

## Analisis Minat Belajar Kimia Peserta didik dengan Strategi Gamifikasi *Team Games Tournament* dan Media Kartu Clup

Sri Sulystiahningsih N.D Tiring<sup>1)</sup>, M.A Yohanita Nirmalasari<sup>1),\*</sup>, Novilia Herci<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Nusa Nipa

\*Corresponding Author: yohanitanirmalasari@gmail.com

**Abstrak:** Kesulitan peserta didik dalam memahami konsep pengetahuan kimia SMA umumnya telah menjadi kendala. Salah satunya, materi hukum-hukum dasar kimia. Penyebabnya, kurang tepatnya penerapan strategi pembelajaran kimia. Imbasnya pada rendahnya minat peserta didik belajar kimia. Dengan melihat potensi strategi gamifikasi edukatif, penelitian ini menawarkan penerapannya dengan mengadopsi model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan kartu clup. Tujuan penelitian adalah analisis minat melalui penentuan klasifikasi minat, tingkat keberhasilan minat dan persentase setiap indikator minat. Jenis penelitian adalah penelitian survey. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, angket dan observasi. Instrumen pengumpulan data yaitu lembar wawancara, lembar angket penilaian diri, angket penilaian sejawat dan lembar observasi. Analisis validasi instrumen menggunakan perhitungan presentase, analisis indikator minat menggunakan kategori rentang minat dan presentase. Hasil penelitian melewati beberapa tahap yaitu validitas instrumen: 1) angket penilaian diri (sangat valid, 86,6 %), 2) angket penilaian sejawat (sangat valid, 85,4 %), 3) lembar observasi (sangat valid, 86,6 %). Analisis minat belajar: 1) klasifikasi minat 12 peserta didik (tinggi), dan 6 peserta didik (sedang), 2) tingkat keberhasilan minat (66,6 %, minat tinggi dan 33,3 %, minat sedang) dan 3) indikator prasaan senang 80,4% (tinggi), perhatian 79,5% (tinggi), keterlibatan 62,7% (sedang), ketertarikan 76,3 % (tinggi) dan pengetahuan 59,3% (sedang).

**Kata Kunci:** Minat, Kimia, Gamifikasi, TGT, Kartu Clup.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan membentuk individu menjadi pribadi yang baik melalui proses pembelajaran. Fungsi dan manfaat pendidikan dalam kehidupan, diantaranya untuk merubah perilaku, sikap seseorang maupun kelompok serta mendapatkan kemampuan dan keterampilan melalui pembelajaran maupun pelatihan baik melalui jalur pendidikan formal, informal maupun nonformal (Kurnia et al., 2017). Tujuan utama dari pendidikan itu sendiri yaitu belajar, dengan belajar akan menjadi pendidikan yang bermutu.

Belajar diartikan sebagai aktivitas sadar peserta didik melalui kegiatan latihan ataupun pengalaman untuk melakukan perubahan dirinya pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Faizah, 2017). Tentunya, aktivitas belajar melibatkan interaksi antara subjek pembelajar, objek pembelajar dan materi serta fasilitas pembelajaran. Belajar dalam perkembangan terkini lebih menekankan pada aktivitas peserta didik dalam memberikan pengalaman mendapatkan pengetahuan yang dibimbing oleh pendidik dengan gaya dan cara belajar sesuai karakteristik materi ajar tertentu.

Kimia sebagai bidang ilmu sains yang berasal dari eksperimen dan kajian fenomena alam serta perubahan alam dimana melalui rangkaian penyelidikan ilmiah bermuara pada teori, konsep, prinsip dan fakta (Putri et al., 2022). Struktur materi kimia SMA lebih banyak diwarnai dengan materi konseptual teoritik keilmuan kimia dibandingkan dengan aplikasi ilmu kimia dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, manfaat ilmu kimia dalam kehidupan sehari-hari tidak banyak dirasakan oleh peserta didik SMA. Ilmu kimia semata-mata dipelajari untuk kebutuhan ilmu pengetahuan dan prasyarat peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan tinggi (Subagia, 2014). Akibatnya peserta didik kurang minat untuk belajar ilmu kimia dan menyebabkan rendahnya prestasi belajar peserta didik.

Minat merupakan kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri atas perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan. Minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar, karena minat peserta didik merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan peserta didik, apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya (Sirait, 2016).

