

**EFEKTIFITAS STRATEGI *BRAIN GAME* TERHADAP MINAT
BELAJAR PADA SISWA KELAS VII SMP GUPPI
SAMATA KABUPATEN GOWA
TAHUN AJARAN
2015/2016**



Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar
Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Fisika
pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Alauddin Makassar

Oleh:

SITI JAINAB
NIM: 20600112114

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KGURUAN
UIN ALAUDDIN MAKASSAR
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Jainab
NIM : 20600112114
Tempat/Tgl. Lahir : Bima/03 Oktober 1993
Jurusan : Pendidikan Fisika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Jln. Mamoa Raya no.2
Judul : "Efektifitas Strategi *Brain Game* Terhadap Minat Belajar pada Siswa Kelas VII SMP Guppi Samata Kab.Gowa T.A 2015/2016"

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

Makassar, Februari 2016

Penyusun



SITI JAINAB
NIM: 20600112114

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, “Efektivitas Strategi Brain Game Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016”, yang disusun oleh Siti Jainab, Nim: 20600112114, mahasiswa Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, yang telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munaqasyah* yang diselenggarakan pada hari Selasa, tanggal 22 Maret 2016 M, bertepatan dengan tanggal 13 Jumadil Akhir 1437 H dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Fisika dengan beberapa perbaikan.

Samata-Gowa, 21 Maret 2016 M.
13 Jumadil Akhir 1437 H.

DEWAN PENGUJI (SK. Dekan No. 771 Tahun 2016)

Ketua	: Dr. H. Muhammad Qaddafi, S.Si., M.Si.	(.....)
Sekretaris	: Rafiqah, S.Si., M.Pd.	(.....)
Munaqisy I	: Drs. Ibrahim Nasbi, M.Th.I.	(.....)
Munaqisy II	: Idah Suaidah, S.Ag., M.HI.	(.....)
Pembimbing I	: Dr. H. Muhammad Qaddafi, S.Si., M.Si.	(.....)
Pembimbing II	: Suhardiman, S.Pd., M.Pd.	(.....)

Diketahui oleh:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Alauddin Makassar //




Dr. H. Muhammad Amri, Lc., M.Ag.
NIP. 19730120 200312 1 001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul: “Efektifitas Strategi *Brain Game* Terhadap Minat Belajar pada siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016”, yang disusun oleh saudari Siti Jainab, NIM : 20600112114, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Fisika pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut

Makassar, Maret 2016

Pembimbing I



Dr. H. Muhammad Qaddafi, S. Si., M. Si
NIP.19760802 200501 1 004

Pembimbing.II



Suhardiman, S.Pd., M.Pd
NIP.

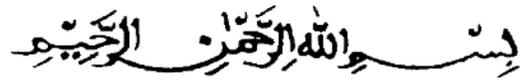
Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Fisika



Dr. H. Muhammad Qaddafi, S. Si., M. Si
NIP.19760802 200501 1 004

KATA PENGANTAR



Maha besar dan Maha suci Allah swt yang telah memberikan izin-Nya untuk mengetahui sebagian kecil dari ilmu yang dimiliki-Nya. Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah swt atas perkenaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sederhana ini, semoga dengan kesederhanaan ini dapat diambil manfaatnya sebagai bahan referensi bagi para pembaca budiman. Demikian pula salawat dan salam atas junjungan Nabi Besar Muhammad saw, nabi yang telah membawa Islam sebagai jalan keselamatan bagi umat manusia.

Karya ini lahir sebagai aktualisasi ide dan eksistensi kemanusiaan penulis, yang sadar dan mengerti akan keberadaan dirinya serta apa yang akan dihadapi dimasa depan. Keberadaan tulisan ini merupakan salah satu proses menuju pendewasaan diri, sekaligus refleksi proses perkuliahan yang selama ini penulis lakoni pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Dalam proses penulisan skripsi ini kadang membosankan, menjenuhkan, mengembirakan sekaligus menggelitik batin penulis yang sedang dalam fase pencarian jati diri. Detik-detik yang indah tersimpul telah menjadi rentangan waktu yang panjang dan akhirnya dapat terlewati dengan kebahagiaan.

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, baik dalam bentuk dorongan moril maupun materil, maka dalam

kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Musafir Pababbari, M.Si. selaku rektor beserta wakil Rektor I, II, dan III UIN Alauddin Makassar.
2. Dr. H. Muhammad Amri, Lc, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Alauddin Makassar dan wakil dekan I,II,III dan IV Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.
3. Dr. H. Muhammad Qaddafi, S.Si., M.Si Ketua Prodi Pendidikan Fisika dan sekretaris Pendidikan Fisika Rafiqah, S.Si., M.Pd.
4. Ayahanda Juraid dan Ibunda Marliah serta kakakanda Nurwasillah yang begitu banyak memberikan bantuan, baik materi maupun moril yang tak ternilai harganya, nasehat dan kasih sayang yang selalu memberikan motivasi untuk melangkah lebih maju.
5. Muh. Qaddafi, S.Si., M.Si dan Suhardiman, S.Pd., M.Pd. Pembimbing I dan Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini, dan juga selalu memberikan motivasi yang sangat luar biasa.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta pegawai dalam lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar yang telah membantu penulis dalam menjalani masa study.
7. Kepala Sekolah SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa, serta guru fisiknya yang telah membantu penelitian penulis dalam rangka penyelesaian skripsi ini.

8. Siswa-siswi kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa, yang telah menerima kakak dengan baik di sekolahnya, menghormati kakak selama meneliti.
9. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Fisika angkatan 2012, dan semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini, semoga semua bantuannya bernilai ibadah disisi Allah swt.

Akhirnya hanya kepada Allah jualah penulis serahkan segalanya. Semoga semua pihak yang banyak membantu penulis mendapat pahala dari Allah swt, serta semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang khususnya bagi penulis sendiri.

Billahitaufiq Wal Hidayah

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Makassar, Februari 2016

Penyusun,

Siti Jainab
NIM : 20600112114

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1-8
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	5
D. Kajian Pustaka	6
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9-30
A. Strategi Pembelajaran <i>Brain Game</i>	8
B. Minat Belajar Fisika (IPA).....	20
BAB III METODE PENELITIAN	31-40
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	31
B. Subyek Penelitian.....	31
C. Instrumen Penelitian	31
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
E. Teknik Pengolahan Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41-56
A. Hasil penelitian	41
B. Pembahasan hasil penelitian	54

BAB V PENUTUP.....	57-58
A. Simpulan	57
B. Implikasi Penelitian	58
DAFTAR PUSTAKA	59-60
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel		Hal.
4.1	Validasi Angket Minat Belajar.....	43
4.2	Validasi Lembar Observasi Kegiatan Guru	44
4.3	Validasi Lembar Penilaian Diri.....	45
4.4	Hasil Analisis Deskriptif Angket Minat Belajar IPA kelas VII	48
4.5	Analisis Interval Distribusi Kumulatif Minat Belajar siswa	49
4.6	Analisis Lembar Observasi Kegiatan Guru Penerapan <i>Brain Game</i>	50
4.7	Kategori Penilaian Diri kelas VII SMP Guppi Samata.....	52
4.8	Hasil Pengujian Normalitas Data Minat Belajar siswa kelas VII SMP Guppi Samata	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal.
Lampiran I. Format Validasi.....	62
Lampiran II. Perangkat Pembelajaran (RPP)	63
Lampiran III. Instrumen Penelitian	64
Lampiran IV. Analisis Hasil Validasi	65
Lampiran V. Analisis Data Respon Siswa	66
Lampiran VI. Absensi Kehadiran Siswa	67

ABSTRACT

NAME : SITI JAINAB
NIM : 20600112114
**JUDUL : STRATEGY EFFECTIVE OF THE STRATEGY BRAIN
GAME TO INTEREST IN LEARNING IN CLASS VII
STUDENT GUPPI SAMATA IN GOWA TA 2015/2016**

This study aims to determine the implementation of the strategy Brain Game in class VII student Guppi Samata in Gowa FY 2015/2016 , to describe the interest in learning after being taught with strategies Brain Game in class VII student Guppi Samata in Gowa TA 2015/2016 and to know Brain Game strategy is effective in improving student interest class VII Guppi Samata in Gowa FY 2015/2016 .

This type of research is pre - experimental research design One shot case study . Subjects in this study were class VII Guppi Samata in Gowa 2015/2016 academic year consisting of one class by the number of students 21 people consisting of 10 female students and 11 male students . The research instrument used in the study of questionnaires student interest , teacher activity observation sheet instruments and instruments student self- assessment form . Data analysis technique used is the analysis of statistical data descriptive and inferential statistical tests binomial test.

The results of the analysis of student interest questionnaire data showed the students respond passion for learning strategies Brain Game in science subjects (physics), with teachers carry out all activities / implement all the measures of learning. Based on the analysis of data sheet student self- assessment after learning by using strategies Brain Game is in the category of high self-assessment . Average student interest were high , the results of hypothesis testing using a binomial test test values obtained Exact.Sig 0,001 then H_0 rejected and H_a accepted. It can be concluded that the learning strategy Brain Game is effective in increasing student interest class VII Guppi Samata in Gowa T.A 2015/2016 .

The implications of this research are expected to teachers Science (Physics) can practice on students in class by using strategy Brain Game , teachers can develop with the types Brain Game else and adapted to the material presented in order to improve learning and student learning outcomes.

ABSTRAK

NAMA : SITI JAINAB
NIM : 20600112114
**JUDUL : EFEKTIFITAS STRATEGI *BRAIN GAME* TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA KELAS VII SMP GUPPI
SAMATA KABUPATEN GOWA TAHUN AJARAN 2015/2016**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) penerapan strategi *Brain Game* pada siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016; (2) gambaran minat belajar setelah diajar dengan strategi *Brain Game* pada siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016; (3) strategi *Brain Game* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa T.A 2015/2016.

Metode penelitian adalah penelitian Pra-eksperimen dengan desain *One shot case study*. Subyek dalam penelitian ini adalah kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari satu kelas dengan jumlah siswa 21 orang yang terdiri atas 10 orang siswa perempuan dan 11 orang siswa laki-laki. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket minat belajar siswa, lembar observasi kegiatan guru dan lembar penilaian diri. Teknik analisis data yang digunakan analisis data statistik deskriptif inferensial dan uji statistik binomial test.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Penerapan strategi *Brain Game* pada siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kab.Gowa, berdasarkan analisis lembar obsevasi kegiatan guru dan lembar penilaian diri siswa adalah berada pada kategori sangat tinggi, karena siswa memahami materi dan guru melaksanakan semua langkah-langkah strategi pembelajaran *Brain Game*; (2) Gambaran minat belajar siswa setelah diajar dengan strategi *Brain Game* pada siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kab.Gowa menunjukkan bahwa strategi *Brain Game* yang digunakan dalam penelitian ini dapat membangkitkan minat belajar siswa untuk belajar berdasarkan analisis angket minat belajar berada pada kategori tinggi, karena siswa memiliki rasa senang, perhatian, tertarik dan aktif dalam strategi pembelajaran *Brain Game*; (3) Strategi *Brain Game* terbilang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kab.Gowa. Karena siswa memiliki minat setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Brain Game*.

Implikasi penelitian adalah karena strategi *Brain Game* dengan rangkaian Teka Teki Silang dapat digunakan dalam mencapai minat belajar yang tinggi, maka diharapkan kepada peneliti/guru selanjutnya untuk meneliti lebih lanjut dengan jenis *brain game* yang lain, yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya sadar yang dilaksanakan secara teratur dan berencana untuk menyiapkan peserta didik melalui berbagai kegiatan baik berupa bimbingan, pengajaran maupun latihan agar kegiatan peserta didik dapat berperan dengan sebaik-baiknya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Adapun tujuan pendidikan adalah adanya perubahan tingkah laku yang diinginkan terjadi setelah siswa belajar.

Dalam al-Qur'an terdapat petunjuk bagi orang yang berakal tentang perintah pentingnya pendidikan. Firman Allah dalam Q.SAl-Mujadalah (58/11) berbunyi:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجًا.....

“Terjemahannya: Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan”.

Oleh karena itu untuk menjadikan siswa berilmu dan sebagai umat manusia dituntun untuk memahami al-Qur'an yang merupakan pedoman bagi semua.

Dalam mencapai suatu pendidikan perlu adanya minat. Seseorang yang memiliki minat terhadap kegiatan tertentu cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap kegiatan tersebut. Tentunya dalam melaksanakan kegiatan dan usaha pencapaian tujuan perlu adanya pendorong untuk menumbuhkan minat yang dilakukan oleh guru, semangat dan strategi pendidik dalam mengajar siswa berhubungan erat dengan minat siswa yang belajar. Apabila guru mempunyai

semangat dan strategi untuk memperhatikan kegiatan mengajar akan sangat mempengaruhi minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Seorang guru tidak dapat membangkitkan minat siswa, jika guru tersebut tidak memiliki strategi untuk menumbuhkan minat dalam memberikan materi pelajaran fisika.

Minat ditandai dengan rasa suka dan terkait pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Artinya, harus ada kerelaan dari seseorang untuk melakukan sesuatu yang disukai. Dengan demikian, timbulnya minat terjadi karena adanya penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya. Semakin kuat atau semakin besar hubungan tersebut maka semakin dekat minat seseorang (Djamarah, 2011: 166).

Adanya minat dalam diri seseorang juga dapat diungkapkan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang cenderung lebih menyukai sesuatu hal dari pada yang lain. Minat dapat pula diungkapkan dalam suatu aktivitas tertentu. Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu akan memberikan perhatian lebih besar terhadap benda tersebut. Misalnya mengoleksi beberapa benda yang memiliki arti tertentu bagi dirinya seperti perangko, boneka, poster dan lain sebagainya (Slameto, 2010: 181).

Fisika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam dan interaksi di dalamnya. Walaupun IPA (fisika) sebagai salah satu mata pelajaran yang mendukung perkembangan IPTEK dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, akan tetapi sebagian siswa masih menganggap IPA (fisika) sebagai salah satu mata pelajaran yang menakutkan sehingga menyebabkan minat belajar IPA (fisika) rendah, ditambah lagi dengan pembelajaran secara konvensional yang sering diterapkan oleh guru di sekolah mengakibatkan siswa tampak pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada umumnya siswa yang berada di tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) merupakan usia yang cocok untuk mengembangkan rasa penasarannya terhadap mata pelajaran IPA (fisika), terutama kelas VII SMP karena masa ini adalah masa peralihan dari masa SD. Sehingga usia ini menurut kami dapat diajarkan dalam kemasan permainan yang melatih kemampuan berpikir secara baik dan maksimal.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu kiranya diadakan usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan siswa dalam mencapai tujuan pengajaran sesuai dengan waktu yang tersedia, yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran yang baru. *Brain Game* pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka. Dengan memberikan strategi *Brain Game* pada anak didik dapat membantu ingatan (*memory*) mereka, sehingga mereka dapat dihantarkan kepada tujuan pembelajaran dengan sukses. Adapun *Brain Game* yang diberikan adalah berupa TTS (Teka-teki silang) dimana peserta didik harus mengisi ruang-ruang kosong (Hidayanti, 2009: 95).

Menurut Hidayanti (2009) teka-teki silang atau disingkat TTS adalah “suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya bisa dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata yang harus diisi.” Mirzandani (2012) menegaskan bahwa: “manfaat teka-teki silang adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi teka-teki silang kondisi pikiran yang jernih,

rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat.”(Hidayanti, 2009: 96).

Pada kelas VII SMP Guppi Samata terdapat siswa yang suka bermain dan kurang suka belajar, siswa-siswa di SMP tersebut dikatakan siswa-siswa yang nakal ditambah lagi dengan metode yang digunakan guru saat mengajar yang membuat siswa bosan untuk belajar maka peneliti ingin meneliti dengan menggunakan strategi yang baru dan bermain sesuai dengan keadaan siswa dikelas yaitu strategi *Brain Game*.

Ni Kadek Meriani 2014 melakukan penelitian tentang efektifitas *Brain Game* terhadap hasil belajarnya, memakai strategi *Brain Game* yang bertujuan membuat sebuah pelajaran dalam bentuk permainan dengan harapan siswa akan tertarik pada mata pelajaran IPA (fisika). Setelah di ajar dengan strategi *Brain Gamed*i harapan berpengaruh atau memberikan efek terhadap minat belajar IPA (fisika) siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan mengangkat permasalahan ini sebagai tugas akhir dengan judul “*Efektifitas Strategi Brain Game Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016*”.

B. Rumusan Masalah

Dalam sebuah penelitian, masalah merupakan kunci dari kegiatan. Dari rumusan masalah inilah tujuan penelitian, hipotesis, populasi dan sample, teknik untuk mengumpulkan data dan menganalisis data ditentukan. Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2010: 35).

1. Bagaimanakah penerapan strategi *Brain Game* pada siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Bagaimanakah gambaran minat belajar siswa setelah diajar dengan strategi *Brain Game* pada siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016?
3. Apakah strategi *Brain Game* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016?

C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

Secara operasional dan ruang lingkup penelitian yang digunakan dalam penelitian dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Strategi Pembelajaran *Brain Game*

Strategi pembelajaran *Brain Game* adalah sebuah cara/konsep untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dalam memperbaiki dan meningkatkan kekuatan otak. Dimana *Brain Game* ini dilakukan dengan rangkaian Teka Teki Silang untuk mengasah otak murid. Mengisi Teka Teki Silang (TTS) tidak hanya menambah perbendaharaan kata tetapi dapat mengacu otak untuk berpikir.

2. Minat Belajar

Minat belajar adalah keinginan yang tersusun melalui pengalaman yang mendorong individu mencari objek, aktivitas, konsep, dan keterampilan untuk tujuan mendapatkan perhatian atau penguasaan belajar serta merupakan kegemaran atau ketertarikan belajar oleh siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa T.A. 2015/2016. Untuk memperoleh informasi atau ilmu pengetahuan, pengumpulan data mengenai minat belajar akan dilakukan dengan menggunakan angket setelah penerapan strategi *Brain Game*.

Jadi, yang dimaksud dengan efektifitas penerapan strategi *Brain Game* dalam meningkatkan minat belajar pada siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016. Yakni bertujuan untuk membuat sebuah pelajaran dalam bentuk permainan dengan harapan siswa akan tertarik pada mata pelajaran IPA (Fisika) setelah diajar dengan strategi *Brain Game*. Strategi *Brain Game* yang digunakan dalam penelitian ini adalah teka teki silang (TTS). Penerapan strategi *Brain Game* ini untuk mengukur minat belajar pada siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016.

