

Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I Melalui Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Di MIM Semanu

Mayda Kusumaningtyas¹, Arum Titi Nurani¹, Afnan Subekti¹, Raden Wisnu Wijaya Dewojati², Danang Tri Fauzi³

^{1,2} Universitas Ahmad Dahlan, ³ MIM Semanu

Key Words:

Minat belajar, *Team Games Tournament* (TGT), Pembelajaran kooperatif

Abstrak

ujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki penggunaan model pembelajaran kooperatif, khususnya pendekatan *Team Games Tournament* (TGT), dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan melibatkan 20 siswa *Team Games Tournament* (TGT) dari kelas 1B di MI Muhammadiyah Semanu. Fokus penelitian ini adalah pada minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Para peserta dibagi menjadi empat kelompok dan terlibat dalam permainan kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata siswa di setiap kelompok mampu memberikan jawaban yang benar, dengan hanya sedikit perbedaan yang terlihat antara kelompok 1 dan 2. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan efektif dalam konteks pembelajaran. Selain itu, temuan menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) memiliki dampak yang signifikan dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

How to Cite: Kusumaningtyas, Nurani, Subekti. (2023). Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas I Melalui Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di MIM Semanu. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Pendidikan digunakan sebagai suatu landasan utama pada membangun proses pembelajaran yang bertujuan untuk membuat potensi setiap individu. Tetapi, krusial buat diingat bahwa setiap individu memiliki potensi dan karakteristik yang tentunya berbeda-beda. Oleh karena itu, sebagai pendidik, sangat penting buat membangun suasana belajar yang aktif serta inovatif. Pembelajaran yang aktif serta inovatif bisa ditinjau berasal metode yang digunakan oleh pengajar selama proses pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti mengamati siswa pada MI Muhammadiyah Semanu dan menemukan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan metode bermain. Namun, ada kesamaan bahwa saat pengajar menyampaikan materi, peserta didik cenderung tidak fokus dan lebih tertarik untuk berbincang-bincang menggunakan teman mereka.

Minat adalah suatu komponen psikologis mampu mendorong seseorang untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Setiap individu mempunyai minat terhadap objek atau hal tertentu, serta kesamaan ini menyampaikan perhatian atau kegembiraan yang lebih besar terhadap objek tersebut. Supaya mencapai prestasi, diperlukan pula kecerdasan yang dipicu sang minat individu. Oleh sebab itu, bila tidak terdapat minat, aktivitas yang dilakukan akan kurang optimal. Minat berperan menjadi dorongan yang memaksa seseorang untuk memberikan reaksi atau perhatian pada aktivitas yang sedang dilakukan. Minat dipengaruhi oleh pengalaman afektif

yang didapatkan sang kehadiran seseorang atau objek, karena keduanya saling terkait dalam suatu aktivitas tertentu.

Minat belajar ini sendiri peran yang sangat penting dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Itu dapat diamati dari peserta didik dalam partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran, tingkat kedisiplinan, motivasi, dan faktor lainnya. Meningkatnya minat belajar peserta didik di kelas menjadi faktor yang mempengaruhi guru dalam berkreasi dan berinovasi dalam merancang dan mengemas pembelajaran agar lebih menarik. Model pembelajaran adalah suatu dasar yang mengarah ke dalam praktik pembelajaran yang berasal dari teori psikologi pendidikan dan teori belajar. Model pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai pola yang digunakan untuk menyusun dan membuat kurikulum, mengatur dan membuat materi serta memberikan petunjuk kepada guru tentang bagaimana menjalankan kelas (Suprijono, Agus. 2009:45).