Minat belajar peserta didik dapat diketahui secara mendalam dengan melihat indikator penilaian. Beberapa indikatornya, antara lain: adanya perasaan senang dari peserta didik terhadap model pembelajaran yang digunakan pendidik, adanya perhatian selama kegiatan pembelajaran dan keterlibatan dalam pengalaman belajar (Septiani et al, 2020). Selain itu, Nurhasanah & Sobandi (2016) menjelaskan indikator minat belajar, antara lain adanya rasa ketertarikan peserta didik pada saat proses pembelajaran dan pengetahuan peserta didik. Peserta didik dapat memahami materi hukum-hukum dasar kimia dan mampu menyelesaikan soal hukum-hukum dasar kimia yang diberikan oleh pendidik. Ada beberapa indikator minat belajar dalam penelitian ini yaitu perasaan senang, perhatian, keterlibatan, ketertarikan dan pengetahuan.

Oleh karena itu, pendidik hendaknya berusaha menciptakan kondisi tertentu agar peserta didik selalu butuh dan ingin terus belajar. Caranya, yakni menjelaskan hal-hal yang menarik, dan mengembangkan variasi dalam gaya mengajar (Sirait, 2016). Dalam pembelajaran kimia, rendahnya minat belajar peserta didik antara lain: (1) Penyampaian materi kimia oleh pendidik dengan metode demonstrasi yang hanya sekali-kali dan diskusi cenderung membuat peserta didik jenuh, peserta didik hanya dijejali informasi yang kurang konkrit dan diskusi yang kurang menarik; (2) Peserta didik tidak pernah diberi pengalaman langsung dalam mengamati suatu reaksi kimia, sehingga peserta didik menganggap materi pelajaran kimia adalah abstrak dan sulit dipahami; (3) Metode mengajar yang digunakan pendidik kurang bervariasi dan tidak inovatif, sehingga membosankan dan tidak menarik minat peserta didik (Sunyono.,dkk, 2009).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SMAS Katolik St. Gabriel Maumere, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi kimia khususnya mengenai materi hukum-hukum dasar kimia. Materi hukum-hukum dasar kimia masih di anggap sulit oleh peserta didik kelas X. Kondisi ini disampaikan berdasarkan nilai peserta didik yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), yakni 75. Rendahnya hasil belajar dan minat peserta didik disebabkan pembelajaran yang digunakan pada umumnya masih dilakukan secara konvensional. Pembelajaran lebih ditekankan pada metode yang didominasi ceramah, pembelajaran masih berpusat pada pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar, dan penggunaan media dalam proses belajar masih berkurang. Kondisi ini mengakibatkan peserta didik kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, cepat bosan, dan rendahnya minat belajar.

Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan suatu model pembelajaran yang menarik, model dan media yang tepat agar peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan minat. Salah satunya dengan menerapkan pembelajaran bermain (gamifikasi) bersama teman. Pembelajaran bermain atau biasa dikenal dengan metode game adalah kegiatan yang melibatkan pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan bantuan fasilitas yang disediakan oleh pendidik (Marisa et al., 2020). Fasilitas yang dimaksud berupa media pembelajaran, dalam hal ini media yang digunakan berupa media kartu.

Media kartu merupakan sebuah alat atau media belajar yang dirancang oleh peneliti untuk membantu mempermudah dalam belajar (Khairunnisak, 2015). Media kartu yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kartu clup. Media kartu clup adalah salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan hasil, minat dan motivasi belajar serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik yaitu kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban yang saling melengkapi dengan tujuan peserta didik menemukan kartu jawaban atau kartu soal yang cocok dengan tepat waktu yang sudah ditentukan.

Penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan media kartu dapat dikaitkan atau memiliki relevansi dengan strategi pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Model pembelajaran ini dibentuk dalam kelompok kecil antara 4-6 orang peserta didik sebagai bentuk aktivitas belajar dan bekerja secara kolaboratif (Sjafei, 2017).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan keaktifan di kalangan peserta didik dalam kompetisi menciptakan suasana pembelajaran positif. Pembelajaran dengan pola permainan ini akan menciptakan situasi yang lebih menyenangkan dalam pengalaman belajar, sehingga peserta didik akan lebih paham materi ajar (Pertiwi & Masykuri, 2017). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan yaitu: 1). lebih meningkat pencurahan waktu untuk tugas, 2). Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, 3). Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, 4). Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan peserta didik, 5) Mendidik peserta didik untuk bersosialisasi dengan orang lain, 6) Motivasi belajar lebih tinggi, 7) Hasil belajar lebih baik (Nasruddin, 2019).