D. Kajian Pustaka

Setelah penelliti membaca skripsi dari beberapa peneliti terdahulu yang meneliti dengan strategi *Brain Gamemata* pelajaran fisika antara lain skripsi saudara Edi kurniawan (2012) tentang perbedaan strategi *Brain Game* terhadap capaian prestasi akademik dan retensi pengetahuan siswa pada pembelajaran fisika di Sekolah Menengah Pertama. Dalam skripsi ini disimpulkan bahwa strategi *Brain Game* Tidak terdapat perbedaan penggunaan strategi *Brain Game* metode pembelajaran Denyut dan SAT terhadap capaian prestasi kognitif pada materi Usaha dan Energi.

Alfadina (2011) yang membahas tentang Penerapan Pembelajaran Fisika Berdasarkan Strategi *Brain Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Elastisitas Kelas XI Di SMA Negeri 1 Wonoayu Sidoarjo. Dalam skripsi ini disimpulkan bahwa Strategi *Brain Game* juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Adapun skripsi saudara Agus (2014) yang membahas tentang Pengaruh Strategi Pembelajaran Brain Game Bermuatan Karakter Terhadap Hasil Belajar IPA. Skripsi menyatakan bahwa Hasil belajar siswa pada kelompok

eksperimen dengan menggunakan strategi pembelajaran *Brain Game* bermuatan karakter lebih tinggi disbanding dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang akan dilakukan peneliti memiliki perbedaan dengan beberapa penelitian diatas. Penelitian diatas lebih mengarah kepada hasil belajar dengan strategi pembelajaran sedangkan penelitian yang peneliti lakukan lebih mengarah kepada *Brain Game* pengaruhnya pada minat belajar.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat tentang susunan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, yakni:

- a. Untuk mengetahui penerapan strategi *Brain game* pada siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016.
- b. Untuk mengetahui gambaran minat belajar setelah diajar strategi *Brain Game* pada siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016.
- c. Untuk mengetahui strategi *Brain Game* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan antara lain:

a. Kegunaan Ilmiah

Sebagai sumbangsih dalam mengembangkan wawasan bagi para guru, khususnya dalam pengembangan minat belajar setelah penerapan strategi pembelajaran *Brain Game*.

b. Kegunaan Praktis

Diharapkan bagi guru-guru yang yang membaca skripsi ini khususnya guru di SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa dan umumnya semua guru/pihak yang terkait dengan hasil penelitian ini dapat mempraktekkan pada siswa dikelas dengan menggunakan strategi *Brain Game*, guru bisa mengembangkan dengan jenis-jenis *Brain Game* yang lain dan disesuaikan dengan materi yang dibawakan dalam rangka memperbaiki minat belajar dan hasil belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Strategi Pembelajaran Brain Game

1. Strategi Pembelajaran

Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto 2010: 17).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana, 2004: 28).

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 1999: 297)

Menurut Sanjaya (2007: 126). dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan Kemp (1995: 23) menjelaskan bahwa *strategi pembelajaran* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dari pendapat tersebut, Dick and Carey (1985: 105) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa (Sanjaya, 2007: 126).

Jadi penulis dapat menyimpulkan bahwa Strategi pembelajaran merupakan cara atau metode yang digunakan oleh Guru untuk melakukan pengajaran yang baik dan efektif dengan strategi disesuaikan pada materi yang diajarkan oleh Guru sehingga kegiatan peserta didik dapat dihantarkan kepada tujuan yang diinginkan, yaitu mencapai hasil belajar yang tinggi dan minat belajar yang tinggi pula.

2. Strategi Pembelajaran *Brain Game*

a. Pengertian Pembelajaran *Brain Game*

Pembelajaran *Brain Game* adalah pembelajaran yang diselenggarakan dengan cara kerja otak yang didesain secara ilmiah untuk belajar. Pembelajaran ini mempertimbangkan apa yang sifatnya alami bagi otak dan bagaimana otak dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman, serta tidak terfokus pada keterurutan, tetapi lebih mengutamakan pada kesenangan dan kecintaan siswa akan belajar. Adapun fase pembelajaran *Brain Game* menurut Jensen (2009: 3) yaitu: (1) pra-pemaparan; (2) persiapan; (3) inisiasi dan akuisisi; (4) elaborasi; (5) inkubasi dan memasukkan memori; (6) verifikasi dan pengecekan keyakinan; serta (7) perayaan dan integrasi (Jensen 2009: 3).

Brain Game adalah sebuah konsep untuk menciptakan pembelajaran dengan berorientasi pada upaya pemberdayaan potensi otak siswa. (Jensen, 2009: 1)

Setiap otak itu unik dan mempunyai karakteristiknya sendiri. Otak merupakan organ tubuh manusia yang paling kompleks dan mengandung bermiliaran sel otak. Pada otak manusia terdapat bagian-bagian berbeda yang bertugas menjalankan berbagai fungsi mental, berpikir, seksualitas, memori, pertahanan, emosi, dan kreativitas. *Brain Game* adalah suatu pembelajaran yang berdasarkan struktur dan cara kerja otak, sehingga kerja otak dapat optimal. Otak dikatakan bekerja secara optimal jika semua potensi yang dimilikinya dapat dioptimalkan dengan baik. Pembelajaran berbasis kemampuan kerja otak

mempertimbangkan apa yang sifatnya alami bagi otak manusia dan bagaimana otak dipengaruhi oleh lingkungan karena sebagian besar otak kita terlibat dalam hampir semua tindakan pembelajaran (Sapa'at, 2007: 5).

Pembelajaran dengan menggunakan strategi *Brain Game* adalah pembelajaran yang diselaraskan dengan cara otak yang didesain secara alamiah untuk belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Sapa'at (2007: 6) juga mengungkapkan bahwa *Brain Game* menawarkan sebuah konsep untuk menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada upaya pemberdayaan potensi otak siswa. Dalam menerapkan pendekatan *Brain Game*, ada beberapa hal yang harus diperhatikan karena akan sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, yaitu lingkungan, gerakan dan olahraga, musik, permainan, peta pikiran (*mind map*), dan penampilan guru. adalah sebuah konsep untuk menciptakan pembelajaran dengan berorientasi pada upaya pemberdayaan potensi otak siswa Tiga strategi utama yang dapat dikembangkan dalam implementasi *Brain Game* (Orinaru: 2012 :42).

Pembelajaran *Brain Game* ini tidak terfokus pada keterurutan, tetapi lebih mengutamakan pada kesenangan dan kecintaan siswa akan belajar, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi yang sedang dipelajari. *Brain Game* mempertimbangkan apa yang sifatnya alami bagi otak dan bagaimana otak dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman (Jensen, 2008: 12).

Menurut Jensen (2011: 6) “Pendidikan Berbasis-Otak adalah belajar sesuai dengan cara otak dirancang secara alamiah untuk belajar”. Selain itu menurut Sapa'at (2007: 1) menyatakan bahwa “*Brain game* menawarkan sebuah konsep untuk menciptakan pembelajaran dengan berorientasi pada upaya pemberdayaan potensi otak siswa”.

Adapun tiga model utama yang dapat dikembangkan dalam implementasi *Brain game* yaitu: (1) menciptakan lingkungan belajar yang menantang

kemampuan berpikir siswa; (2) menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan; dan (3) menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi siswa (Sapa'at, 2007: 1).

Brain Game adalah suatu pendekatan yang menyeluruh terhadap pembelajaran yang mengacu pada kerja otak yang menyarankan otak kita bekerja secara alami sehingga diharapkan dengan menggunakan *Brain Game* kemampuan pemecahan masalah sistematis siswa dapat juga berkembang secara optimal. Dua hal yang paling penting diingat dalam *Brain Game* adalah (1) memberikan berbagai pendekatan berbeda (2) menawarkan pilihan (Jensen, 2008: 229).

Lain halnya dengan Ozden dan Gultekin (2008; dalam Jensen, 2008: 1). Menurut mereka, beberapa prinsip pembelajaran berbasis otak adalah sebagai berikut:

- 1) Otak merupakan prosesor paralel.
- 2) Belajar melibatkan seluruh fisiologi tubuh.
- 3) Pencarian makna dilakukan dari pembawaan lahir (*innate*).
- 4) Pencarian makna terjadi secara 'berpola'.
- 5) Emosi merupakan salah satu bagian penting dalam pembentukan pola.
- 6) Setiap otak secara simultan, mengamati dan membangun suatu informasi mulai dari bagian-bagian terkecil hingga keseluruhan bagian.
- 7) Belajar melibatkan pemusatan perhatian pada sekitar.
- 8) Belajar selalu melibatkan proses yang terjadi secara langsung dan tidak langsung.
- 9) Kita memiliki paling sedikit dua tipe memori, yakni system memori spasial dan system pembelajaran hafalan.
- 10) Otak mengerti dan mengingat dengan sangat baik saat fakta atau kenyataan ditanamkan pada system memori spasial.

- 11) Dalam proses pembelajaran, perlu diperbanyak tantangan dan dilarang adanya ancaman.
- 12) Setiap otak itu unik.

b. Tahapan Sintaks Strategi *Brain Game*

Menurut Jensen (2008 : 484) ada tujuh tahap-tahap dalam pelaksanaan pendekatan *Brain game* adalah sebagai berikut:

- 1) *Tahap pra-pemaparan* Tahap ini memberikan sebuah ulasan. kepada otak tentang pembelajaran baru sebelum benar-benar menggali lebih jauh. Tahap ini juga membantu otak membangun peta konseptual yang lebih baik.
- 2) *Tahap persiapan* Tahap ini merupakan fase guru dalam menciptakan keingintahuan atau kesenangan. Hal ini mirip dengan mengatur kondisi antisipatif, tetapi sedikit lebih jauh dalam mempersiapkan pembelajaran.
- 3) *Tahap inisiasi dan akuisisi* Pada tahap ini, guru memberikan pembedaan (siswa dibanjeri muatan pembelajaran) serta fakta awal yang penuh dengan ide, rincian, kompleksitas, dan makna. Hal ini kemudian diikuti dengan antisipasi, keingintahuan, dan pencarian untuk menemukan makna bagi diri seseorang
- 4) *Tahap elaborasi* Tahap ini merupakan berfikir yang murni dari pihak pembelajaran. Tahap ini sekaligus merupakan saatnya untuk membuat kesan intelektual tentang pembelajaran.
- 5) *Tahap inkubasi dan memasukan memori* Tahap ini menekankan penting waktu istirahat dan waktu untuk mengulang kembali. Otak belajar paling efektif dari waktu ke waktu, bukan langsung pada saat itu.
- 6) *Tahap verifikasi dan pengecekan keyakinan* Tahap ini bukan hanya untuk kepentingan guru, tetapi para pembelajar juga perlu mengonfirmasikan

pembelajaran mereka untuk diri mereka sendiri. Pembelajaran paling baik diingat ketika siswa memiliki model atau metafora berkenaan dengan konsep-konsep atau materi-materi baru.

- 7) *Tahap perayaan dan integrasi*. Dalam tahap perayaan, sangat penting untuk melibatkan emosi. Buatlah tahap ini mengasyikkan, ceria dan menyenangkan. Tahap ini menanamkan semua arti penting kecintaan terhadap belajar.

c. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Brain Game*

Menurut Jensen (2008: 484) kelebihan dan kelemahan Strategi *Brain Game* antara lain sebagai berikut:

- 1) Kelebihan *Brain Game*
 - a) Menciptakan lingkungan yang menantang kemampuan berpikir siswa
 - b) Menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan
 - c) Menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi siswa
 - d) *Brain Game* juga tidak memerlukan bahan atau tempat khusus, sehingga dapat menyesuaikan situasi belajar dan bekerja dalam kehidupan sehari-hari.
 - e) Dengan *Brain Game* dapat meningkatkan kepercayaan diri.
 - f) Memungkinkan belajar dan bekerja tanpa stress, karena dilakukan dalam waktu singkat.
 - g) Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk meningkatkan otak kanan dan otak kiri.
 - h) Dapat memberdayakan siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar
- 2) Kelemahan *Brain Game*
 - a) Murid yang konsentrasinya kurang, cenderung tidak suka pembelajaran yang melibatkan langsung dirinya.
 - b) Kurang efektif diterapkan dikelas yang rata-rata siswanya IQ rendah.

- c) Proses belajar tidak akan berhasil jika tidak ada motivasi dan lingkungan yang mendukung.
- d) Siswa yang tidak mau memahami potensi dirinya akan ketinggalan dalam proses belajar.
- e) Siswa yang tidak aktif dan malas belajar akan merugikan diri sendiri dalam proses belajar.
- f) Dengan leluasannya pembelajaran maka apabila keleluasan tidak optimal maka tujuan dari apa yang dipelajari tidak akan tercapai.

Perbedaan antara strategi yang menggunakan pendekatan pembelajaran *Brain Game* dengan yang tidak sebagaimana dikemukakan oleh Jensen (2008: 230) terletak pada terfasilitasinya aktivitas siswa pada kelas pembelajaran berbasis otak. Hal tersebut dapat dilihat dari penggunaan teka-teki silang sebagai bahan *review* yang dilakukan dengan lebih menarik, dengan kondisi lingkungan yang memberikan keadaan yang nyaman, aman, dan siswa tidak merasa terancam.

d. Jenis-jenis Brain Game

Adapun jenis-jenis *Brain Game* (permainan mengasah otak) diantaranya adalah: Permainan sulap, cross puzzle, super text twist, webbies dan teka-teki silang (TTS) dan masih banyak lagi yang lainnya.

Adapun jenis permainan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah Teka-teki silang. Dimana teka-teki silang yang digunakan adalah salah satu dari jenis *Brain Game*.

Teka-teki silang merupakan salah satu bentuk permainan bahasa. Permainan ini dapat digunakan sebagai teknik untuk melatih penguasaan kosa kata dan keterampilan membaca. Media yang diperlukan untuk permainan ini adalah gambar yang didalamnya terdapat rangkaian kotak bujur sangkar atau persegi empat sama sisi. Kotak-kotak tersebut sebagian berwarna putih dan yang

lain berwarna hitam. Pada sebagian kotak berwarna putih diberi nomor yang mengindikasikan nomor jawaban. Dalam permainan, kotak berwarna putih itu harus diisi dengan huruf-huruf. Susunan huruf-huruf tersebut secara horizontal maupun vertikal akan membentuk kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang ada. (Hidayanti, 2009: 95)

Pertanyaan terdiri dari dua macam, yaitu pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara *horizontal* (mendatar) dan pertanyaan untuk jawaban yang harus ditulis secara *vertical* (menurun). Pertanyaan biasanya ditulis dibawah atau disamping gambar. (Hidayanti, 2009: 95)

Menurut Hidayanti (2009) teka-teki silang atau disingkat TTS adalah “suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya bisa dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata yang harus diisi.” Mirzandani (2012) menegaskan bahwa: “manfaat teka-teki silang adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi teka-teki silang kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat.” (Hidayanti, 2009: 96)

Zaman sekarang ini, siswa sangat menuntut pengajar untuk mengajar lebih kreatif agar tidak membosankan. Karena itu, pengajar sangat memerlukan metode, teknik-teknik, dan bahan ajar dalam mengajar. Sebenarnya, bila pengajar berpikir kreatif, apa pun yang ditemukan di sekitar dapat digunakan sebagai bahan ajar dan tidak harus yang mahal-mahal. Pengajar dapat memanfaatkan permainan sebagai bahan ajar yaitu ‘Teka-Teki Silang’. Walaupun sifatnya rekreatif, namun Teka-Teki Silang dapat digunakan untuk mengasah otak dan melatih konsentrasi. Karena itulah Teka-Teki Silang dapat digunakan sebagai bahan ajar

yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan tujuan untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa.(Hidayanti, 2009: 97)

Permainan teka teki silang ini pertama kalinya dikenalkan oleh Arthur Wynne pada tanggal 2 Desember 1913.Pertama kali dikenalkan kepada masyarakat luas, permainan ini dimuat dalam sebuah majalah terbitan *New York* bernama *New York World*. Dari awal hingga kini, permainan itu dikenalkan dengan format yang sudah seperti keadaan sekarang dalam permainan teka-teki silang (Hidayanti, 2009: 97)

Permainan yang diciptakan menjadi fitur mingguan dari majalah tersebut.Saat itu konten permainan tersebut cukup mendapatkan perhatian yang baik dari masyarakat *New York*. Beberapa tahun setelah penemuannya tersebut, permainan teka-teki silang mulai dibuatkan dalam bentuk buku.Buku itu diciptakan oleh Simon dan Schuster pada tahun 1924. Berkat penemuannya, Arthur Wynne pun dikenal sebagai penemu permainan otak, teka-teki silang. (Hidayanti, 2009: 97)

Teka-Teki Silang akan dijadikan media pembelajaran siswa, mengingat karakteristik permainan TTS yang mudah dan menyenangkan, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran. Selain itu karakteristik siswa yang umumnya senang untuk diajak bermain dan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media teka-teki silang membuat siswa berfikir aktif untuk menyelesaikan suatu pertanyaan. Karena dalam jawaban dari pertanyaan tersebut mengetahui banyaknya huruf dari jawaban.Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam memiliki bahasa-bahasa ilmiah yang sulit untuk dipahami dan dihafal bagi siswa. Sehingga dengan media Teka-Teki Silang akan mempermudah siswa untuk belajar dan mengingat. Selain itu sekarang banyak buka paket yang

menggunakan media TTS dalam evaluasi ataupun sebagai kuis. Untuk mengukur siswa sejauh mana pemahaman siswa tersebut terhadap materi yang telah diajarkan. (Hidayanti, 2009: 98)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Strategi *Brain Game* adalah pembelajaran yang di desain dengan cara kerja otak untuk berpikir atau belajar sehingga pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan tidak menjadi hal yang membosankan bagi siswa, dimana menggunakan Teka-Teki Silang untuk mengasah otak yang merupakan salah satu dari jenis *Brain Game*.

B. Minat Belajar Fisika (IPA)

1. Minat

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber (1988), minat tidak termasuk istilah populer dalam psikologi karena ketergantungannya yang banyak pada faktor-faktor internal lainnya, seperti pemusatan pikiran, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan (Syah, 2004: 151).

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. (Djamarah, 2011: 166)

Minat adalah kecenderungan subyek yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu. Antara rasa senang dan minat terdapat hubungan yang timbal balik, sehingga tidak mengherankan kalau siswa yang mempunyai perasaan tidak senang, maka akan kurang berminat. (W. S. Winkel, 1999: 188)

Seorang siswa yang berminat terhadap sesuatu yang diminati itu sama sekali tidak akan menghiraukan sesuatu yang lain Menurut Jacob W. Getels, (Djamarah, 2008:75)

Dengan kata lain, minat dapat dipandang sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri (Slameto,2010: 180).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (1990: 583), minat atau keinginan adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Sedangkan menurut Schiefele (1998) dalam Ormroad (2002:101), minat belajar adalah suatu bentuk motivasi intrinsik. Sehingga menurut Ormroad (2002:101), siswa yang mengerjakan suatu tugas yang menarik minatnya mengalami efek positif yang signifikan seperti kesenangan, kegembiraan dan kesukaan.

