

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam segala bidang adalah minat. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.¹ Kegiatan ini termasuk belajar yang diminati siswa akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh.² Minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari. Jadi minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan belajar yang diminati siswa akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang.

Dengan demikian minat belajar pada setiap pembelajaran itu sangatlah penting untuk mencapai suatu tujuan dari pembelajaran tersebut. Begitu juga dengan hasil belajar yang menjadi tolak ukur dalam suatu pembelajaran apakah pembelajaran tersebut berhasil atau tidak. Dengan memiliki minat belajar yang tinggi, siswa akan mampu belajar dan berlatih matematika dengan baik,

¹ Slameto. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010, Hal 57

² Asmani, Jamal, M. *Jurus-jurus Belajar Efektif Untuk SMP dan SMA*. Yogyakarta: DIVA Press, 2009, Hal 32

sehingga siswa akan lebih mudah untuk dilatih berpikir secara kritis, kreatif, cermat dan logis yang menjadikan siswa mendapat hasil belajar yang baik dalam pelajaran matematika.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar mengajar.³ Interaksi belajar mengajar ialah hubungan timbal balik antara guru sebagai pengajar dengan murid yang bersifat mendidik. Hasil belajar siswa pada hakekatnya merupakan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dengan pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.⁴ Hasil belajar akan dijadikan suatu penentu oleh guru dalam keberhasilan pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, selalu ada hambatan dalam pembelajaran matematika, salah satunya siswa masih menganggap sulit matematika. Hal ini karena minat belajar matematika siswa masih rendah sehingga mengakibatkan hasil belajar matematika siswa menjadi rendah. Sedangkan menurut Wahyudin matematika adalah pelajaran yang sulit dipelajari maupun diajarkan, hal ini dikarenakan untuk mempelajari materi baru seringkali memerlukan pemahaman yang baik tentang beberapa materi sebelumnya.⁵

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru matematika di SMAN 6 Kediri pada bulan Oktober selama proses pembelajaran matematika yang ada di kelas X MIA 3 di SMAN 6 Kediri, siswa

³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal .3

⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009) hal. 45

⁵ Wahyudin, *Pembelajaran dan model-model pembelajaran*. (Jakarta: CV IPA Abong, 2008).hlm 1

cenderung kurang aktif dan kurang bersemangat. Dalam kelompok hanya beberapa orang siswa yang terlihat mengerjakan latihan dan saling berdiskusi dengan temannya, sedangkan siswa yang lainnya kurang memahami materi tentang pelajaran matematika tersebut sehingga mengakibatkan siswa tersebut malas untuk mengerjakan, kurang semangat untuk mengerjakan. Pada penyelesaian soal guru membahas secara garis besar pertanyaan siswa. Hal ini menyebabkan siswa yang kurang paham dan tidak berani bertanya akan memendam keraguannya terhadap soal tertentu, sehingga akan menyebabkan sulit baginya untuk memahami materi saat itu dan materi selanjutnya.⁶

Matematika umumnya terdiri dari rumus-rumus dan penghitungan yang memerlukan ketelitian. Pengerjaannya yang harus sistematis dari satu rumus ke rumus lain membuat siswa harus berfikir aktif yang disertai pemahaman.⁷ Suasana itu terjadi karena proses pembelajaran yang berlangsung di SMAN 6 Kediri belum menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran tersebut membuat siswa akan sulit menerima materi terlebih lagi di dalam pelajaran matematika.

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis yang membahas tentang bilangan, fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.⁸ Matematika merupakan ilmu pasti. Karena, dengan menguasai matematika orang akan dapat belajar untuk mengatur jalan pemikirannya dan sekaligus belajar menambah kepandaiannya. Dengan kata

⁶ Rini Susanti, di SMAN 6 Kediri, Senin 18 Februari 2019, pukul 08:30 WIB

⁷ Budiono, "*Panduan Pengembangan Materi Pembelajaran.*" (Yogyakarta: Teras, 2009). hlm

⁸ Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia* (Jakarta: Depdiknas, 2000), hal. 11

lain, belajar matematika sama halnya dengan belajar logika, karena kedudukan matematika dalam ilmu pengetahuan adalah sebagai ilmu dasar atau alat, sehingga untuk dapat berkecimpung di dunia sains, teknologi. Atau disiplin ilmu lainnya.⁹ Matematika menjadi sesuatu yang sangat penting bagi perkembangan dunia pengetahuan dan teknologi sehingga menuntut siswa untuk terus mengembangkan pengetahuan mereka yang berkaitan dengan pemahaman dan penguasaan matematika lebih lanjut.