Hikmah., dkk (2018) menjelaskan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Sintaks TGT

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik
Penyajian Kelas ( <i>Class Presentation</i> )	Menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran secara umum	Menyimak penjelasan guru
Kelompok Tim ( <i>Teams</i> )	Membagi kelompok (4-5 orang) secara heterogen, membagi LKS	Mengikuti instruksi guru sesuai kelompok, mempelajari dan mengerjakan LKS
Permainan ( <i>Games</i> )	Menyiapkan permainan (pertanyaan pada kartu), tiap kelompok mendapat 3 nomor pertanyaan, membagi kartu pertanyaan dan jawaban secara acak, memberikan pertanyaan ulang	Mengerjakan pertanyaan dalam kelompok, presentasi hasil kerja dan kumpul jawaban, mencari teman dan cocokan kartu pertanyaan dan jawaban, menjawab pertanyaan guru
Pertandingan ( <i>Tournament</i> )	Meminta perwakilan kelompok mengambil kartu soal	Mengambil kartu soal dan mengerjakan pertanyaan pada kartu
Penghargaan	Memberikan penghargaan untuk kelompok dengan nilai tertinggi atau mencapai kriteria penilaian	Mendapat penghargaan untuk kelompok dengan nilai tertinggi

Penelitian sebelumnya telah mengkaji tentang faktor minat dengan pembelajaran TGT dan media pendukung. Pembelajaran TGT dengan media kartu materi termokimia sangat berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar (pengetahuan kimia). Prestasi belajar sendiri dipengaruhi secara internal dan eksternal. Minat belajar sendiri adalah bagian internal dalam diri peserta didik (Rahayu et al., 2022). Disisi lain, minat belajar tinggi dipengaruhi juga oleh aktivitas (keterlibatan) dan respon (perhatian, senang dan ketertarikan) peserta didik selama kegiatan pembelajaran berbasis game dan media pendukung. Dalam penelitiannya, penerapan TGT dengan media kartu domino menghasilkan temuan bahwa aktivitas dan respon peserta didik yang aktif dan positif sehingga berpengaruh pada prestasi belajarnya (Man & Besar (2017). Aktivitas dan respon ini menunjukkan adanya minat belajar kimia ketika diberikan stimulus pola pembelajaran yang fleksibel dan sesuai dengan perkembangan level belajar peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kategori minat belajar peserta didik, tingkat keberhasilan minat dan presentase minat belajar peserta didik pada materi hukum-hukum dasar kimia kelas X MIPA SMAS Katolik St. Gabriel Maumere dengan pola permainan kartu clup dalam balutan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT.

## 2. METODE

### Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian survey dimana peneliti sendiri memberikan materi kimia yang berkaitan dengan hukum-hukum dasar kimia dan melakukan survey mengukur minat belajar kimia. Media yang digunakan adalah media kartu clup. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas X SMAK St. Gabriel Maumere yang berjumlah 120 orang, sedangkan sampel penelitian sebanyak 18 orang. Teknik sampling berdasarkan cara *purposive sampling*.

## Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berjenis instrumen non tes yang meliputi angket penilaian diri, angket penilaian sejawat dan lembar observasi. Instrumen ini digunakan untuk mengukur sub indikator klasifikasi minat, tingkat keberhasilan minat dan presentase minat belajar.

## Tahapan Penelitian

Penelitian ini mencakup beberapa tahapan, diantaranya tahapan awal (observasi dan persiapan instrumen penelitian), pelaksanaan penelitian (pengukuran minat belajar peserta didik) dan tahapan akhir (kesimpulan). Detail tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

## Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini mencakup dua bagian besar, yakni pengujian validitas instrumen non tes dan pengukuran minat belajar kimia peserta didik.

### Validitas Instrumen

Jenis validitas yang digunakan adalah validitas isi yaitu ketepatan suatu instrumen ditinjau dari segi dimensi indikator yang ditanyakan. Agustien et al., (2018) memaparkan teknik perhitungan presentase masing-masing instrument dengan rumus:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil validasi yang diperoleh lebih lanjut akan dihitung reratanya sesuai jumlah validator yang melakukan validasi instrumen tersebut. Kriteria validasi menurut Akbar (Hera et al., 2014) dikategorikan sesuai Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Validitas

No	Kriteria (%)	Kategori
1	85,01-100	Sangat Valid
2	70,01-85,00	Valid
3	50,01-70,00	Cukup Valid
4	01,00-50,00	Tidak Valid

## Analisis Minat Belajar

### Klasifikasi Minat Belajar

Klasifikasi minat belajar peserta didik dikelompokkan dalam rentang sangat tinggi (ST), tinggi (T), sedang (S), rendah (R), atau sangat rendah (SR). [Septiani., dkk. \(2020\)](#) menjelaskan perhitungannya:

$$\text{Rentang minat} = \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah rentang kategori minat}}$$

Hasil perhitungan rentang minat dikategorikan berdasarkan rentang minat sesuai Tabel 3.