Hurlock mencatat bahwa minat remaja bergantung pada seks, intelegensi, lingkungan terapan dia hidup, kesempatan mengembangkan minat, minat teman-teman sebaya, status dalam kelompok sosial, kemampuan bawaan, minat keluarga dan faktor lain (Al-Mighwar, 2006:101).

Sepanjang masa remaja, minat yang dibawa dari masa kanak-kanak cenderung berkurang dan diganti oleh minat yang lebih matang. Hal ini disebabkan karena remaja akhirnya memiliki tanggung jawab yang lebih besar dan waktu yang dimilikinya untuk dirinya sendiri berkurang sehingga harus membatasi minatnya (Al-Mighwar, 2006:101).

Minat adalah perasaan yang didapat karena berhubungan dengan sesuatu. Minat bukan merupakan bawaan sejak lahir sehingga dapat ditumbuhkan dan dibangkitkan. Menurut Sardiman (1990: 93-94), mengenai minat ini antara lain dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a. Membangkitkan adanya suatu kebutuhan;
- b. Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau;
- c. Memberi kesempatan untuk mendapat hasil yang baik;
- d. Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

Slameto (2003: 180) menjelaskan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Belajar dengan minat akan mendorong peserta didik untuk lebih baik dari pada tanpa minat belajar. Minat ini timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu, karena sesuatu dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan dipelajarinya dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun bila minat itu dirasa tidak disertai dengan usaha yang baik, maka belajar juga akan sulit untuk berhasil.

Menurut Charles yang dikutip oleh Slameto dideskripsikan sebagai berikut: Pada awalnya sebelum terlibat di dalam suatu aktivitas, siswa mempunyai perhatian terhadap adanya perhatian, menimbulkan keinginan untuk terlibat di dalam aktivitas. (Slameto, 2013: 72)

Minat dapat didefinisikan secara sederhana yaitu kecenderungan individu (siswa) untuk memusatkan perhatian rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap sesuatu objek atau situasi tertentu. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat menurut Moh. Surya (1999) adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor-faktor yang bersumber pada siswa itu sendiri
 - a) Tidak mempunyai tujuan yang jelas. Jika tujuan belajar sudah jelas, maka siswa cenderung menaruh minat terhadap belajar sebab belajar akan merupakan suatu kebutuhan dan cenderung menaruh minat terhadap belajar. Dengan demikian besar kecilnya minat siswa dalam belajar tergantung pada tujuan belajar yang jelas dari siswa.

- b) Bermanfaat atau tidaknya sesuatu yang dipelajari bagi individu siswa. Apabila pelajaran kurang dirasakan bermanfaat bagi perkembangan dirinya, siswa cenderung untuk menghindar.
 - c) Kesehatan yang sering mengganggu. Kesehatan ini sangat berpengaruh dalam belajar, seperti sering sakit, kurang vitamin atau kelainan jasmani misalnya pada mata, kelenjar-kelenjar. Hal ini akan mempengaruhi atau mempersulit siswa belajar atau menjalankan tugas-tugasnya dikelas.
 - d) Adanya masalah atau kesukaran kejiwaan. Masalah atau kesukaran kejiwaan ini misalnya adanya gangguan emosional, rasa tidak senang, gangguan-gangguan dalam proses berfikir semuanya akan mempengaruhi minat belajar siswa.
- 2) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan sekolah
- a) Cara menyampaikan pelajaran. Dalam proses belajar mengajar, penyampaian pelajaran oleh.
 - b) guru sangat menentukan minat belajar siswa. Apabila guru menguasai materi tetapi ia kurang pandai dalam menerapkan berbagai metode belajar yang kurang tepat hal ini akan mengurangi minat belajar siswa.
 - c) Adanya konflik pribadi antara guru dengan siswa. Adanya konflik pribadi antara guru dengan siswa ini akan mengurangi minat pada mata pelajaran, tetapi dengan adanya konflik tersebut menyebabkan minat siswa berkurang lebih jauh lagi kemungkinan bisa hilang.
 - d) Suasana lingkungan sekolah. Suasana lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Suasana lingkungan disini termasuk iklim di sekolah, iklim belajar, suasana, tempat dan fasilitas yang semuanya menimbulkan seseorang betah dan tertuju perhatiannya kepada kegiatan belajar mengajar.

3) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga dan masyarakat.

- a) Masalah *Broken Home*. Masalah-masalah yang terjadi dari pihak orang dan keluarga akan mempengaruhi minat belajar siswa.
- b) Perhatian utama siswa dicurahkan kepada kegiatan-kegiatan diluar sekolah. Pada saat ini di luar sekolah banyak hal-hal yang dapat menarik minat siswa yang dapat mengurangi minat siswa terhadap belajar seperti kegiatan olah raga atau bekerja.

Hurlock (2005: 144) menyatakan, “minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apapun yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih.

Minat kemudian mulai memberikan daya tarik yang ada atau ada pengalaman yang menyenangkan dengan hal-hal tersebut. Menurut Crow dan Crow, ada tiga faktor yang menimbulkan minat yaitu “Faktor yang timbul dari dalam diri individu, faktor motif sosial dan faktor emosional yang ketiganya mendorong timbulnya minat”, (Johny Killis, 1988: 26); Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Sudarsono (1980: 12), faktor-faktor yang menimbulkan minat dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1) Faktor kebutuhan dari dalam. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan rohani
- 2) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan dimana dia berada.
- 3) Faktor emosional. Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau objek tertentu. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat diketahui aspek adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antara lain adanya perasaan

rasa suka, adanya peningkatan perhatian, adanya keaktifan pada pelajaran tersebut dan adanya intensitas belajar pada pelajaran tersebut.

Pada umumnya minat seseorang terhadap sesuatu akan diekspresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minatnya. Sehingga untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenanginya, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu.

Seperti halnya pendapat yang diungkapkan Agus Sujanto (2004: 92) mengenai minat yaitu, “minat sebagai sesuatu pemusatan perhatian yang tidak sengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan tergantung dari bakat dan lingkungannya”. Hal senada diungkapkan juga oleh Witherington dalam Buchori (1991:135) yang berpendapat bahwa, “minat merupakan kesadaran seseorang terhadap suatu obyek, seseorang, soal atau situasi yang bersangkutan dengan dirinya. Selanjutnya minat harus dipandang sebagai suatu sambutan yang sadar dan kesadaran itu disusul dengan meningkatnya perhatian terhadap suatu obyek”. Dari pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa minat dicirikan dengan adanya pemusatan perhatian atau meningkatnya perhatian terhadap sesuatu.

Menurut Djaali (2007), “minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”. Hal senada diungkapkan pula oleh Slameto (2010) bahwa, “minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang”. Dari pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa minat dicirikan dengan rasa lebih suka, rasa tertarik atau rasa senang sebagai bentuk ekspresi terhadap sesuatu hal yang diminati.

Melihat beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat diketahui ciri-ciri adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antara lain: adanya perasaan senang, adanya perhatian, adanya aktivitas yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian

Selain itu menurut Syaiful Bahri Djamarah (2008:132) mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui :

- a. Pernyataan lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya.
- b. Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan yang diminati, serta
- c. Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus).

Crow and Crow mengemukakan minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

(Crow and Crow, 1975: 169).

Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah dijelaskan sebelumnya diatas, maka minat dapat diasumsikan sebagai kecenderungan/kegemaran untuk memperhatikan sesuatu atau aktivitas tertentu dengan senang hati.

2. Belajar

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah lepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Dengan demikian, dapat kita katakan, tidak ada ruang dan waktu di mana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahanlah yang menuntut terjadinya aktivitas belajar (Anurrahman, 2009: 32).

Dalam pengertian yang umum atau populer, belajar adalah mengurupulkan sejumlah pengetahuan. Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau yang sekarang ini dikenal dengan guru. Dalam belajar, pengetahuan tersebut dikumpulkan sedikit demi sedikit hingga akhirnya menjadi banyak. Orang yang banyak pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang banyak belajar, sementara orang yang sedikit pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang sedikit belajar, dan orang yang tidak berpengetahuan dipandang sebagai orang yang tidak belajar.

Slameto mengatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2). Belajar merupakan proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman (*learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experiences*) (Ahmadi, 2004: 126).

Belajar juga merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam organisme, manusia atau hewan yang disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut (*learning is a change in organism due to experience which can affect the organism's behavior*) (Syah, 2003: 65).

Menurut pengertian lainnya, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil dan tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari pada itu. Pengertian lain belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (Hamalik, 2003: 36).

Menurut Teori Bruner (dalam Ahmad, 2011: 15) menyatakan, bahwa belajar adalah bagaimana seseorang memilih, mempertahankan, dan

mentransformasikan informasi secara aktif. Selama proses belajar berlangsung murid dibiarkan mencari dan menemukan sesuatu yang dipelajari.

Menurut Carin (dalam Ahmad, 2011: 15) belajar adalah mengasimilasikan konsep atau prinsip. Belajar adalah menemukan konsep atau prinsip dengan cara, prosedur, dan proses yang dijalani sendiri oleh murid. Belajar harus melibatkan proses mental, pengalaman belajar, dan harus dapat mengembangkan proses penemuan dengan dirinya sendiri bagi murid.

Menurut Sukarno (dalam Ahmad, 2011: 15) belajar itu perlu motivasi, mempunyai tujuan, suatu proses yang kompleks, dan belajar itu perlu pengalaman. Oleh karena itu, dalam menyampaikan materi pelajaran sains perlu penyesuaian dengan tingkat perkembangan mental murid.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Banyak pendapat ahli pendidikan dalam mendefinisikan belajar diantaranya:

Belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap (winkel, 1996:12).

Pendapat Gagne (dalam Dimiyati, 2009:10) bahwa belajar merupakan kegiatan kompleks. Belajar merupakan aktifitas otak dalam mengelola informasi pengetahuan dari lingkungan yang menimbulkan kapabilitas. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Menurut Gagne belajar terdiri dari tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar.

Menurut Piaget (dalam dimiyati, 2009:13) bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Pengetahuan dibangun dalam pikiran. Setiap individu membangun

sendiri pengetahuannya. Pengetahuan itu suatu proses bukan barang jadi. Proses terjadi ketika individu berinteraksi dengan lingkungannya. Pengetahuan yang dibangun terdiri dari tiga bentuk, yaitu pengetahuan fisik, pengetahuan logika matematik, dan pengetahuan sosial. Belajar pengetahuan meliputi fase eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep,

Menurut pandangan skinner (dalam Dimiyati, 2009: 9) belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila tidak belajar maka responnya menurun.

Tujuan pengajaran tentu saja akan dapat tercapai jika anak didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan anak didik di sini tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. Jika hanya fisik anak yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai. Padahal belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam dirinya setelah melakukan aktivitas belajar.

Dari beberapa pendapat tentang belajar maka penulis menyimpulkan bahwa belajar sebagai suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Perubahan ini merupakan hasil dari pengalaman interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Syah (2008:132) Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa

- c. Faktor pendekatan belajar (aproach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman, 1988: 22).

Menurut Slameto (2003: 3) ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar meliputi:

- a. Perubahan terjadinya secara sadar Berarti seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif Perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Contohnya kecakapan yang dimiliki seseorang akan terus berkembang kalau terus dipergunakan atau dilatih.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah Perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misalnya belajar mengetik.

f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, ketrampilan, pengetahuan.

Slameto (2010: 54) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

1) Faktor Internal

- a) Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- b) Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat diketahui ciri-ciri/indikator adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antara lain: adanya perasaan senang, pernyataan lebih menyukai dari pada yang lain, adanya rasa ketertarikan, adanya peningkatan perhatian, adanya pemusatan perhatian, adanya aktivitas serta keterlibatan secara aktif pada kegiatan tersebut yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan dan perhatian seseorang terhadap belajar dari pada

yang lainnya serta kegemaran atau ketertarikan belajar untuk memperoleh pengetahuan/informasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. *Jenis Penelitian dan Desain Penelitian*

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pra-eksperimen dengan menggunakan desain *One Shot Case Study*, dimana perlakuan diberikan kepada satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol dengan desain penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.1: Desain *One-Shot Case Study* (Arikunto, 2006: 84)

Keterangan:

X=*Treatment*/perlakuan yakni pembelajaran fisika dengan strategi pembelajaran *Brain Game*

O = Pengukuran kemampuan minat belajar siswa.

B. *Subjek Penelitian*

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa yaitu satu kelas dengan jumlah siswa 21 orang, yang terdiri dari 10 orang siswa perempuan dan 11 orang siswa laki-laki.

C. *Instrumen Penelitian*

Pada dasarnya instrumen dapat diartikan sebagai alat. Dengan demikian instrumen penelitian dalam hal ini yang dimaksudkan adalah unsur yang mempunyai peranan penting dalam sebuah penelitian karena dikatakan bahwa

instrumen penelitian harus relevan dengan masalah dan aspek yang diteliti atau agar datanya lebih akurat.

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data yang dibahas dalam penelitian. Data penelitian terkumpul melalui berbagai metode antara lain: angket (*questionnaire*), wawancara, observasi, studi dokumentasi dan sebagainya (Alfred L., 2011: 49).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar siswa, lembar observasi kegiatan guru dan lembar penilaian diri siswa. Instrumen tersebut digunakan untuk mengumpulkan data-data sebagai berikut:

1. Angket Minat Belajar

Angket Minat Belajar adalah daftar pertanyaan yang disusun untuk mengumpulkan informasi tertentu dan di isi oleh responden atau sumber informasi yang diinginkan (Aqib, 2006:76). Angket digunakan sebagai alat untuk mencari dan mengukur data tentang minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan strategi *Brain Game* pada mata pelajaran IPA materi kalor. Pengisian angket dilakukan oleh siswa dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom jawaban yang disediakan.

Berdasarkan operasional variabel menurut safari (2005:111) ada empat aspek yaitu kesukacitaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan untuk mengukur minat belajar siswa. Dari aspek-aspek tersebut dapat disusun indikator minat belajar sebagai berikut:

- a. Kesukacitaan siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu siswa senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar kemauan siswa untuk belajar IPA kehadiran siswa dalam mengikuti pelajaran.

- b. Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, yaitu kesegaran siswa dalam mengumpulkan tugas dan mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru.
- c. Perhatian siswa pada mata pelajaran IPA yaitu memperhatikan penjelasan guru, konsentrasi siswa dalam belajar.
- d. Keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran, yaitu aktif dalam pembelajaran IPA, aktif berdiskusi dalam kelompoknya.

Dengan indikator-indikator di atas dapat diketahui siswa yang berminat dengan siswa yang tidak berminat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

2. Lembar Penilaian Diri

Lembar penilaian diri adalah teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi, penggunaan teknik ini dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan kepribadian seseorang. Pengisian penilaian diri dilakukan oleh siswa dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom jawaban yang disediakan.

3. Lembar Observasi Kegiatan Guru

Dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung, yang mempunyai tujuan untuk memantau guru serta mengukur kualitas proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga hasilnya akan tampak kekurangan dan kelebihan guru dalam menerapkan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Adapun yang diamati dalam lembar observasi kegiatan guru ini adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menunjang minat belajar IPA dengan menggunakan strategi *Brain Game*. Lembar observasi kegiatan guru adalah penilaian aktivitas guru yang diamati mulai dari persiapan, proses belajar mengajar, sampai pada kegiatan-kegiatan yang mengacu pada pembelajaran dengan strategi *Brain Game*. Pengisian lembar

observasi dilakukan oleh observer dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom jawaban yang disediakan.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah tahap awal dalam memulai suatu kegiatan sebelum peneliti mengadakan penelitian langsung kelapangan untuk mengumpulkan data, meliputi:

- a. Penentuan materi pelajaran dalam bidang studi fisika yang tercantum dalam kurikulum SMP yang telah ditetapkan oleh sekolah, dapat disajikan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Brain Game* dengan berdasar pada sarana yang ada dalam pelaksanaan *Brain Game*, digunakan pada materi kalor.
- b. Penyesuaian waktu, kapan materi yang sudah ditentukan dapat disajikan berdasarkan program pengajaran yang ada pada pendidik bidang studi fisika yang mengajar pada kelas VIIIPA SMP Guppi Samata Kab. Gowa.
- c. Pengurusan surat izin penelitian dari kantor LP3M UINAM kepada sekolah yang akan ditempati untuk melakukan penelitian.
- d. Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) lembar observasi kegiatan guru dan lembar penilaian diri siswa.
- e. Meminta validator atau pembimbing untuk memvalidasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Memilih subjek penelitian yaitu kelas VII SMP Guppi Samata Kab. Gowa.

- b. Melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi *Brain Game* dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Dengan peneliti bertindak sebagai guru.
- c. Menyampaikan tujuan dan membangun kerja otak dengan mengenalkan materi secara umum
- d. Menerapkan strategi *Brain Game* didalam kelas
- e. Memberikan soal-soal *Brain Game* dalam hal ini teka-teki silang (TTS) fisika
- f. Memberikan angket minat belajar untuk mengukur minat siswa, sedangkan lembar observasi kegiatan guru dan lembar penilaian dirisisiswa untuk mengukur perhatian siswa terhadap proses pembelajaran *Brain Game*.

E. Teknik Pengolahan Data

1. Analisis Data Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Data hasil validasi instrumen penelitian angket minat belajar siswa, lembar observasi kegiatan guru dan lembar penilaian diri siswa dianalisis secara deskriptif kualitatif berupa penilaian umum dari pembimbing yang meliputi: baik sekali, baik, kurang baik, serta tidak baik. Instrumen penelitian ini dapat digunakan dengan kategori: tanpa revisi, revisi, revisi banyak, dan tidak dapat digunakan (masih memerlukan konsultasi).

Tingkat validasi masing-masing instrumen penelitian ditentukan dengan memperhatikan hasil penilaian validator. analisis dilakukan terhadap semua butir penilaian yang dilakukan oleh masing-masing validator.

