

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran Matematika

Model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.⁹ Zaini dalam Dazrullisa mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.¹⁰ Model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.¹¹

Model pembelajaran dapat membantu guru membuat siswa memahami pelajaran matematika. Hal ini juga di terangkan dalam surat An-Nahl: 125 yang berbunyi:¹²

⁹ Sofan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2013), hlm. 4

¹⁰ Dazrullisa, “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Kreatifitas Dan Motivasi Pada Materi Bangun Datar SD Negeri Percontohan Banda Aceh*”,..., hlm. 45.

¹¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 46.

¹² Al-Quran dan Terjemahannya, Mushaf Khadajah, (Jakarta: Alfatih, 2012), hlm. 281.

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَادِلْهُمْ بَالَّتِي
 هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ
 بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.

Dari ayat di atas dapat disimpulkan bahwa Allah SWT memerintahkan rasul-Nya agar menyeru umatnya dengan pengajaran yang baik, yang diterima dengan lembut oleh hati manusia tapi berkesan di dalam hati mereka. Tidaklah patut jika pembelajaran itu selalu menimbulkan rasa cemas, gelisah dan ketakutan pada jiwa manusia.

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri:¹³

- a. Sintaks (fase pembelajaran) merupakan tahap mengimplementasikan model dalam kegiatan pembelajaran. Sintaks menunjukkan kegiatan apa saja yang perlu dilakukan oleh guru dan siswa mulai dari awal pembelajaran sampai kegiatan akhir.
- b. Sistem sosial merupakan suatu hal yang menggambarkan peran dan hubungan antara guru dan siswa dalam aktivitas pembelajaran.

¹³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi,*, hlm. 97.

- c. Prinsip reaksi merupakan informasi bagi guru untuk merespon dan menghargai apa yang dilakukan oleh siswa.
- d. Sistem pendukung merupakan sebuah cara untuk mendeskripsikan kondisi pendukung yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan model pembelajaran.
- e. Dampak (efek), sebuah model pembelajaran mempunyai efek atau dampak. Dampak instruksional merupakan dampak langsung yang dihasilkan dari materi dan keterampilan berdasarkan aktivitas yang dilakukan. Sedangkan dampak pengiring merupakan dampak tidak langsung yang dihasilkan akibat interaksi dengan lingkungan belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran matematika merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan didalamnya terdapat pula pendekatan tentang tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.¹⁴

¹⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Raja Wali Pers. 2013), hlm. 202.

Cooperative learning berasal dari kata cooperative yang artinya mengajarkan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Dengan belajar bersama-sama kita bisa saling tolong menolong dalam hal kebaikan seperti firman Allah pada surat Al-Maidah ayat 2 yang artinya sebagai berikut:

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya.”

Ayat di atas memuat kewajiban saling membantu diantara kaum mukminin untuk menegakkan agama dan larangan bagi mereka untuk bekerjasama dalam menodainya. Bukan sebaliknya yaitu melemahkan semangat beramal orang dan mengejek orang yang berusaha konsisten.

Pembelajaran kooperatif atau pembelajaran kelompok merupakan suatu strategi pembelajaran dimana siswa dikelompokkan dalam tim kecil dengan tingkatan kemampuan berbeda yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang suatu pokok bahasan, dimana masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab untuk belajar apa yang diajarkan dan membantu temannya untuk belajar.

b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi

tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari cooperative learning.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:¹⁵

1) Pembelajaran secara tim

Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Manajemen seperti yang telah kita pelajari pada bab sebelumnya mempunyai tiga fungsi, yaitu: fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan, dan lain sebagainya. Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.

3) Kemauan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 206-208

ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

4) Keterampilan Bekerja Sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksidan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:¹⁶

- 1) Prinsip ketergantungan positif, yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan.
- 2) Tanggung jawab perseorangan, yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
- 3) Interaksi tatap muka, yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 212

dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.

- 4) Partisipasi dan komunikasi, yaitu melatih siswa untuk berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

d. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu:

- 1) Penjelasan materi, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.
- 2) Belajar kelompok, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- 3) Penilaian, penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompok.
- 4) Pengakuan tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan

e. Model-Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat beberapa jenis model dalam pembelajaran kooperatif, meskipun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah. Jenis-jenis model tersebut yaitu: Model *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Number Head Together* (NHT), *Teams Game Tournament* (TGT), dll.

3. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan siswa sebagai tutor dan mengandung unsur permainan.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran dimana siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 3-5 siswa secara heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Model pembelajaran TGT menggunakan sebuah *tournament* akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari kelompoknya melawan anggota kelompok lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, *tournament*, dan penghargaan kelompok.¹⁷ Di dalam Al-Quran Surat Al-Baqarah ayat 256 dijelaskan juga tentang model pembelajaran yang baik yang artinya sebagai berikut: “Tidak ada paksaan untuk (memasuki) agama (Islam); Sesungguhnya telah jelas jalan yang benar daripada jalan yang sesat.”

Dari kutipan ayat di atas, telah memberikan inspirasi bahwa pembelajaran yang berlangsung tidaklah merupakan sebuah paksaan, sehingga siswa akan

¹⁷ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 203

secara sadar dan ikhlas dalam melakukan proses pembelajarannya. TGT merupakan salah satu metode yang menyenangkan sehingga siswa mengikuti pelajaran dengan hati gembira dan ikhlas. Penggunaan model pembelajaran TGT ini memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab dalam proses pembelajaran, kerja sama dalam suatu kelompok, persaingan antar kelompok, serta keterlibatan belajar dalam suatu kompetisi.

Ada 5 komponen utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT:¹⁸

a. Penyajian Kelas

Ketika awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game*, karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*Team*)

Kelompok biasanya terdiri 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, etnik, dll. fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

c. *Game* (permainan)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

¹⁸ Siti Maisaroh, "Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament", Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan, Vol. VI. No.2, Desember 2011, hlm. 153-154.

Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini nantinya dikumpulkan untuk kompetisi mingguan.

d. *Tournament* (kompetisi)

Tournament adalah saat dimana permainan berlangsung. Biasanya kompetisi dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kegiatan siswa.

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Sebuah model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran ini, peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournament.

b. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja tournament atau lomba, dan guru harus mengerti urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga yang terendah.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) yang akan diterapkan memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah.

b. Belajar dalam kelompok

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnis, dan ras. Kelompok terdiri dari 4-5 siswa dengan fungsi untuk lebih memahami materi bersama teman sekelompok.

c. Permainan

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

d. Pertandingan atau lomba

Pertandingan adalah struktur belajar , dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya pertandingan dilakukan diakhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja siswa (LKS).

e. Penghargaan kelompok

Setelah turnamen berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

4. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan suatu daya penggerak atau pendorong yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan suatu pembelajaran.¹⁹ Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan

¹⁹Made Novita Kusumadiputra, Ketut Agustini, Gede aditra pradnyana, “*Study Komparatif Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Learning Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XI SMA*”, Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI), Vol. 6, No. 1, Maret 2017, hlm. 6.

dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita.²⁰ Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik.²¹ Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:²²

- a. Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama dan tidak pernah berhenti sebelum selesai.
- b. Ulet menghadapi kesulitan, artinya siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan.
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat berulang-ulang.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya jika sudah yakin akan sesuatu
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Dari beberapa pengertian di atas motivasi dapat dikatakan sebagai faktor dari luar tetapi motivasi tersebut tumbuh dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Quran Surat Ar-Ra'd Ayat: 11 yang artinya sebagai berikut:

²⁰ Nurmahni Harapah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Kognitif, Motivasi, Dan Aktivasi Belajar Siswa Pada Konsep Ekosistem Di MTsN Model Banda Aceh", Vol. 4, No. 2, Juli-Desember Tahun 2013, hlm. 60.

²¹ *Ibid.*, hlm. 60.

²² *Ibid.*, hlm 83

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”.

Surat Ar-Ra'd Ayat 11 di atas menjelaskan bahwa Allah tidak akan merubah apa yang ada pada suatu kaum hingga mereka mempunyai keinginan atau dorongan untuk merubah dirinya sendiri. Dengan kata lain Allah memerintahkan umat manusia untuk selalu berusaha memperbaiki diri menjadi pribadi yang lebih baik termasuk dalam hal belajar. Karena Al Qur'an adalah pedoman hidup bagi umat Islam, maka akan menjadi motivasi yang sangat kuat dan juga menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar matematika.