Pembelajaran kooperatif memakai model TGT (Teams Games Tournament) ialah model pembelajaran kooperatif yang simpel diimplementasikan dan melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status. Kegiatan belajar dengan menggunakan permainan yang dibuat dalam pembelajaran kooperatif, model TGT memungkinkan siswa belajar dengan lebih santai sambil mengembangkan beberapa sikap yaitu diantaranya tanggung jawab, kejujuran, kolaborasi, persaingan yang sehat, serta keterlibatan pada proses belajar. Penilaian dilakukan berdasarkan peningkatan skor total tim. Skor yang diperoleh oleh setiap peserta didik dalam tim tentunya ialah skor tim, sehingga siswa akan termotivasi untuk menaikkan skor individu mereka demi keberhasilan tim. Keberhasilan contoh ini sangat dipengaruhi oleh keberagaman anggota dalam tim, baik dalam hal tingkat keterampilan, pengalaman, latar belakang etnis, jenis kelamin, keterampilan komunikasi, kepemimpinan, serta motivasi untuk berkontribusi di tim.

Pembelajaran kooperatif menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya yaitu :

1. Meningkatkan efisiensi waktu dalam tugas-tugas gerak.
2. Mengedepankan penerimaan perbedaan individu dalam kelompok.
3. Peserta didik mampu mengerti dan menguasai materi secara mendalam dalam waktu yang singkat.
4. Kegiatan belajar menjadi lebih aktif dengan partisipasi peserta didik.
5. Mengajarkan peserta didik untuk bersosialisasi.
6. Meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar.
7. Ada kemungkinan bahwa hasil belajar peserta didik lebih baik.
8. Mendorong pertumbuhan dan perkembangan beberapa sifat yaitu rasa hormat, kerjasamaan, persaingan yang sehat.

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran TGT, yaitu:

1. Sulit untuk mengelompokkan peserta didik dengan kemampuan akademik yang heterogen.
2. Beberapa siswa yang memiliki kemampuan tinggi mungkin belum terbiasa atau kesulitan dalam memberikan suatu penjelasan kepada peserta didik lainnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan suatu metode pendekatan kualitatif, berdasarkan filsafat postpositivisme untuk menganalisis fenomena dalam konteks objek ilmiah, pendekatan ini menggunakan peneliti sebagai alat utama. Wawancara, observasi dan analisis dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan. Dengan menggunakan kata-kata tertulis dan ekspresi yang mencerminkan perilaku dan perspektif orang yang diamati, data yang diperoleh dari penelitian ini kemudian dianalisis secara naratif. Fokus penelitian ini ialah strategi manajemen yang dipergunakan oleh guru dalam menaikkan minat belajar dan membaca peserta didik kelas I.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan cara mengamati, mewawancarai, dan mendokumentasikan pada hari Selasa, 5 September 2023 pukul 09.30 WIB. Pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan secara pribadi, tanpa ada mediator terhadap objek atauseorangyang sedang diteliti. Pengamatan dilakukan pada pengajar kelas I pada MIM Semanu sebagai sumber informasi. Menggunakan pengamatan pribadi, data yang didapatkan akanlebihkomprehensif tentang taktik guru untuk menaikkan minat belajar dan membaca siswa kelasI. Peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur menggunakan menyusun pertanyaanyangtelah terstruktur tentang manajemen pengajar pada mempertinggi minat belajar serta membacasiswa kelas I. Proses dokumentasi dilakukan waktu wawancara berlangsung dengan narasumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di MIM Semanu pada tanggal 5 September 2023 yaitu menggunakan beberapa metode yaitu metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sehinggagesuai dengan hasil observasi, di awalnya peserta didik kelas I mengalami kesulitanpadamemusatkan perhatian dan kurang aktif saat mengikuti pembelajaran di sekolah. Namun, setelahmenerapkan model pembelajaran kooperatif TGT, siswa mulai menunjukkan minat yangmeningkat terhadap contoh pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Hal ini terlihat dari peningkatan rasa ingin memahami peserta didik, yang di akhirnya berdampak positif pada minat mereka dalam belajar dan membaca.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Muthiah, S.Pd.I., yang merupakan wali kelas IBpadaMI Muhammadiyah Semanu. Ditemukan bahwa siswa dalam kelas tersebut cenderungkurangaktif dan kurang berminat pada belajar serta membaca. Hal ini terlihat asal sikap siswanglebih suka bermain sendiri, enggan mendengarkan nasihat serta motivasi yang diberikanolehguru, serta sering menghambat teman-temannya dengan membuat keributan di kelas. Namun, melalui pengamatan, waktu pengajar menerapkan contoh pembelajaran kooperatif TGTdi luarkelas, peserta didik mulai membagikan keaktifan serta antusiasme yang tinggi pada mengikuti pembelajaran.