Kegiatan yang dilakukan dalam analisis instrumen penelitian ini adalah:

- a. Melakukan rekapitulasi hasil penilaian ahli dalam tabel, yang meliputi: aspek (A_i), criteria (K_i), dan hasil penilaian validator (V_i)
- b. Mencari rata-rata hasil penilaian ahli untuk setiap criteria dengan rumus:

$$= \frac{\Sigma}{\text{-----}} \quad (\text{Nurdin, 2007: 142})$$

Keterangan:

= rata-rata kriteria ke-i

= skor hasil penilaian criteria ke-I oleh penilai ke-j

= banyaknya penilai

c. Mencari rata-rata tiap aspek dengan rumus:

$$= \frac{\Sigma}{n} \quad (\text{Nurdin, 2007: 143})$$

Keterangan:

= rata-rata aspek ke-i

= rata-rata aspek ke-i oleh kriteria ke-j

= banyaknya kriteria dalam aspek ke-i

d. Mencari rata-rata total () penilaian validator dengan rumus:

$$= \frac{\Sigma}{n} \quad (\text{Nurdin, 2007: 143})$$

Keterangan:

= rata-rata total

= rata-rata aspek ke-i

= banyaknya aspek

Validasi perangkat pembelajaran akan ditentukan dengan cara mencocokkan rata-rata total validasi seluruh butir penilaian dengan kriteria validitas berikut:

$3,5 \leq M \leq 4$ sangat valid

$2,5 \leq M \leq 3,5$ valid

$1,5 \leq M \leq 2,5$ cukup valid

$M \leq 1,5$ tidak valid

Keterangan:

$M =$ untuk mencari validitas setiap kriteria

$M =$ untuk mencari validitas setiap aspek

$M =$ untuk mencari validitas keseluruhan aspek

Kriteria yang digunakan untuk memutuskan bahwa instrumen penelitian memiliki derajat validitas yang memadai (Nurdin, 2007: 144) adalah:

- a. Nilai rata-rata total (\bar{X}) untuk seluruh aspek minimal dalam kategori cukup valid
- b. Nilai (\bar{X}) untuk setiap aspek minimal dalam kategori valid

Apabila tidak memenuhi kedua butir di atas, maka perlu dilakukan revisi berdasarkan masukan dan saran dari validator atau dengan melihat kembali aspek-aspek yang nilainya kurang. Selanjutnya dilakukan validasi ulang kemudian di analisis kembali. Demikian seterusnya sampai mendapatkan nilai yang memenuhi.

2. Analisis Data Respon Siswa Terhadap Instrumen

- a. Data Analisis Angket Minat Belajar Siswa

Pengukuran minat belajar siswa pada kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa T.A 2015/2016 dilakukan dengan memberikan angket minat belajar yang terdiri dari 12 pernyataan dengan skala pilihan binominal pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”.Kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis data respon siswa terhadap angket minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung banyaknya siswa yang memberi respons positif sesuai dengan aspek yang ditanyakan, kemudian menghitung persentasenya.
- 2) Menentukan kategori untuk respon positif siswa dengan cara mencocokkan hasil persentase dengan kriteria yang ditetapkan.

Analisis yang digunakan untuk menghitung persentase banyaknya siswa yang memberikan respon pada setiap kategori yang ditanyakan dalam lembar angket menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata minat} = \frac{\sum}{n}$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} \Sigma &= \text{Jumlah skor yang diperoleh} \\ &= \text{banyaknya siswa} \end{aligned} \quad (\text{Sudijono, 2009:109})$$

Analisis deskriptif minat belajar siswa tersebut diolah dengan menggunakan aplikasi spss dan ditentukanlah analisis interval distribusi minat belajar siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Kriteria penilaian, adalah:

$$6 - 12 = \text{Tinggi}$$

$$1 - 5 = \text{Rendah}$$

Minat belajar siswa dikatakan efektif jika sekurang-kurangnya 80% dari semua siswa menjawab positif

b. Data Analisis Lembar Observasi Kegiatan Guru

Kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis data respon observer terhadap proses pembelajaran atau langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru (peneliti) adalah menghitung banyaknya kegiatan atau langkah-langkah pembelajaran yang terlaksana dengan yang tidak terlaksana, kemudian menghitung persentasenya.

Nilai aktivitas guru diperoleh dari nilai rata-rata aktivitas guru pada pertemuan I dan pertemuan II

$$SP = \frac{\quad}{\quad} \cdot 100$$

Keterangan:

SP = Skor Pertemuan

SPBG 1 = Skor Pertemuan *Brain Game* pertama

SPBG 2 = Skor Pertemuan *Brain Game* kedua (Sudijono, 2009: 110)

Guru dikatakan sudah memahami langkah-langkah pembelajaran *Brain Game* jika sekurang-kurangnya 80% dari analisis respon observer tentang

keterlaksanaan kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran yang menggunakan strategi *Brain Game*.

c. Data Analisis Lembar Penilaian Diri

Kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis data respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menilai pemahaman diri sendiri terhadap pelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung banyaknya siswa yang memberikan respon positif sesuai dengan aspek yang ditanyakan, kemudian menghitung persentasenya.
- 2) Menentukan kategori untuk respon positif dengan mencocokkan hasil

Data lembar penilaian diri siswa menggunakan rumus:

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{N} \times 100$$

N = Jumlah seluruh siswa (Sudijono, 2009: 111)

persentase dengan kriteria penilaian yang ditetapkan.

Kriteria penilaiannya adalah:

85 – 100 = sangat tinggi

70 – 84 = tinggi

55 – 69 = sedang

35 – 54 = rendah

0 – 34 = sangat rendah (Diknas : 2003)

Proses pembelajaran dikatakan efektif jika dominan siswa menjawab sangat tinggi atau tinggi, atau jika rata-rata akhir dari skor siswa berada pada kategori tinggi.

d. Analisis Statistik Data

- 1) Pengujian normalitas data.

Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal, maka dalam penelitian ini digunakan uji Liliofors dengan menggunakan SPSS 20.0 *for windows*.

Kriteria pengujian:

Jika nilai signifikan $> \alpha$ (0,05), maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2) Pengujian hipotesis

Untuk keperluan pengujian hipotesis penelitian, maka digunakan uji-t dengan menggunakan SPSS 20.0 *for windows*.

Kriteria pengujian:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $dk = n-1$, maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n-1$, maka H_0 ditolak, H_a diterima pada taraf nyata $\alpha = 0,05$

Rumus Hipotesis:

KKM ($\mu_0 = 70$)

H_0 = Minat belajar siswa dengan menggunakan strategi *Brain Game* untuk kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa kurang dari standar KKM yakni 70.

H_a = Minat belajar siswa dengan menggunakan strategi *Brain Game* untuk kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa mencapai standar KKM yakni 70.

Artinya setelah dilakukan pengujian normalitas data, jika diperoleh nilai berdistribusi normal maka menggunakan statistik parametrik uji satu sampel, sementara jika tidak normal menggunakan statistik parametrik uji binomial test yang dibantu dengan menggunakan SPSS 20 windows.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Validasi Instrumen

Instrumen yang divalidasi dalam penelitian ini adalah Instrumen angket minat belajar siswa, lembar observasi kegiatan Guru dan lembar penilaian diri siswa, yang dibuat disesuaikan dengan aspek, kriteria dan indikator berdasarkan minat belajar siswa. Dimana dalam penelitian ini pengambilan data dilakukan dengan teknik angket minat belajar siswa, lembar observasi kegiatan Guru dan lembar penilaian diri siswa. Validasi instrumen dilakukan oleh 2 orang pakar di bidang pendidikan fisika yaitu Nardin, S.Pd., M.Pd. (Dosen mata kuliah fisika UIT) dan Rismah. A, S.Pd, M.Pd. (Guru mata pelajaran fisika).

Validasi dilakukan terhadap aspek yang dinilai meliputi: Aspek petunjuk Aspek Bahasa dan Aspek Isi. Aspek mencakup tahapan dan indikator, item aspek penilaian pada angket minat belajar siswa, lembar observasi kegiatan Guru dan lembar penilaian diri siswa sesuai tujuan penilaian. Rumusan aspek angket minat belajar siswa, lembar observasi kegiatan Guru dan lembar penilaian diri. menggunakan kata/ Pernyataan/perintah yang memungkinkan pemberian nilai. Format selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2 (validasi Instrumen). Indikator angket minat belajar siswa.

Hasil validasi yang dilakukan terhadap instrumen-instrumen yang di siapkan oleh peneliti kemudian dinilai oleh 2 orang pakar tersebut terhadap aspek-aspek penilaian sehingga akan diperoleh penilaian dari 2 orang validator selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2.

Berdasarkan hasil validasi oleh 2 orang pakar terhadap instrument yang telah disiapkan dapat dilihat dari tabel-tabel dibawah ini.

a. Hasil Validasi Angket Minat Belajar Fisika

Hasil validasi angket minat belajar yang di nilai oleh 2 orang pakar diatas meliputi aspek petunjuk, aspek bahasa dan aspek isi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabelberikut:

Tabel 4.1 : Validasi Angket Minat Belajar Fisika

No.	Aspek Penilaian		Kriteria
1	Aspek Petunjuk	5,0	S.Valid
2	Aspek Bahasa	4,5	S.Valid
3	Aspek Isi	5,0	S.Valid
Rata-rata skor penilaian validasi		4,8	S.Valid
Reliabilitas instrument		0,93	S. Reliabilitas

Berdasarkan skor yang diberikan oleh dua pakar. Hasil analisis yang di tunjukkan pada tabel diatas dapat dijelaskan. Nilai rata-rata kevalidan Angket Minat Belajar adalah $\bar{x} = 4,8$ dinyatakan dalam kategori “Sangat Valid” ($4,5 \leq \bar{x} \leq 5,0$). Selain itu, berdasarkan hasil analisis instrumen Angket Minat Belajar diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,93 sehingga instrumen Angket Minat Belajar dinyatakan **reliabel** sebab $r_{hitung} > 0,75$. Dengan kriteria sangat reabil. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4.

b. Lembar Observasi Kegiatan Guru

Hasil validasi Lembar Observasi Kegiatan Guru yang di nilai oleh 2 orang pakar diatas meliputi aspek petunjuk, aspek bahasa dan aspek isi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 : Validasi Lembar Observasi Kegiatan Guru

No.	Aspek Penilaian		Kriteria
1	Aspek Petunjuk	5,0	S.Valid
2	Aspek Bahasa	5,0	S.Valid
3	Aspek Isi	5,0	S.Valid
Rata-rata skor penilaian validasi		5,0	S.Valid
Reliabilitas instrument		1	S. Reliabilitas

Berdasarkan skor yang diberikan oleh dua orang pakar. Hasil analisis yang di tunjukkan pada tabel diatas dapat dijelaskan Nilai rata-rata kevalidan Lembar Observasi Kegiatan Guru adalah $\bar{x} = 5$ dinyatakan dalam kategori “Sangat Valid” ($4,5 \leq \bar{x} \leq 5,0$). Selain itu, berdasarkan hasil analisis instrumen Lembar Observasi Kegiatan Guru diperoleh nilai reliabilitas sebesar 1,00 sehingga instrumen Lembar Observasi Kegiatan Guru dinyatakan **reliabel** sebab $r_{hitung} > 0,75$. Dengan kriteria sangat reabil. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihatpada lampiran 4.

c. Validasi Lembar Penilaian Diri

Hasil validasi Lembar Penilaian Diri yang di nilai oleh 2 orang pakar diatas meliputi aspek petunjuk, aspek bahasa dan aspek isi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 : Validasi lembar penilaian diri

No	Aspek Penilaian		Kriteria
1	Aspek Petunjuk	5,0	S.Valid
2	Aspek Bahasa	4,7	S.Valid
3	Aspek Isi	4,7	S.Valid
Rata-rata skor penilaian validasi		4,8	S.Valid
Reliabilitas instrument		0,91	S. Reliabilitas

Berdasarkan skor yang diberikan oleh dua orang pakar. Hasil analisis validasi Lembar Penilaian Diri yang di tunjukkan pada tabel diatas dapat dijelaskan. Nilai rata-rata kevalidan Lembar Penilaian Diri adalah $\bar{x}=4,8$ dinyatakan dalam kategori “Sangat Valid” ($4,5 \leq \bar{x} \leq 5,0$). Selain itu, berdasarkan hasil analisis instrumen Lembar Penilaian Diri diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,91 sehingga instrumen Lembar Penilaian Diri dinyatakan **reliabel** sebab $r_{hitung} > 0,75$. Dengan kriteria sangat reabil. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4.

Setelah dilakukan validasi instrumen oleh dua orang pakar untuk mengukur minat belajar siswa dimana instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu instrumen Angket Minat Belajar siswa, instrumen lembar observasi kegiatan guru dan instrumen penilaian diri. Dari ketiga instrumen yang divalidasi oleh 2 orang validator tersebut hasil analisisnya sangat reliabel maka instrumen tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan oleh peneliti untuk mengukur minat belajar siswa dan pelaksanaan strategi *Brain Game* yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu pada kelas VII SMP Guppi Samata Kab. Gowa.

2. Analisis Deskriptif

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen, subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kab. Gowa dengan jumlah siswa 21 orang. Lokasi penelitian ini adalah di kelas VII SMP Guppi Samata Kab. Gowa. Teknik pengumpulan datanya menggunakan instrumen angket minat belajar siswa untuk mengukur minat belajar siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kab. Gowa. Lembar observasi kegiatan guru dan lembar penilaian diri, untuk mengukur proses pembelajaran siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kab. Gowa.

Hari Rabu tanggal 02 Desember 2015 peneliti masuk di kelas VII SMP Guppi Samata Kab. Gowa untuk pertama kalinya, siswa menyambut peneliti dengan baik menjawab salam semuanya serentak, setelah proses perkenalan peneliti melakukan penelitiannya dengan mengajarkan siswa dengan strategi *Brain Game*, melaksanakan sesuai langkah-langkah yang ada pada *Brain Game* yaitu Guru memajang peta konsep, Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, Guru dapat mengaitkan materi dengan kejadian sehari-hari, Guru menjelaskan materi seputar energi kalor, Guru membagi peserta didik 5 orang dalam 1 kelompok, Guru membagi Teka-teki silang (TTS) pada masing-masing kelompok, Peserta didik bersama kelompoknya mengisi Teka-teki silang (TTS), Guru meminta peserta didik menyampaikan hasil kerjanya di depan, Peserta didik yang lain memberikan masukan dan sanggahan/diskusi, Peserta didik di istirahatkan otaknya dengan menyelesaikan soal-soal yang relative mudah yaitu dalam bentuk Teka-teki silang (TTS), Guru memberikan Teka-teki silang (TTS) fisika secara individu, Guru mengecek kembali pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diberikan dengan memberikan pertanyaan dari soal yang telah diberikan, Guru meluruskan jawaban peserta didik, Guru dan peserta didik sama-sama menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari dan Guru memberikan perayaan kecil atas keberhasilan peserta didik hari ini misalnya tepuk tangan bersama peserta didik begitupun pada pertemuan kedua.

Setelah 2 kali pertemuan di kelas VII SMP Guppi Samata peneliti masuk sekali lagi (pertemuan ke 3) yaitu untuk membagikan angket minat belajar siswa, lembar penilaian diri dan lembar observasi kegiatan guru untuk diisi sesuai keadaan yang sudah dialami dan dirasakan selama proses pembelajaran untuk dilakukan analisis apakah respon siswa positif atau tidak terhadap penerapan *Brain Game*. Selanjutnya dilakukan analisis sebagai berikut:

a. Hasil Pengukuran Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Angket

Pengukuran minat belajar siswa pada kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa, setelah penerapan strategi *Brain Game* bertujuan untuk menggambarkan minat siswa, dilakukan dengan memberikan angket minat belajar yang terdiri dari 12 pernyataan dengan skala pilihan binomial yaitu pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”.

1) Hasil Analisis Deskriptif Angket Minat Belajar IPA kelas VII SMP Guppi Samata

Analisis deskriptif minat belajar siswa kepada 21 orang siswa SMP Guppi Samata kabupaten Gowa akan di hitung nilai rerata, standar deviasi, varians, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 :Hasil Analisis Deskriptif Angket Minat Belajar IPA kelas VII SMP Guppi Samata

Kriteria Deskriptif	Nilai
N	21
Range	50,00
Min	50,00
Max	100,00
Mean	80,95
Standar Deviation	16,06072
Variance	257,947

Berdasarkan Tabel Hasil Penilaian Deskriptif Angket Minat Belajar IPA Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa setelah diterapkan strategi *Brain Game* pada materi kalor diatas diperoleh range 50,00, nilai minimumnya 50,00, nilai maximum 100,00, standar deviasi sebesar 16,06, varian adalah 257,95 dan mean skor 80,95 kategori *tinggi*.

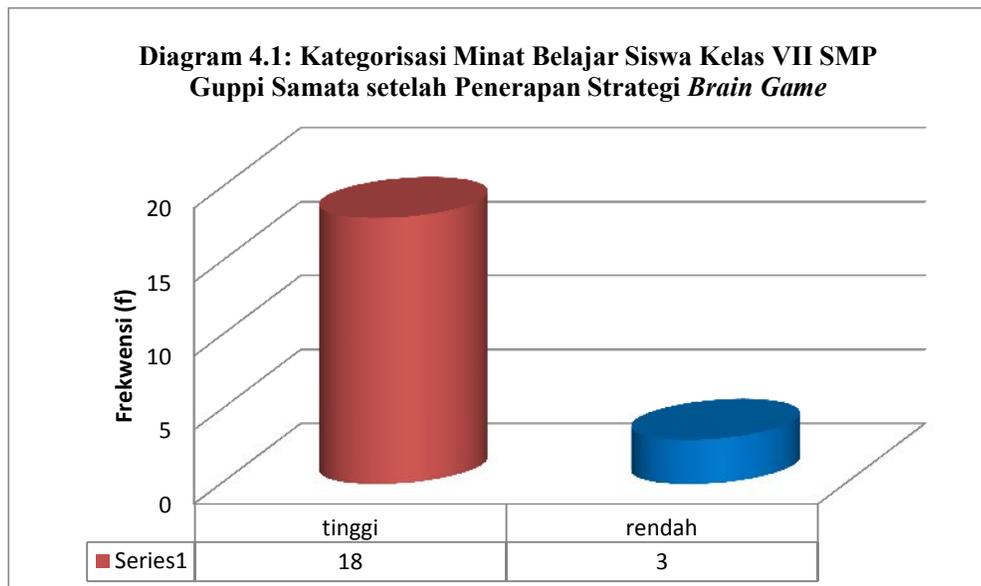
2) Analisis Interval Distribusi Kumulatif Minat Belajar Siswa

Sajian data Minat Belajar Siswa dikategorikan kedalam kelas interval distribusi kumulatif sebagai berikut:

Tabel4.5 :Analisis Interval Distribusi Kumulatif Minat Belajar Siswa

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	18	85,71
Rendah	3	14,28

Setelah dilakukan penelitian di Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa yang terdiri dari 21 orang siswa. Berdasarkan tabel Analisis Interval Distribusi Kumulatif Minat Belajar Siswa dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki kategori tinggi terdapat sebanyak 18 orang siswa persentasenya adalah 85,71% dan siswa yang memiliki kategori rendah terdapat sebanyak 3 orang siswa persentasenya adalah 14,28%, yang disajikan dalam tabel berikut:



b. Analisis Lembar Observasi Kegiatan Guru Pelaksanaan *Brain Game*

Tujuan utama menganalisis Lembar Observasi Kegiatan Guru adalah untuk mengetahui keterlaksanaan Strategi *Brain Game* didalam proses pembelajaran dalam kelas VII SMP Guppi Samata yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6: Analisis Lembar Observasi Kegiatan Guru Penerapan *Brain Game*

No	Pernyataan	Pertemuan		Jumlah	
		1	2	F	%
1	Guru memajang peta konsep	√	√	2	100
2	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	√	√	2	100
3	Guru dapat mengaitkan materi dengan kejadian sehari-hari	√	√	2	100
4	Guru menjelaskan materi seputar energi kalor	√	√	2	100
5	Guru membagi peserta didik 5 orang dalam 1 kelompok	√	√	2	100
6	Guru membagi TTS pada masing-masing kelompok	√	√	2	100
7	Peserta didik bersama kelompoknya mengisi TTS	√	√	2	100
8	Guru meminta peserta didik menyampaikan hasil kerjanya didepan	√	√	2	100
9	Peserta didik yang lain memberikan masukan dan sanggahan/diskusi	√	√	2	100

10	Peserta didik di istirahatkan otaknya dengan menyelesaikan soal-soal yang relative mudah yaitu dalam bentuk TTS	√	√	2	100
11	Guru memberikan TTS fisika secara individu	√	√	2	100
12	Guru mengecek kembali pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diberikan dengan memberikan pertanyaan dari soal yang telah diberikan	√	√	2	100
13	Guru meluruskan jawaban peserta didik	√	√	2	100
14	Guru dan peserta didik sama-sama menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari	√	√	2	100
15	Guru memberikan perayaan kecil atas keberhasilan peserta didik hari ini misalnya tepuk tangan bersama peserta didik	√	√	2	100
	Jumlah Frekuensi kegiatan yang dilaksanakan	15	15	30	100

Keterangan: √ = dilaksanakan dan X = tidak dilaksanakan

Sebagaimana dapat dilihat dalam tabel diatas, berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan dalam dua kali kegiatan pembelajaran dengan perlakuan menggunakan Strategi *Brain Game*, kegiatan peneliti/guru yang diobservasi yaitu 15 kegiatan, yang dilaksanakan dari 2 minggu berturut-turut kegiatan peneliti/guru. Dengan demikian, kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti/guru selama pembelajaran menggunakan Strategi *Brain Game* telah mencapai 100%.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa peneliti/guru telah melaksanakan kegiatan-kegiatan yang diharapkan dalam pelaksanaan strategi *Brain Game*. Dengan kata lain peneliti/guru memahami langkah-langkah pembelajaran strategi *Brain Game*.

c. Lembar Penilaian Diri setelah Proses Pembelajaran

Tujuan utama analisis data Lembar penilaian diri terhadap proses pembelajaran adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan pengetahuan siswa terhadap proses pembelajaran IPA yang dilaksanakan dengan menggunakan strategi *Brain Game* oleh peneliti.

