

## ABSTRAK

**Sehabbulatip:** *Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Media Permainan Ular Tangga melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Hubungannya dengan Minat Mereka Mengikuti Mata Pelajaran PAI (Penelitian pada Siswa Kelas X IPA SMA Mekar Arum Bandung)*

Penelitian ini bertolak dari fenomena yang muncul di SMA Mekar Arum, yakni, ketika kegiatan pembelajaran, guru menggunakan media permainan ular tangga melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Diasumsikan bahwa minat siswa mengikuti mata pelajaran PAI akan meningkat, tapi pada kenyataannya minat siswa mengikuti mata pelajaran PAI masih rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang kurang perhatian, mengobrol, mengganggu teman, dan bermain telepon seluler. Dari fenomena tersebut timbulah permasalahan yang harus diteliti, yakni bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT? bagaimana minat siswa mengikuti mata pelajaran PAI? bagaimana hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan minat siswa mengikuti mata pelajaran PAI?.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui realitas tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT, realitas minat siswa mengikuti mata pelajaran PAI, dan realitas hubungan antara tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan minat siswa mengikuti mata pelajaran PAI.

Penelitian ini bertolak dari asumsi bahwa tinggi rendahnya minat siswa mengikuti mata pelajaran PAI dipengaruhi oleh tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan. Dari asumsi tersebut dapat ditarik hipotesis semakin positif tanggapan siswa, maka akan semakin tinggi minat mereka mengikuti mata pelajaran PAI. semakin negatif tanggapan siswa, maka akan semakin rendah minat mereka mengikuti mata pelajaran PAI.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Teknik yang digunakan ialah teknik observasi, angket, dan wawancara. Analisis data yang digunakan yaitu analisis korelasional.

Berdasarkan penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa realitas variabel X (tanggapan) menunjukkan kualifikasi tinggi, dengan nilai 3.85. Nilai tersebut berada pada interval 3.40–4.19. Realitas variabel Y (minat) menunjukkan kualitas sangat tinggi, dengan nilai 3.95. Nilai tersebut berada pada interval 3.40–4.19. Antara kedua variabel tersebut terdapat hubungan yang sedang dengan koefisien korelasi sebesar 0.42. Angka tersebut berkorelasi sedang karena berada pada interval 0.40 –0.599. Karena berdasarkan hasil uji hipotesis, diketahui  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel, yaitu  $t$  hitung  $>$   $t$  table atau  $16.8 > 1.68$ . Ini berarti hipotesis awal ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima. Artinya, terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dan Y. Sementara itu, pengaruh derajat variabel X terhadap variabel Y sebesar 17.64%. Hal ini menunjukkan tanggapan siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh sebesar 17.64% terhadap minat mereka mengikuti mata pelajaran PAI. Sekitar 82.36% dipengaruhi oleh faktor lain.