**Tabel 3.** Kriteria Rentang Minat Belajar

No	Rentang Minat	Kategori
1	$68 < x \leq 80$	Sangat tinggi (ST)
2	$56 < x \leq 68$	Tinggi (T)
3	$44 < x \leq 56$	Sedang (S)
4	$32 < x \leq 44$	Rendah (R)
5	$20 < x \leq 32$	Sangat rendah (SR)

### Tingkat Keberhasilan Minat

Septiani et al., dkk (2020) memaparkan cara untuk menentukan tingkat keberhasilan minat pada setiap indikator minat belajar dengan perhitungan, sebagai berikut.

$$\% AM = \frac{\sum AS}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- % AM : Persentase minat sangat tinggi (ST), tinggi (T), sedang (S), rendah (R), atau sangat rendah (SR)
- $\sum AS$  : Banyaknya peserta didik pada masing-masing kategori minat
- N : Jumlah peserta didik

### Persentase Minat per Indikator

Perhitungan presentase minat setiap indikator menurut [\(Septiani et al., dkk. \(2020\)\)](#) sesuai rumus sebagai berikut.

$$\% ln = \frac{\sum lx}{\sum N \times \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

- % ln : Persentase setiap indikator minat belajar (senang, perhatian, keterlibatan, ketertarikan dan pengetahuan)
- $\sum lx$  : Jumlah skor setiap indikator minat belajar (senang, perhatian, keterlibatan, ketertarikan dan pengetahuan)
- $\sum N$  : Jumlah skor maksimal setiap indikator minat belajar (senang,perhatian, keterlibatan, ketertarikan dan pengetahuan)

Lebih lanjut, Arikanto [\(Septiani et al., dkk, 2020\)](#) menetapkan kriteria presentase minat belajar pada tabel 4.

**Tabel 4.** Kriteria Presentase Minat Belajar

No	Skor Minat (%)	Kriteria
1	76-100	Tinggi
2	56-75,90	Sedang
3	0-55,90	Rendah

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian minat belajar kimia peserta didik dikelompokkan berdasarkan alur analisis data, yakni uji coba validitas instrumen non tes dan analisis minat pada sub indikator minat.

#### Validitas Instrumen

Uji coba instrumen bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen. Instrumen divalidasi oleh 3 validator yaitu instrumen angket penilaian diri, angket penilaian sejawat dan lembar observasi. Beberapa aspek penilaian antara lain aspek format, isi dan tatabahasa dengan jumlah 11 item.

#### Instrumen Angket Penilaian Diri

Konversi hasil perhitungan validasi angket penilaian diri dapat dilihat pada Tabel 5 berdasarkan acuan kategori pada tabel 2.

**Tabel 5.** Hasil Hasil Validitas

Validator	Presentase (%)	Kategori
1	94,5	Sangat Valid
2	94,5	Sangat Valid
3	70,9	Valid
Rerata	86,6	Sangat Valid

Persentase rerata kevalidan instrumen angket penilaian diri tergolong sangat valid. Angket ini dapat mengukur indikator minat belajar yang akan diisi oleh peserta didik selama proses pembelajaran.

#### Instrumen Angket Penilaian Sejawat

Jenis angket ini akan diisi oleh rekan sesama peserta didik dalam memberikan penilaian terkait minat belajar. Hasil perhitungan dan konversi dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Validitas Angket Penilaian Sejawat

Validator	Presentase (%)	Kategori
1	87,2	Sangat Valid
2	92,7	Sangat Valid
3	76,3	Valid
Rerata	85,4	Sangat Valid

Persentase rerata kevalidan untuk jenis angket penilaian sejawat (Tabel 6) pun tergolong sangat valid. Angket selanjutnya dapat digunakan dalam mengukur minat belajar sesama rekan peserta didik.