Hasil analisis Lembar penilaian diri terhadap proses pembelajaran menggunakan strategi *Brain Game* yang di ukur dengan menggunakan lembar penilaian diri dapat digambarkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.7: Kategori Penilaian Diri Kelas VII SMP Guppi Samata

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
0 – 34	0	0	Sangat Rendah
35 – 54	1	4,76	Rendah
55 – 69	6	28,57	Sedang
70 – 84	2	9,52	Tinggi
85 – 100	12	57,14	Sangat Tinggi
Jumlah	21	100	-

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat diperoleh sebaran skor lembar penilaian diri siswa kelas VII berdasarkan kategori distribusi frekuensi. Siswa pada kategori penilaian diri terdapat 1 siswa pada kategori penilaian diri rendah dengan persentase 4,76%, terdapat 6 siswa pada kategori penilaian diri sedang dengan presentase 28,57%, terdapat 2 siswa pada kategori penilaian diri tinggi dengan

persentase 9,52% dan siswa pada kategori penilaian diri sangat tinggi dengan presentase 57,14%.

d. Uji Statistik Hipotesis Pengaruh *Brain Game* terhadap Minat Belajar Siswa kelas VII SMP Guppi Samata

Analisis inferensial merupakan statistik yang menyediakan aturan atau cara yang dapat dipergunakan sebagai alat dalam rangka mencoba menarik kesimpulan yang bersifat umum, dari sekumpulan data yang telah disusun dan diolah. Selain itu, statistik inferensial juga menyediakan juga aturan tertentu dalam rangka penarikan kesimpulan (*conclusion*), penyusunan atau pembuatan ramalan (*prediction*), penaksiran (*estimation*), dan sebagainya. Dengan demikian statistik inferensial sifatnya mendalam dan merupakan tindak lanjut dari statistik deskriptif (Sudhono,2009: 5).

Sebelum melakukan pengujian hipotesis ada atau tidak adanya pengaruh strategi *Brain Game* terhadap Minat Belajar Siswa kelas VII SMP Guppi Samata perlu dilakukan pengujian normalitas data hasil penelitian yang digunakan untuk menentukan jenis statistik dalam penelitian ini. Adapun hasil pengujian normalitas data minat belajar siswa disajikan dalam tabel dan diagram berikut ini:

Tabel 4.8 : Hasil Pengujian Normalitas Data Minat Belajar Siswa kelas VII SMP Guppi Samata

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Minat.Belajar	,224	21	,007	,882	21	,016

Observed Value

Dari tabel dan grafik diatas, berdasarkan angka probabilitas yang diperoleh angka pada kolom ASYMP. SIG.adalah 0,016 yang adalah $< 0,05$ maka H_0 ditolak, atau distribusi data income tidak mengikuti distribusi normal. Hal yang

sama pada grafik Normal Q-Q Plot Of Income, data menyebar agar menjauh dari garis lurus, walaupun data mengikuti alur ke kanan atas. Pada grafik detrended normal Q-Q plot income, Data membentuk pola tertentu yakni menurun kemudian menarik dan menurun, dengan adanya pola tertentu, maka bisa dikatakan distribusi data tidak normal.

Dari hasil pengujian normalitas data selanjutnya ditentukan bahwa statistik yang digunakan adalah statistik non parametrik yaitu pengujian dengan uji statistik binomial test.

Binomial Test						
		Catagory	N	Observed Prop.	Test Prop.	Exact Sig. (2-tailed)
Minat. Belajar	Grou p 1	<= 70	21	1,00	,50	,000
	Total		21	1,00		

Dari tabel diatas diketahui bahwa sampel berjumlah $N= 21$ dan rata-rata nilai siswa = 88,95 serta standar deviasi $s = 16,06$.

Hipotesis untuk penelitian ini yang di ajukan:

H_0 = Minat belajar siswa dengan menggunakan strategi *Brain Game* untuk kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa kurang dari standar KKM yakni 70.

H_a = Minat belajar siswa dengan menggunakan strategi *Brain Game* untuk kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa mencapai standar KKM yakni 70.

Dari hasil uji binomial test didapatkan nilai Exact.Sig sebesar 0,001. Kriteria keputusan yang diambil berdasarkan uji binomial test maka H_0 ditolak H_1

diterima yaitu Pembelajaran dengan Strategi *Brain Game* berpengaruh terhadap Minat Belajar Siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa. Atau minat belajar siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa lebih besar dari skor >70.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Minat Belajar Siswa Setelah Penerapan Strategi *Brain Game* di Kelas VII SMP Guppi Samata

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif yang dihitung dengan menggunakan aplikasi spss dapat dikemukakan bahwa tingkat Minat Belajar Siswa setelah penerapan Strategi *Brain Game* di kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa. Menurut skor yang diperoleh berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa strategi *Brain Game* yang digunakan dalam penelitian ini dapat membangkitkan minat belajar siswa untuk belajar. Selama dalam proses pembelajaran siswa merasa senang dapat mengatasi kesulitan belajar IPA dengan menggunakan Strategi Pembelajaran *Brain Game*. Fakta empiris ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan Slameto bahwa minat besar pengaruhnya dalam belajar. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan.

2. Analisis Lembar Observasi Kegiatan Guru Pelaksanaan *Brain Game*

Hasil analisis data lembar observasi kegiatan siswa terhadap terlaksananya proses pembelajaran menunjukkan bahwa observer yang mengikuti proses pembelajaran IPA dengan strategi pembelajaran *Brain Game*. Secara rata-rata respon observer terhadap proses pembelajaran *Brain Game* berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian, kegiatan yang dilaksanakan oleh guru selama pembelajaran menggunakan Strategi *Brain Game* telah melaksanakan kegiatan-kegiatan yang diharapkan dalam pelaksanaan strategi *Brain Game*. Dengan kata

lain guru memahami/melaksanakan langkah-langkah pembelajaran strategi *Brain Game* dikelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa.

3. Hasil Analisis Data Penilaian Diri siswa Kelas VII SMP Guppi Samata terhadap Proses Pembelajaran Dengan Strategi *Brain Game*

Hasil analisis data penilaian diri siswa terhadap proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti proses pembelajaran IPA dengan strategi pembelajaran *Brain Game*. Secara rata-rata respon siswa terhadap proses pembelajaran *Brain Game* berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar fisika dengan menggunakan pembelajaran *Brain Game* tinggi. Fakta empiris ini relevan dengan pendapat Tanner bahwa, strategi dalam proses pembelajaran dapat membentuk minat-minat baru. Kegiatan yang nampak dari siswa yang mempunyai minat belajar adalah perhatian, rasa senang, ketertarikan terhadap pelajaran yang ditunjukkan melalui partisipasi dan keaktifan dalam belajar. Minat belajar sangat besar pengaruhnya dalam belajar karena minat akan memberikan semangat dalam belajar.

Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran *Brain Game* menjadikan konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami. Belajar dengan tidak saja melihat apa yang dipelajari tapi bagaimana mempelajarinya sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mengerjakan soal-soal fisika melalui proses pembelajaran *Brain Game*.

Hasil analisis respon siswa diperoleh bahwa siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa memberikan respon yang positif terhadap penerapan strategi *Brain Game*. Berdasarkan hasil yang diperoleh, secara umum tampak bahwa siswa sudah mampu beradaptasi dengan penerapan strategi *Brain Game*. Melalui strategi pembelajaran ini, minat belajar siswa dapat ditumbuhkan. Strategi *Brain Game* pada dasarnya menekankan pada proses belajar yang

memberikan pengalaman belajar dengan mendapatkan pengetahuan atau konsep-konsep baru dari pengalaman siswa itu sendiri.

Hasil penelitian ini mendukung teori dan hasil penelitian sebelumnya Menurut teori pemrosesan informasi (Joyce dan Weil dalam abimanyu,dkk.,2008), siswa belajar menggunakan otaknya dalam menerima dan memanfaatkan informasi dan menyusun kembali sesuai dengan kognitifnya, Duman (2006), dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa *Brain Game* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dan guru menjadi lebih baik, meningkatkan hasil karya siswa dan meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA dalam hal ini meningkatkan minat belajar siswa serta daya ingat siswa terhadap ilmu yang telah didapat.

Berdasarkan pembahasan dari penelitian di atas adalah strategi *Brain Game* merupakan salah satu strategi yang tepat digunakan dalam pembelajaran IPA di kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa. Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. *Simpulan*

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan strategi *Brain Game* pada siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa, berdasarkan analisis lembar observasi kegiatan guru dan lembar penilaian diri siswa adalah berada pada kategori sangat tinggi, karena siswa memahami materi dan guru melaksanakan semua langkah-langkah strategi pembelajaran *Brain Game*.
2. Gambaran minat belajar siswa setelah diajar dengan strategi *Brain Game* pada siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa strategi *Brain Game* yang digunakan dalam penelitian ini dapat membangkitkan minat belajar siswa untuk belajar berdasarkan analisis angket minat belajar berada pada kategori tinggi, karena siswa memiliki rasa senang, perhatian, tertarik dan aktif dalam strategi pembelajaran *Brain Game*.
3. Strategi *Brain Game* terbilang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa. Karena siswa memiliki minat setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi *Brain Game*.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian maka dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Karena penelitian ini telah menggunakan jenis penelitian pra-eksperimen dengan desain penelitian *one shot case study*, maka diharapkan pada peneliti selanjutnya menggunakan jenis dan desain penelitian yang lebih bagus.
2. Karena strategi *Brain Game* dengan rangkaian Teka-Teki Silang dapat digunakan dalam mencapai minat belajar yang tinggi, maka disarankan kepada peneliti/guru selanjutnya untuk meneliti lebih lanjut dengan jenis *brain game* yang lain, yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
3. Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang optimal maka dalam menggunakan pembelajaran strategi *Brain Game* disarankan sebaiknya menggunakan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan sintaks pembelajaran *Brain Game*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: RinekaCipta, 2006.
- Annurrahman. *Belajardan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Anneahira. “ *Teka-teki Silang*. ”Dikutip<http://www.anneahira.com/teka-tekisilang.htm>. diakses pukul 13.00 tanggal 20 Desember 2015.
- A.M, Sardiman. *Interaksidan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali, 2004.
- Buchori. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Aksara Baru, 1991.
- Crow and Crow. *An Outline of General Psycology*. New York: Lithe Fred adam an co, 1975.
- Depdiknas. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2010.
- Dimiyati dan Mujiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar* .Jakarta :Rineka cipta, 2008.
- Djaali. *Psikologi Pendidikan* .Jakarta :Bumi Aksara, 2007.
- Gunawan, Adi W. *Genius Learning Strategy* . Jakarta: PT Gramedia, 2012.
- Hamalik, Dr.Oemar. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Hamid, Ahmad Abu. *Pembelajaran Fisika di Sekolah*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011.
- Hurlock, Elizabet B. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga, 2005.
- Jensen, E. *Brain-Based Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- L., Alfred. *Penulisan Karya Ilmiah*. Slatiga. STAIN-Salatiga Press. 2011.
- M, Al-Mighwar. *Psikologi Remaja*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2006.
- Mohamad Surya. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2004.
- Nasution, S. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Bandung: Jemmars, 1998.

- Ormrod, Jeanne ellis. *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*. Jakarta : Erlangga, 2002.
- Orinaru. *Penerapan Pendekatan Brain Based Learning (BBL) dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* (Online), (<http://orinaru.wordpress.com/2012/09/20/penerapan-pendekatan-brain-based-learning-bbldalam-pembelajaran-matematika-di-sekolah-dasar/>), 2012. (Diakses tanggal 28 Januari 2016 pukul 15.30).
- Safaat, Asep. *Brain Based Learning*. Tersedia pada. [http://matematika.upi.edu/artikel/brain based.htm](http://matematika.upi.edu/artikel/brain%20based.htm), 2007. (diakses 1 desember 2015).
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: PT. Kencana, 2007.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka cipta, 2010.
- Sujanto, Agus. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo, 2009.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Winkel W. S. *Psikologi Pengajaran, Cetakan II*. Jakarta: Gramedia, 1999.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN I

FORMAT VALIDASI

LEMBAR VALIDASI LEMBAR PENILAIAN DIRI

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “ **Efektifitas Strategi *Brain Game* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016**”, Peneliti menggunakan instrumen “LEMBAR PENILAIAN DIRI”. Untuk itu peneliti memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang nilai sebagai berikut:

1. Tidak relevan
2. Kurang relevan
3. Relevan
4. Sangat relevan

Selain Bapak/ibu memberikan penilaian, dimohon juga Bapak/ibu memberikan komentar langsung didalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian Bapak saya ucapkan banyak terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Aspek Langkah-langkah				
	a. Langkah-langkah strategi <i>brain game</i> dinyatakan dengan jelas				

	b. Langkah-langkah dalam mengelola pembelajaran mudah untuk dilaksanakan				
	c. Tahapan strategi <i>brain game</i> dinyatakan dengan jelas				
2	Aspek Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa Indonesia				
	b. Kejelasan petunjuk/arahan dan komentar				
	c. Kesederhanaan struktur kalimat				
	d. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				
3	Aspek Isi				
	5. Tujuan penggunaan strategi <i>brain game</i> dirumuskan dengan jelas dan teratur				
	6. Rumusan item untuk setiap aspek pada langkah-langkah strategi <i>barain game</i> menggunakan kata/ Pernyataan/perintah yang memungkinkan pemberian nilai				

PENILAIAN UMUM

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN

STRATEGI PEMBELAJARAN *BRAIN GAME*

FISIKA

UNTUK SMP KELAS VII IPA

SEMESTER GANJIL

KALOR

OLEH: SITI JAINAB

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAKASSAR

MAKASSAR, 2016

LEMBAR VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Efektifitas Strategi *Brain Game* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016”, Peneliti menggunakan instrumen “RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN”. Untuk itu peneliti memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang nilai sebagai berikut:

1. Tidak relevan
2. Kurang relevan
3. Relevan
4. Sangat relevan

Selain Bapak memberikan penilaian, dimohon juga Bapak memberikan komentar langsung didalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian Bapak saya ucapkan banyak terima kasih.

NO	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kompetensi Dasar				
	a. Kejelasan rumusan kompetensi dasar				

2	Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar				
	a. Ketetapan penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator.				
	b. Kesesuaian indikator dengan waktu yang disediakan.				
	c. Kejelasan rumusan indikator.				
	d. Kesesuaian indikator dengan perkembangan kognitif siswa.				
3	Isi dan Kegiatan Pembelajaran				
	a. Kebenaran isi/materi pembelajaran.				
	b. Sistimatis penyusunan rencana pembelajaran.				
	c. Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator.				
	d. Pemilihan model, metode, dan strategi pembelajaran yang digunakan.				
	e. Kesesuaian dengan pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran <i>brain game</i> .				
	b. Aktivitas guru dan siswa dirumuskan dengan jelas.				
	c. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan.				
4	Bahasa				
	a. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				
	b. Menggunakan bahasa yang komunikatif.				
	c. Kesederhanaan struktur kalimat.				
5	Waktu				
	a. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan.				
	b. Rincian waktu untuk setiap tahapan pembelajaran.				
6	Penutup				
	a. Menyimpulkan materi pembelajaran.				
	b. Memberi tugas kepada siswa untuk dikerjakan di sekolah.				

PENILAIAN UMUM

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Catatan

KOMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

Makassar, Desember 2015

Validator

Rismah.A, S.Pd.,M.Pd

LEMBAR VALIDASI ANGKET MINAT BELAJAR

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Efektifitas Strategi *Brain Game* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016”, Peneliti menggunakan instrumen “ANGKET MINAT BELAJAR”. Untuk itu peneliti memohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang nilai sebagai berikut:

1. Tidak relevan
2. Kurang relevan
3. Relevan
4. Sangat relevan

Selain Bapak/ibu memberikan penilaian, dimohon juga Bapak/ibu memberikan komentar langsung didalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian Bapak/ibu saya ucapkan banyak terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Aspek Petunjuk				

	a. Petunjuk angket dinyatakan dengan jelas				
	b. Angket mudah untuk dilaksanakan				
	c. Keriteria yang diamati dinyatakan dengan jelas				
2	Aspek Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa Indonesia				
	b. Kejelasan petunjuk/arahan dan komentar				
	c. Kesederhanaan struktur kalimat				
	d. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				
3	Aspek isi				
	a. Kategori angket siswa yang ada sudah mencakup semua penilaian motivasi belajar siswa yang mungkin terjadi dalam pembelajaran				
	b. Angket mengemukakan kelebihan dan kekurangan diri secara jujur berkaitan dengan motivasi belajar siswa				
	c. Kategori penilaian motivasi belajar siswa dapat diamati dengan baik				
	d. Kategori penilaian motivasi belajar siswa tidak menimbulkan makna ganda				

PENILAIAN UMUM

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Catatan

KOMENTAR

.....