5. Hasil Belajar

Briggs dalam Jatmiko mengemukakan bahwa hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang di capai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar.²³ Prayitno dan Amti dalam Zulhafizh, Atmazaki, dkk, mengemukakan bahwa hasil belajar sebagai alat untuk mengungkapkan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.²⁴ Sedangkan Purwanto dalam Zulhafizh, Atmazaki, dkk menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan serangkaian aktivitas individu baik berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat ditandai dengan diperolehnya nilai melalui proses pembelajaran.²⁵

²³ Jatmiko, “*Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Nahdhatul Ulama Pace Nganjuk*”, *Jurnal Match Educator Nusantara*: Vol. 1, No. 2, Nopember Tahun 2015, hlm. 206.

²⁴ Zulhafizh, Atmazaki, dkk, “*Kontribusi Sikap Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*”, *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajaran*: Vol. 1, No. 2, Juni Tahun 2013, hlm. 14.

²⁵ *Ibid.*, hlm. 14.

Jadi seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat ditunjukkan diantaranya dari kemampuan berpikirnya, ketrampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek yang telah dia pelajari. Sebagaimana di jelaskan dalam Al-Quran Surat Al-Baqarah ayat 33 yang artinya sebagai berikut:

berkata Sulaiman: *“Akan Kami lihat, apa kamu benar, atautkah kamu Termasuk orang-orang yang berdusta”*.²⁶

Dalam surat tersebut menjelaskan bahwasannya Sulaiman mengevaluasi atau menilai apakah yang kamu lakukan sudah benar atau salah. Disini menjelaskan bahwa menilai hasil belajar seseorang itu penting untuk melihat apakah yang dikerjakan sesuai dengan pemahaman yang telah dipelajari.

6. Materi Bentuk Aljabar

a. Presentasi Kelas

Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pengajaran dengan pengajaran langsung dan dengan metode ceramah. Fokus presentasi pada kelas menyangkut materi pokok dan teknis pembelajaran yang akan dilaksanakan.

1) Pengertian Bentuk Aljabar

Aljabar adalah bentuk persamaan yang terdiri atas variabel (peubah) dan konstanta yang dihubungkan dengan tanda operasi hitung, serta tidak menggunakan tanda sama dengan.

Contoh: $2x + 1$

$$x^2 + 2x + 1$$

²⁶ Al-Quran dan Terjemahnya, Mushaf Khadijah, ..., hlm. 6.

2) Unsur-unsur pada Bentuk Aljabar

Pada suatu bentuk aljabar, terdapat unsur-unsur sebagai berikut.

a) Variabel atau peubah, yaitu symbol-simbol yang mewakili suatu bilangan pada suatu bentuk aljabar. Symbol-simbol yang digunakan sebagai variabel sianya berupa huruf kecil. Misalkan variabel dari $4y$ adalah y ; variabel dari $3n^2 + 2m$ adalah n dan m .

b) Koefisien, yaitu bilangan yang menyertai variabel pada suatu bentuk aljabar. Misalkan pada bentuk aljabar $4y$ maka koefisien dari y adalah 4 dan pada bentuk aljabar $-y$ maka koefisien dari y adalah -1 .

c) Suku adalah variabel beserta koefisiennya atau konstanta pada bentuk aljabar yang dipisahkan oleh operasi jumlah atau selisih. Suku pada aljabar dibagi menjadi 2, yaitu:

(1) Suku sejenis, adalah suku-suku yang mempunyai variabel dan pangkat dari masing-masing variabel yang sama.

Contoh: $5x$ dan $-3x$, x^2 dan $-4x^2$.

(2) Suku tak sejenis, adalah suku-suku yang mempunyai variabel dan pangkat dari masing-masing variabel yang tidak sama.

Contoh: $4x$ dan $4x^2$, y dan $-2y^3$

(a) Suku satu adalah bentuk aljabar yang tidak dihubungkan oleh operasi jumlah atau selisih. Contoh: $14x$, $-x^2$, yx^2 .

(b) Suku dua adalah bentuk aljabar yang dihubungkan oleh satu operasi jumlah atau selisih. Contoh: $3x+4y$, $4x-5$.

(c) Suku tiga adalah bentuk aljabar yang dihubungkan oleh dua operasi jumlah atau selisih. Contoh: $4x^2 - 4x - 6$, $2a-b+3ab$.

(d) Bentuk aljabar yang mempunyai lebih dari dua suku disebut suku banyak. Bentuk aljabar suku dua disebut Binom, bentuk aljabar suku tiga disebut Trinom, sedangkan aljabar suku banyak disebut Polinom.

3) Operasi Hitung Bentuk Aljabar.

a) Penjumlahan dan pengurangan

(1) Suku-suku yang dapat dijumlahkan atau dikurangkan hanyalah suku yang sejenis.

(2) Suku sejenis ditandai dengan variabel dan pangkat yang sama.

Contoh:

$$\begin{aligned} 5x + 8y + 3x - 4y + 10 &= 5x + 3x + 8y - 4y + 10 \\ &= (5+3)x + (8-4)y + 10 = 8x + 4y + 10 \end{aligned}$$

b) Perkalian

(1) Jika variabel-variabel yang tidak sejenis saling dikalikan maka hasilnya adalah perkalian koefisien tersebut.

Contoh: $a \times b = ab$; $5p^2 \times 4q = 20 p^2q$

(2) Jika variabel sejenis saling dikalikan, maka menghasilkan koefisien variabel tersebut dengan pangkatnya adalah jumlah pangkat variabel tersebut.

Contoh:

$$a^2 \times a = a^{2+1} = a^3$$

$$5a^2 \times 2a^3 = (5 \times 2)a^{2+3} = 10a^5$$

c) Pembagian

- (1) Jika variabel-variabel yang tidak sejenis saling dibagi maka hasilnya adalah pembagian koefisien tersebut.

$$\text{Contoh: } a : b = \frac{a}{b}; 10x : 2y = \frac{10x}{2y} = \frac{5x}{y}$$

- (2) Jika variabel dibagi variabel yang sejenis, hasilnya sebagai berikut:

$$\text{Contoh: } 8a : 2a = \left(\frac{8}{2}\right)a^{1-1} = 4; 12a^2 : 4a = \left(\frac{8}{2}\right)a^{2-1} = 3a$$

b. Belajar Kelompok

Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 siswa. Dan dalam satu kelompok memiliki anggota yang heterogen, dilihat dari prestasi akademik (berdasarkan nilai ulangan harian sebelumnya), jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi belajar kelompok ini adalah agar semua anggota kelompok mendalami materi bersama dan mempersiapkan anggota kelompok agar dapat belajar dengan baik pada *game* nanti.

c. *Game*/Permainan

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa. Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. *Game* ini dimainkan di meja turnamen oleh 4 siswa yang mewakili kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang ada di kartu tersebut, dan siswa yang dapat menjawab dengan benar akan mendapat skor.

d. Turnamen/Pertandingan

Pada pertandingan ini, pertama guru membagi siswa ke dalam meja turnamen. Meja 1 ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik

tinggi, meja 2 ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik sedang, dan meja 3 ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik rendah.

1) Tentukan suku, variabel dan koefisien dari bentuk aljabar

$$3xb^2 + 12p - 2q^5 + x^3p$$

2) Tentukan suku-suku sejenis dari bentuk aljabar

$$14t^2 - 13ht + 12t^2 + 12h^2 + 3ht$$

3) Tentukan hasil dari $3x^2 - x + 4 - (-x^2 + 2x - 5)$

4) Tentukan hasil dari $(2x^2 + x - 6) : (x^2 + 3x + 2)$

5) Sederhanakan bentuk aljabar $(x^2y^5 : 4xy^3)x^2y$

e. Penghargaan Kelompok

Setelah turnamen atau pertandingan berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok yang menang akan mendapatkan hadiah dari guru.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu mengenai perbedaan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran berbeda memang sudah banyak dilakukan, akan tetapi model pembelajaran dan fokus penelitian yang dituju berbeda. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang serupa dengan yang dilakukan oleh peneliti:

1. Penelitian dari Peni Abdian Pangastuti yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Antara Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan Jigsaw Siswa Kelas VIII SMPN 2 Pakel Tahun Ajaran 2012/2013”. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan tidak ada perbedaan hasil belajar

matematika antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan jigsaw siswa kelas VIII SMPN 2 Pakel Tahun Ajaran 2012/2013.

2. Hasil jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ujiati Cahyaningsih, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan psikomotor. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji t aspek kognitif diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,073 > 1,980$ dan nilai signifikansi sebesar 0,044, serta hasil uji t aspek psikomotor diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,226 > 1,980$ dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini tidak berpengaruh terhadap hasil belajar aspek afektif, hal ini ditunjukkan dengan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,85 < 1,980$ dengan nilai signifikansi 0,118.
3. Hasil jurnal penelitian yang dilakukan oleh Siti Maisaroh, dengan judul “Upaya Peningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV SD Negeri Sungapan Bantul Tahun Ajaran 2010/2011”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diambil kesimpulan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa, hal ini ditunjukkan dengan nilai skor motivasi belajar siswa yang mulanya sebesar 67,17% dengan kategori cukup. Kemudian pada siklus I meningkat menjadi 73,35% dengan kategori tinggi dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 80,75% dengan kategori tinggi.

4. Hasil jurnal penelitian yang dilakukan oleh Made Novta Kusumadiputra, Ketut Agustini dan Gede Aditra Pradnyana, dengan judul “Study Komparatif Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dan *Learning Tournament* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XI SMA”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik daripada model pembelajaran *Learning Tournament*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil rata-rata dari masing-masing kelas, dimana rata-rata kelas eksperimen model pembelajaran TGT lebih besar dari kelas eksperimen model pembelajaran *Learning Tournament* dan lebih besar dari kelas kontrol, yaitu $31,17 > 26,25 > 22,25$. Sedangkan hasil analisis angket motivasi siswa dengan model pembelajaran TGT diperoleh rata-rata skor sebesar 84,90, kemudian rata-rata pada siswa dengan model pembelajaran *Learning Tournament* diperoleh rata-rata sebesar 83,04, dan hasil analisis angket motivasi belajar siswa pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 82,42.
5. Hasil jurnal penelitian yang dilakukan oleh Alifiani Alifiani, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran NHT-TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Konsep Materi Matematika SMA”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diambil kesimpulan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa, hal ini ditunjukkan dengan nilai skor motivasi belajar siswa yang mulanya sebesar 48,4 dengan kategori sangat rendah dan hasil tes pemahaman konsep sebesar 22,6% tergolong tuntas. Kemudian pada siklus I motivasi belajar siswa meningkat menjadi 66 dengan

kategori rendah dan pemahaman konsep siswa meningkat sebesar 48,3%. Pada siklus II motivasi belajar siswa meningkat lagi menjadi 84,8 dengan kategori tinggi serta persentase pemahaman konsep siswa meningkat menjadi 90,3%.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Judul	Pendekatan	Materi	Lokasi	Subjek	Output yang diamati
Peni Abdian Pangastuti	Perbedaan Hasil Belajar Matematika Antara Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Jigsaw Siswa Kelas VIII SMPN 2 Pakel	Penelitian Kuantitatif	-	SMPN 2 Pakel Tulungagung	Siswa kelas VIII	Hasil belajar
Ujati Cahyaningsih	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD	Penelitian Kuantitatif	-	SD Negeri Danaraja	Siswa kelas IV	Hasil belajar
Siti Maisaroh	Upaya Peningkatkan	Penelitian Tindakan Kelas	-	SD Negeri Sungapan	Siswa Kelas	Motivasi dan

Penelitian	Judul	Pendekatan	Materi	Lokasi	Subjek	Output yang diamati
	Motivasi Dan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> pada siswa kelas IV SDN Sungapan Bantul			Bantul	IV	Prestasi Belajar
Made Novta Kusumadiputra, Ketut Agustini dan Gede Aditra Pradnyana	Study Komparatif Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dan <i>Learning Tournament</i> Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XI SMA	Penelitian Kuantitatif	-	SMA Negeri 1 Sawan	Siswa Kelas XI	Motivasi dan Hasil Belajar
Alifiani Alifiani	Penerapan Model Pembelajaran	Kualitatif	Telaah Matematika Sekolah	Universitas Islam Malang	Siswa Kelas 2C	Motivasi dan Pemaha

Penelitian	Judul	Pendekatan	Materi	Lokasi	Subjek	Output yang diamati
	NHT-TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Konsep Materi Matematika SMA		Menengah 2			man Konsep
Penelitian ini	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs PSM Tanen	Kuantitatif	Al-Jabar	MTs PSM Tanen	Siswa Kelas VII	Motivasi dan Hasil Belajar

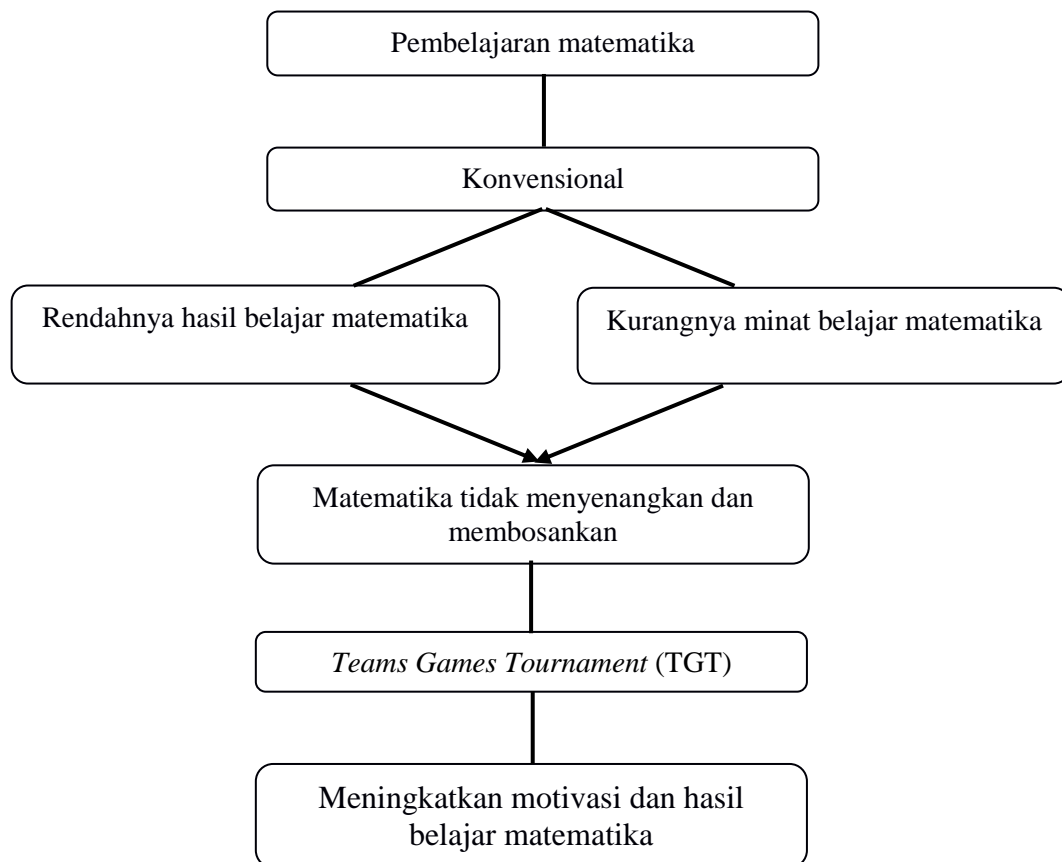
C. Kerangka Konseptual

Salah satu tujuan dari seorang guru adalah mengantarkan siswa untuk menguasai materi dan menumbuhkan ketrampilan-ketrampilan yang dikemas dalam kurikulum. Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum K13 dimana siswa dituntut aktif pada saat proses pembelajaran. Selain itu guru juga dituntut untuk lebih kreatif menciptakan suasana pembelajaran guna memicu

timbulnya pertanyaan pada diri siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Kerangka konseptual dibuat untuk mempermudah mengetahui hubungan antar variabel. Pembahasan dalam kerangka konseptual ini menghubungkan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs PSM Tanen pada materi Al-Jabar.

Adapun kerangka berpikir pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa sebagai berikut:



Bagan 2.1: Bagan Kerangka Berpikir Penelitian

Dari bagan di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran matematika secara konvensional menyebabkan kurangnya minat belajar siswa serta rendahnya hasil belajar matematika. Hal ini juga diakibatkan oleh paradigma bahwa matematika itu tidak menyenangkan dan membosankan. Oleh karena itu, seorang guru harus bisa menerapkan model pembelajaran yang variatif agar siswa tetap mempunyai semangat belajar matematika. Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis islam pada pembelajaran matematika. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika sehingga membuat siswa lebih aktif, memperkuat dan menambah kepercayaan diri, serta terampil dalam menemukan konsep atau memecahkan masalah.