Tujuan mata pelajaran matematika antara lain a) memahami konsep matematika : menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep dan algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah. b) menggunakan penalaran pada pola dan sifat : melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. c) memecahkan masalah meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. d) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. e) memiliki sikap menghargai matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.¹⁰

⁹ Moch. Maskur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hal. 43

¹⁰ Annisa Rahmi Yanti Z, Edwin Musdi, Atus Amadi Putra, *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas Viii Smpn 2 Bukittinggi Tahun Pelajaran 2013/2014*, jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 3 No. 1 (2014) : Part 1 Hal. 1

Dalam pembelajaran matematika, apabila guru masih menggunakan paradigma pembelajaran satu arah, maka guru akan lebih mendominasi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tersiksa. Permasalahan siswa yang sering timbul pada pembelajaran matematika di dalam kelas diantaranya adalah kurang mengerti dan paham dengan materi yang disajikan oleh guru, siswa cenderung bersifat individu dan kadang malu untuk bertanya ketika belum memahami materi dengan optimal.

Siswa di SMAN 6 Kediri mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran matematika bisa disebabkan oleh berbagai hal. Seperti penyampaian materi yang kurang menarik dari guru, pembelajaran yang kurang bermakna bagi siswa, siswa belum mampu menghubungkan materi yang dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah. Di antara hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pelajarannya dan proses belajar siswa.

Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kegiatan belajar mengajar.¹¹ Metode yang sering digunakan dan bahkan sebagian besar dilakukan oleh guru dalam pembelajaran matematika di kelas adalah dengan metode ceramah.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hal 46

Masih banyak guru dalam menyampaikan materinya yang masih menggunakan metode ceramah, salah satu penyampaian atau penyajian bahan ajar dengan cara lisan dari ke siswa.¹² Dalam pembelajaran ini hanya guru yang aktif, sedangkan siswa hanya mendengarkan, mencatat, kemudian mengerjakan soal. Selain siswa sulit dalam menerima pelajaran matematika, hal ini juga menyebabkan kebosanan dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi malas untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru.

Untuk mengatasi hal tersebut, seorang guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang aktif. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai kegiatan.¹³ Yang termasuk pembelajaran aktif salah satunya adalah pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dengan berbagai kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, kemudian mereka mendiskusikan masalah-masalah yang ada. Pembelajaran kooperatif adalah metode yang menugaskan para siswa untuk membentuk kelompok-kelompok kecil di kelas serta lingkungan lainnya agar siswa saling membantu untuk bekerja sama. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka sebagai individu, mengembangkan

¹² Ardi Setyanto, *Panduan sukses Komunikasi Belajar-Mengajar*.Jogjakarta: DIVA Press, 2014. Hal163

¹³ Mel Silberman *Active Learning, Strategi pembelajaran aktif*,(terjemahan sarjuliet yogyakarta yapindes, 2004) h.32

keterampilan komunikasi dan berpartisipasi aktif.¹⁴ Menurut Roger dan David Jonson ada lima unsur dalam pembelajaran kooperatif yaitu; prinsip ketergantungan, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi, serta evaluasi proses kelompok.¹⁵ Hal ini juga dijelaskan dalam Al-rur'an sebagaimana firman Allah dalam QS. Ali Imran ayat 159:

فِيمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ [آل عمران:159-159]

Artinya: “Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya.”

Bermusyawarah dalam kelompok juga memunculkan sifat yang baik dari dalam individu, dengan bermusyawarah kita akan saling tolong menolong

¹⁴ Akcay, N.O, & Doymus, K. *The effects of group investigation and cooperative learning techniques applied in teaching force and motion subjects on students'*, academic achievements. *Jurnal of Educational Sciences Re-search*, 2 (1), 2012, h.110.

¹⁵ Rusman, *Model – Model Pembelajaran*, (Jakarta:Raja Grafindo,2014) ha12

dalam sesama agar bisa mengerti antara satu dengan yang lainnya. Hal ini juga dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-maidah ayat 2:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَحِلُّوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا
الْقَلَئِدَ وَلَا ءَامِينَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا
حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ أَن صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ
الْحَرَامِ أَن تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ
وَالْعَدْوَىٰ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ۚ [المائدة: 2-2]

Yang artinya: “Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syi'ar-syi'ar Allah, dan jangan melanggar kehormatan bulan-bulan haram, jangan (mengganggu) binatang-binatang had-ya, dan binatang-binatang qalaa-id, dan jangan (pula) mengganggu orang-orang yang mengunjungi Baitullah sedang mereka mencari kurnia dan keridhaan dari Tuhannya dan apabila kamu telah menyelesaikan ibadah haji, maka bolehlah berburu. Dan janganlah sekali-kali kebencian(mu) kepada sesuatu kaum karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidilharam, mendorongmu berbuat aniaya (kepada mereka). 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.”