.....
.....
.....
.....

Makassar, Desember 2015

Validator

Rismah.A, S.Pd.,M.Pd

LEMBAR VALIDASI LEMBAR OBSERVASI

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “ **Efektifitas Strategi *Brain Game* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016**”, Peneliti menggunakan instrumen “LEMBAR OBSERVASI”. Untuk itu peneliti memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang nilai sebagai berikut:

1. Tidak relevan
2. Kurang relevan
3. Relevan
4. Sangat relevan

Selain Bapak memberikan penilaian, dimohon juga Bapak memberikan komentar langsung didalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian Bapak saya ucapkan banyak terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Aspek Langkah-langkah				

	a. Langkah-langkah strategi <i>brain game</i> dinyatakan dengan jelas				
	b. Langkah-langkah dalam mengelola pembelajaran mudah untuk dilaksanakan				
	c. Tahapan strategi <i>brain game</i> dinyatakan dengan jelas				
2	Aspek Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa Indonesia				
	b. Kejelasan petunjuk/arahan dan komentar				
	c. Kesederhanaan struktur kalimat				
	d. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				
3	Aspek Isi				
	a. Tujuan penggunaan strategi <i>brain game</i> dirumuskan dengan jelas dan teratur				
	b. Rumusan item untuk setiap aspek pada langkah-langkah strategi <i>brain game</i> menggunakan kata/ Pernyataan/perintah yang memungkinkan pemberian nilai				

PENILAIAN UMUM

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Catatan

KOMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

Makassar, Desember 2015

Validator

Rismah.A, S.Pd.,M.Pd

LEMBAR VALIDASI LEMBAR PENILAIAN DIRI

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “ **Efektifitas Strategi *Brain Game* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016**”, Peneliti menggunakan instrumen “LEMBAR PENILAIAN DIRI”. Untuk itu peneliti memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang nilai sebagai berikut:

1. Tidak relevan
2. Kurang relevan
3. Relevan
4. Sangat relevan

Selain Bapak memberikan penilaian, dimohon juga Bapak memberikan komentar langsung didalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian Bapak saya ucapkan banyak terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4

1	Aspek Langkah-langkah				
	d. Langkah-langkah strategi <i>brain game</i> dinyatakan dengan jelas				
	e. Langkah-langkah dalam mengelola pembelajaran mudah untuk dilaksanakan				
	f. Tahapan strategi <i>brain game</i> dinyatakan dengan jelas				
2	Aspek Bahasa				
	e. Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa Indonesia				
	f. Kejelasan petunjuk/arahan dan komentar				
	g. Kesederhanaan struktur kalimat				
	h. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				
3	Aspek Isi				
	5. Tujuan penggunaan strategi <i>brain game</i> dirumuskan dengan jelas dan teratur				
	6. Rumusan item untuk setiap aspek pada langkah-langkah strategi <i>barain game</i> menggunakan kata/pernyataan/perintah yang memungkinkan pemberian nilai				

PENILAIAN UMUM

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi

4. Dapat digunakan tanpa revisi

Catatan

KOMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

Makassar, Desember 2015

Validator

Rismah.A, S.Pd.,M.Pd

LEMBAR VALIDASI LEMBAR PENILAIAN DIRI

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “ **Efektifitas Strategi *Brain Game* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2015/2016**”, Peneliti menggunakan instrumen “LEMBAR PENILAIAN DIRI”. Untuk itu peneliti memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan matriks uraian aspek yang dinilai. Penilaian menggunakan rentang nilai sebagai berikut:

7. Tidak relevan
8. Kurang relevan
9. Relevan
10. Sangat relevan

Selain Bapak memberikan penilaian, dimohon juga Bapak memberikan komentar langsung didalam lembar pengamatan. Atas bantuan penilaian Bapak saya ucapkan banyak terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4

1	Aspek Langkah-langkah				
	g. Langkah-langkah strategi <i>brain game</i> dinyatakan dengan jelas				
	h. Langkah-langkah dalam mengelola pembelajaran mudah untuk dilaksanakan				
	i. Tahapan strategi <i>brain game</i> dinyatakan dengan jelas				
2	Aspek Bahasa				
	i. Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa Indonesia				
	j. Kejelasan petunjuk/arahan dan komentar				
	k. Kesederhanaan struktur kalimat				
	l. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif				
3	Aspek Isi				
	11. Tujuan penggunaan strategi <i>brain game</i> dirumuskan dengan jelas dan teratur				
	12. Rumusan item untuk setiap aspek pada langkah-langkah strategi <i>barain game</i> menggunakan kata/ Pernyataan/perintah yang memungkinkan pemberian nilai				

PENILAIAN UMUM

5. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
6. Dapat digunakan dengan banyak revisi
7. Dapat digunakan dengan sedikit revisi

8. Dapat digunakan tanpa revisi

Catatan

KOMENTAR

.....

.....

.....

.....

.....

Makassar, Desember 2015

Validator

Rismah.A, S.Pd.,M.Pd

LAMPIRAN II

PERANGKAT PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

BRAIN GAME

FISIKA

UNTUK SMP KELAS VII IPA

SEMESTER GANJIL

KALOR

OLEH: SITI JAINAB

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAKASSAR

MAKASSAR, 2016

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP GUPPI SAMATA

Mata pelajaran : IPA Terpadu

Kelas/semester : VII/I

Alokasi waktu : 3 x 40 menit (1 x pertemuan)

Standar Kompetensi : Memahami wujud zat dan perubahannya

Kompetensi dasar : Mendeskripsikan peran kalor dalam mengubah wujud zat dan suhu suatu benda serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

- A. Tujuan Pembelajaran** :
1. Mengamati perpindahan energi akibat adanya perbedaan suhu.
 2. Mengamati benda yang dapat menerima dan melepas kalor.
 3. Mengamati hubungan antara kalor dan wujud zat.
 4. Menjelaskan hubungan antara kalor dan penguapan.
 5. Mengamati suhu air ketika mendidih.
 6. Mengamati peristiwa peleburan dan pembekuan.
 7. Mengamati hubungan antara kalor dengan kenaikan suhu, massa zat dan jenis zat
 8. Menyelidiki satuan kalor dalam tara kalor mekanik

B. Materi Pembelajaran : Energi Kalor

C. Metode Pembelajaran : Strategi pembelajaran

- *Brain game* (Teka-teki silang).

Metode:

- Ceramah / diskusi

D. Langkah-langkah Pembelajaran

PERTEMUAN PERTAMA

No	Kegiatan Pembelajaran <i>Brain game</i>	Alokasi waktu
1	Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">➤ Pra pemaparan<ol style="list-style-type: none">a. guru memajang peta konsepb. guru menyampaikan tujuan pembelajaran	15 menit
2	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">➤ Persiapan<ol style="list-style-type: none">a. Guru dapat mengaitkan materi dengan kejadian sehari-hari. “ ketika es batu dibiarkan ditempat terbuka akan mencair ketika air panas dan air dingin dicampur maka akan terasa hangat, mengapa demikian?”b. Guru menjelaskan materi seputar energi kalor➤ Inisiasi dan Akuisisi<ol style="list-style-type: none">a. Guru membagi peserta didik 5 orang dalam 1 kelompokb. Guru membagi TTS pada masing- masing kelompokc. Peserta didik bersama kelompoknya mengisi TTS➤ Elaborasi<ol style="list-style-type: none">a. Guru meminta peserta didik menyampaikan hasil kerjanya didepanb. Peserta didik yang lain memberikan masukan dan sanggahan/diskusi➤ Inkubasi dan Formasi Memori<ol style="list-style-type: none">a. Peserta didik di istirahatkan otaknya dengan menyelesaikan soal-soal yang relative mudah yaitu dalam bentuk TTSb. Guru memberikan soal TTS secara individu	80 menit
3	Kegiatan penutup <ul style="list-style-type: none">➤ Verifikasi atau Pengecekan Keyakinan	25 menit

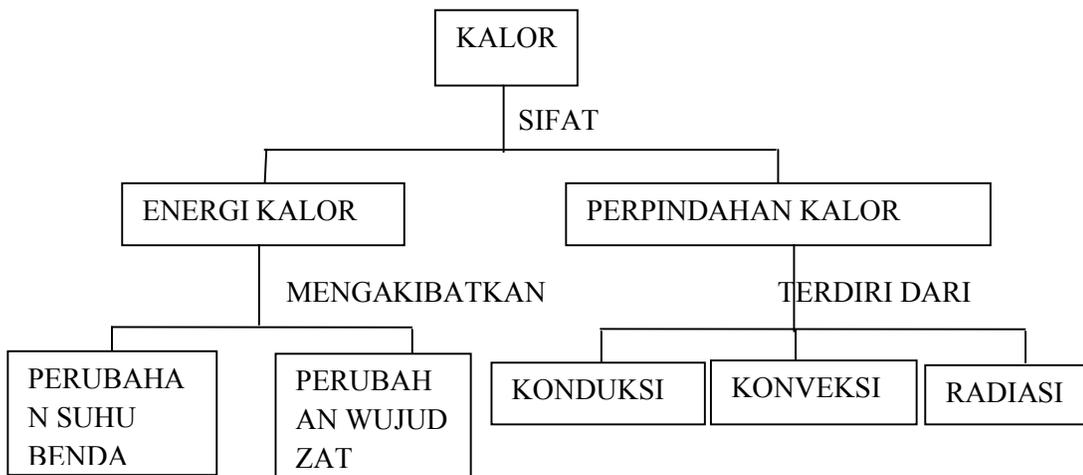
	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengecek kembali pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diberikan dengan memberikan pertanyaan dari soal yang telah diberikan b. Guru meluruskan jawaban peserta didik <p>➤ Perayaan dan Integrasi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Guru dan peserta didik sama-sama menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari b. Guru memberikan perayaan kecil atas keberhasilan peserta didik hari ini misalnya tepuk tangan bersama peserta didik 	
--	--	--

E. Sumber belajar

1. Sumber belajar

- a. Teguh Sugiarto dan Eny Ismawati, Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP/MTs, (Jakarta: Pusat erbukuan, Departemen Pendidikan Nasional),2008

Peta Konsep



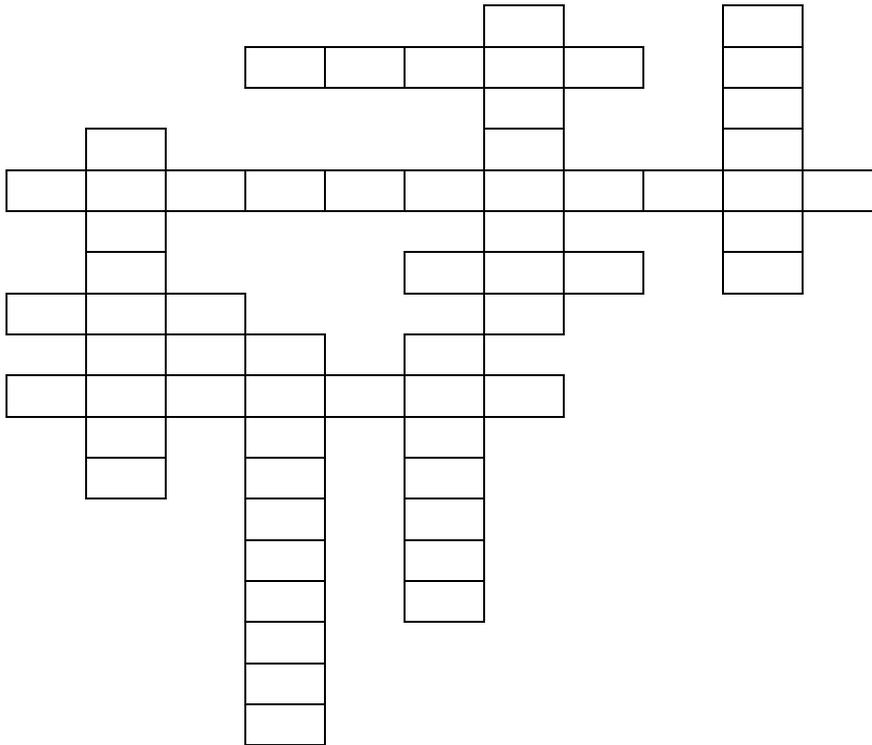
F. Penilaian Minat belajar

- 1. Teknik penilaian : Lembar Observasi dan tes tertulis
- 2. Bentuk Instrumen : Soal isian dan pilihan ganda

3. Contoh Instrumen :

- a. soal Isian dalam bentuk TTS (Di isi secara berkelompok)

TEKA-TEKI SILANG



Mendatar:

1. Energi kalor yang diperlukan untuk mengubah wujud zat disebut kalor ...
2. Salju adalah contoh peristiwa wujud zat apa ...
3. 1 kalori sama dengan empat koma ... joule
4. Contoh bahan yang mudah menguap adalah ...
5. Benda yang dapat berubah wujud untuk tiga fase perubahan wujud adalah ...

Menurun:

6. Peristiwa bergerak keluarnya molekul-molekul dari permukaan zat cair adalah ...
7. Q adalah simbol dari kalor yang diperlukan atau ...

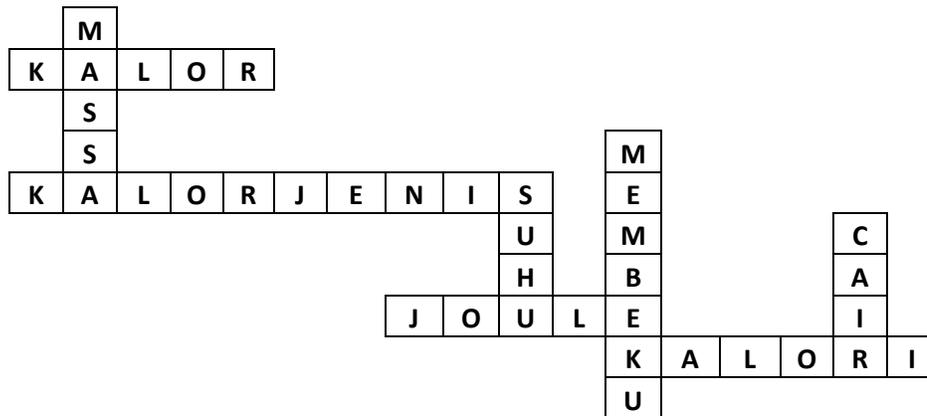
Mendatar:

1. Suatu benda yang dapat berpindah dari benda yang suhunya tinggi ke suhu yang lebih rendah ...
2. Kalorimeter adalah alat yang digunakan untuk mengukur ... suatu zat
3. Satuan kalor SI adalah ...
4. 4,2 joule sama dengan 1 ...

Menurun

5. Kalor sebanding dengan m, keterangan dari m adalah ...
6. Derajat/ ukuran panas dinginnya suatu benda disebut ...
7. Perubahan wujud zat cair menjadi padat yaitu ...
8. Mencair merupakan perubahan wujud zat padat menjadi ...

Jawab:



- c. Aspek Afektif sikap dan kedisiplinan peserta didik dalam kerjasama (diskusi) antara individu maupun dalam kelompok

Rubrik

No	Aspek	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Menghargai pendapat orang lain				
2	Partisipasi/peran dalam kelompok belajar				
3	Dapat bekerjasama antara individu maupun dalam				

4	kelompok Kerapian dan kelengkapan catatan				
	Jumlah				

d. Aspek psikomotorik

Kinerja dan aktifitas peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung

No	Aspek	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok				
2	Keterampilan dalam mengerjakan teka teki silang				
3	Keaktifan peserta didik dalam bertnya atau menyampaikan pendapat				
	Jumlah				

Makassar November 2015

Guru Mata pelajaran

Peneliti

Siti jainab

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP GUPPI SAMATA

Mata pelajaran : IPA Terpadu

Kelas/semester : VII/I

Alokasi waktu : 3 x 40 menit (1 x pertemuan)

Standar Kompetensi : Memahami wujud zat dan perubahannya

Kompetensi dasar : Mendeskripsikan peran kalor dalam mengubah wujud zat dan suhu suatu benda serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

- A. Tujuan Pembelajaran :**
1. Mengaplikasikan konsep pemanfaatan sifat kalor dalam kehidupan sehari-hari.
 2. Membedakan macam-macam perpindahan kalor.
 3. Mengamati daya hantar kalor air.
 4. Mengamati perpindahan kalor secara konveksi pada air.
 5. Mengamati daya serap radiasi kalor.
 6. Mengaplikasikan penerapan sifat-sifat perpindahan kalor dalam kehidupan sehari-hari.