Selain itu, sesuai hasil pengamatan dan penelitian yang dilakukan terhadap pesertadidikkelas I B pada MI Muhammadiyah Semanu, ditemukan respon yang sangat positif. Berdasarkan dari pengamatan tersebut, peserta didik memperlihatkan minat, kegembiraan, serta antusiasmeyang tinggi waktu mengikuti aktivitas pembelajaran dengan model kooperatif TGT. Siswaterlihat sangat antusias dan merasa tertantang pada memecahkan jawaban dari soal-soal susunkosakata yang telah diberikan sang guru.



Gambar 1.1 Menyusun Kosa Kata



Gambar 1.2 Menulis Kosa Kata

Sesuai dokumentasi pada gambar 1.1 dan 1.2 di atas, terlihat bahwa siswa sangat tertarik dalam mencari kosakata dalam menyusun kata. Hasil dari permainan susun kosakata dapat disimpulkan bahwa siswa meningkatkan rasa ingin memahami yang tinggi terhadap game atau permainan yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran. Selain itu, rata-rata siswa pada kelompok bisa menjawab dengan benar. Sebagai contoh, pada kelompok 1 serta 2 hanya ada selisih satu kata saja. Kelompok 1 berhasil menyelesaikan tiga kosakata yang diberikan, sedangkan kelompok 2 hanya dapat menyusun dua kosakata dengan benar dan tepat. Sehingga, dapat dinyatakan bahwa contoh pembelajaran kooperatif TGT sangat efektif pada meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik di MI Muhammadiyah Semanu.

Pembahasan

Analisis Kebutuhan Model Pembelajaran

Menurut hasil dari suatu observasi serta wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di sekolah maka, upaya guru dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas 1B di MI Muhammadiyah Semanu dapat diterangkan sebagai berikut. Kondisi saat ini, minat belajar siswa kelas 1B masih belum optimal. Hal ini dikarenakan metode atau model pembelajaran yang masih kurang cocok dan tepat digunakan dalam proses pembelajaran dengan karakteristik peserta didik di sekolah itu. Umumnya siswa kelas 1 lebih menyukai pembelajaran yang didalamnya disertai dengan adanya sebuah permainan. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut, salah satu model yang dapat diberikan dan digunakan dalam proses pembelajarannya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penggunaan model atau metode pembelajaran ini akan berdampak pada siswa perkembangan kognitif siswa karena bermanfaat untuk menghilangkan kebosanan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Pembelajaran ini dapat dilakukan secara langsung atau melalui praktik pembelajaran.

Mengenai konteks tersebut, pemilihan model pembelajaran sangat penting untuk proses belajar menjadi lebih jelas. Model pembelajaran kooperatif TGT ini akan menjadi lebih efektif lagi jika dipadukan dengan media pembelajaran berupa kartu. Media kartu digunakan untuk membentuk kosakata yang sesuai dengan materi dan mata pelajaran. Media pembelajaran dengan kartu ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan mendorong aktifitas siswa dalam berinteraksi dengan teman sekelasnya. Proses ini berpotensi memperbaiki masalah dalam belajar, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memberikan inovasi.

Minat Belajar dan Partisipasi Peserta Didik dalam Kelompok

Minat belajar ialah sebuah kecenderungan yang dimiliki oleh seseorang namun tidak dibawanya sejak lahir, tetapi minat belajar ini diperoleh oleh seorang. Minat belajar adalah suatu rasa senang dan tertarik terhadap suatu hal atau sebuah kegiatan, tanpa adanya seseorang yang meminta atau memerintah. Minat belajar juga pada hakikatnya merupakan

penerima terhadap suatu korelasi yang ada di pada diri kita sendiri dengan luar diri kita. Menurut Slameto(2018:180) menjelaskan bahwa terdapat beberapa indikator yang meliputi minat belajar, diantaranya yaitu perasaan senang atau suka, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatanpesertadidik. Tentunya peserta didik harus memiliki rasa suka dan senang dalam proses belajar. Proses belajar seseorang bergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki, subjek belajar yang sedang dijalani, tujuan yang ditetapkan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi mereka dengan materi yang dipelajari. Menurut Sumadi Suryabrata dalam Syahputra (2020:21), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. Salah satunya yaitu faktor internal, faktor internal ini merupakan salah satu faktor yang ada dan berasal dari dalam diri kita sendiri. Faktor internal diantaranya yaitu pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

1. Pemusatan atau sering disebut dengan konsentrasi dari seluruh aktivitas yang dilakukan oleh orang yang diarahkan untuk suatu dan kumpulan objek belajar.
2. Rasa ingin tahu (Keingintahuan) merupakan sebuah perasaan yang kuat untuk mengetahui sesuatu, dan juga suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak dan lebih dalam tentang suatu hal atau sesuatu hal yang belum diketahui.
3. Kebutuhan atau sering disebut sebagai motif merupakan suatu keadaan yang ada dalam diri sendiri atau dalam diri peserta didik yang dapat mampu mendorong dan memotivasi peserta didik untuk melakukan kegiatan tertentu agar dapat mencapai suatu tujuan yang ingin dicapainya.
4. Motivasi merupakan suatu perubagan energi yang terdapat dalam diri seseorang yang diidentifikasi dengan munculnya suatu perasaan reaksi, dan anggapan untuk bisa mencapai tujuan.

Faktor eksternal tentunya juga mempengaruhi minat belajar peserta didik. Menurut Majid(2008) menjelaskan bahwa faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik meliputi beberapa faktor diantaranya yaitu faktor dari keluarga, sekolah, dan jугadari masyarakat.

1. Keluarga merupakan salah satu pilar pendidikan pertama yang dapat diterima oleh anak. Dalam UU No. 2 Tahun 1998 tentang Pendidikan Nasional disebutkan bahwa Pendidikan dalam keluarga merupakan salah satu awal dari jalur pendidikan luar sekolah yang dapat memberikan beberapa pembelajaran awal bagi anak seperti keyakinan dalam beragama, nilai budaya atau norma, nilai moral, dan juga nilai keterampilan. Ada beberapa aspek yang berada di dalam pendidikan keluarga, antara lain:
 - a) Gaya orang tua mendidik anak. Cara mendidik yang dilakukan oleh orang tua ini sendiri sangat tentunya memiliki pengaruh dan dampak yang besar terhadap proses dan minat belajar anaknya. Orang tua harus lebih memperhatikan keperluan anak untuk belajar. Karena anak-anak masih memerlukan pendampingan penuh untuk proses belajar di rumah. Sebagai contohnya yaitu jika orang tua tidak peduli dan tidak memperhatikan pendidikan anaknya maka nantinya akan berpengaruh terhadap anak itu sendiri, karena akan menyebabkan anak menjadi kurang berhasil dalam belajarnya.
 - b) Suasana di dalam rumah juga berpengaruh besar dalam keberhasilan dan minat belajar anak. Sehingga perlu diciptakan dan diwujudkan suasana rumah yang tenang dan tentera, agar anak mampu belajar dengan baik dan tentunya agar anak betah untuk belajar di rumah.
 - c) Keadaan ekonomi juga sangat mempengaruhi belajar anak. Karena jika anak membutuhkan buku penunjang dalam pembelajaran maka orang tua yang harus membelikannya. Maka dari itu keadaan ekonomi juga mempengaruhi belajar anak.
2. Aspek sekolah juga sangat memiliki pengaruh dan peranan penting dalam hasil dan minat belajar anak. Diantaranya yaitu :
 - a) Metode mengajar. Jika guru memiliki metode mengajar yang membosankan dan kurang baik maka hal itu akan mempengaruhi suatu minat dan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu hal yang dapat dilakukan oleh guru yaitu menggunakan metode yang menarik

