagai berikut:

Tabel 3.2 Nilai rata-rata kelas

Kelas	Nilai rata-rata
Kelas 5A	79,11
Kelas 5C	72,5

⁴ Sri Handayani and Praise Milie, "Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Whatsapp Group Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Ibu Hamil Dalam Deteksi Dini Preeklampsia Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Kebidanan* 12, no. 02 (2020): 217, <https://doi.org/10.35872/jurkeb.v12i02.394>.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel Variabel penelitian ialah segala hal dalam berbagai bentuk yang ditetapkan oleh peneliti sebagai objek penelitian, yang kemudian dianalisis untuk memperoleh kesimpulan.⁵ pada peneletian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu: variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Peneletian ini terdapat dua dua variabel, Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

a. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas merupakan jenis variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi penyebab berubahannya atau munculnya variabel dependent (terikat).⁶ Adapun variabel bebas pada penelitian ini yaitu penggunaan model *cooperative learning* berbantuan media permainan berburu ubur-ubur (X).

Adapun indikatornya sebagai berikut:

- 1) Fase 1 (Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa)
- 2) Fase 2 (Menyajikan informasi)
- 3) Fase 3 (Mengorganisasi siswa dalam kelompok belajar)
- 4) Fase 4 (Membimbing kelompok kerja dan belajar)
- 5) Fase 5 (Evaluasi)
- 6) Fase 6 (Memberi penghargaan)

⁵ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

⁶ Benny S. Pasaribu dkk, *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis*, UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN, 2022, [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi Penelitian.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi%20Penelitian.pdf).

b. Variabel terikat (dependent variable)

Variabel terikat merupakan jenis variabel yang dijadikan sebagai salah satu faktor yang dipengaruhi dari satu atau beberapa variabel lainnya⁷. Variabel terikat pada penelitian ini adalah minat belajar siswa (Y).

Indikator penelitian:

1) Perasaan Senang

Siswa yang mengalami kegembiraan terhadap pelajaran tertentu berkeinginan untuk terus belajar dan mendalami pengetahuan yang diminatinya.

2) Ketertarikan siswa

Rasa tertarik pada individu, objek, aktivitas, atau keahlian emosional yang dipicu oleh kegiatan itu sendiri biasanya digambarkan sebagai ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran.

3) Perhatian siswa

Perhatian ialah pemusatan fokus atau kegiatan yang ditujukan pada pengamatan dan wawasan. Siswa yang tertarik pada sesuatu cenderung secara alami memberikan fokus dan perhatian terhadap hal tersebut.

⁷ Sangkot Nasution, "Variabel Penelitian," *Raudhah* 05, no. 02 (2017): 1–9, <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/182>.

4) Keterlibatan siswa

Proses dimana seseorang terhadap sesuatu menimbulkan perasaan suka dan mendorongnya untuk ikut serta dalam aktivitas yang berhubungan dengan hal tersebut.⁸

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengaplikasikan berbagai cara untuk mendapatkan suatu data. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan konteks yang terlibat dalam fenomena penelitian.⁹ Observasi yang dilakukan dari penelitian ini yaitu pada saat penulis melakukan proses pembelajaran di kelas.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ialah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengambil foto atau dokumen untuk memperoleh informasi tertentu.¹⁰ Dokumentasi yang diambil

⁸ Imelda Rahmi, Nurmalina Nurmalina, and Moh Fauziddin, "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2020): 197–206, <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>.

⁹ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

¹⁰ Yoki Apriyanti, Evi Lorita, and Yusuarsono Yusuarsono, "Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan

dari penelitin ini yaitu tentang profil madrasah dan proses penelitian berlangsung.

3. Kuesioner (Angket)

Kuesioner (angket) adalah metode pengumpulan data dengan memberi responden daftar pertanyaan dengan tujuan mereka menyerahkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tersebut.¹¹ Jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup (terstruktur). Kuesioner tertutup adalah jenis kuesioner dimana daftar pertanyaan yang untuk setiap pertanyaannya telah disediakan sejumlah pilihan jawaban.

F. Teknik Analisi Data

Analisis uji coba instrumen dilakukan di kelas VI C MI Nashrul Fajar yang terdiri dari 31 siswa dengan mengujicobakan 15 butir soal angket minat. Analisis ini memakai program Microsoft Excel. Berikut analisis data pada uji coba instrumen.

1. Uji validitas

Uji validitas dimanfaatkan untuk menentukan seberapa akurat data yang disampaikan oleh peneliti dan yang dialami oleh subjek penelitian.¹² Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka bisa dikatakan bahwa butir soal penelitian itu akurat.

Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah,” *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik* 6, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.839>.

¹¹ Prof. Ma'ruf Abdullah, *Living in the World That Is Fit for Habitation : CCI's Ecumenical and Religious Relationships*, Aswaja Pressindo, 2015.

¹² Tsani Aulia Rachman Raden Vina Iskandya Putri1, ”Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sarana yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data dan mampu mengungkap data di lapangan. Tes dianggap dapat dipercaya atau reliabel jika jawaban dari seseorang terhadap pernyataannya stabil atau permanen dari masa ke masa.¹³ Uji reliabilitas ini menggunakan program microsoft excel dengan rumus: $\frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$

Keterangan:

$\sum \sigma b^2$: jumlah varians butir

σt^2 : varians total

G. Analisis Uji Prasyarat Hipotesis

Analisis uji prasyarat hipotesis digunakan sebagai awal dalam proses pengujian hipotesis. Uji prasyarat hipotesis sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk menentukan apakah data yang didapat dari penelitian tersebut normal atau tidak.¹⁴ Jika nilai sig lebih dari 0,05 maka data dikatakan normal. Sedangkan jika nilai sig kurang dari 0,05 maka data dikatakan tidak normal.

Terhadap Loyalitas Nasabah", 2, no. 3 (2023): 310–24, <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>.

¹³ Sri Wahyuning, *Statistik Dasar-Dasar*, 2021.

¹⁴ Anisa Fitri et al., *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*, Yayasan Kita Menulis, 2023, [https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa%20Buku Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian.pdf](https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa%20Buku%20Dasar-dasar%20Statistika%20untuk%20Penelitian.pdf).

Metode yang dipakai yaitu uji normalitas *Chi-Square* (X^2) dengan tahap-tahap sebagai berikut:¹⁵

- a. Merancang Hipotesis
Ho : data berdistribusi normal
Ha : data yang tidak memiliki distribusi normal
- b. Menetapkan nilai dari uji statistik
- c. Memutuskan berapa banyak kelas interval yang ada
- d. Memilih data terbesar dan terkecil dari panjang kelas interval.
- e. Mengolah data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi Chi Kuadrat
- f. Frekuensi yang diinginkan (f_h) dapat dihitung dengan cara mengalikan presentase area normal dengan total jumlah anggota sample
- g. Menjumlah dengan rumus : $\chi^2 = \frac{f_o - f_h}{f_h}$, untuk mencari nilai chi kuadrat
dimana:
 f_o : frekuensi/banyak data hasil pengamatan
 f_h : Total Frekuensi yang diinginkan
- h. Membandingkan nilai chi kuadrat hitung dengan nilai chi tabel. jika nilai chi kuadrat hitung sama dengan atau lebih

¹⁵ Yuliadri, Ricki & Zuli Nuraeni. STATISTIKA PENELITIAN, PLUS Tutorial SPSS. Yogyakarta: Innosain, 2017.

rendah dari nilai chi kuadrat di tabel $\chi_h^2 \geq \chi_t^2$ maka distribusi data dinyatakan normal.

$$\chi^2 = \frac{f_o - f_h}{f_h}$$

Keterangan:

χ^2 : chi kuadrat

f_o : frekuensi pengamatan yang diperoleh dalam klasifikasi ke-i

f_h : frekuensi yang diharapkan untuk klasifikasi ke-i

- a) Menentukan tingkat signifikan (α) Untuk mencapai $\chi_{tabel}^2 = \chi_{(1-\alpha)(dk)}^2$

Keterangan:

df : derajat kebebasan = k-3

k : jumlah kelas intierval

- b) Memastikan standar untuk uji hipotesis

H_0 ditolak jika $\chi_{hit}^2 \geq \chi_{tab}^2$

H_0 diterima jika $\chi_{hit}^2 < \chi_{tab}^2$

Nilai signifikan (P-value) > 0,05 maka data berdistribusi normal.

- c) Membandingkan chi kuadrat tabel dengan chi kuadrat hitung
- d) Membentuk rangkuman.

Cara yang dipakai yaitu uji normalitas Chi Square melalui program IBM SPSS Versi 24. Langkah-langkah pengujian normalitas data sebagai berikut:

- a) Bukalah program **IBM SPSS Statistics 24**.
- b) Setelah program SPSS terbuka tulis nilai hasil angket
- c) Klik **Analyze** → **Descriptive Statistic** → **explore**, masukan hasil jawaban dari responden ke dalam **Dependent List**.
- d) Klik **Plots**, akan keluar sebuah layar baru, beri tanda ceklist pada **Normality Plots With Tes**, pilih juga histogram untuk menampilkan grafik kurva normal lalu **continue**.
- e) Atur taraf kepercayaan dengan menekan tombol statistic.
- f) Selanjutnya klik **continue**, dan **OK** untuk mengetahui hasil outputnya.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variasi dalam beberapa populasi mempunyai kesamaan atau tidak.¹⁶ Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data penelitian dikatakan homogen, namun jika nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data penelitian dikatakan tidak homogen. Cara yang digunakan adalah Uji F dimana Uji F berfungsi guna menguji homogenitas varian dari dua kelompok data. Rumus Uji F yaitu:¹⁷

¹⁶ Rektor Sianturi, "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis," *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022): 386–97, <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.

¹⁷ Yuliadri, Ricki & Zuli Nuraeni. *STATISTIKA PENELITIAN, PLUS Tutorial SPSS*. Yogyakarta: Innosain, 2017.

$$F = \frac{\sigma_1^2}{\sigma_2^2}$$

Keterangan:

σ_1^2 : varians kelompok pertama

σ_2^2 : varians kelompok kedua

Pengujian hipotesis:

H_0 : $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (variens data dikatakan sama)

H_1 : $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (variens data tidak sama)

Pedoman penilaian:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ (0,05;df;df 2), maka H_0 ditolak

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ (0,05;df;df 2), maka H_0 diterima

Langkah-langkah pengujian Homogenitas melalui program IBM SPSS Versi 24 dengan cara sebagai berikut:

- a) Bukalah program **IBM SPSS Statistics 24**.
- b) pada **Variable View** atur settingan variabel
- c) pada **Values** diisi dengan kategori sebagai berikut "1 = Minat belajar kelas eksperimen (menggunakan model dan media)", "2 = minat belajar kelas kontrol (tanpa menggunakan model dan media)", lalu, klik **OK**
- d) pada **Data view**, masukan nilai dari hasil angket peserta didik, pada kolom disampingnya diisi sesuai pada kode **values labels**.
- e) Lalu, klik **Analyze Compare Means One-Way ANOVA**, tuliskan variabel gabungan ke **Dependent List** dan Kode ke faktor.

- f) Pilih menu **Options**, kemudian checklis **Homogeneity Of Variance Test**
- g) Klik **Continue**, selanjutnya **OK** untuk melihat hasil p
- h) perhitungan SPSS nya.