#### Instrumen Lembar Observasi

Persentase kevalidan untuk jenis instrumen lembar observasi dapat dilihat pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Validitas Lembar Observasi

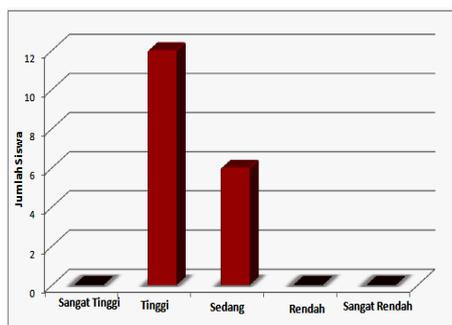
Validator	Presentase (%)	Kategori
1	87,2	Sangat Valid
2	89,1	Sangat Valid
3	74,5	Valid
rerata	83,6	Sangat Valid

Hasil kevalidan yang diperoleh (Tabel 7) menunjukkan kriteria sangat valid. Lembar observasi ini selanjutnya akan digunakan oleh observer rekan sesama tim peneliti atau guru kimia untuk menilai minat belajar kimia peserta didik berdasarkan indikator minat.

#### Analisis Minat Belajar

##### Klasifikasi Minat

Rerata sebaran kategori minat belajar peserta didik ditampilkan pada Gambar 2.

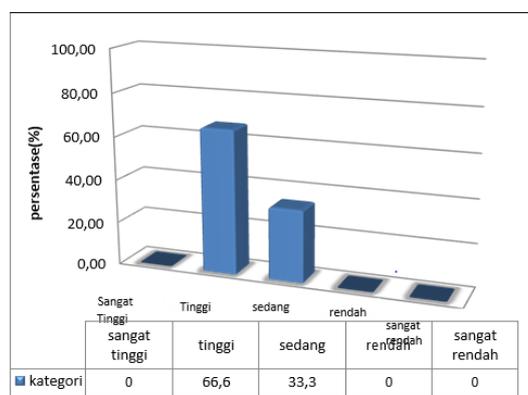


Gambar 2. Klasifikasi Minat Belajar

Hasil yang ditunjukkan pada Gambar 2 menunjukkan bahwa kategori minat belajar kimia peserta didik dengan perlakuan pembelajaran strategi gamifikasi berada pada dua bagian kategori, yakni kategori tinggi dan sedang. Dominan peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi ketika strategi pembelajaran dimodifikasi dengan pola permainan berbantuan media kartu. Beberapa penelitian sebelumnya membenarkan hal tersebut, antara lain: analisis minat belajar kimia ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Widyawati et al., 2016) yang menggunakan model pembelajaran TGT dilengkapi *flash chemquiz* pada materi hidrokarbon kelas X-8 SMA Negeri 3 Boyolali dengan hasil 83,33 % pada kategori minat tinggi. Penelitian yang dilakukan Hemayanti et al., (2020) tentang analisis minat belajar peserta didik kelas X1 MIA pada mata pelajaran kimia. Hasil menunjukkan rerata minat belajar peserta didik dikategorikan dalam kelompok sedang dimana sebaran minat khususnya berada pada rentang tinggi (38%) dan sedang (51%).

### Tingkat Keberhasilan Minat

Pengukuran keberhasilan minat belajar kimia peserta didik mengacu pada hasil perhitungan klasifikasi minat sebelumnya terhadap total seluruh peserta didik yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Hasil perhitungannya tertera pada Gambar 3.



Gambar 3. Klasifikasi Minat Belajar

Keberhasilan minat pada Gambar 3 menunjukkan persentase peserta didik sebagian besar berada pada kategori tinggi, sedangkan sisanya memiliki kategori minat sedang. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar peserta didik sangat antusias belajar materi hukum-hukum dasar kimia dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media kartu clup walaupun ada beberapa yang minatnya sedang. Berdasarkan hasil pengamatan bahwa sebagian kecil peserta didik yang minatnya dalam kategori sedang, diawal proses pembelajaran kurang perhatian pada saat mengikuti proses pembelajaran kimia sehingga cenderung pasif dan kurang mampu dalam menyelesaikan soal serta mencocokkan kartu pada saat proses pembelajaran. Minat belajar peserta didik ini didukung oleh observasi peserta didik secara umum, hasil observasi dengan kategori minat sedang (rerata presentase 60,50 %).

### Persentase Minat pada Setiap Indikator

Analisis data pada bagian ini merujuk pada sub indikator minat belajar peserta didik, antara lain perasaan senang, perhatian, keterlibatan, ketertarikan dan pengetahuan. Hasil analisis ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Minat Belajar/ Sub Indikator

Berdasarkan analisis minat belajar peserta didik per indikator diperoleh rerata persentase 71,63 % dengan kategori sedang. Akan tetapi dari setiap indikator minat belajar memiliki persentase dengan kategori minat belajar yang berbeda. Untuk indikator senang, perhatian dan ketertarikan kategori persentase minat peserta didik tinggi sedangkan untuk indikator keterlibatan dan pengetahuan dengan kategori sedang (Gambar 4). Hal ini disebabkan peserta didik cenderung merasa senang dan antusias dengan proses pembelajaran permainan edukatif meskipun ada beberapa yang kurang mampu melibatkan diri untuk mengerjakan soal yang diberikan peneliti dan kurang mampu mengerjakan soal sehingga berpengaruh terhadap penguasaan materi atau pengetahuan pokok bahasan dari materi hukum-hukum dasar kimia.

Penerapan kartu clup dalam penelitian ini, sebagai berikut, 1) *langkah pertama*: peserta didik dibagi dalam kelompok secara heterogen; ada 3 jenis kartu clup, yaitu kartu soal, kartu jawaban benar dan kartu jawaban yang salah; setiap kelompok mendapatkan 3 jenis kartu tersebut dengan model kartu soal, kartu jawaban benar, dan kartu jawaban salah yang sama; setiap kelompok mendapatkan 3 pasang kartu; setiap kelompok diberi waktu selama 5 menit untuk mencocokkan kartu clup; peserta didik mengumpulkan kembali kartu clup, 2) *langkah kedua*: pendidik membagi kembali kartu soal dan kartu jawaban benar secara acak ke setiap kelompok; peserta didik diberi waktu 5 menit untuk mencocokkan kartu tersebut.

#### 4. SIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan beberapa hal terkait minat belajar kimia peserta didik, diantaranya: unsur klasifikasi minat, tingkat keberhasilan minat dan persentase minat pada setiap indikator. Sebanyak 66,6 % peserta didik memiliki kategori minat tinggi dan 33,3 % pada klasifikasi minat sedang. Sub indikator minat, yakni prasaan senang, perhatian dan ketertarikan cenderung pada kategori tinggi sedangkan indikator keterlibatan dan pengetahuan dengan kategori sedang.

#### Daftar Pustaka

- Agustien, R., Nurul Umamah, & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19-23.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 1-11.
- Hemayanti, K. L., Muderawan, I. W., & Selamat, I. N. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas XI MIA Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4, 20-25. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IPK/index>
- Hera, R., Khairil, & Hasanuddin. (2014). Pengembangan Handout Pembelajaran Embriologi Berbasis Kontekstual pada Perkuliahan Perkembangan Hewan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Banda Aceh. *Jurnal EduBio Tropika*, 2(2), 187-250.

- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. In *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 46-56.
- Khairunnisak. (2015). Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh. *Jurnal Pencerahan*, 9(2), 66-82.
- Kurnia, S., Sugeng, &, Fkip, M., & Cirebon, U. (2017). Pengaruh Latar Belakang Pendidikan Formal Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII Dalam Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 Lemahabang Kabupaten Cirebon. *Jurnal Edunomic*, 5(1).
- Man, S., & Besar, A. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Lidya Maukar, A., Wardhani, A. R., Wahyu Iriananda, S., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan, *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 3(1), 219-228.
- Nasruddin. (2019). Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9(1), 56-68.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes), *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Pertiwi, Y. H., & Masykuri, M. (2017). Penerapan TGT-Chempuzzle Pada Pembelajaran Hidrokarbon untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kimia Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(1), 111. <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i1.11198>
- Rahayu, S., Ritonga, P. S., & Yenti, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Termokimia. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 1(2), 128. <https://doi.org/10.24014/jcei.v1i2.18585>
- Septiani, I., Djoko Lesmono, A., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64-70.
- Sirait, D. E. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 6(1), 35-43.
- Sjafei, I. (2017). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengembangan Sikap Pada Tugas Akademik, *Jurnal Educate*, 2(1), 26-42.
- Subagia, I. W. (2014). Paradigma Baru Pembelajaran Kimia SMA. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNDIKSHA*, 152-163. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/semnasmipa/article/view/10479>
- Widyawati, R. L., Suryadi, B. U., & Sulisty, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Dilengkapi Flash Chemquis untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Materi Hidrokarbon pada Siswa Kelas X-8 SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 5(4), 75-82.
- Zosima, N.P., Irene, L.M., Maria, H., & Yohanita, N. (2022). Kajian Isu Sosiosaintifik dalam Warisan Budaya Sikka. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(3), 761-771. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.681>