- dan tidak membosankan agar peserta didik mampu mempunyai suatu minat belajar yang tinggi dan besar. Metode yang sesuai dengan sifat dan karakteristik peserta didik, agar materi atau pembelajaran yang disampaikan dapat dijelaskan mudah diterima.
- b) Hubungan guru dan peserta didik. Jika guru kurang memiliki interaksi yang baik dengan peserta didik maka akan menyebabkan proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah juga kurang lancar dan kondusif. Maka dari itu, hubungan guru dengan peserta didik harus benar-benar diperhatikan untuk kenyamanan dari peserta didik itu sendiri dalam pembelajaran.
 - c) Disiplin yang ada di dalam sekolah juga mempengaruhi minat belajar peserta didik. Kedisiplinan yang dibuat oleh sekolah memiliki hubungan sangat erat dengan sifat rajin yang dimiliki oleh peserta didik ketika pergi ke sekolah dan juga ketika belajar.
 - d) Keadaan gedung dan juga jumlah siswa juga mempengaruhi minat belajar peserta didik. Karena jika suatu sekolah memiliki jumlah yang banyak tentu sekolah juga harus mampu membuat dan menyiapkan keadaan gedung yang memadai dan baik untuk digunakan di dalam setiap kelasnya. Adanya ruangan yang nyaman, pembelajaran juga akan berjalan dengan nyaman.
 - e) Alat pelajaran juga salah satu hal yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. Sekolah harus bisa menyediakan, membuat, dan mengusahakan alat pelajaran atau media pembelajaran yang baik dan memadai serta lengkap agar guru dapat melaksanakan proses kegiatan belajar dan peserta didik juga dapat menerima pelajaran dengan baik.
3. Faktor eksternal selanjutnya yaitu berada pada aspek masyarakat yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik antara lain:
- a) Kehidupan yang ada dalam masyarakat sekitar juga mampu mengakibatkan minat belajar peserta didik. Menjadi menurun. Pengaruh yang ada di dalam masyarakat dapat mendorong semangat anak atau peserta didik dalam belajar, baik mengarah ke rajin belajar atau sebaliknya.
 - b) Teman bergaul atau teman bermain memiliki pengaruh yang besar terhadap minat belajar. Sehingga jika peserta didik memiliki teman bergaul atau teman bermain yang baik, maka temannya itu akan memberikan semangat agar bisa belajar dengan baik. Sehingga orang tua harus mengawasi anak dalam memilih teman, karena pengaruh yang diberikan oleh teman bergaul atau bermain itu akan lebih cepat masuk ke dalam jiwanya. Sehingga jika memiliki teman bergaul yang baik maka akan memberikan pengaruh yang baik pada diri peserta didik, dan sebaliknya.

Dalam konteks pembelajaran, penggunaan model-model pembelajaran oleh pendidik memiliki peran krusial dalam mempengaruhi interaksi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Sehingga, model-model pembelajaran tersebut dapat memengaruhi hasil belajar dan minat belajar peserta didik tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam aspek afektif dan psikomotorik. Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu model pembelajaran yang menekankan dan menitikberatkan pada suatu aktivitas peserta didik dalam kelompok.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, peserta didik tentunya harus terlibat dalam kegiatan kelompok. Sebagai upaya untuk memahami lebih lanjut proses pembelajaran, penilaian juga dilakukan saat peserta didik bekerja dalam kelompok. Partisipasi peserta didik lebih efektif dalam metode pembelajaran kooperatif yang berbasis *Team Games Tournament* (TGT) karena melibatkan kerja sama, partisipasi aktif dari setiap peserta menghadapi tantangan. Keunggulan metode pembelajaran kooperatif berbasis TGT mampu meningkatkan partisipasi peserta didik secara signifikan (Hidayah et al., 2018). Salah satu kelemahan atau kekurangan dari metode pembelajaran kooperatif berbasis TGT adalah efisiensi waktu yang dibutuhkan untuk kegiatan inti lebih lama dibandingkan kegiatan non-game. Penggunaan waktu yang terfokus pada permainan dapat menyebabkan peserta didik menjadi terlalu terlibat dalam bermain dan melupakan aspek pembelajaran. Keterbatasan waktu ini dapat mengurangi kesempatan peserta didik untuk memahami materi teori dan mengajukan pertanyaan. Akibatnya, saat evaluasi dilakukan pada pertemuan yang sama, hasilnya mungkin tidak optimal. Penyebabnya adalah kemampuan peserta didik yang belum cukup untuk

mengonsolidasikan pengetahuan tersebut ke dalam memori jangka panjang. Melalui penggunaan metode pembelajaran berbasis game, suasana belajar di kelas mengalami perubahan positif yang signifikan. Kelompok 1, yang sebelumnya cenderung pasif, menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi. Hal ini disebabkan oleh keengganan kelompok pasif untuk berbicara, namun mereka berhasil membangun kepercayaan diri yang kuat. Mereka menyadari bahwa menyampaikan pendapat tidaklah sulit dan tidak memalukan, bahkan menjadi suatu kebanggaan tersendiri. Selain itu, terlihat bahwa Kelompok 2 juga memberikan kontribusi yang berarti dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Menurut hasil diskusi yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis game, yaitu TGT (*Team Games Tournament*), dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas 1B di MI Muhammadiyah Semanu. Selain hanya mengalihkan informasi kepada peserta didik, penerapan model ini juga melibatkan mereka dalam proses belajar dan praktik materi yang telah dipelajari. Selain itu, penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT ini juga memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih pada Ibu Sri Sulastri, S.Pd.I selaku kepala MI Muhammadiyah Semanu, yang sudah memberi kesempatan kepada peneliti untuk melakukan proses pembelajaran serta observasi eksklusif pada sekolah tersebut. Selain itu, peneliti juga mengucapkan terima kasih pada Bapak Raden Wisnu Wijaya Dewojati, M.Pd, sebagai dosen pembimbing lapangan PLP II di MI Muhammadiyah Semanu, yang sudah memberikan bimbingan serta masukan pada pembuatan artikel ini. Peneliti pula mengapresiasi Ibu Muthiah, S.Pd.I, pengajar kelas 1B, yang sudah memberikan izin untuk memakai data peneliti di kelas 1B. Terima kasih kepada seluruh peserta didik MI Muhammadiyah Semanu yang telah membantu pada pengumpulan data yang diperlukan. Serta, peneliti juga mengucapkan terima kasih pada sahabat-teman sejawat pada kelompok PLP II MI Muhammadiyah Semanu yang telah memberikan dukungan dan saran yang berharga dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuni, Z. (n.d.). *Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*.
- Cikka, H., & Iksan Kahar, M. (2021). *Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19*. 4(2), 9–18.
- Riski Nugroho, D. S., Jasmani, P., Rekreasi, dan, Ilmu Keolahragaan, F., Negeri Surabaya, U., & Rachman T S, A. S. (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Siswa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) Tgt Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek*.
- Sukma, H. H. (2021). Strategi Kegiatan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika*, 33(1), 11–20. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.13200>
- Tahir, H. (n.d.). *Jec (Jurnal Edukasi Cendikia) Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Kaledupa*. <https://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/jec>