Pembelajaran yang melibatkan siswa dengan berbagai kemampuan untuk bekerja sama akan membuat siswa lebih aktif dan efektif karena siswa

lebih mudah dalam memahami materi yang sulit dengan mendiskusikan dengan temannya. Salah satu contoh pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT). *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin tahun 1995 untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.¹⁶ *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.¹⁷

Dalam *Team Games Tournament* (TGT), siswa mempelajari materi di ruang kelas. Siswa di tempatkan dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Permainan dalam model ini dapat disusun berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran dan ditulis pada kartu-kartu yang di beri angka.¹⁸ Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak yang pintar, dan soal lebih mudah untuk anak

¹⁶ Miftahul Huda, *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013. Hal 197.

¹⁷ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan praktik* (Bandung:Nusa Media,2005) hlm.165

¹⁸ Rusman, *Model–Model pembelajaran...*,hal.224

yang kurang pintar. Permainan yang digunakan memberikan kesempatan bagi siswa untuk membantu satu sama lain. Jika semua siswa menggabungkan kemampuannya dalam tim, semua siswa memiliki peluang yang baik untuk sukses. Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar dengan lebih rileks, selain itu, penggunaan model pembelajaran ini dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar. Hal ini juga diperkuat oleh hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rini Puspita Sari (2012) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan prestasi pokok bahasan kubus dan balok siswa kelas VIII SMP 01 Tarbiyatus Sholihin Munjungan Trenggalek”.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti berencana melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar dan Minat Siswa Kelas X MIA 3 di SMAN 6 Kediri” dengan harapan supaya siswa semangat dalam pembelajaran matematika dan memperoleh hasil belajar matematika yang baik.

B. IDENTIFIKASI DAN BATASAN MASALAH

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Masih terdapat siswa yang berbincang-bincang saat guru menjelaskan materi.
- b. Siswa belum diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat.
- c. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
- d. Pembelajaran masih bersifat pasif dan sulit untuk dipahami semua siswa.
- e. Siswa kurang bekerja sama karena tugas berbentuk individu.
- f. Suasana pembelajaran di kelas tidak kondusif dan kurang aktif.
- g. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran matematika.
- h. Guru belum memaksimalkan penerapan model pembelajaran yang bervariasi, seperti mengkolaborasikan model pembelajaran yang biasa digunakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

2. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat lebih dari satu masalah yang perlu diatasi, namun penelitian ini dibatasi hanya pada permasalahan pokok. Permasalahan tersebut, yakni pada penggunaan model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar dan minat siswa yang terfokus pada ranah kognitif dalam pembelajaran matematika kelas X MIA 3 di SMAN 6 Kediri.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah ada Pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas X Mia 3 di SMAN 6 Kediri?
2. Apakah ada Pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa kelas X Mia 3 di SMAN 6 Kediri?
3. Apakah ada Pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan minat siswa kelas X Mia 3 di SMAN 6 Kediri?

D. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas X Mia 3 di SMAN 6 Kediri.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa kelas X Mia 3 di SMAN 6 Kediri.
3. Untuk mengetahui Pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan minat siswa kelas X Mia 3 di SMAN 6 Kediri.

E. KEGUNAAN PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dengan diadakan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, di antaranya:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.
 - b. Untuk mempermudah dalam memahami dan mempelajari matematika di kalangan siswa SMA/MA.
 - c. Untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.
2. Kegunaan Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan pembelajaran yang menarik yang berkenaan dengan pembelajaran matematika untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa supaya lebih baik.

- b. Bagi Guru

hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* dan diharapkan agar guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Penerapan pembelajaran matematika dengan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dan juga untuk memudahkan siswa dalam memahami materi matematika.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran. Pemahaman peneliti tentang model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* juga semakin luas.

F. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (*TGT*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X MIA 3 di SMAN 6 Kediri.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (*TGT*) terhadap minat belajar matematika siswa kelas X MIA 3 di SMAN 6 Kediri.
3. Ada pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (*TGT*) terhadap hasil belajar dan minat belajar matematika siswa kelas X MIA 3 di SMAN 6 Kediri.