H. Analisis Uji Hipotesis

Penelitian kuantitatif ini memanfaatkan statistik deskriptif dan menguji perbedaan antara dua nilai rata-rata akhir. Data dianalisis menggunakan teknik-teknik berikut:

1. Analisis statistik deskriptif

Proses menganalisis data yang didapat dari hasil penelitian akan menggunakan analisis deskriptif. Analisis ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana minat belajar siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, berasal dari angket berbentuk angka, sehingga penulis menggunakan analisis statistik. Teknik yang diterapkan untuk mengolah data penelitian yaitu statistik deskriptif dengan analisis deskriptif persentase. Menurut Sudijono, rumus yang dipakai untuk menentukan persentase adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : angka presentase

n : nilai yang diperoleh responden

N : total nilai makaismal responden

Hasil perhitungan yang digunakan dalam penelitian ini dikategorikan sebagai berikut:

85% - 100%	= Sangat Tinggi
70% - 84%	= Tinggi
55% - 69%	= Cukup/Sedang
40% - 54%	= Rendah
Dibawah 40%	= Sangat Rendah

Dengan menggunakan analisis deskriptif presentase, dapat diketahui seberapa besar minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol.

2. Analisis Perbedaan Dua rata-Rata Akhir

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Berbantuan Media Permainan Berburu Ubur-Ubur Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar di Kelas V MI Nashrul Fajar Semarang. Maka dari itu, untuk mencapai tujuan penelitian tersebut digunakan analisis perbedaan rata-rata akhir atau dengan *Independent sample t-test*. Uji *Independent sample t-test* atau uji *t-sample* beda dua rata-rata merupakan cara statistik yang dipakai untuk membandingkan dua kelompok sampel yang tidak berhubungan secara statistik. Perbandingan nilai rata-rata variabel dilakukan dengan uji t-test ini.¹⁸ Uji hipotesis yang

¹⁸ Dewi Syafriani et al., “Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara Dan Pengolahannya Dengan SPSS),” *Cv.Eureka Media Aksara*, 2023, 1–50.

diterapkan yaitu uji perbedaan rata-rata dari hasil angket, menggunakan uji satu arah (uji pihak kanan) dengan rumus pengujian hipotesis sebagai berikut

$$H_o : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \geq \mu_2$$

μ_1 = Rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen pada pembelajaran dengan media permainan berburu ubur-ubur.

μ_2 = Rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen pada pembelajaran tanpa menerapkan media permainan berburu ubur-ubur.

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini yaitu:

H_o = Tidak ada perbedaan pengaruh media permainan berburu ubur-ubur terhadap minat belajar siswa pada materi ciri-ciri bangun datar.

H_a = Adanya perbedaan pengaruh media permainan berburu ubur-ubur terhadap minat belajar siswa pada materi ciri-ciri bangun datar.

Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dengan } s^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$ = rata-rata nilai yang diperoleh siswa di kelas eksperimen

$\bar{x}_2$ = rata-rata nilai yang didapat siswa di kelas kontrol

s_1^2 = variasi nilai kelompok eksperimen

s_2^2 = variasi nilai kelompok kontrol

n_1 = jumlah peserta didik pada kelas eksperimen

n_2 = jumlah peserta didik pada kelas kontrol

s^2 = varians seluruh data

Langkah-langkah pengolahan data uji satu pihak yaitu pihak kanan menggunakan SPSS Versi 24 sebagai berikut:

- a) Pertama bukalah program **IMB SPSS Statistics** Versi 24
- b) Setelah program SPSS terbuka, Input data hasil dari microsoft excel.
- c) Pilih menu **analyze ► Compare Mean ► Independent Sample T Test**.
- d) Masukkan kode yang ada didalam Test Value
- e) Klik **Options**, maka akan muncul kotak dialog, pada *confidence interval* isi dengan 95%
- f) Pada bagian *missing value* pilih **Exclude Cases Analysis by Analysis**. Setelah itu klik tombol **Continue**.
- g) Lalu klik **OK**, maka akan keluar output SPSS nya.

Kriteria yang menentukan apakah hipotesis nol (H_0) diterima atau tidak pada tingkat signifikansi 5% digunakan untuk membuat keputusan tentang hipotesis. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak atau hipotesis alternatif (H_a) diterima, tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis nihil (H_0) diterima atau hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Selain itu, signifikansi atau probabilitas dapat digunakan untuk mengetahui apakah hipotetsis nihil (H_0) diterima atau tidak. Dengan kata lain,

jika probabilitas lebih dari 0,05 maka hipotesis nihil (H_0) diterima atau hipotesis alternatif (H_a) ditolak, sedangkan jika probabilitas kurang dari 0,05 maka hipotesis nihil (H_0) ditolak atau hipotesis alternatif (H_a) diterima..

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini diselenggarakan di MI Nashrul Fajar Kota Semarang tepatnya di kelas V Semester II Tahun Ajaran 2024/2025.

Hal yang pertama peneliti lakukan yaitu observasi mengenai keantusiasan siswa pada saat pembelajaran matematika di kelas. Dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru, media, maupun tugas pada saat pembelajaran serta siswa sering mengerjakan hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran yang berlangsung. Pada bagian refleksi saat proses pembelajaran, peneliti menanyakan kepada siswa apakah siswa lebih suka jika proses pembelajarannya dilakukan secara berkelompok, dan serentak semua siswa menjawab jika lebih suka dengan proses pembelajaran secara berkelompok.

Keantusiasan ketertarikan siswa juga berbeda ketika proses pembelajarannya hanya dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan. Siswa yang hanya mendengarkan guru menjelaskan lalu diberi tugas untuk pembelajaran matematika masih lumayan kondusif, tapi tidak seantusias ketika pembelajarannya melibatkan permainan ataupun kegiatan berkelompok.¹

Selanjutnya setelah peneliti mengetahui dan menemukan hasil observasi di kelas V MI Nashrul Fajar peneliti melakukan pengujian

¹ Barrotut Taqiyyah, Observasi Pembelajaran Kelas 5C, MI Nashrul Fajar Kota Semarang, 22 Januari 2025.

instrumen terlebih dahulu pada kelas tinggi yaitu kelas IV dengan mengujikan 15 soal yang berupa angket minat belajar. Soal tersebut diujikan untuk menentukan uji validitas dan reliabilitas. Hasil dari pengujian instrumen diperoleh 10 soal valid yang bisa digunakan peneliti untuk soal *posttest* pada kelas V.

Kegiatan belajar-mengajar yang diterapkan pada kelompok ekspeimen meliputi: yang pertama penjelasan maksud pembelajaran yang disampaikan guru, guru menerangkan materi pembelajaran, merancang kelompok yang terdiri dari 7 hingga 8 anggota, peserta didik mengerjakan soal dengan bantuan media berburu ubur-ubur, guru memberikan *posttest* berupa angket minat belajar.

1. Data uji coba instrumen

Instrumen diuji cobakan pada kelas VI C di MI Nashrul Fajar Semarang dengan jumlah siswa 31. Jumlah pertanyaan sebanyak 15 butir tentang angket minat belajar.

a. Data Hasil Uji Validitas

Analisis uji validitas dibuat untuk mengetahui pertanyaan-pertanyaan yang bersifat valid atau tidak valid, yang nantinya akan digunakan sebagai *posttest* untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Angket minat belajar siswa disusun dari indikator-indikator minat yang dibentuk menjadi pertanyaan dengan alternatif jawaban skor 1-4. Jika instrumen penelitian ini valid, maka alat ukur ini bisa mengukur konsep yang sebenarnya ingin diukur. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dapat

dikategorikan valid. Hasil uji validitas pada instrumen angket minat belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Angket Minat Belajar

No butir soal	Nilai r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,09616	0,355	Tidak Valid
2.	-0,02293	0,355	Tidak Valid
3.	0,10078	0,355	Tidak Valid
4.	0,60749	0,355	Valid
5.	0,35802	0,355	Valid
6.	0,06952	0,355	Tidak Valid
7.	0,41859	0,355	Valid
8.	0,47092	0,355	Valid
9.	0,31629	0,355	Tidak Valid
10.	0,53488	0,355	Valid
11.	0,41497	0,355	Valid
12.	0,61371	0,355	Valid
13.	0,426071	0,355	Valid
14.	0,622491	0,355	Valid
15.	0,55187	0,355	Valid

Berdasarkan hasil tabel diatas, dari 15 butir soal yang diujikan, ada 5 butir soal yang ditetapkan tidak valid sebab $r_{hitung} < r_{tabel}$. Butir soal yang tidak valid tersebut dibuang atau tidak dipakai dalam instrumen dengan syarat bahwa butir soal yang lainnya sudah memenuhi tiap indikator dari minat belajar.

Perolehan hasil *posttest* yaitu berasal dari nilai angket yang telah dibagikan di kelas eksperimen maupun kontrol. Jenis angket yang digunakan yaitu angket tertutup, dimana daftar pertanyaan yang untuk setiap pertanyaannya telah disediakan sejumlah pilihan jawaban. Untuk angket asli bisa dilihat di **lampiran 7 halaman 98** dan angket hasil pengerjaan siswa di **lampiran 10 halaman 119 dan lampiran 11 halaman 122**.

Berikut merupakan hasil *Posttest* yang dicapai oleh kelas Eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 4. 2 Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nama Siswa Eksperimen	Nilai <i>Posttest</i>	Nama Siswa Kontrol	Nilai <i>Posttest</i>
1	Akbar	34	Aqilah	29
2	Alisia	34	Aisyi	32
3	Nayla	35	Ardhi	28
4	Zia	34	Khalia	33
5	Fathir	35	Bisma	30
6	Rafa	33	Abidzar	27
7	Desinta	34	Adit	28
8	Talitha	34	Aira	34
9	Hanun	35	Candra	32
10	Aqila	35	Maura	24
11	Faishal	33	Elysia	24
12	Farhan	30	Velly	33
13	Nizam	32	Ayu	33

14	Ilham	26	Salwa	32
15	Rizal	33	Aulia	31
16	Rayhan	31	Michio	30
17	Fathin	33	Yumna	29
18	Belian	32	Jinan	37
19	Farel	35	Falyn	26
20	Ihda	32	Mita	29
21	Malik	30	Anisa	32
22	Egi	30	Hemas	27
23	Arkan	35	Nabil	33
24	Labwa	29	Eza	35
25	Agam	31	Alvaro	37
26	Tania	29	Nail	32
27	Dzaky	35	Abi	30
28	Aziz	24	Faiza	29
29	Nawa	29	Isa	31
30	Amanda	34	Kharis	34
31	-	-	Fajar	35
32	-	-	Abdur	29
33	-	-	Akbar	29
34	-	-	Azka	31
Rata-Rata		32,2%		30,73%

Mengacu pada tabel diatas mendapat hasil bahwa minat belajar pada Kelas Eksperimen mempunyai nilai rata-rata sebesar 32,2% yang dimana dikatakan bahwa minat belajarnya tergolong sangat rendah. Begitu juga dengan Kelas Kontrol rata-rata nilai minat belajarnya yaitu sebesar 30,73%, yang dimana dikatakan bahwa minat belajarnya tergolong sangat rendah juga.

B. Analisis Data

Program IBM SPSS Versi 24 dipakai untuk menganalisis data pada penelitian ini. Pengolahan dilakukan dalam dua tahap: uji prasyarat hipotesis dan uji hipotesis.

1. Data Uji Prasyarat Hipotesis

Data pengujian prasyarat pada penelitian didapat dari hasil kuesioner minat belajar siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* berbantuan media berburu ubur-ubur dan minat siswa terhadap pembelajaran tanpa model dan berbantuan media.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ialah teknik yang dipakai untuk memutuskan apakah data dalam suatu kelompok mengikuti distribusi normal atau tidak.² Kriteria untuk membuat keputusan ialah jika hasil *Chi* kuadrat yang dihitung $<$ dari pada nilai *Chi* kuadrat yang ada ditabel, maka distribusi data bersifat normal, tetapi apabila hasil *Chi* kuadrat yang dihitung $>$ dari nilai *Chi* kuadrat yang ditabel maka distribusi data bersifat tidak normal. Hasil dari uji normalitas *Chi-Square* melalui program IBM SPSS Versi 24 adalah sebagai berikut:

² Eka Selvi Handayani and Hani Subakti, "Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2020): 151–64, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas menggunakan *Chi-Square*

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2- sided)
Pearson Chi-Square	12.610 ^a	11	.320
Likelihood Ratio	15.168	11	.175
Linear-by-Linear Association	3.557	1	.059
N of Valid Cases	64		

a. 24 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .94.

Perhitungan nilai χ^2 hitung sebesar 12,610. Nilai χ^2 tabel untuk $df = 11$ pada signifikansi 5% yaitu sebesar 19,675. Nilai χ^2 hitung $12,610 \leq \chi^2$ tabel 19,675 maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat menarik kesimpulan bahwa data *posttest* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk menguji apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang homogen seragam atau tidak. Kriteria pengujian yaitu apabila nilai $sig > 0,05$ maka distribusi data dikatakan homogen, tetapi sebaliknya jika nilai $sig < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa

data tidak homogen. Berikut adalah hasil dari uji homogenitas melalui program IBM SPSS Versi 24.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

minat belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.565	1	62	.455

Pengujian homogenitas untuk Posttest diketahui nilai signifikansinya adalah 0,455, karena nilai signifikansi $0,455 > 0,05$ maka varian data posttest kelas eksperimen maupun kontrol dinyatakan homogen.

2. Uji Hipotesis (perbedaan dua rata-rata akhir)

Analisis terhadap hipotesis ini menggunakan uji perbedaan untuk menentukan adakah pengaruh minat belajar pada siswa. Data didapat dari hasil posttest berupa angket minat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil uji analisis dengan menerapkan tipe *Independent Sample T Test*

Tabel 4. 5 Hasil Uji *Independent Sample T Test*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
minat belajar	Equal variances assumed	.565	.455	1.926	62
	Equal variances not assumed			1.942	62.000

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
minat belajar	Equal variances assumed	.059	1.46471	.76045
	Equal variances not assumed	.057	1.46471	.75423

Independent Samples Test

t-test for Equality of Means

95% Confidence Interval of the
Difference

		Lower	Upper
minat belajar	Equal variances assumed	-.05541	2.98482
	Equal variances not assumed	-.04299	2.97240

Ber data pada tabel diatas pada bagian *Equal Variances Assumed* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 1,926. Nilai t_{tabel} untuk $df = 62$ pada taraf signifikansi 5% adalah 1,669. Nilai $1,926 > 1,669$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan minat belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ditunjukkan dengan presentase hasil dari angket belajar yang menunjukkan hasil sebesar 33,2% bagi kelas Ekperimen yang dinyatakan sebagai kategori sangat rendah dan 30,73 bagi kelas kontrol juga dinyatakan dengan kategori sangat rendah.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk melihat pengaruh model *Cooperative Learning* berbantuan media berburu ubur-ubur terhadap minat belajar siswa pada materi ciri-ciri bangun datar di kelas V MI Nashrul Fajar Kota Semarang. Desain yang diterapkan pada penelitian

ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini kelas eksperimen dan kelas kontrol dibandingkan namun sampel tidak diambil secara acak tetapi diambil dari nilai harian. Kedua kelas mendapat perlakuan yang berbeda, dimana kelas eksperimen mempraktikkan model pembelajaran *Cooperative Learning* berbantuan media berburu ubur-ubur dan kelas kontrol tidak menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* berbantuan media berburu ubur-ubur.

Tahap awal penelitian ini dengan observasi di kelas V untuk mengetahui keantusiasan minat belajar pada pembelajaran matematika. Dilanjutkan dengan uji validasi instrumen 15 butir angket berupa pilihan ganda di kelas tinggi yaitu kelas VI C yang berjumlah 31 siswa. Hasil uji validasi melalui beberapa fase yaitu uji validitas dan reliabilitas. Melalui perhitungan excel 10 pertanyaan dianggap valid, sementara 5 pertanyaan lainnya dianggap tidak valid.

Tahap kedua yaitu menetapkan instrumen meliputi modul ajar, soal *posttest* berupa angket minat belajar, dan media permainan berburu ubur-ubur yang akan diterapkan pada kelas eksperimen. Langkah selanjutnya yaitu proses pembelajaran. Proses penelitian pada kelas eksperimen dilakukan selama 1 kali pertemuan, yaitu dengan melakukan proses pembelajaran sesuai dengan tahap yang berada di modul ajar dan diakhir pembelajaran membagikan *posttest* berupa angket minat belajar.

Tahap belajar di kelas eksperimen yang menggunakan model *Cooperative Learning* berbantuan media berburu ubur-ubur yang

pertama yaitu penyampaian materi ciri-ciri bangun datar, pembentukan kelompok sebelum menggunakan media permainan berburu ubur-ubur, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* berbantuan media permainan berburu ubur-ubur dilanjutkan dengan pemaparan hasil oleh peserta didik, dan yang terakhir yaitu pemberian soal *posttest* berupa angket minat belajar. Sementara proses pembelajaran kelas kontrol yaitu dengan menerapkan model pembelajaran secara umum, seperti ceramah dan menampilkan gambar-gambar terkait bangun datar segitiga. Penelitian pada kelas kontrol dilakukan selama satu kali pertemuan, yaitu dengan penyampaian materi berkaitan dengan ciri-ciri bangun datar segitiga dan setelah pembelajaran selesai, diberikan soal *posttest* yang berisi angket minat belajar.

Tahap ketiga yaitu penjabaran data *posttest* dengan pengujian normalitas dan homogenitas menggunakan type *Chi-Square*. Pada uji normalitas *Chi-Square* menunjukkan nilai *Chi-square* hitung 12,610 $\leq$ *Chi-Square* tabel 19,675. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal. Uji homogenitas mendapatkan hasil 0,455 $>$ 0,05 dinyatakan data homogen. Pada uji hipotesis yaitu memakai *Uji Independent Sample T Test* dan mendapatkan nilai 1,926 $>$ 1,669. oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Karena pada perhitungan rata-rata *posttest* bagi kelas eksperimen yaitu sebesar 32,2% yang dimana tergolong sangat rendah, begitu juga dengan hasil *posttest* kelas kontrol mendapatkan

rata-rata sebesar 30,73% juga tergolong sangat rendah. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang sangat tipis antara minat belajar kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* berbantuan media permainan berburu ubur-ubur dan kelas kontrol dengan model pembelajaran yang biasa dilakukan. Dari hasil tersebut peneliti mencari beberapa aspek yang mengakibatkan hasil penelitian tidak signifikan dengan mengutip dari penelitian menurut Safira dan Muthi, pada penelitian tersebut menyatakan faktor dari dalam dan luar memengaruhi rendahnya minat belajar matematika. Faktor dari dalam mencakup: 1) perilaku atau reaksi peserta didik saat mendapat pelajaran Matematika. 2) siswa berasumsi bahwa mata pelajaran matematika adalah yang paling sulit. Sementara itu, faktor eksternal meliputi kondisi lingkungan belajar, ketersediaan sarana pendukung pembelajaran, serta tingkat perhatian yang diberikan oleh orang tua.³

Peneliti melihat sikap atau reaksi siswa saat menerima pembelajaran matematika menggunakan model cooperative learning berbantuan media permainan berburu ubur-ubur sangat beragam.

Sebagian dari mereka sangat antusias dengan proses pembelajaran tersebut, tetapi banyak juga siswa yang merasa malas saat pembelajaran berlangsung karena sudah mengira bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dimengerti.

³ Diana Zuschaiya, "Faktor Yang Memengaruhi Minat Dan Kesulitan Belajar Matematika Siswa Tingkat Sekolah Dasar," *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 01 (2024): 41–49, <https://doi.org/10.58812/spp.v2i01.314>.

Selain reaksi dan anggapan peserta didik, peneliti merasa bahwa kondisi lingkungan belajar terjadi kurang kondusif karena peneliti melakukan proses penelitian di jam setelah istirahat, sebelum pembelajaran peneliti hanya berdiskusi dengan guru kelasnya saja terkait konsep pembelajaran di kelasnya, padahal seharusnya harus benar-benar disiapkan terlebih dahulu dan memberitahu siswa jika pembelajarannya akan dilaksanakan secara berkelompok.

Oleh karena itu, banyak siswa yang tidak terlalu memperhatikan pada proses pembelajaran berlangsung. Karena yang peneliti lakukan yaitu hanya berdiskusi bersama guru kelasnya terkait konsep pembelajaran yang akan dilakukan. Sebelum proses penelitian dilaksanakan, peneliti seharusnya menyampaikan terkait proses pembelajarannya kepada siswa jika pembelajaran selanjutnya akan dilakukan secara berkelompok dengan berbantuan media permainan.

Masih banyak siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dimengerti jadi pada saat proses pembelajaran, peneliti merubah persepsi siswa dengan memberi motivasi atau cerita singkat yang menarik bahwa pembelajaran matematika bukanlah pelajaran yang sulit, karena jika siswa tersebut merasa senang maka proses belajar akan berlangsung sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pada proses pengerjaan soal yang ada di media masih terdapat beberapa kelompok yang hanya membebaskan kepada salah satu siswa yang mereka anggap bisa untuk menyelesaikan tugas tersebut dan tidak ikut berpartisipasi pada proses pengerjaan soal, walaupun

sudah didampingi oleh peneliti untuk memperlancar proses pengerjaan tugas.

Meskipun hasil penelitian ini tidak membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen (diberi perlakuan) dan kelas kontrol (tanpa perlakuan), hasil penelitian ini tetap penting karena memberikan bukti bahwa minat memiliki fungsi yang sangat penting pada proses pembelajaran. Ketika peserta didik merasa senang saat belajar, maka akan lebih gampang untuk memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru. Minat belajar juga sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, dikarenakan jika materi yang diajarkan tidak menarik bagi siswa, maka mereka cenderung tidak belajar secara maksimal.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti mengetahui bahwa dalam setiap proses penelitian, tidak ada yang benar-benar sempurna, termasuk penelitian ini. Penelitian ini belum mencapai tingkat kesempurnaan, dan ada banyak kesalahan. Hal ini tidak dikarenakan dengan faktor kesengajaan melainkan muncul akibat berbagai hambatan, tantangan, dan keterbatasan lainnya. Keterbatasan tersebut terdiri dari:

1. Kendala lokasi penelitian

Peneliti hanya melakukan penelitian di satu tempat saja, yaitu MI Nashrul Fajar Kota Semarang. Jika peneliti melaksanakan penelitian di tempat yang berbeda maka tidak menutup kemungkinan memperoleh hasil yang berbeda pula.