D. Materi Pembelajaran : Perpindahan Kalor

E. Metode Pembelajaran : Strategi Pembelajaran

- *Brain game* (teka teki silang fisika)

Metode:

- Ceramah / diskusi

D. Langkah-langkah Pembelajaran

PERTEMUAN KEDUA

No	Kegiatan Pembelajaran Brain Based Learning	Alokasi menit
1	Pendahuluan ➤ Pra pemaparan	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> a. guru memajang peta konsep, b. guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Persiapan <ul style="list-style-type: none"> a. Guru dapat mengaitkan materi dengan kejadian sehari-hari. “Pada siang hari yang panas, orang lebih suka memakai baju cerah daripada baju gelap. Hal ini bertujuan untuk mengurangi penyerapan kalor, Termos Dinding termos dilapisi perak. Hal ini bertujuan untuk mencegah hilangnya kalor secara radiasi. Ruang hampa antara dinding kaca pada termos bertujuan untuk mencegah perpindahan kalor secara konveksi” b. Guru menjelaskan materi seputar Perpindahan kalor ➤ Inisiasi dan Akuisisi <ul style="list-style-type: none"> a. Guru membagi peserta didik 5 orang dalam 1 kelompok b. Guru membagi TTS pada masing- masing kelompok c. Peserta didik bersama kelompoknya mengisi TTS yang diberikan oleh guru ➤ Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> a. Guru meminta peserta didik menyampaikan hasil kerjanya didepan b. Peserta didik yang lain memberikan masukan dan sanggahan/diskusi ➤ Inkubasi dan Formasi Memori <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik di istirahatkan otaknya dengan menyelesaikan soal-soal yang relative mudah yaitu dalam bentuk TTS b. Guru memberikan soal TTS secara individu 	80 menit
3	<p>Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Verifikasi atau Pengecekan Keyakinan 	25 menit

	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengecek kembali pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diberikan dengan memberikan pertanyaan dari soal yang telah diberikan b. Guru meluruskan jawaban peserta didik ➤ Perayaan dan Integrasi <ul style="list-style-type: none"> a. Guru dan peserta didik sama-sama menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari b. Guru memberikan perayaan kecil atas keberhasilan peserta didik hari ini misalnya tepuk tangan bersama peserta didik 	
--	---	--

E. Sumber belajar

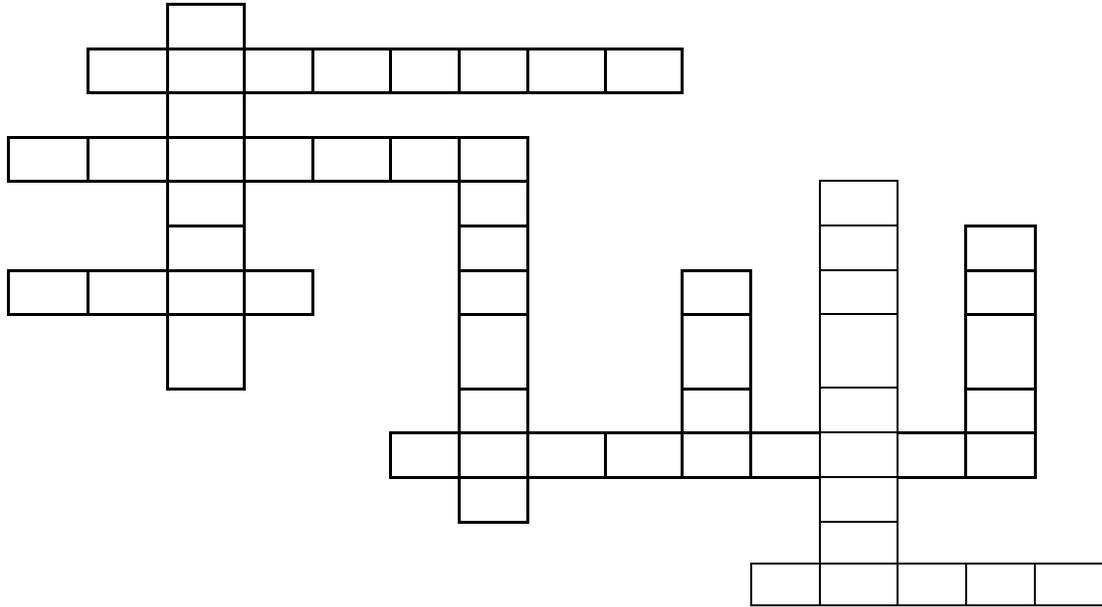
1. Sumber belajar

- a. Teguh Sugiarto dan Eny Ismawati, Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP/MTs, (Jakarta: Pusat erbukuan, Departemen Pendidikan Nasional),2008

F. Penilaian Minat belajar

- 1. Teknik penilaian : Lembar Observasi dan tes tertulis
- 2. Bentuk Instrumen : Soal isian dan pilihan ganda
- 3. Contoh Instrumen :
 - a. soal Isian dalam bentuk TTS (Di isi secara berkelompok)

TEKA-TEKI SILANG



Mendatar:

1. Perpindahan kalor pada suatu zat yang disertai oleh partikel-partikel zat tersebut adalah ...
2. Perpindahan kalor tanpa melalui zat perantara adalah....
3. Yang termasuk bahan konduktor adalah ...
4. Zat yang memiliki daya hantar kalor yang baik adalah ...
5. Salah satu peristiwa perpindahan kalor secara konduksi adalah apabila salah satu ujung besi dipanaskan maka beberapa menit kemudian ujung yang lain akan terasa ...

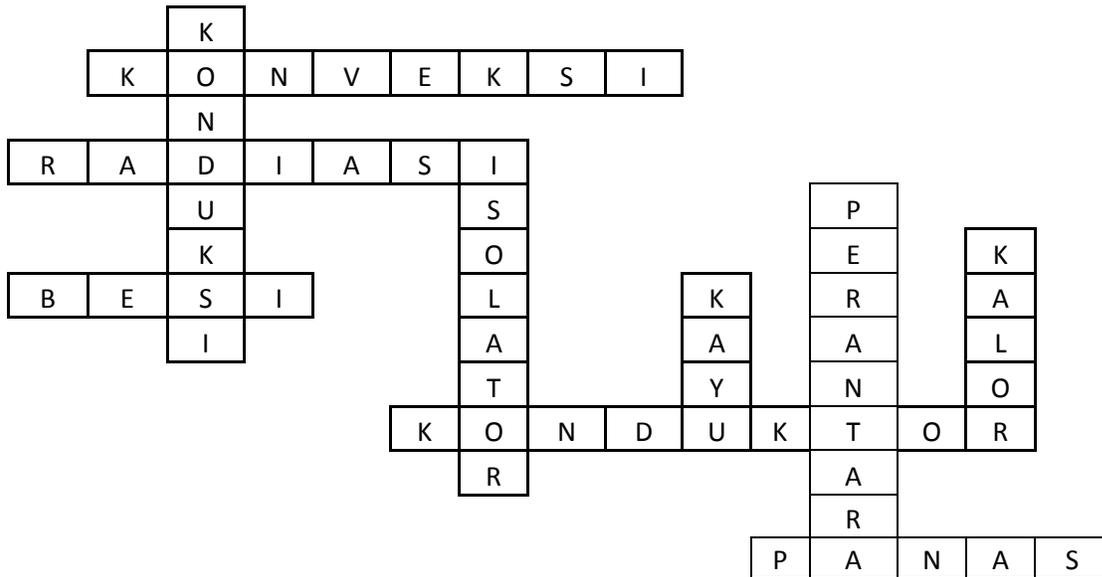
Menurun:

6. Perpindahan kalor pada suatu zat tanpa disertai oleh partikel-partikel zat tersebut adalah ...
7. Zat yang memiliki daya hantar kalor kurang baik adalah ...
8. Yang termasuk bahan Isolator adalah ...

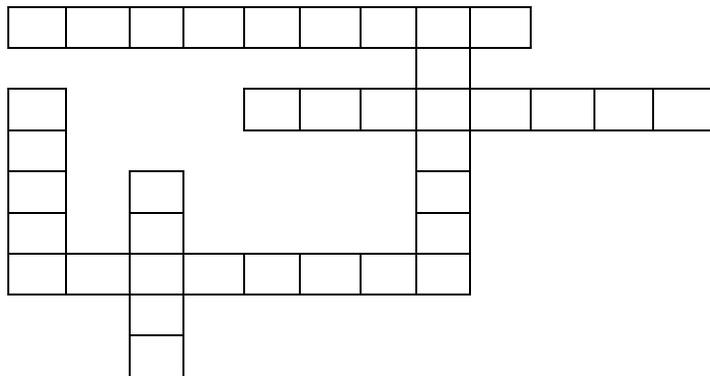
9. Radiasi adalah perpindahan kalor tanpa melalui zat ...

10. Pada siang hari yang panas, orang lebih suka memakai baju cerah daripada baju gelap. Hal ini bertujuan untuk mengurangi penyerapan ...

Jawab



b. soal Isian dalam bentuk TTS (Di isi secara individu)



Mendatar :

1. Radiasi adalah Perindahan kalor tanpa melalui zat ...
2. Besi yang dibakar salah satu ujungnya beberapa saat kemudian ujung yang lain akan terasa panas adalah contoh perpindahan kalor secara ...
3. Terjadinya angin darat dan angin laut adalah contoh perpindahan kalor secara ...

b. Aspek psikomotorik

Kinerja dan aktifitas peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung

No	Aspek	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Keaktifan peserta didik dalam diskusi kelompok				
2	Keterampilan dalam mengerjakan teka teki silang				
3	Keaktifan peserta didik dalam bertnya atau menyampaikan pendapat				
	Jumlah skor				

Makassar November 2015

Guru Mata pelajaran

Peneliti

Siti jainab

LAMPIRAN III

INSTRUMEN PENELITIAN

INSTRUMEN MINAT BELAJAR

PEMBELAJARAN *BRAIN GAME*

ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNTUK SMP KELAS VII GUPPI

SEMESTER GANJIL

KALOR

OLEH: SITI JAINAB

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MAKASSAR, 2016

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Petunjuk:

- ❖ Angket dimaksudkan untuk memperoleh saran atau pendapat mengenai pembelajaran yang dilaksanakan dan disajikan sebagai perbaikan pada mata pelajaran selanjutnya.
- ❖ Pada kuesioner ini terdapat 12 pernyataan. Pertimbangkan baik-baik setiap pernyataan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran yang baru selesai kamu pelajari, dan
- ❖ Jawablah setiap pertanyaan berikut dengan member tanda cek pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan jawaban anda.

Nama :

Kelas :

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Materi fsika dengan strategi Brain Based Learning bantuan TTS fisika sangat menyenangkan		
2	Materi fsika dengan strategi Brain Based Learning bantuan TTS fisika kurang menyenangkan		
3	Banyak hal-hal baru yang menyenangkan yang belum pernah saya dapat atau jarang saya alami pada mata pelajaran yang lain yang pernah saya ikuti.		
4	Saya tertarik pada pembelajaran fisika yang menggunakan strategi Brain based learning dan TTS fisika		
5	Saudara bersemangat ketika guru mengajarkan pelajaran fisika dengan strategi Brain based learning dan TTS fisika		
6	Pembelajaran fisika dengan strategi Brain Based Learning dan TTS fisika mudah dipahami.		
7	Saya menjawab TTS fisika saya dengan benar karena saya sudah belajar		
8	Saya membaca buku IPS, ketika Guru meyampaikan materi IPA		
9	Saya tidak mencatat materi yang diberikan oleh Guru		
10	Saya santai saja saat ada tugas kelompok, biar anak yang pandai		

	saja yang menyelesaikan dan tinggal menunggu hasilnya.		
11	Saya belajar fisika setiap hari tanpa paksaan.		
12	Menurut saya pelajaran fisika bermanfaat untuk kehidupan.		

Samata, November 2015

Nama Siswa

(.....)

LEMBAR PENILAIAN DIRI

TOPIK : KALOR

NAMA :

MATERI : ENERGI KALOR DAN
PERPINDAHAN KALOR

KELAS :

Setelah mempelajari materi Energi kalor dan Perpindahan kalor, Anda dapat melakukan penilaian diri dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan kemampuan.

NO	Pernyataan	Sudah Memahami	Belum Memahami
1	Memahami konsep Energi kalor		
2	Memahami contoh Energi kalor dalam kehidupan sehari – hari		
3	Memahami persamaan energy kalor		
4	Memahami contoh perpindahan kalor dalam kehidupan sehari – hari		
5	Memahami konsep perpindahan kalor		
6	Memahami pembagian perpindahan kalor		

CATATAN :

* Silahkan catat yang perlu di perbaiki dalam proses pembelajaran! Samata, Desember 2015
Nama Siswa

(.....)

LEMBAR PENILAIAN ANTAR PESERTA DIDIK

TOPIK : KALOR NAMA :

MATERI : ENERGI

KALOR DAN NAMA TEMAN YANG DINILAI

PERPINDAHAN KALOR :

Setelah mempelajari materi Energi kalor dan Perpindahan kalor, Anda dapat melakukan penilaian diri dengan cara memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan kemampuan.

NO	Perilaku yang muncul	Ya	Tidak
1	Mau menerima pendapat teman		
2	Memaksa teman untuk menerima pendapatnya		
3	Mau bekerjasama dengan semua teman-temannya		
4	Bekerja sendiri bila diberi tugas individu		
5	Menyontek pekerjaan temannya bila diberi tugas dikelas		

CATATAN :

* Silahkan catat yang perlu di perbaiki dalam proses pembelajaran'

Samata, Desember 2015

Nama Siswa

(....._)

KISI-KISI MINAT BELAJAR

Variabel Penelitian	Aspek/Indikator	Pernyataan	No Item		Jumlah Item
			(+)	(-)	
Minat belajar (safari (2005 : 111))	a. Perasaan senang	1. Materi fsika dengan strategi Brain Based Learning bantuan TTS fisika sangat menyenangkan	1		3
		2. Materi fsika dengan strategi Brain Based Learning bantuan TTS fisika kurang menyenangkan		2	
		3. Banyak hal-hal baru yang menyenangkan yang belum pernah saya dapat atau jarang saya alami pada mata pelajaran yang lain yang pernah saya ikuti.	3		
	b. Ketertarikan siswa	4. Saya tertarik pada pembelajaran fisika yang menggunakan strategi Brain based learning dan TTS fisika	4		3
		5. Saudara bersemangat ketika guru mengajarkan pelajaran fisika dengan strategi Brain based learning dan TTS fisika	5		
		6. Pembelajaran fisika dengan strategi Brain Based Learning dan TTS fisika mudah dipahami.	6		
	c. Perhatian siswa	7. Saya menjawab TTS fisika saya dengan benar karena saya sudah belajar	7		3
		8. Saya memmbaca buku IPS, ketika Guru meyampaikan materi IPA		8	
		9. Saya tidak mencatat materi yang diberikan oleh Guru		9	
	d. Keterlibatan siswa	10. Saya santai saja saat ada tugas kelompok, biar anak yang pandai saja yang menyelesaikan dan tinggal menunggu hasilnya.		10	3
		11. Saya belajar fisika setiap hari tanpa paksaan.	11		
		12. Menurut saya pelajaran fisika bermanfaat untuk kehidupan.	12		
Jumlah			8	4	12

LEMBAR OBSERVASI *BRAIN GAME*

Nama sekolah :

Mata pelajaran :

Materi :

Kelas :

Hari/tanggal :

Petunjuk:

- ❖ Pengamat mengambil tempat strategis di dalam kelas sehingga dapat mengamati pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan baik tanpa mengganggu proses belajar-mengajar yang sedang berlangsung.
- ❖ Pengamat memberikan skor pada setiap item pengelolaan yang tersedia pada tabel pengamatan.
- ❖ Bila pengamat menemukan hal-hal penting lain terkait pengelolaan pembelajaran dengan model pembelajaran berdasarkan masalah ini, tetapi tidak terakomodasi pada tabel, dapat menuliskannya pada tempat yang tersedia di bawah tabel.

No	Fase	Tingkah Laku Guru	Tidak Dilaksanakan	Dilaksanakan	Skor
1.	Pra pemaparan	Guru memajang peta konsep			
		Guru menjelaskan tujuan pembelajaran			
2.	Persiapan	Guru dapat mengaitkan materi dengan kejadian sehari-hari			
		Guru menjelaskan materi seputar energi kalor			
3.	Inisiasi dan akuisisi	Guru membagi peserta didik 5 orang dalam 1 kelompok			

		Guru membagi TTS pada masing- masing kelompok			
		Peserta didik bersama kelompoknya mengisi TTS			
4.	Elaborasi	Guru meminta peserta didik menyampaikan hasil kerjanya didepan			
		Peserta didik yang lain memberikan masukan dan sanggahan/diskusi			
5.	Inkubasi dan formasi memori	Peserta didik di istirahatkan otaknya dengan menyelesaikan soal-soal yang relative mudah yaitu dalam bentuk TTS			
		Guru memberikan TTS fisika secara individu			
6.	Verifikasi atau pengecekan keyakinan	Guru mengecek kembali pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diberikan dengan memberikan pertanyaan dari soal yang telah diberikan			
		Guru meluruskan jawaban peserta didik			
7.	Perayaan dan integrasi	Guru dan peserta didik sama-sama menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari			
		Guru memberikan perayaan kecil atas keberhasilan peserta didik			

		hari ini misalnya tepuk tangan bersama peserta didik			
--	--	--	--	--	--

Catatan Lain Tentang Pengelolaan Pembelajaran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Skor 1 = sangat kurang

Skor 2 = kurang

Skor 3 = cukup

Skor 4 = baik

Skor 5 = sangat baik

Samata, Desember 2015

Nama Observer

(.....)

LAMPIRAN IV

ANALISIS HASIL VALIDASI

**ANALISIS HASIL VALIDASI INSTRUMEN ANGGKET MINAT BELAJAR SISWA
KEPALA LABORATORIUM MADRASAH ALIYAH KOTA MAKASSAR**

Aspek yang dinilai		Skor Validator		Frekuensi				\bar{x}	Kategori	
		Validator 1	Validator 2	1	2	3	4			
1	Aspek Petunjuk									
	a	Petunjuk Angket penilaian kinerja kepala Laboratorium dinyatakan dengan jelas.	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
	b	Angket penilaian kinerja kepala Laboratorium mudah untuk dilaksanakan.	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
	c	Kriteria yang diamati dinyatakan dengan jelas.	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
Rata-rata total aspek 1								5.0	Sangat Tinggi	
2	Aspek Bahasa									
	a	Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa Indonesia	4	3	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
	b	Kejelasan petunjuk/arahan, dan komentar	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
	c	Kesederhanaan struktur kalimat	4	4	0	0	1	1	4.4	Sangat Tinggi
	d	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
Rata-rata total aspek 2								4,8	Sangat Tinggi	
3	Aspek Isi									
	a	Tujuan penggunaan angket penilaian kinerja kepala Laboratorium dirumuskan dengan jelas dan teratur	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
	b	Aspek yang diamati telah mencakup tahapan dan	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi

	indikator penilaian kinerja kepala Laboratorium									
c	Item yang diamati untuk setiap aspek penilaian pada angket penilaian kinerja kepala Laboratorium tujuan penilaian.	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi	
d	Rumusan item untuk setiap aspek langket penilaian kinerja kepala Laboratorium menggunakan kata/pernyataan/perintah yang memungkinkan pemberian nilai.	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi	
Rata-rata total aspek 3								5.0	Sangat Tinggi	
Jumlah skor penilaian		44	43							

Validator	Jabatan
Validator 1 : Nardin,S.Pd M.Pd.	Dosen Pendidikan Fisika UIT
Validator 2 : Rismah.A, S.Pd M.Pd.	Guru pendidikan Fisika

Perhitungan Reliabilitas

Validator	Jumlah Skor Penilaian	Rata-rata Skor Penilaian	Persen Of Agreement (PA)
1	44	4.9	0.93
2	43	4.9	

$$PA = \left(1 - \frac{\text{skor max.} - \text{skor min.}}{\text{skor max.} + \text{skor min.}} \right) \times 100\%$$

ANALISIS HASIL VALIDASI INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI

Lembar observasi Guru dengan strategi Brain Game siswa kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa

Aspek yang dinilai		Skor Validator		Kategori Kevalidan				- χ	Kategori Kevalidan	
		Validator 1	Validator 2	1	2	3	4			
1	Aspek Petunjuk									
	a	Langkah-langkah Strategi Brain Game dinyatakan dengan jelas.	4	4	0	0	0	2	5,0	Sangat Tinggi
	b	Langkah-langkah dalam mengelola pembelajaran mudah untuk dilaksanakan	4	4	0	0	0	2	5,0	Sangat Tinggi
	c	Tahapan Strategi Brain Game dinyatakan dengan jelas.	4	4	0	0	0	2	5,0	Sangat Tinggi
Rata-rata total aspek 1								5,0	Sangat Tinggi	
2	Aspek Bahasa									
	a	Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa Indonesia	4	4	0	0	0	2	5,0	Sangat Tinggi
	b	Kejelasan petunjuk/arahan dan komentar	4	4	0	0	0	2	5,0	Sangat Tinggi
	c	Kesederhanaan struktur kalimat	4	4	0	0	0	2	5,0	Sangat Tinggi
	d	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	4	0	0	0	2	5,0	Sangat Tinggi