G. PENEKASAN ISTILAH

Penegasan istilah yang disusun oleh peneliti dalam penelitian ini adalah untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran. Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, Benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau Perbuatan seseorang.¹⁹

b. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah metode yang menugaskan para siswa untuk membentuk kelompok-kelompok kecil di kelas serta lingkungan lainnya agar siswa saling membantu untuk bekerja sama. Hal tersebut bertujuan agar siswa dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka sebagai individu, mengembangkan keterampilan komunikasi dan berpartisipasi aktif. Menurut Roger dan David Jonson ada lima unsur dalam pembelajaran kooperatif yaitu; prinsip ketergantungan, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi, serta evaluasi proses kelompok.²⁰

c. Model Team Games Tournament (TGT)

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin tahun 1995 untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin

163 ¹⁹ Ebta Setiawan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Versi 1.1*, (Pusat Bahasa: 2010), Hal.

²⁰ Rusman, *Model-Model pembelajaran...*, ha12

menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.²¹

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar mengajar.²²

Interaksi belajar mengajar ialah hubungan timbal balik antara guru sebagai pengajar dengan murid yang bersifat mendidik. Hasil belajar siswa pada hakekatnya merupakan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dengan pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.²³

Hasil belajar akan dijadikan suatu penentu oleh guru dalam keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

e. Minat Belajar

Minat mempunyai peranan dalam “Melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar”.²⁴ Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.²⁵ Kegiatan ini termasuk belajar yang diminati siswa akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa

²¹ Miftahul Huda, *Model – Model Pengajaran...*, Hal 197.

²² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal .3

²³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Pembelajaran...*, hal. 45

²⁴ Gie, The Liang. 2004. *Cara Belajar Yang Baik Bagi Mahasiswa*. Yogyakarta: Gajah Mada Pers. Hal 57

²⁵ Slameto. *Belajar & Faktor-Faktor...*, Hal 57

senang. Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh.²⁶

f. Matematika

Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis yang membahas tentang bilangan, fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.²⁷ Matematika merupakan ilmu pasti. Karena, dengan menguasai matematika orang akan dapat belajar untuk mengatur jalan pemikirannya dan sekaligus belajar menambah kependaiannya. Dengan kata lain, belajar matematika sama halnya dengan belajar logika, karena kedudukan matematika dalam ilmu pengetahuan adalah sebagai ilmu dasar atau alat, sehingga untuk dapat berkecimpung di dunia sains, teknologi. Atau disiplin ilmu lainnya.²⁸

2. Penegasan Operasional

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, Benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau Perbuatan seseorang.

b. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah metode yang digunakan kepada siswa untuk membentuk suatu kelompok-kelompok kecil di kelas agar siswa saling membantu untuk bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

²⁶ Asmani, Jamal, M. *Jurus-jurus Belajar...*, Hal 32

²⁷ Soedjadi, *Kiat Pendidikan...*, hal. 11

²⁸ Moch. Maskur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence...*, hal. 43

c. Model Team Games Tournament (TGT)

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang dijadikan suatu penentu oleh guru dalam suatu keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar ini dapat dilihat dari data post test siswa.

e. Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan belajar yang diminati siswa akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Minat belajar ini dapat dilihat dari data angket minat belajar siswa.

f. Matematika

Matematika adalah salah satu ilmu dasar dari ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang bilangan dan logika yang juga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman

persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Utama

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) Latar Belakang, (b) Identifikasi Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Kegunaan Penelitian, (f) Hipotesis Penelitian, (g) Penegasan Istilah, dan (h) Sistematika Pembahasan Skripsi.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari: (a) hakikat matematika, (b) model pembelajaran kooperatif, (c) Teams Games Tournament (TGT), (d) Hasil belajar, (e) Minat belajar, (f) Materi Trigonometri (g) kajian penelitian terdahulu, (h) kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi, sampel dan sampling (d) Kisi-Kisi Instrument, (e) Instrument Penelitian, (f) Sumber Data, (g) Teknik Pengumpulan Data, (h) Teknik Analisis Data, (i) Tahap-tahap Penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) deskripsi penelitian, (b) pengujian hipotesis, (c) rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan, terdiri dari: (a) pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil Belajar siswa di kelas X MIA 3 SMAN 6 Kediri, (b) pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)* terhadap minat Belajar siswa di kelas X MIA 3 SMAN 6 Kediri, (c) pengaruh model pembelajaran *kooperatif*

tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar dan minat Belajar siswa di kelas X MIA 3 SMAN 6 Kediri.

Bab VI Penutup, terdiri dari: (a) Kesimpulan, (b) saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam skripsi ini terdiri dari: daftar rujukan, lampiran – lampiran, dan daftar riwayat hidup.