2. Keterbatasan variabel penelitian

Peneliti hanya meneliti variabel dependen di area efektifnya saja berupa minat belajar, sehingga tidak mengukur aspek kognitif maupun psikomotoriknya.

3. Keterbatasan pengetahuan dan kemampuan

Peneliti mengetahui bahwa ketika mengaplikasikan model Cooperative Learning berbantuan media dibutuhkan kemampuan yang kreatif dan inovatif supaya mampu menarik minat belajar peserta didik. Namun, hasilnya sepadan dengan batas potensi dan pengetahuan peneliti yang sangat dasar.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Menurut hasil perhitungan Independent Sample T Test, Posttest yang dilakukan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan nilai $1,926 > 1,669$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* Berbantuan Media Permainan Berburu Ubur-Ubur Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar Di Kelas V MI Nashrul Fajar Semarang” membuktikan bahwa tidak dapat pengaruh penggunaan model *cooperative learning* berbantuan media permainan berburu ubur-ubur terhadap minat belajar siswa, dengan alasan dibuktikan presentase hasil dari angket minat belajar yang menunjukkan hasil sebesar 32,2% bagi kelas Ekperimen yang dinyatakan sebagai kategori sangat rendah dan 30,73% bagi kelas kontrol juga dinyatakan dengan kategori sangat rendah. Ditambah dengan bukti hasil nilai harian pada kelas V A sebesar 79,1 dan V C 72,5 dari nilai berikut hanya terdapat selisih sebesar 6,6 saja.

B. SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan, peneliti menyampaikan saran yang kiranya bisa bermanfaat. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan antara lain:

1. Pendidik (guru) dapat berkreasi dalam menggunakan model pembelajaran dengan dilengkapi media pembelajaran atau komponen belajar lainnya dengan tujuan mempercepat pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran matematika.
2. Menampilkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar ketika proses pembelajaran peserta didik mempunyai minat belajar yang tinggi terutama pada mata pelajaran matematika.

C. PENUTUP

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT. Yang tidak terhingga karena dengan rahmad dan petunjuk-Nya, Skripsi ini dapat terselesaikan dan tersusun dengan segala keterbatasannya. Peneliti sangat menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun senantiasa peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca pada umumnya.

Amiinn.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Prof. Ma'ruf. *Living in the World That Is Fit for Habitation : CCI's Ecumenical and Religious Relationships*. Aswaja Pressindo, 2015.
- Ali, Ismun. "Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Mubtadiin* 7, no. 1 (2021): 247–64. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Apriyani, Rani, Ugi Nugraha, and Ely Yuliani. "Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal." *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)* 6, no. 1 (2022): 38–44. <https://doi.org/10.37058/sport.v6i1.5022>.
- Apriyanti, Yoki, Evi Lorita, and Yusuarsono Yusuarsono. "Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah." *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik* 6, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.37676/profesional.v6i1.839>.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan

- Kualitatif Dan Kuantitatif.” *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Arisanti, Devi. “Model Pembelajaran Kooperatif Pada Pendidikan Agama Islam.” *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan* 12, no. 1 (2015): 82–93. [https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12\(1\).1450](https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12(1).1450).
- Aturraohmah, Nafi. “Peningkatan Minat Belajar IPA Melalui Strategi True Or False Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Menduran Kec. Brati Kab. Grobogan,” n.d.
- Baehaqi, M Lutfi. “Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah.” *Jurnal Pendidikan Karakter* 10, no. 1 (2020): 157–74. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>.
- Crystallography, X-ray Diffraction. “Konsep Model Cooperative Learning Tipe Peta Konsep Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa SD.” *Elniati Dalam Ulfa (2019)*, 2016, 1–23.
- Daradjat, Zakiyah. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, 2014.
- Diahratri, Khusnul. “Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Skripsi. Pacitan.” *Khusnul Diahratri.2022* 5, no. 3 (2022): 248–53.
- dkk, Benny S. Pasaribu. *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis. UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN*, 2022.

[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi Penelitian.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi%20Penelitian.pdf).

Fahrulita, Erina, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Stkip Tanjungpura, Jln H Mansyur, Kecamatan Delta Pawan, Kabupaten Ketapang, Kalimantan Barat, et al. “Mengatasi Kurangnya Minat Belajar Dalam Pelajaran Matematika Strategi Efektif Untuk Mendorong Semangat Siswa” 4, no. 1 (2024): 2024.

Fauzi, Devi Septiyani Nur. “, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan ‘Jellyfish Hunt’ Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning Peserta Didik Kelas Iv Sdn 1 Candirejo.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08 (2023).

Fauziah, Nina. “Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Ubur-Ubur Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SDN Banyu Urip2/363.” *Jurnal National Conference For Ummah* 02 (2023).

Fitri, Anisa, Rani Rahim, Nurhayati, Aziz, Sadrack Luden Pagiling, Irnawaty Natsir, Anis Munfarikhatin, Daniel Nicson Simanjuntak, Kartini HUatgaol, and Nanda Eska Anugrah. *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian. Yayasan Kita Menulis*, 2023. [https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa %2C Buku Dasar-dasar Statistika untuk Penelitian.pdf](https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/4882/1/Anisa%20Buku%20Dasar-dasar%20Statistika%20untuk%20Penelitian.pdf).

Goldschlag, Nathan, J Daniel Kim, and McCue Kristin. “Perilaku Konsumen Di Era Digital.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99.

- Gunadi, Rana Rizqina, and Suwardi. “PENGARUH METODE PERMAINAN BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA” 10 (2024): 275–86.
- Hadi, Nanang Faisol, and Nur Kholik Afandi. “Literature Review Is A Part of Research.” *Sultra Educational Journal* 1, no. 3 (2021): 64–71. <https://doi.org/10.54297/seduj.v1i3.203>.
- Handayani, Eka Selvi, and Hani Subakti. “Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2020): 151–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>.
- Handayani, Sri, and Praise Milie. “Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Whatsapp Group Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Ibu Hamil Dalam Deteksi Dini Preeklampsia Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Kebidanan* 12, no. 02 (2020): 217. <https://doi.org/10.35872/jurkeb.v12i02.394>.
- Hasan Ruzakki, and Hosaini. “Pengembangan Pembelajaran Fiqih Dengan Model Cooperative Learning Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Syafi’iyah Sukerejo.” *JOEL: Journal of Educational and Language Research* 1, no. 2 (2021): 175–92. <https://doi.org/10.53625/joel.v1i2.445>.
- Hasanah, Zuriatun, and Ahmad Shofiyul Himami. “Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa.” *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 1–13.

<https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>.

Hipo, Sugiyono. “Ragam Dan Prosedur Tindakan Penelitian.” *Ragam Dan Prosedur Tindakan Penelitian*, 2015, 49–56.

Ibrahim, Mochamad Arsad, Muhamad lufti Yasin Fauzan, Paqih Raihan, Siti Nuriyah, Nurhadi, Usep Setiawan, and Yustika Nur Destiyani. “Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran” 9, no. 2 (2022): 356–63.

Irham, Muhammad. *Psikologi Pendidikan (Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran)*, 2016.

Khatimah, Khusnul, Hamza Pagarra, and Khaerunnisa. “Pengaruh Media Game Interaktif Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VB SDN 96 Mannanti Kecamatan Tellulimpoe.” *Pendidikan Sekolah Dasar*, 2023, 1–12.

Lazim N. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Divisions (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 35 Pekanbaru.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6(2) (2017): 546–55.

Meilantifa, Herfa M. Dewi Soewardini, Mega Teguh Budiarto, and Janet T.Manoy. *Geometri Datar*. UIN Sunan Gunung Jati, 2018.

Miftah, M. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>.

Nasution, Sangkot. “Variabel Penelitian.” *Raudhah* 05, no. 02 (2017): 1–9.

<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/182>.

Nurhayani, Neni Sri, Maria Hidayanti, and Syafa’atun Nahriyah. “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Al-Mau’izhoh* 3, no. 1 (2021): 49. <https://doi.org/10.31949/am.v3i1.3281>.

Nurhayati, Abdul Hadis dan. *Psikologi Dalam Pendidikan*, 2014.

Pingga, Yulia Susanti. “Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen.” *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen* 1, no. 2 (2021): 201–22. <https://doi.org/10.54170/harati.v1i2.78>.

Prakoso, Farhan, and Sriyanti Rahmatunnisa. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Dengan Menggunakan Model Listen and Draw.” *HOLISTIKA Jurnal Ilmiah PGSD* 3, no. 1 (2019): 45–48. jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika Email.

Raden Vina Iskandya Putri1, Tsani Aulia Rachman. “‘Бсп За България’ Е Под Номер 1 В Бюлетината За Вота, Герб - С Номер 2, Пп-Дб - С Номер 12.” *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah* 2, no. 3 (2023): 310–24. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v->

buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12.

Rahmi, Imelda, Nurmalina Nurmalina, and Moh Fauziddin. “Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2020): 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>.

Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief. *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53, 2020.

Saputra, Nanda. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, n.d.

Shaleh, Abdul Rahman. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, 2004.

Sholichati Nafisah, atu, and Anita Dewi Utami. “Pengembangan Media Permainan Ubur-Ubur Dalam Menunjang Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik” 4, no. 8 (2024): 2024. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.1>.

Sianturi, Rektor. “Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis.” *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022): 386–97. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.

Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, 2019.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

- . “Pengaruh Fasilitas Ruang Tunggu Terhadap Kenyamanan Penumpang Di Bandar Udara Internasional Banyuwangi.” *Jurnal Sekolah Tinggi Teknologi Kedirgantaraan Yogyakarta.*, 2020, 6–22.
- Suharjana, Agus, Markaban, and Hanan WS. “Geometri Datar Dan Ruang Di SD.” *PPPPTK Matematika* 53, no. 9 (2009): 1–59.
- Syafriani, Dewi, Ayi Darmana, Feri Andi Syuhada, and Dwy Puspita Sari. “Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara Dan Pengolahannya Dengan SPSS).” *Cv.Eureka Media Aksara*, 2023, 1–50.
- Tabrani, and Muhammad Amin. “Model Pembelajaran Cooperative Learning.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5 (2023): 200–213.
- Taqiyyah, Barrotut. 2025. Observasi Pembelajaran Kelas 5C. Hasil Observasi Partisipan. 22 Januari. MI Nashrul Fajar Kota Semarang.
- Thalita, Almira Rachma. “Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4 (2019): 147.
- Utami, Yuliza Putri, Khairunnisa Aqillamaba, and Derius Alan Dheri Cahyono. “Implementasi Minat Belajar Siswa Terhadap Pelajaran Matematika Dengan Metode Cooperative Learning Type Student Teams-Achievement Division (STAD)” 3, no. 1 (2020): 1–10.
- Wahab, Rohmalina. *Psikologi Belajar*, 2016.
- Wahyuning, Sri. *Statistik Dasar-Dasar*, 2021.

Wiyani, Muhammad Irham dan Novan Ardy. *Psikologi Pendidikan (Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran)*, 2016.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Yuliadri, Ricki & Zuli Nuraeni. *STATISTIKA PENELITIAN PLUS Tutorial SPSS*. Yogyakarta: 2017.

Yuliana, Eka, Tio Gusti Satria, and R. Angga Bagus Kusnanto. “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia SD.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, no. 3 (2022): 203–10. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1356>.

Zuschaiya, Diana. “Faktor Yang Memengaruhi Minat Dan Kesulitan Belajar Matematika Siswa Tingkat Sekolah Dasar.” *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 01 (2024): 41–49. <https://doi.org/10.58812/spp.v2i01.314>.

LAMPIRAN

LAMPIRAN I

PROFIL SEKOLAH

A. Identitas Sekolah

- | | | |
|-----------------------------|---|--|
| 1. Nama Sekolah | : | MI Nashrul Fajar Semarang |
| 2. NPSN | : | 60713840 |
| 3. Akreditasi | : | A / Nilai 94 |
| 4. Alamat | : | Jl. Tunggu Raya Timur I
Kelurahan Mesteseh Kec.
Tembalang Kota
Semarang |
| 5. Kode Pos | : | 50271 |
| 6. Status | : | Swasta |
| 7. Organisasi Penyelenggara | : | Yayasan Taqwa Ilah |

B. Visi

“Mencetak Generasi yang Berakhlak Mulia, Berprestasi dan Berwawasan Global”

C. Misi

1. Melaksanakan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari-hari.
2. Proses pembelajaran yang islamim, aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan
3. Menciptakan madrasah yang berkualitas dan unggul
4. Menciptakan pembelajaran yang berbasis teknologi dan berwawasan global
5. Mengembangkan budaya dan seni

LAMPIRAN 2

KISI-KISI ANGKET UJI COBA

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MINAT
BELAJAR**

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	No Soal		Jumlah Soal
			Pertanyaan positif	Pertanyaan negatif	
1.	Perasaan Senang	a. Perasaan senang saat pembelajaran	1,11	-	2
		b. Tidak adanya rasa keterpaksaan	2	12	2
2.	Ketertarikan Siswa	a. Tertarik mengikuti pembelajaran	3	10	2
		b. Rasa ingin memahami materi lebih lanjut	4	-	1
3.	Keterlibatan Siswa	a. Siswa dapat memainkan media bersama kelompoknya	5,13	-	2

		b. Rasa ingin terlibat dalam pembahasan pembelajaran	6,9	14	3
4.	Perhatian Siswa	a. Konsentrasi siswa saat belajar	7	-	1
		b. Siswa memperhatikan objek yang ada di depan kelas	8	15	2
Jumlah					15

LAMPIRAN 3

ANGKET UJI COBA
PENGARUH MODEL PEMBELAJRAN *COOPERATIVE*
***LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN**
BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR DI
KELAS V MI NASHRUL FAJAR SEMARANG

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isi daftar identitas terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan yang telah tersedia.
2. Bacalah dengan baik setiap pertanyaan, berilah tanda (x) pada jawaban yang dianggap paling tepat.
3. Isilah angket dengan jujur dan teliti agar semua pertanyaan dapat terjawab. Kami juga mengucapkan terima kasih atas bantuan dan partisipasi anda.

B. IDENTITAS SISWA

Nama :

Kelas :

Jenis kelamin :

Hari/tanggal :

1. Apakah kamu merasa senang saat menggunakan media pembelajaran?

- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
2. Apakah kamu mengikuti pembelajaran dengan perasaan gembira?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
3. Apakah kamu tertarik mengikuti pembelajaran hingga selesai?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
4. Adakah rasa ingin memahami materi lebih lanjut?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
5. Media pembelajaran bisa digunakan bersama dengan temanmu?

- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
6. Maukah kamu terlibat dalam pembahasan materi yang ada didalam media pembelajaran?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
7. Apakah kamu konsentrasi selama pembelajaran berlangsung?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
8. Apakah kamu memperhatikan media pembelajaran dengan baik?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju

9. Saya selalu menjawab soal yang ada dimedia dengan benar.
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
10. Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami.
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
11. Apakah media membuat saya merasa tidak bosan pada saat pembelajaran?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
12. Saya malas membaca materi ciri-ciri bangun datar karena setiap bangun datar memiliki ciri dan bentuk yang berbeda-beda.
- a. Sangat tidak setuju

- b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
13. Apakah dengan diskusi kelompok dapat mempercepat pengerjaan soal yang ada di media?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
14. Saya tidak diberi kesempatan bertanya pada saat diskusi tentang materi yang ada di media.
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
15. Saya tidak memperhatikan media yang ada di depan kelas, karena menurut saya tidak menarik
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju

LAMPIRAN 4

LEMBAR ANGKET UJI COBA

ANGKET PENELITIAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR DI KELAS V MI NASHRUL FAJAR SEMARANG

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isi daftar identitas terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan yang telah tersedia.
2. Bacalah dengan baik setiap pertanyaan, berilah tanda (x) pada jawaban yang dianggap paling tepat.
3. Isilah angket dengan jujur dan teliti agar semua pertanyaan dapat terjawab. Kami juga mengucapkan terima kasih atas bantuan dan partisipasi anda.

B. IDENTITAS SISWA

Nama : *Naura-Rifa*
Kelas : *VI C*
Jenis kelamin : *Perempuan*
Hari/tanggal :

1. Apakah kamu merasa senang saat menggunakan media pembelajaran?
 - a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - ☒ d. Sangat setuju
2. Apakah kamu mengikuti pembelajaran dengan perasaan gembira?
 - a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - ☒ d. Sangat setuju
3. Apakah kamu tertarik mengikuti pembelajaran hingga selesai?
 - a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - ☒ d. Sangat setuju

4. Adakah rasa ingin memahami materi lebih lanjut?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - ☒ c. Setuju
 - d. Sangat setuju
5. Media pembelajaran bisa digunakan bersama dengan temanmu?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - ☒ d. Sangat setuju
6. Maukah kamu terlibat dalam pembahasan materi yang ada didalam media pembelajaran?
- a. Sangat tidak setuju
 - ☒ b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - ☒ d. Sangat setuju
7. Apakah kamu konsentrasi selama pembelajaran berlangsung?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - ☒ d. Sangat setuju
8. Apakah kamu memperhatikan media pembelajaran dengan baik?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - ☒ d. Sangat setuju
9. Saya selalu menjawab soal yang ada dimedia dengan benar.
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - ☒ d. Sangat setuju
10. Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami.
- ☒ a. Sangat tidak setuju

- b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
11. Apakah media membuat saya merasa tidak bosan pada saat pembelajaran?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - ☒ c. Setuju
 - d. Sangat setuju
12. Saya malas membaca materi ciri-ciri bangun datar karena setiap bangun datar memiliki ciri dan bentuk yang berbeda-beda.
- ☒ a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
13. Apakah dengan diskusi kelompok dapat mempercepat pengerjaan soal yang ada di media?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - ☒ d. Sangat setuju
14. Saya tidak diberi kesempatan bertanya pada saat diskusi tentang materi yang ada di media.
- a. Sangat tidak setuju
 - ☒ b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
15. Saya tidak memperhatikan media yang ada di depan kelas, karena menurut saya tidak menarik
- ☒ a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju

LAMPIRAN 5

HASIL DATA UJI COBA

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MINAT BELAJAR																
No	Responden	Item Jawaban														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	rosyid	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4
2	kayana	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
3	sani	4	3	3	2	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	3
4	lirfang	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
5	adinda	3	4	4	4	3	1	3	4	4	4	3	4	4	4	4
6	fadil	3	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4
7	rendy	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	3	2	4
8	vale	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	1	3	4	1
9	aqila	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	3	3	4	3	4
10	verita	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3
11	noura	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	2	3
12	regina	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	2	4	3	4	4
13	zaki	3	3	1	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3
14	adeila	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	2	4	2	3	4
15	yolanda	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	naura rifa	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	khazra	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4
18	luthis	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4
19	shafira	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3
20	ibrahim	3	4	1	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3
21	fadil A	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	4	3	4	3	3
22	rizqi	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4
23	ahwi	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	2	2
24	syakha	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4
25	delsin	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	1	4	3	3
26	rafia	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	4	3	3
27	aslan	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
28	hasan	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3
29	zahra	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	4
30	zahira	3	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4
31	zidane	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3
jumlah		103	107	102	106	108	97	108	110	96	116	99	95	112	102	105
r-hitung		0,09616	-0,0229	0,10078	0,60749	0,35802	0,06952	0,41859	0,47092	0,31629	0,53488	0,41497	0,61371	0,42607	0,62249	0,55187
r-tabel		0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355	0,355
status		TV	TV	TV	V	V	TV	V	V	TV	V	V	V	V	V	V
jumlah valid		10														
jumlah tdk valid		5														
varian		0,22581	0,25591	0,6129	0,31828	0,25806	0,44946	0,32473	0,25591	0,49032	0,26452	0,49462	0,7957	0,31183	0,4129	0,51183
k		10														
t _{cat}		5,982796														
p ²		12,45806														
Reliabilitas		0,577517														

LAMPIRAN 6

KISI-KISI ANGKET MINAT BELAJAR

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MINAT BELAJAR

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	No Soal		Jumlah Soal
			Pertanyaan positif	Pertanyaan negatif	
1.	Perasaan Senang	a. Perasaan senang saat pembelajaran	1	-	1
		b. Tidak adanya rasa keterpaksaan	-	2	1
2.	Ketertarikan Siswa	a. Tertarik mengikuti pembelajaran	-	3	1
		b. Rasa ingin memahami materi lebih lanjut	4	-	1
3.	Keterlibatan Siswa	a. Siswa dapat memainkan media	5,6	-	2

		bersama kelompoknya			
		b. Rasa ingin terlibat dalam pembahasan pembelajaran	-	7	1
4.	Perhatian Siswa	a. Konsentrasi siswa saat belajar	8	-	1
		b. Siswa memperhatikan objek yang ada di depan kelas	9	10	2
Jumlah					10

ANGKET MINAT BELAJAR

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR DI KELAS V MI NASHRUL FAJAR SEMARANG

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isi daftar identitas terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan yang telah tersedia.
2. Bacalah dengan baik setiap pertanyaan, berilah tanda (x) pada jawaban yang dianggap paling tepat.
3. Isilah angket dengan jujur dan teliti agar semua pertanyaan dapat terjawab. Kami juga mengucapkan terima kasih atas bantuan dan partisipasi anda.

B. IDENTITAS SISWA

Nama :

Kelas :

Jenis kelamin :

Hari/tanggal :

1. Apakah media pembelajaran membuat saya merasa tidak bosan?
 - a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju

- c. Setuju
 - d. Sangat setuju
2. Saya malas membaca materi ciri-ciri bangun datar karena setiap bangun datar memiliki ciri dan bentuk yang berbeda-beda.
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
3. Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami.
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
4. Adakah rasa ingin memahami materi lebih lanjut?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
5. Media pembelajaran bisa digunakan bersama dengan temanmu?
- a. Sangat tidak setuju

- b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
6. Apakah dengan diskusi kelompok dapat mempercepat pengerjaan soal yang ada dimedia pembelajaran?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
7. Saya tidak diberi kesempatan bertanya pada saat diskusi tentang materi yang ada di media.
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
8. Apakah kamu konsentrasi selama pembelajaran berlangsung?
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
9. Apakah kamu memperhatikan media pembelajaran dengan baik?

- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
10. Saya tidak memperhatikan media yang ada didepan kelas,
karena menurut saya tidak menarik
- a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju

LAMPIRAN 8

MODUL AJAR KELAS KONTROL

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA KELAS V (FASE C)

MADRASAH IBTIDAIYAH

TAHUN 2024/2025

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Barrotut Taqiyyah
Satuan Pendidikan	: MI Nashrul Fajar Semarang
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas/Semester	: C/5/2
Materi Inti	: Ciri-Ciri Bangun Datar Segitiga
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (2 x 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik mampu mengetahui ciri-ciri bangun datar segitiga dalam suatu teks	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Bernalar Kritis 2. Bergotong-royong	
D. PROFIL PELAJAR RAHMATAL LIL 'ALAMIN	
1. Berkeadaban (ta'addub) 2. Keteladanan (qudwah) 3. Musyawarah (syura)	
E. SARANA PRASARANA DAN SUMBER BELAJAR	
Sarana: 1. Ruang kelas nyaman 2. Papan Tulis Prasarana: 1. Lembar Kerja Peserta Didik	

D. PEMAHAMAN BERMAKNA

Melalui pembelajaran terkait ciri-ciri bangun datar segitiga, peserta didik mampu mengetahui dan membandingkan karakteristik dari bangun datar segitiga.

E. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa disini yang pernah melihat atap rumah?
2. Bagaimana bentuknya?
3. Berapa banyak sisi yang dimiliki nya?
4. Tahukan kaliah ada berapa sudut yang dimilikinya tersebut?

F. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

1. Menyiapkan materi pembelajaran dalam bentuk materi bacaan mengenai ciri-ciri bangun datar segitiga
2. Memastikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan tersedia.
3. Menyiapkan LKPD dan asesmen.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan salam, menanyakan kabar peserta didik, dilanjut berdoa sebelum mulai pembelajaran. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik 3. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	10 menit
Inti	1. Peserta didik menyimak materi yang disampaikan guru. 2. Setiap peserta didik memperoleh lembar kerja yang akan dikerjakan secara individu. 3. Peserta didik mengerjakan soal tentang ciri-ciri bangun datar segitiga. 4. Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. 5. Peserta didik lain mengoreksi hasil diskusi dari teman yang presentasi.	45 menit
Penutup	1. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik. 2. Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Peserta didik memimpin doa sebagai penutup	15 menit

	pembelajaran	
	4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.	
II. ASESMEN/PENILAIAN		
1.	Penilaian sikap : pengamatan sikap selama proses pembelajaran	
2.	Penilaian pengetahuan : soal evaluasi yang dikerjakan peserta didik secara individu	
3.	Penilaian keterampilan : mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas	
L. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL		
-	Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan	
-	Diberikan keada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai capaian pembelajaran	
J. REFLEKSI		
Guru merefleksikan dirinya dengan menanyakan bagaimana perasaan peserta didik selama pembelajaran.		
1.	Peserta apa yang kalian rasakan setelah belajar dengan ibu?	
2.	Hal apa yang membuat kalian senang/tidak senang saat belajar dengan ibu?	
3.	Apakah materi yang ibu jelaskan sudah membuat kalian paham?	

Guru kelas VA



Eka Fitriana, S.Pd.
NIP. 510202180090

Semarang, 16 Januari 2025
Mahasiswa



Barrotut Taqiyah
NIM. 2103096016

Mengetahui,
Kepala Madrasah



M. A. Khoer, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 196902202005011004

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KELAS KONTROL

Lampiran 2

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama : *HERI*

Kelas : *5A*

No Abs : *17*

Ayo mengerjakan!

1. Cermati gambar segitiga yang ada di bawah ini!
2. Tarik garis dan pasangkan dengan pernyataan yang benar!

Diagram showing six triangles on the left and six boxes of descriptions on the right, connected by lines:

- Triangle 1 (Equilateral) connects to:
 - Sudut-sudut pada kakinya sama besar
 - Dua sisinya sama panjang
- Triangle 2 (Acute scalene) connects to:
 - memiliki 3 sudut dimana ketiganya merupakan sudut lancip (kurang dari 90°)
- Triangle 3 (Isosceles) connects to:
 - Semua sudutnya sama besar, yaitu 60°
 - Semua sisinya sama panjang
- Triangle 4 (Right-angled) connects to:
 - Memiliki sisi yang tegak lurus dengan alasnya
 - Memiliki 2 sudut lancip dari 1 sudut siku-siku (90°)
- Triangle 5 (Acute isosceles) connects to:
 - Besarnya ketiga sudutnya berbeda
 - Panjang ketiga sisinya berbeda
- Triangle 6 (Obtuse scalene) connects to:
 - memiliki 3 sudut di mana salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul (lebih dari 90°)

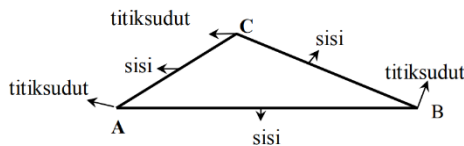
MATERI BACAAN KELAS KONTROL

Ciri-Ciri Bangun Datar Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang terbentuk dari tiga ruas garis yang setiap ruas garisnya bertemu ujungnya. Setiap ruas garis yang membentuk segitiga dinamakan sisi, sedangkan pertemuan ujung-ujung ruas garis disebut titik sudut.

a. Unsur Suatu Bangun Datar Segitiga

- 4) Sisi adalah batas yang membedakan bagian dalam dengan bagian luar.
- 5) Titik sudut adalah perpotongan antara dua ruas garis atau pertemuan ujung-ujung ruas garis.
- 6) Titik puncak adalah titik sudut yang berhadapan dengan alas dari segitiga



b. Berdasarkan panjang sisinya

- 1) Segitiga sama sisi, yaitu segitiga yang ketiga sisinya sama panjang dan memiliki sifat:



Segitiga Samasisi

- a) Semua sudutnya sama besar, yaitu 60°
 - b) Semua sisinya sama panjang
- 2) Segitiga samakaki, yaitu segitiga yang dua sisinya sama panjang dan memiliki sifat:



Segitiga Samakaki

- a) Sudut-sudut pada kakinya sama besar
 - b) Dua sisinya sama panjang
- 3) Segitiga sembarang, yaitu segitiga yang panjang ketiga sisinya berbeda dan memiliki sifat:



Segitiga Sebarang

- a) Besar ketiga sudutnya berbeda
- b) Panjang ketiga sisinya berbeda

c. Berdasarkan Besar Sudutnya

- 1) Segitiga siku-siku
 - a) Memiliki sisi yang tegak lurus dengan alasnya
 - b) Memiliki 2 sudut lancip dari 1 sudut siku-siku (90°)
- 2) Segitiga lancip, yaitu memiliki 3 sudut dimana ketiganya merupakan sudut lancip (kurang dari 90°)
- Segitiga tumpul, yaitu memiliki 3 sudut di mana salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul (lebih dari 90°)



LAMPIRAN 9

MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA KELAS V (FASE C)

MADRASAH IBTIDAIYAH

TAHUN 2024/2025

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Barrotut Taqiyyah
Satuan Pendidikan	: MI Nashrul Fajar Semarang
Tahun Penyusunan	2025
Jenjang Sekolah	: MI
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas/Semester	: C/5/2
Materi Inti	: Ciri-Ciri Bangun Datar Segitiga
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (2 x 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik mampu mengetahui ciri-ciri bangun datar segitiga dalam suatu teks	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Bernalar Kritis 2. Bergotong-royong	
D. PROFIL PELAJAR RAHMATAL LIL 'ALAMIN	
1. Berkeadaban (ta'addub) 2. Keteladanan (qudwah) 3. Musyawarah (syura)	
E. SARANA PRASARANA DAN SUMBER BELAJAR	
Sarana: 1. Ruang kelas nyaman 2. Laptop 3. LCD proyektor Prasarana: 1. Media permainan berburu ubur-ubur	

2. PPT

3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Sumber Belajar:

Fitrianawati, Meita, Ika Surtiani, and Ait Istiandaru. *Buku Panduan Guru Matematika Kelas V Semester I*, 2022.

F. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik regular : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna materi dan memahami materi ajar.

G. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : *Cooperative Learning*

Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan.

KOMPETENSI INTI

A. ELEMEN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Elemen : Geometri
- CP : Pada akhir Fase C, peserta didik dapat mengonstruksi dan mengurai bangun ruang (kubus, balok, dan gabungannya) dan mengenali visualisasi spasial (bagian depan, atas, dan samping). Mereka dapat membandingkan karakteristik antar bangun datar dan antar bangun ruang. Mereka dapat menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem berpetak.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mampu memahami materi ciri-ciri bangun datar segitiga dengan benar
2. Mampu membandingkan karakteristik segitiga berdasarkan besar sudut, jenis sisi beserta jumlahnya dengan benar

C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui penjelasan dan teks bacaan dari guru peserta didik mampu memahami ciri-ciri bangun datar segitiga dengan benar.
2. Melalui media permainan berburu ubur-ubur, peserta didik mampu menganalisis karakteristik dari bangun datar segitiga

D. PEMAHAMAN BERMAKNA		
Melalui pembelajaran terkait ciri-ciri bangun datar segitiga, peserta didik mampu mengetahui dan membandingkan karakteristik dari bangun datar segitiga.		
E. PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Siapa disini yang pernah melihat atap rumah? 2. Bagaimana bentuknya? 3. Berapa banyak sisi yang dimiliki nya? 4. Tahukan kaliah ada berapa sudut yang dimilikinya tersebut?		
F. PERSIAPAN PEMBELAJARAN		
1. Menyiapkan materi pembelajaran dalam bentuk PPT dan materi bacaan mengenai ciri-ciri bangun datar segitiga 2. Memastikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan tersedia. 3. Menyiapkan media dan bahan pembelajaran. 4. Menyiapkan LKPD dan asesmen.		
G. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan salam, menanyakan kabar peserta didik, dilanjut berdoa sebelum mulai pembelajaran. 2. Guru mengecek kehadiran siswa. 3. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti. 4. Peserta didik melakukan ice breaking tepuk semangat. Tepuk Semangat Tepuk Semangat prok prok prok Se prok prok prok Ma prok prok prok Ngat prok prok prok Se....Mangat..... 5. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru.	10 menit

Inti		45 menit
	Menyampaikan Tujuan Dan Memotivasi Siswa 1. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru mengenai tujuan dan motivasi pembelajaran terkait materi ciri-ciri bangun ruang. Menyajikan Informasi 1. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru terkait materi ciri-ciri bangun datar 2. Peserta didik membaca kembali penjelasan dari guru melalui bacaan yang nantinya akan bertujuan untuk mempermudah dalam pengerjaan tugas. Mengorganisasi Siswa Dalam Kelompok Belajar 1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok oleh guru Membimbing Kelompok Kerja Dan Belajar 1. Guru memperlihatkan kepada peserta didik media permainan berburu ubur-ubur 2. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait penggunaan media 3. Peserta didik sudah baris sesuai dengan kelompoknya masing-masing sebelum memainkan media tersebut. 4. Guru membimbing setiap kelompok yang belum paham terkait pengerjaan soal yang ada di media. Evaluasi 1. Setiap peserta didik beserta kelompoknya menyerahkan hasil buruannya kepada guru 2. Guru mengoreksi hasil buruan yang berisi jawaban atas soal yang ada di media pembelajaran yang telah masing-masing kelompok dapatkan. Memberi Penghargaan 1. Perwakilan dari kelompok mempresentasikan hasil jawaban yang telah mereka kerjakan 2. Guru memberikan apresiasi berupa "tepuk love" kepada masing-masing kelompok yang telah berhasil menyelesaikan tugas berupa berburu ubur-ubur. Tepuk Love Love kecil ... Love sedang ... Love besar ... Lovejumbo.....	

Penutup	1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari. 2. Peserta didik diberi soal evaluasi secara individu dan dikerjakan di rumah. 3. Peserta didik mengumpulkan soal evaluasi kepada guru pada pertemuan selanjutnya. 4. Peserta didik bersama guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 5. Peserta didik dan guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan doa 6. Guru menutup pembelajaran dengan salam.	15 menit
H. ASESMEN/PENILAIAN		
1. Penilaian sikap: Pengamatan sikap selama proses pembelajaran 2. Penilaian pengetahuan: Soal evaluasi yang dikerjakan peserta didik secara individu 3. Penilaian keterampilan: Mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas		
I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL		
- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan - Diberikan keadaan peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai capaian pembelajaran.		
J. REFLEKSI		
Guru merefleksi dirinya dengan menanyakan bagaimana perasaan peserta didik selama pembelajaran.		
1. Pesaaan apa yang kalian rasakan setelah belajar dengan ibu? 2. Hal apa yang membuat kalian senang/tidak senang saat belajar dengan ibu? 3. Apakah materi yang ibu jelaskan sudah membuat kalian paham?		

Guru kelas VC



Naili Nihla Azizah, S.Pd.I
NIT. 510202200098

Semarang, 16 Januari 2025
Mahasiswa



Barrotut Taqiyah
NIM. 2103096016

Mengetahui,
Kepala Madrasah



Mengetahui,
Kepala Madrasah
M. Khoer, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 196902202005011004

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KELAS EKSPERIMEN

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

Ayo Mengerjakan!

1. Ambilah gulungan di media permainan berburu ubur-ubur pilihanmu!
2. Kerjakan dan jawab di kolom yang sudah tersedia!
3. Lakukan bersama kelompokmu!

Soal	Jawaban

SOAL MEDIA PERMAINAN BERBURU UBUR-UBUR

Warna merah poin 5	Warna kuning poin 10	Warna hijau poin 15	Warna biru poin 20
Apa pengertian dari segitiga?	Apa pengertian dari sisi?	Gambarlah bentuk dari segitiga sama sisi!	Sebutkan ciri-ciri segitiga sama sisi!
Ada berapa unsur bangun datar segitiga?	Apa pengertian dari titik sudut?	Gambarlah bentuk dari segitiga sama kaki!	Sebutkan ciri-ciri segitiga sama kaki!
Ada berapa jenis segitiga berdasarkan panjang sisinya?	Apa pengertian dari segitiga sama sisi?	Gambarlah bentuk dari segitiga sembarang!	Sebutkan ciri-ciri segitiga sembarang!
Ada berapa jenis segitiga berdasarkan besar sudutnya?	Apa yang dimaksud segitiga sama kaki?	Gambarlah bentuk dari segitiga siku-siku!	Sebutkan ciri-ciri segitiga siku-siku!
Berapakah besar sudut siku-siku?	Apa yang dimaksud segitiga sembarang?	Gambarlah bentuk dari segitiga lancip!	Sebutkan ciri-ciri segitiga lancip!

Berapakah besar sudut tumpul?	Apa yang dimaksud segitiga siku-siku?	Gambarlah bentuk dari segitiga tumpul	Sebutkan ciri-ciri segitiga tumpul!
Berapakah besar sudut lancip?	Apa yang dimaksud segitiga lancip?	 apa nama dari segitiga diatas?	sebutkan jenis-jenis segitiga berdasarkan panjang sisi dan besar sudutnya!
Bagaimana panjang sisi pada segitiga sembarang ?	Apa yang dimaksud segitiga tumpul?	 Apa nama dari segitiga diatas?	Sebutkan benda disekitarmu yang berbentuk segitiga!

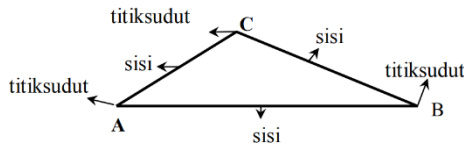
MATERI BACAAN KELAS EKSPERIMEN

Ciri-Ciri Bangun Datar Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang terbentuk dari tiga ruas garis yang setiap ruas garisnya bertemu ujungnya. Setiap ruas garis yang membentuk segitiga dinamakan sisi, sedangkan pertemuan ujung-ujung ruas garis disebut titik sudut.

a. Unsur Suatu Bangun Datar Segitiga

- 1) Sisi adalah batas yang membedakan bagian dalam dengan bagian luar.
- 2) Titik sudut adalah perpotongan antara dua ruas garis atau pertemuan ujung-ujung ruas garis.
- 3) Titik puncak adalah titik sudut yang berhadapan dengan alas dari segitiga



b. Berdasarkan panjang sisinya

- 1) Segitiga sama sisi, yaitu segitiga yang ketiga sisinya sama panjang dan memiliki sifat:



Segitiga Samasisi

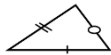
- a) Semua sudutnya sama besar, yaitu 60°
- b) Semua sisinya sama panjang

- 2) Segitiga samakaki, yaitu segitiga yang dua sisinya sama panjang dan memiliki sifat:



Segitiga Samakaki

- a) Sudut-sudut pada kakinya sama besar
 - b) Dua sisinya sama panjang
- 3) Segitiga sembarang, yaitu segitiga yang panjang ketiga sisinya berbeda dan memiliki sifat:



Segitiga Sebarang

- c) Besar ketiga sudutnya berbeda
- d) Panjang ketiga sisinya berbeda

c. Berdasarkan Besar Sudutnya

- 1) Segitiga siku-siku
 - a) Memiliki sisi yang tegak lurus dengan alasnya
 - b) Memiliki 2 sudut lancip dari 1 sudut siku-siku (90°)
- 2) Segitiga lancip, yaitu memiliki 3 sudut dimana ketiganya merupakan sudut lancip (kurang dari 90°)
- 3) Segitiga tumpul, yaitu memiliki 3 sudut di mana salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul (lebih dari 90°)



LAMPIRAN 10

LEMBAR JAWAB ANGKET MINAT BELAJAR KELAS KONTROL

ANGKET PENELITIAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR DI KELAS
V MI NASHIRUL FAJAR SEMARANG

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isi daftar identitas terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan yang telah tersedia.
2. Bacalah dengan baik setiap pertanyaan, berilah tanda (x) pada jawaban yang dianggap paling tepat.
3. Isilah angket dengan jujur dan teliti agar semua pertanyaan dapat terjawab. Kami juga mengucapkan terima kasih atas bantuan dan partisipasi anda.

B. IDENTITAS SISWA

Nama : Aulia Muzahid B.

Kelas : 5A

Jenis kelamin : laki-laki ♀

Hari/tanggal : Kamis, 23 Januari 2025

1. Apakah media pembelajaran membuat saya merasa tidak bosan?
 - a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - ☒ c. Setuju 3
 - d. Sangat setuju
2. Saya malas membaca materi ciri-ciri bangun datar karena setiap bangun datar memiliki ciri dan bentuk yang berbeda-beda.
 - a. Sangat tidak setuju
 - ☒ b. Tidak setuju 5
 - c. Setuju
 - d. Sangat setuju
3. Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami.
 - ☒ a. Sangat tidak setuju 4

- b. Tidak setuju
- c. Setuju
- d. Sangat setuju
4. Adakah rasa ingin memahami materi lebih lanjut?
- a. Sangat tidak setuju
- ☒ b. Tidak setuju 2
- c. Setuju
- d. Sangat setuju
5. Media pembelajaran bisa digunakan bersama dengan temanmu?
- a. Sangat tidak setuju
- ☒ b. Tidak setuju 2
- ☒ c. Setuju
- d. Sangat setuju
6. Apakah dengan diskusi kelompok dapat mempercepat pengerjaan soal yang ada di media pembelajaran?
- a. Sangat tidak setuju
- b. Tidak setuju 4
- c. Setuju
- ☒ d. Sangat setuju
7. Saya tidak diberi kesempatan bertanya pada saat diskusi tentang materi yang ada di media.
- a. Sangat tidak setuju
- ☒ b. Tidak setuju 3
- c. Setuju
- d. Sangat setuju
8. Apakah kamu konsentrasi selama pembelajaran berlangsung?
- a. Sangat tidak setuju
- b. Tidak setuju
- ☒ c. Setuju 3
- d. Sangat setuju

9. Apakah kamu memperhatikan media pembelajaran dengan baik?

a. Sangat tidak setuju

☒ b. Tidak setuju

c. Setuju

d. Sangat setuju

10. Saya tidak memperhatikan media yang ada di depan kelas, karena menurut saya tidak menarik

a. Sangat tidak setuju

b. Tidak setuju

☒ c. Setuju

d. Sangat setuju

LAMPIRAN II

LEMBAR JAWAB ANGKET MINAT BELAJAR KELAS EKSPERIMEN

ANGKET PENELITIAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR DI KELAS
V MI NASHRUL FAJAR SEMARANG

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isi daftar identitas terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan yang telah tersedia.
2. Bacalah dengan baik setiap pertanyaan, berilah tanda (x) pada jawaban yang dianggap paling tepat.
3. Isilah angket dengan jujur dan teliti agar semua pertanyaan dapat terjawab. Kami juga mengucapkan terima kasih atas bantuan dan partisipasi anda.

B. IDENTITAS SISWA

Nama : Khanza Hanun Tsahita
Kelas : V
Jenis kelamin : perempuan
Hari/tanggal : Rabu 22 Januari 2025

1. Apakah media pembelajaran membuat saya merasa tidak bosan?
 - a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju
 - c. Setuju 4
 - ☒ Sangat setuju
2. Saya malas membaca materi ciri-ciri bangun datar karena setiap bangun datar memiliki ciri dan bentuk yang berbeda-beda.
 - a. Sangat tidak setuju
 - b. Tidak setuju 3
 - c. Setuju
 - ☒ Sangat setuju
3. Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami.
 - a. Sangat tidak setuju 3

- ☒ Tidak setuju
- c. Setuju
- d. Sangat setuju
4. Adakah rasa ingin memahami materi lebih lanjut?
- a. Sangat tidak setuju
- b. Tidak setuju
- ☒ Setuju 3
- d. Sangat setuju
5. Media pembelajaran bisa digunakan bersama dengan temanmu?
- a. Sangat tidak setuju
- b. Tidak setuju
- c. Setuju 4
- ☒ Sangat setuju
6. Apakah dengan diskusi kelompok dapat mempercepat pengerjaan soal yang ada di media pembelajaran?
- a. Sangat tidak setuju
- b. Tidak setuju 3
- ☒ Setuju
- d. Sangat setuju
7. Saya tidak diberi kesempatan bertanya pada saat diskusi tentang materi yang ada di media.
- a. Sangat tidak setuju
- ☒ Tidak setuju 3
- c. Setuju
- d. Sangat setuju
8. Apakah kamu konsentrasi selama pembelajaran berlangsung?
- a. Sangat tidak setuju
- b. Tidak setuju 4
- c. Setuju
- ☒ Sangat setuju

9. Apakah kamu memperhatikan media pembelajaran dengan baik?

a. Sangat tidak setuju

b. Tidak setuju

c. Setuju

☒ d. Sangat setuju

10. Saya tidak memperhatikan media yang ada didepan kelas, karena menurut saya tidak menarik

☒ a. Sangat tidak setuju

b. Tidak setuju

c. Setuju

d. Sangat setuju

SURAT IZIN RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://iitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 5873/Un.10.3/K/DA.04.10/12/2024

Semarang, 24 Desember 2024

Lamp : -

Hal : Izin Penelitian/Riset

Kepada Yth.

Kepala Madrasah Ibtidaiyah Nahsrul Fajar Kota Semarang
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Barrotut Taqiyah

NIM : 2103096016

Semester : VII

Judul Skripsi: PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN BERBURU
UBUR-UBUR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI
BANGUN DATAR DI KELAS V MI NASHRUL FAJAR SEMARANG

Dosen Pembimbing : Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd

untuk melakukan penelitian/riset di Madrasah Ibtidaiyah Nahsrul Fajar Kota Semarang yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 2 Januari 2025 sampai dengan tanggal 2 Februari 2025

Demikian, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



a.n. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha
Khotimah

Tembusan :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



YAYASAN TAQWAL ILAH “MI NASHRUL FAJAR”

Akta Notaris No: 51 Tahun 1992 Tanggal 6 Agustus 1992
Jl. Tunggur Raya Timur 1 Tembalang Kota Semarang Telp. 0895811140808
Email : minashrul.fajara@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 37/MI NF/P.2.04/1/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : H. Abdul Khoer, S. Pd.I., M. Pd.I
NIP. : 19690220 200501 1 004
Jabatan : Kepala MI Nashrul Fajar Semarang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : BARROTUT TAQIYYAH
NIM : 2103096016
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah melakukan penelitian di MI Nashrul Fajar Semarang, untuk keperluan penyusunan skripsi dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR DI KELAS V MI NASHRUL FAJAR”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Semarang, 24 Januari 2025



Kepala Madrasah

H. Abdul Khoer, S. Pd.I., M. Pd.I
NIP. 19690220 200501 1 004

SURAT PENUNJUK PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185

Telepon 024- 7601295, Faksimile 024- 7601295
www.walisongo.ac.id

Semarang, 20 Agustus 2024

Nomor : 3412/Un.10.3/1.6/DA.04/12/2020

Lamp : -

Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd
Di tempat.

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui
judul skripsi mahasiswa:

Nama : Barrotut Taqiyyah

NIM : 2103096016

Judul : Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Berbantuan
Media Permainan Berburu Ubur-Ubur Terhadap Minat Belajar
Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Bangun Datar di Kelas V MI Nashrul
Fajar Semarang

Dan menunjuk :
Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd
Sebagai Pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang
diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

An Dekan
Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI,

Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd
NIP. 198107182009122002

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PGMI
3. Mahasiswa yang bersangkutan

CHI-SQUARE

Chi-squared distribution table

DF	0.995	0.975	0.950	0.900	0.850	0.800	0.750	0.700	0.650	0.600	0.550	0.500
1	0.0000393	0.000982	1.642	2.706	3.841	5.024	5.412	6.635	7.879	9.550	10.828	13.816
2	0.0100	0.0506	3.219	4.605	5.991	7.378	7.824	9.210	10.597	12.429	13.816	16.266
3	0.0717	0.216	4.642	6.251	7.815	9.348	9.837	11.345	12.838	14.796	16.266	18.467
4	0.207	0.484	5.989	7.779	9.488	11.143	11.668	13.277	14.860	16.924	18.467	20.515
5	0.412	0.831	7.289	9.236	11.070	12.833	13.385	15.086	16.750	18.907	20.515	22.458
6	0.676	1.237	8.558	10.645	12.592	14.449	15.033	16.812	18.548	20.791	22.458	24.322
7	0.989	1.690	9.803	12.017	14.067	16.013	16.622	18.475	20.278	22.601	24.322	26.124
8	1.344	2.180	11.030	13.362	15.507	17.535	18.169	20.090	21.955	24.352	26.124	27.877
9	1.735	2.700	12.242	14.684	16.919	19.023	19.679	21.666	23.589	26.056	27.877	29.588
10	2.156	3.247	13.442	15.987	18.307	20.483	21.161	23.209	25.188	27.722	29.588	31.264
11	2.603	3.816	14.631	17.275	19.675	21.920	22.618	24.725	26.757	29.354	31.264	32.909
12	3.074	4.404	15.812	18.549	21.026	23.337	24.054	26.217	28.300	30.957	32.909	34.528
13	3.565	5.009	16.985	19.812	22.362	24.736	25.472	27.688	29.619	32.535	34.528	36.123
14	4.075	5.629	18.151	21.064	23.685	26.119	26.873	29.141	31.319	34.091	36.123	37.697
15	4.601	6.262	19.311	22.307	24.996	27.486	28.259	30.578	32.801	35.628	37.697	39.252
16	5.142	6.908	20.465	23.542	26.296	28.845	29.633	32.000	34.267	37.146	39.252	40.790
17	5.697	7.564	21.615	24.769	27.587	30.191	30.995	33.409	35.716	38.648	40.790	42.312
18	6.265	8.231	22.760	25.989	28.869	31.526	32.346	34.805	37.156	40.136	42.312	43.820
19	6.844	8.907	23.900	27.204	30.144	32.852	33.687	36.191	38.582	41.610	43.820	45.315
20	7.434	9.591	25.038	28.412	31.410	34.170	35.020	37.566	39.997	43.072	45.315	46.797
21	8.034	10.283	26.171	29.615	32.671	35.479	36.343	38.932	41.401	44.522	46.797	48.268
22	8.643	10.982	27.301	30.813	33.924	36.781	37.659	40.289	42.796	45.962	48.268	49.728
23	9.260	11.689	28.429	32.007	35.172	38.076	38.968	41.638	44.181	47.391	49.728	51.179
24	9.886	12.401	29.553	33.196	36.415	39.364	40.270	42.980	45.559	48.612	51.179	52.620
25	10.520	13.120	30.675	34.382	37.652	40.646	41.566	44.314	46.926	50.223	52.620	54.052
26	11.160	13.844	31.795	35.563	38.885	41.923	42.856	45.642	48.290	51.627	54.052	55.476
27	11.806	14.573	32.912	36.741	40.113	43.195	44.140	46.963	49.645	53.023	55.476	56.892
28	12.461	15.308	34.027	37.916	41.337	44.461	45.419	48.278	50.993	54.411	56.892	58.301
29	13.121	16.047	35.139	39.087	42.557	45.722	46.693	49.588	52.336	55.792	58.301	59.703
30	13.787	16.791	36.250	40.256	43.773	46.979	47.962	50.892	53.672	57.167	59.703	61.098
31	14.458	17.539	37.359	41.422	44.985	48.232	49.226	52.191	55.003	58.536	61.098	62.487
32	15.134	18.291	38.466	42.585	46.194	49.480	50.487	53.486	56.326	59.899	62.487	63.870
33	15.815	19.047	39.572	43.745	47.400	50.725	51.743	54.776	57.648	61.256	63.870	65.247
34	16.501	19.806	40.676	44.903	48.602	51.966	52.995	56.061	58.964	62.608	65.247	66.619
35	17.192	20.569	41.776	46.059	49.802	53.203	54.244	57.342	60.275	63.955	66.619	67.985
36	17.887	21.336	42.879	47.212	50.998	54.437	55.489	58.619	61.581	65.296	67.985	69.346
37	18.586	22.106	43.978	48.363	52.192	55.668	56.730	59.893	62.883	66.633	69.346	70.703
38	19.289	22.878	45.076	49.513	53.384	56.896	57.969	61.162	64.181	67.966	70.703	72.055
39	19.996	23.654	46.173	50.660	54.572	58.120	59.204	62.428	65.476	69.294	72.055	73.402
40	20.707	24.433	47.269	51.805	55.758	59.342	60.436	63.691	66.766	70.616	73.402	

LAMPIRAN 16

Distribusi Nilai t_{tabel}

Titik Persentase Distribusi t ($df = 41 - 80$)

$\Pr$ df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

DOKUMENTASI



Uji Soal Valid di kelas VI C



Proses pembelajaran di kelas Kontrol



Pembagian dan pengisian angket minat belajar di kelas kontrol



Proses Pembelajaran di kelas Eksperimen



Proses Pembelajaran menggunakan media berburu ubur-ubur



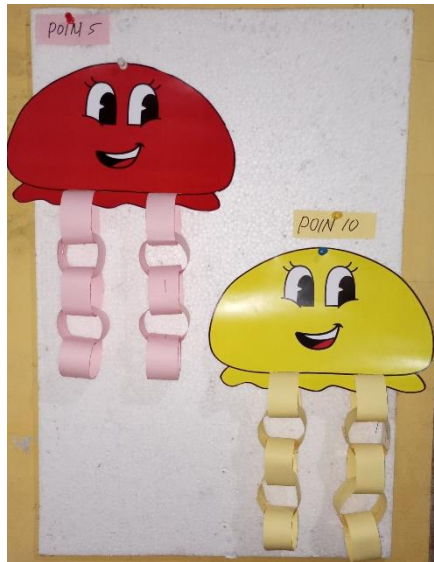
Pengerjaan sosol yang ada dimedia bersama kelompoknya



Presentasi perwakilan anggota kelompok mengenai hasil pengerjaan Hasil diskusi

LAMPIRAN 18

MEDIA BERBURU UBUR-UBUR



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Barrotut Taqiyyah
2. Tempat & Tgl. Lahir : Kendal, 17 Februari 2003
3. Alamat Rumah : Dusun Gebanganom Wetan, Kec.
Kangkung, Kab. Kendal
4. No. HP : 08979022401
5. Email : Barrotutaqi@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal :
 - a. TK Mardi Utomo
 - b. SD N Gebanganom Wetan
 - c. MTs NU 20 Kangkung
 - d. MAN Kendal
2. Pendidikan Non-Formal
 - a. TPQ Syafi'iyah Syalafiyah Gebanganom Wetan
 - b. Madrasah Diniyah Syafi'iyah Syalafiyah Gebanganom Wetan
 - c. Pondok Pesantren Daarun Najaah Jerakah Tugu Semarang

Semarang, 20 Maret 2025



Barrotut Taqiyyah
NIM. 2103096016