Rata-rata total aspek 2								5.0	Sangat Tinggi	
3	Aspek Isi									
	a	Tujuan penggunaan strategi Brain Game dirumuskan dengan jelas dan teratur	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
	b	Rumusan item untuk setiap aspek pada langkah-langkah strategi Brain Game menggunakan kata/ Pernyataan/perintah yang memungkinkan pemberian nilai	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
Rata-rata total aspek 3								5.0	Sangat Tinggi	
Jumlah skor penilaian			36	36						

Validator	Jabatan
Validator 1 : Nardin,S.Pd M.Pd.	Dosen Pendidikan Fisika UIT
Validator 2 : Rismah.A, S.Pd M.Pd.	Guru pendidikan Fisika

Perhitungan Reliabilitas

Validator	Jumlah Skor Penilaian	Rata-rata Skor Penilaian	Persen Of Agreement (PA)
1	36	5	1
2	36	5	

$$PA = \left(1 - \frac{\text{skor max.} - \text{skor min.}}{\text{skor max.} + \text{skor min.}} \right) \times 100\%$$

ANALISIS HASIL VALIDASI INSTRUMEN LEMBAR Penilaian diri
Lembar penilaian diri dengan strategi Brain Game siswa kelas VII SMP GUPPI SAMATA

Aspek yang dinilai		Skor Validator		Frekuensi Penilaian				Σ X	Kategori Kevalidan	
		Validator 1	Validator 2	1	2	3	4			
1	Aspek Petunjuk									
	a	petunjuk penilaian dinyatakan dengan jelas.	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
	b	penilaian diri mudah untuk dilaksanakan	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
	c	kriteria yang diamati dinyatakan dengan jelas.	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
Rata-rata total aspek 1								5.0	Sangat Tinggi	
2	Aspek Bahasa									
	a	Penggunaan bahasa ditinjau dari penggunaan kaidah bahasa Indonesia	4	3	0	0	1	1	4.4	Sangat Tinggi
	b	Kejelasan petunjuk/arahan dan komentar	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
	c	Kesederhanaan struktur kalimat	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
	d	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi
Rata-rata total aspek 2								4.7	Sangat Tinggi	
3	Aspek Isi									
	a	Tujuan penggunaan strategi Brain Game dirumuskan dengan jelas dan teratur	4	3	0	0	1	1	4.4	Sangat Tinggi
	b	Rumusan item untuk setiap aspek pada	4	4	0	0	0	2	5.0	Sangat Tinggi

langkah-langkah strategi Brain Game menggunakan kata/ pernyataan/perintah yang memungkinkan pemberian nilai									
Rata-rata total aspek 3								4.7	Sangat Tinggi
Jumlah skor penilaian	36	34							

Validator	Jabatan
Validator 1 : Nardin,S.Pd M.Pd.	Dosen Pendidikan Fisika UIT
Validator 2 : Rismah.A, S.Pd M.Pd.	Guru pendidikan Fisika

Perhitungan Reliabilitas

Validator	Jumlah Skor Penilaian	Rata-rata Skor Penilaian	Persen Of Agreement (PA)
1	36	4.9	0.91
2	34	4.9	

$$PA = \left(1 - \frac{skor\ max. - skor\ min.}{skor\ max. + skor\ min.}\right) \times 100\%$$

LAMPIRAN V

ANALISIS DATA RESPON SISWA

1. Data angket hasil penelitian angket minat belajar siswa SMP Kelas VII
Guppi Samata Kabupaten Gowa

NO	Nama siswa	Pernyataan												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Ade Resky Safitri Tjia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
2	Ahmad	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	8
3	Aldania asmara	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	8
4	Ananda Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	10
5	Anita	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
6	Asrul	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	8
7	Awal Anugrah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11
8	Darmawan Basri	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10
9	Dian Lestari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
10	Fadillah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
11	Faisal	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	7
12	Febrianti Emilia	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
13	Fitra Arfandi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
14	Haslina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
15	Hijrah Sucianti	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
16	Iswandi S	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	6
17	Jumariah	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
18	Lisa Aulia Putri R	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	8
19	Lusi Rahmawati	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11
20	M Reza Fahlepi M	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	7
21	Muh. Rizal Aburusman	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	8

2. Analisis data siswa terhadap lembar penilaian diri siswa SMP Kelas VII SMP Guppi Samata Kabupaten Gowa

No	Nama siswa	Pernyataan						Jumlah
		1	2	3	4	5	6	
1	Ade Resky Safitri Tjia	1	1	1	1	1	1	6
2	Ahmad	1	1	0	1	1	0	4
3	Aldania asmara	1	1	1	1	1	1	6
4	Ananda Putri	1	1	1	1	1	1	6
5	Anita	1	1	1	1	1	1	6
6	Asrul	1	1	0	1	1	0	4
7	Awal Anugrah	1	0	1	1	1	0	4
8	Darmawan Basri	1	1	1	1	1	0	5
9	Dian Lestari	1	1	1	1	1	1	6
10	Fadillah	1	1	1	1	1	1	6
11	Faisal	1	1	0	1	1	1	5
12	Febrianti Emilia	1	1	1	1	1	1	6
13	Fitra Arfandi	1	1	0	1	1	0	4
14	Haslina	1	1	1	1	1	1	6
15	Hijrah Sucianti	1	1	1	1	1	1	6
16	Iswandi S	1	0	1	1	1	0	4
17	Jumariah	0	1	1	1	1	0	4
18	Lisa Aulia Putri R	1	0	0	1	1	0	3
19	Lusi Rahmawati	1	1	1	1	1	1	6
20	M Reza Fahlepi M	1	1	1	1	1	1	6
21	Muh. Rizal Aburusman	1	0	1	0	1	1	4

3. Analisis data lembar observasi kegiatan guru menurut penilaian observer

No	Observer	Pernyataan	Nilai
1	Nurkhatimah	Guru memajang peta konsep	1
2		Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	1
3		Guru dapat mengaitkan materi dengan kejadian sehari-hari	1
4		Guru menjelaskan materi seputar energi kalor	1
5		Guru membagi peserta didik 5 orang dalam 1 kelompok	1
6		Guru membagi TTS pada masing- masing kelompok	1
7		Peserta didik bersama kelompoknya mengisi TTS	1
8		Guru meminta peserta didik menyampaikan hasil kerjanya didepan	1
9		Peserta didik yang lain memberikan masukan dan sanggahan/diskusi	1
10		Peserta didik di istirahatkan otaknya dengan menyelesaikan soal-soal yang relative mudah yaitu dalam bentuk TTS	1
11		Guru memberikan TTS fisika secara individu	1
12		Guru mengecek kembali pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diberikan dengan memberikan pertanyaan dari soal yang telah diberikan	1
13		Guru meluruskan jawaban peserta didik	1

14		Guru dan peserta didik sama-sama menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari	1
15		Guru memberikan perayaan kecil atas keberhasilan peserta didik hari ini misalnya tepuk tangan bersama peserta didik	1
		jumlah	15

4. Analisis Deskriptif Minat Belajar

Tabel 4.4 :Hasil Analisis Deskriptif Angket Minat Belajar IPA kelas VII SMP Guppi Samata

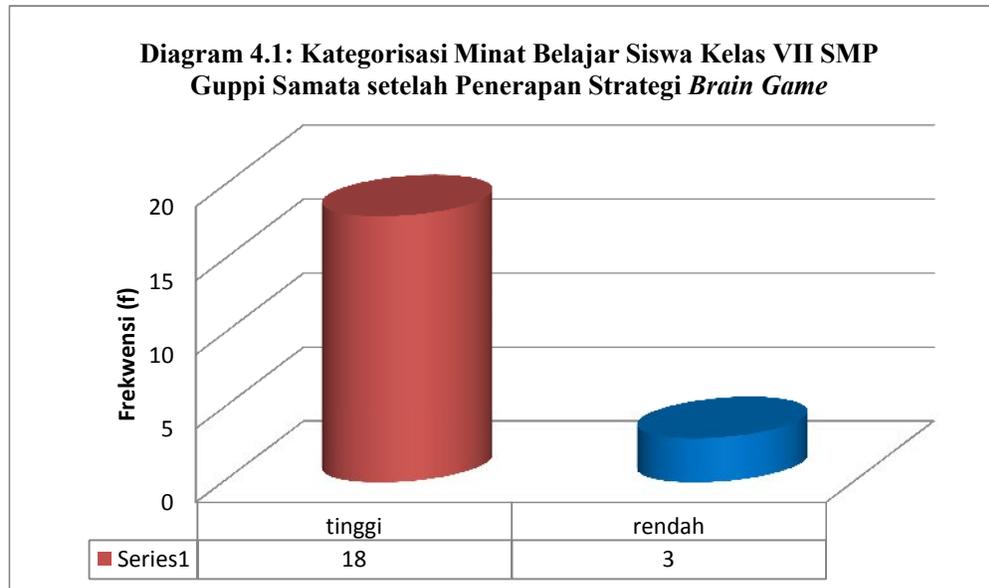
Kriteria Deskriptif	Nilai
N	21
Range	50,00
Min	50,00
Max	100,00
Mean	80,95
Standar Deviation	16,06072
Variance	257,947

5. Kelas/kategorisasi Interval Distribusi Komulatif Minat Belajar Siswa

Tabel 4.5 : Analisis Interval Distribusi Komulatif Minat Belajar Siswa

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	18	85,71
Rendah	3	14,28

6. Kategorisasi minat belajar dalam bentuk diagram



LAMPIRAN VI

ABSENSI KEHADIRAN SISWA

DAFTAR HADIR SISWA

MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)

KELAS VII^A (TUJUH A) SMP GUPPI SAMATA KABUPATEN GOWA

TAHUN AJARAN 2015/2016

No		Nama	Jenis Kel	A B S E N S I			
Urut	Induk			1	2	3	4
1		Ade Resky Safitri Tjia	P	√	√	√	√
2		Ahmad	L	√	√	√	√
3		Aldania asmara	P	√	√	√	√
4		Ananda Putri	P	√	√	√	√
5		Anita	P	√	√	√	√
6		Asrul	L	√	√	√	√
7		Awal Anugrah	L	√	√	√	√
8		Darmawan Basri	L	√	√	√	√
9		Dian Lestari	P	√	√	√	√
10		Fadillah	L	√	√	√	√
11		Faisal	L	√	√	√	√
12		Febrianti Emilia	P	√	√	√	√
13		Fitra Arfandi	L	√	√	√	√
14		Haslina	P	√	√	√	√
15		Hijrah Sucianti	P	√	√	√	√
16		Iswandi S	L	√	√	√	√
17		Jumariah	P	√	√	√	√
18		Lisa Aulia Putri R	P	√	√	√	√
19		Lusi Rahmawati	P	√	√	√	√
20		M Reza Fahlepi M	L	√	√	√	√
21		Muh. Rizal Aburusman	L	√	√	√	√

LAMPIRAN VII

PERSURATAN



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ALAUDDIN MAKASSAR
NOMOR: 771 TAHUN 2016**

**TENTANG
PANITIA UJIAN/DEWAN MUNAQISY SKRIPSI**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ALAUDDIN MAKASSAR SETELAH :**

- Membaca** : Lembaran persetujuan Pembimbing Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, dengan:
- Nama : **SITI JAINAB**
NIM : **20600112114**
Judul : **Efektivitas Strategi Brain Game Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP Guppi Samata Kab. Gowa T.A. 2015/2016**
- Tertanggal **3 Maret 2016** yang menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang Munaqasyah.
- Menimbang** : a. Bahwa untuk melaksanakan ujian skripsi dalam rangka penyelesaian studi mahasiswa tersebut di atas, dipandang perlu menetapkan Panitia/Dewan Munaqisy;
b. Bahwa mereka yang tersebut namanya dalam Keputusan ini dipandang cakap untuk melaksanakan tugas ujian/munaqasyah skripsi tersebut.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan pendidikan;
3. Peraturan Presiden RI Nomor 57 Tahun 2005 tentang Perubahan Status IAIN Alauddin Makassar menjadi UIN Alauddin Makassar;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 20 Tahun 2014, tentang Statuta UIN Alauddin Makassar;
5. Keputusan Menteri Agama Nomor 25 tahun 2013 jo No.85/2013, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Alauddin Makassar;
6. Keputusan Rektor UIN Alauddin Makassar Nomor 129 C Tahun 2013, tentang Pedoman Edukasi UIN Alauddin;
7. Keputusan Rektor UIN Alauddin Makassar Nomor 53 Tahun 2016 tentang Kalender Akademik UIN Alauddin Makassar Tahun Akademik 2016/2017.

Memperhatikan : Hasil Rapat Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar tanggal 06 Mei 2015 tentang pelaksanaan KKN Profesi, Ujian Komprehensif dan Ujian/Munaqasyah Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ALAUDDIN MAKASSAR TENTANG PANITIA UJIAN/ DEWAN MUNAQISY SKRIPSI**

Pertama : Mengangkat Panitia Ujian/Dewan Munaqisy Skripsi Saudara (i) : **SITI JAINAB , NIM: 20600112114;**

Kedua : Panitia Ujian/Dewan Munaqisy bertugas untuk mempersiapkan dan melaksanakan ujian terhadap mahasiswa tersebut;

Ketiga : Segala biaya yang timbul akibat dikeluarkannya Keputusan ini dibebankan kepada Anggaran DIPA BLU UIN Alauddin Makassar Tahun Anggaran 2016 sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang berlaku;

Keempat : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan/kesalahan di dalamnya akan diperbaiki sebagaimana mestinya;

Kelima : Keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk dilaksanakan dengan penuh tanggungjawab.

Ditetapkan di : Samata-Gowa

Pada Tanggal : 08 Maret 2016



Dr. H. Muhammad Amri, Lc., M.Ag.
NIP: 19730120 200312 1 001

Tembusan:

1. Rektor UIN Alauddin Makassar;
2. Kasubag Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Tarbiyah dan Keguruan;
3. Pertinggal.

**LAMPIRAN : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ALAUDDIN MAKASSAR
NOMOR: 771 TAHUN 2016**

TENTANG

PANITIA UJIAN /DEWAN MUNAQISY SKRIPSI

A.n. Saudara/i **SITI JAINAB** , NIM: 20600112114;

Ketua : Dr. H. Muhammad Qaddafi, S.Si., M.Si.

Sekretaris : Rafiqah, S.Si., M.Pd.

Munaqisy I : Drs. Ibrahim Nasbi, M.Th.I.

Munaqisy II : Idah Suaidah, S.Ag., M.HI.

Pembimbing I : Dr. H. Muhammad Qaddafi, S.Si., M.Si.

Pembimbing II : Suhardiman, S.Pd., M.Pd.

Pelaksana : Jumrah, S.Ag.

Ditetapkan di : Samata-Gowa
Pada Tanggal : 08 Maret 2016

/Dekan, //



Dr. H. Muhammad Amri, Lc., M.Ag.
NIP: 19730120 200312 1 001



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR
NOMOR : 246 TAHUN 2016
TENTANG
DEWAN PENGUJI UJIAN KOMPREHENSIF MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ALAUDDIN MAKASSAR

- Membaca** : Surat Keterangan Ketua Jurusan Pendidikan Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, menyatakan bahwa Mahasiswa (i) a.n. **SITI JAINAB**, NIM **20600112114**, telah layak mengikuti Ujian Akhir Program Studi (Komprehensif).
- Menimbang** : a. Untuk melaksanakan Ujian Komprehensif tersebut di atas, dipandang perlu menetapkan Dewan Penguji;
b. Mereka yang namanya tersebut dalam Keputusan ini dipandang cakap melaksanakan ujian tersebut.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
3. Peraturan Presiden RI Nomor 57 Tahun 2005 tentang Perubahan Status IAIN Alauddin Makassar menjadi UIN Alauddin Makassar;
4. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 20 Tahun 2014 tentang Statuta UIN Alauddin Makassar;
5. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 25 Tahun 2013 jo. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 85 Tahun 2013 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Alauddin Makassar;
6. Keputusan Rektor UIN Alauddin Makassar Nomor 129C Tahun 2013 tentang Pedoman Edukasi UIN Alauddin Makassar;
7. Keputusan Rektor UIN Alauddin Makassar Nomor 302 Tahun 2015 tentang Kalender Akademik Tahun Akademik 2016/2017.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ALAUDDIN MAKASSAR TENTANG DEWAN PENGUJI UJIAN KOMPREHENSIF MAHASISWA**

KETUA : **Dr. H. Muhammad Qaddafi, S.Si., M.Si**
SEKRETARIS : **Rafiqah, S.Si., M.Pd**

NO.	NAMA PENGUJI	MATA UJIAN	KOMPONEN
1	Drs. H. Muh. Anis Malik, M.Ag.	Dirasah Islamiyah	MKDU
2	Syamsuddin, S. Ag., M.Pd.I.	Ilmu Pendidikan Islam	MKDK
3	Rafiqah, S.Si. M.Pd.	Metodologi Pengajaran Fisika	MKK

- Pertama** : Mengangkat Dewan Penguji tersebut di atas dengan tugas sebagai berikut:
Dewan Penguji bertugas untuk mempersiapkan dan melaksanakan Ujian Komprehensif sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang berlaku.
- Kedua** : Segala biaya yang timbul akibat dikeluarkannya Keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja DIPA BLU UIN Alauddin Makassar Tahun Anggaran 2016.
- Ketiga** : Keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab, serta bila ada kekeliruan akan diperbaiki seperlunya.

Ditetapkan di : Samata-Gowa
Pada tanggal : 05 Januari 2016



Dr. H. Muhammad Amri, Lc., M.Ag.
NIP. 19730120 200312 1 001

Tembusan :

1. Rektor UIN Alauddin Makassar di Samata;
2. Para Dekan Fakultas dalam Lingkup UIN Alauddin Makassar.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



SITI JAINAB. Lahir pada tanggal 03 Oktober 1993 di Bima, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Anak kedua dari dua bersaudara, buah hati dari pasangan Juraid dan St. Marliah. Mengawali jenjang pendidikan formal pada tahun 2000 di SDN Inpres Karampi dan tamat pada tahun 2005. Pada tahun 2005 melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 4 Lenggudu dan tamat pada tahun 2008. Setelah menyelesaikan studi di SMP kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Lenggudu mulai dari tahun 2008 sampai tahun 2011.

Pada tahun 2012, melalui jalur Ujian Masuk Mandiri (UMM) penulis diterima pada Jurusan Pendidikan Fisika Strata Satu (S1), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar.