

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan kegiatan yang tidak dapat terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar. Dalam proses belajar mengajar guru memberikan rangsangan terhadap siswa agar terjadi munculnya keaktifan siswa seperti menulis, mendengarkan, memperhatikan dan bertanya. Proses pembelajaran itu sendiri meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹ Dalam implementasi proses belajar mengajar guru perlu memahami aspek penting yaitu perencanaan pembelajaran, pengelolaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.²

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan eksternal yang berasal dari luar diri siswa.³ Salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah motivasi. Motivasi merupakan keinginan atau dorongan siswa untuk belajar.⁴ Dengan adanya motivasi siswa yang kuat siswa akan tekun dalam proses belajar dan akan mendapatkan hasil belajar

¹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2011), hal. 57

² Sanjaya dan Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal. 11

³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 162-165

⁴ Zahroh dan Aminatul, *Membangun Kualitas Pembelajaran Melalui Dimensi Profesionalisme Guru*, (Bandung: Yrama Widya, 2015), hal. 238

yang tinggi. Selanjutnya salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas. Cara menyajikan materi dengan model pembelajaran yang menarik akan menarik motivasi belajar siswa sedangkan model pembelajaran yang kurang baik akan mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar.

Hal ini diperkuat dengan pernyataan Suyono dan Harianto bahwa ada 7 kriteria yang harus dimiliki oleh pendidik/guru agar dapat membentuk pembelajaran yang ideal yaitu (1) Sifat, guru harus memiliki sifat antusias, semangat belajar, memberikan rangsangan kepada siswa, dan penggembira agar suasana kelas menyenangkan, (2) Pengetahuan, guru harus mempunyai pengetahuan yang luas dalam mata pelajaran yang diampunya, (3) Apa yang disampaikan, guru harus mampu menjabarkan materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, sehingga pendidikan dapat mencapai tujuan, (4) Bagaimana mengajar, guru mampu membuat suasana belajar yang menyenangkan untuk mencapai tujuan, (5) Harapan, guru harus mampu mendorong semangat belajar siswa untuk menjadikan siswanya berhasil, (6) Reaksi guru terhadap siswa, guru harus mampu menunjukkan sikap tanggung jawab, kepedulian dan selalu memberikan dukungan kepada siswa, (7) Manajemen, guru harus mampu menunjukkan keahlian dalam perencanaan, pengorganisasian, dan memiliki

teknik dalam mengontrol kelas.⁵ Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran yang ideal mampu meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan dalam diri siswa.

Seperti guru harus mampu memainkan peran penting dalam membangun sikap positif dalam belajar, mendorong kemandirian, membangkitkan rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi dan menciptakan kondisi belajar yang asyik dan menyenangkan khususnya pada pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika memang perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi dengan tujuan membekali siswa kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.⁶ Kemampuan tersebut diperlukan agar siswa memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi yang berpadu pada ilmu pengetahuan dan teknologi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Oleh karena itu suatu pembelajaran akan bermakna apabila guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan memberikan pengalaman langsung dan mengesankan. Sehingga konsep yang tertanam pada siswa akan mudah dimengerti dan diingat, serta tumbuh motivasi dalam diri siswa untuk mempelajari matematika secara luas.

⁵ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2012), hal. 207

⁶ Depdiknas, *Lampiran I Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standarisasi Sekolah Dasar dan Menengah*, Jakarta, hal. 09

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung pada tanggal 15 Desember 2021, dijelaskan bahwa kebiasaan mengajar guru di kelas pada mata pelajaran matematika adalah menggunakan model konvensional dengan bantuan berbagai media yang diperlukan dan yang cocok pada materi yang akan diajarkan kepada siswa.⁷ Bantuan media digunakan guru ketika muatan materi yang akan dipelajari siswa cukup mudah, sedangkan model konvensional lebih banyak diterapkan di kelas ketika muatan materi yang akan dipelajari siswa tergolong sulit. Alasan guru menerapkan model konvensional adalah lebih mudah dalam penyampaian materi, mudah menguasai kelas dan siswa dapat terkontrol dengan baik dan tertib. Berdasarkan keterangan guru, siswa mampu memahami materi sulit dengan model konvensional, namun kekurangannya daya ingat siswa menjadi lemah. Hal ini dibuktikan ketika guru mengulas materi sebelumnya (*appersepsi*) sebagian siswa kebingungan dan lupa.

Hal ini sesuai dengan beberapa teori yang menjelaskan bahwa penerapan model konvensional dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelemahan yaitu kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada hasil daripada proses, mudah terjadinya verbalisme (pengertian kata-kata), jika terlalu lama digunakan siswa mudah bosan dan menyebabkan siswa menjadi pasif dalam belajar.⁸ Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan

⁷ Wawancara dengan Nurin Anwar, M. Pd.I pada tanggal 15 Desember 2021 di Kantor MIN 4 Tulungagung.

⁸ Daryanto dan Syaiful Karim, *Pembelajaran Abad 21*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), hal. 120

bahwa model konvensional menyebabkan materi yang ditangkap siswa hanya melalui pendengaran saja. Sehingga tidak heran ketika guru melakukan apersepsi, siswa sudah lupa dan bingung karena model konvensional membuat siswa cepat jenuh dan bosan sehingga motivasi belajar menjadi rendah.

Selain model pembelajaran konvensional yang dominan digunakan, kendala yang dialami oleh siswa kelas IV di MIN 4 Tulungagung adalah sebagian besar siswa kelas IV menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit, membingungkan, membosankan, abstrak dan membuat pusing kepala karena membutuhkan ketajaman dalam berpikir, kecematan dalam mengerjakan soal sehingga siswa menjadi terisolasi dan enggan untuk belajar matematika dengan cara yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu sangat perlu seorang guru menerapkan model baru yang menjadikan belajar matematika lebih mudah, cepat, dan menyenangkan. Reformasi tersebut dilakukan sebagai upaya menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang cerdas dan berkompeten.

Berdasarkan dokumentasi Ujian Akhir Semester Ganjil mata pelajaran matematika diketahui 100% siswa tidak memenuhi standar KKM dengan nilai 75 dan rata-rata nilai siswa yang diperoleh sebesar 55. Kelebihan dalam penelitian ini dari penelitian terdahulu yaitu (1) model TGT pertama kali diterapkan pada subjek penelitian ini, karena sebelumnya pembelajaran masih dilakukan secara *daring* sehingga keterbatasan guru dalam menerapkan model TGT di kelas, (2) karakteristik subjek penelitian ini

berbeda dengan penelitian sebelumnya, karena siswa mengalami 2 tahun pembelajaran secara *daring*, (3) penelitian ini dilakukan pada saat PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) dengan alokasi waktu 2JP/pertemuan.

Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dirangsang oleh guru dengan menerapkan berbagai model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe, yaitu *Role Playing*, *Problem Based Instruction (PBI)*, *Course Review Horay (Bingo)*, *Mind Mapping*, *Change Of Pairs* (Tukar pasangan), *Snowball Throwing*, *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, *Team Game Tournament (TGT)*, *Group Investigation*, *Group to Arround* (Keliling Kelompok), *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Team Assisted Individualization (TAI)* dan *Jigsaw*.⁹ Dalam penelitian ini akan membahas secara rinci tentang salah satu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dicetuskan oleh David De Vries dan Keith Edwards pada tahun 1972 di Universitas Johns Hopkins. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada siswa agar lebih aktif dalam melakukan pembelajaran. Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa bertindak sebagai subjek dan guru

⁹ Slavin, Robert E, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2009), hal. 11-26

bertindak sebagai fasilitator.¹⁰ Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari integrasi permainan dalam pembelajaran. Kegembiraan siswa juga terjadi karena siswa mendapatkan pengetahuan tidak hanya terbatas mendengarkan penjelasan guru tetapi juga dengan bermain games dan tournament. Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat siswa lebih bersemangat belajar karena guru menyajikan sebuah penghargaan pada kelompok terbaik.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat lima langkah yaitu penyajian materi, tim, games, tournament dan penghargaan.¹¹ *Games* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan sengaja dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi guru di kelas dan pelaksanaan kerja tim atau diskusi. Turnamen adalah sebuah struktur dimana *games* berlangsung. Dengan adanya turnamen yang menyenangkan maka semakin menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang dimiliki siswa sekolah dasar yaitu senang bermain, melakukan sesuatu secara langsung, dan senang bekerja secara berkelompok. Oleh karena itu dengan adanya variasi dalam langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menjadikan model ini sangat tepat untuk menyampaikan mata pelajaran

¹⁰ Slavin, Robert, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik* (Terjemahan: Nurulita Yusron), Bandung: Nusa Media, 2005, hal. 166

¹¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 203-207

matematika.

Berdasarkan penelitian jurnal karya Prihastini Oktasari Putri yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SDN 1 Plumbon.¹² Berdasarkan penelitian jurnal karya Mosy dan Abdul Razak yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda.¹³

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang dapat mengasah kemampuan berpikir logika dan sistematis. Matematika perlu diajarkan kepada seluruh siswa mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Alasan mengapa matematika perlu diajarkan kepada siswa adalah untuk membekali siswa berpikir logis, kritis, analitis, sistematis, kreatif, numerik, serta kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan data untuk bertahan hidup pada keadaan yang terus

¹² Prihastini Oktasari Putri, *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Intersections Vol 4 No 2, 2019, hal 8

¹³ Mosy dan Abdul Razak, *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda*, *Borneo Journal Of Science and Mathematic Education*, Vol 1 No 1, 2021, hal. 62

berkembang dan berubah. Namun dalam pembelajaran matematika banyak siswa yang dilatih untuk melakukan perhitungan matematika dibandingkan dengan siswa berpikir matematis. Sehingga sebagian besar siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit karena hanya berorientasi bekerja di dalam matematika saja. Oleh karena itu guru harus mampu mengklasifikasikan tahap kemampuan siswa dalam upaya pengembangan kemampuan pemecah masalah siswa. Selain itu pembelajaran matematika harus disesuaikan dengan perkembangan struktur kognitif dan afektif siswa.

Implementasi pembelajaran matematika dalam penelitian ini membahas materi tentang bangun segi banyak dan cara menentukan keliling luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga dengan desain model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam penerapannya siswa akan diajak memahami bangun segi banyak dan cara menentukan keliling luas bangun datar dengan bantuan benda-benda konkrit yang ada di dalam kelas. Dengan adanya benda-benda konkrit, diskusi, praktek, dan bermain kuis (*games tournament*) siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Dengan semangat yang tinggi dan penguasaan materi yang lebih baik sangat memungkinkan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada materi bangun datar dan keliling luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga.

Berdasarkan deskripsi yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MIN 4 Tulungagung”**

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Kurangnya model pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran matematika.
- b. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, sehingga diperlukan model pembelajaran yang diprediksi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- c. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, sehingga diperlukan pembenahan pelaksanaan pembelajaran yang maksimal dan sesuai harapan.
- d. Siswa terlihat pasif dalam mengikuti pelajaran matematika, mereka cenderung hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan di MIN 4 Tulungagung.
- b. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV MIN 4 Tulungagung.
- c. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- d. Cakupan penilaian penguasaan materi mencakup ranah kognitif.
- e. Pengujian yang dilakukan meliputi pengujian perbedaan dan peningkatan penguasaan materi sebelum dan sesudah diimplementasikannya model *Teams Games Tournament* (TGT).
- f. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran matematika materi bangun segi banyak, keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.
- g. Memiliki dua variabel terikat yaitu motivasi dan hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Atas dasar identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang diteliti, maka dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung?

2. Adakah pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung?
3. Adakah pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini dilakukan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat memberikan masukan dalam teori yang berkaitan dengan pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
 - b. Dapat memperluas pengetahuan di bidang pendidikan yang terkait model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
 - c. Dapat dijadikan acuan peneliti-peneliti selanjutnya yang mempunyai objek penelitian yang sama.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan bahan masukan dan saran kepada sekolah dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang lebih baik.
 - b. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

c. Bagi Siswa

Dapat membantu meningkatkan kompetensi siswa sehingga lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran serta dapat mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah dan meningkatkan wawasan, pengetahuan yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian dan kebenarannya masih lemah, sehingga harus diuji secara empiris. Ada dua hipotesis yang digunakan dalam penelitian.¹⁴

1. Hipotesis kerja atau disebut dengan hipotesis alternatif, disingkat dengan H_a . Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y atau adanya hubungan antara dua kelompok. Adapun rumusan hipotesis kerja dalam penelitian ini sebagai berikut:
 - a. Ada pengaruh positif antara penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung.

¹⁴ Iqbal Hasan, *Metode Penelitian dan Aplikasinya*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2002), hal. 50

- b. Ada pengaruh positif antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung.
 - c. Ada pengaruh positif antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung.
2. Hipotesis nol disingkat dengan H_0 . Hipotesis nol menyatakan tidak adanya pengaruh antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Adapun rumusan hipotesis nol dalam penelitian ini sebagai berikut:
- a. Tidak ada pengaruh antara penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung.
 - b. Tidak ada pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung.
 - c. Tidak ada pengaruh antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 4 Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

Untuk lebih memperjelas dan memberi kemudahan dalam pembahasan untuk menghindari kesalah fahaman maksud dari skripsi ini, maka perlu diperjelas lagi istilah yang penting dalam judul skripsi ini secara konseptual dan operasional, adapun istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

- a. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan turnamen akademik yang menggunakan kuis-kuis dan sistem skor untuk kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain.¹⁵ Komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.¹⁶
- b. Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.¹⁷ Motivasi belajar merupakan keinginan atau dorongan untuk belajar.¹⁸
- c. Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di sekolah dan di

¹⁵ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hal. 163

¹⁶ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran.....*, hal. 204

¹⁷ Uno dan Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal. 23

¹⁸ Zahroh dan Aminatul, *Membangun.....*, hal. 238

kelas tertentu.¹⁹

- d. Matematika merupakan himpunan dari nilai kebenaran dalam bentuk suatu pernyataan yang dilengkapi dengan bukti.²⁰

2. Penegasan Operasional

a. *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang digunakan guru agar suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Model pembelajaran ini diprediksi dapat merangsang aktivitas belajar siswa dengan desain permainan kelompok yang terdiri 4-5 siswa untuk menumbuhkan karakter kerjasama, tanggung jawab, bersaing belajar dan berkompetisi intelegensi. Model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membawa situasi belajar kondusif, aktif, kreatif dan menyenangkan.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan siswa untuk belajar yang diindikasikan dengan beberapa indikator yaitu minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, semangat siswa dalam melakukan tugas-tugas belajarnya, tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, timbal balik yang diberikan siswa, dan memiliki rasa senang, puas dalam mengerjakan tugas

¹⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), hal. 07

²⁰ Marsigit, *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Matematika SMP*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2003), hal. 04

yang diberikan guru.

c. Hasil Belajar

Dalam penelitian ini hasil belajar kognitif matematika siswa memakai materi Bab IV “ Bangun Datar” yang memiliki tiga sub pembahasan yaitu segi banyak bangun datar, menentukan luas bangun datar dan keliling bangun datar berupa persegi, persegi panjang, dan segitiga. Hasil belajar kognitif memiliki 5 tingkatan yaitu tahap mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar soal *pretest* dan *posttest*.

d. Matematika

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa sekolah dasar yang salah satu materinya membahas segi banyak dan menentukan keliling luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga. Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.8 Menganalisis segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.
- 4.8 Mengidentifikasi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.
- 3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan

pangkat dua dengan akar pangkat dua.

- 4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegmatematikanjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan skripsi sangat diperlukan dalam menyusun skripsi. Untuk mempermudah dalam penulisan peneliti membuat alur bahasan yang disesuaikan dengan pedoman skripsi Strata 1 Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Berikut ini sistematika penulisannya secara lengkap:

BAB I : Pendahuluan, dalam bab ini peneliti membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, , penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan Teori, merupakan kajian pustaka yang meliputi deskripsi teori, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III : Metode Penelitian, dalam bab ini berisi metode-metode yang sesuai dengan yang digunakan penulis untuk memperoleh data dan informasi yang lebih lengkap dan valid. Bab ini terdiri dari rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian, dalam bab ini berisi tentang hasil penelitian lapangan yang terdiri dari deskripsi data dari hasil penelitian dan pengujian hipotesis.

Bab V : Pembahasan, dalam Bab ini peneliti membahas tentang pembahasan rumusan masalah I yaitu pengaruh tingkat pendidikan orang tua terhadap prestasi belajar tematik, pembahasan rumusan masalah II yaitu pengaruh disiplin belajar terhadap prestasi belajar tematik, dan pembahasan rumusan masalah III yaitu pengaruh tingkat pendidikan orang tua dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar tematik

Bab VI : Penutup, pada akhir pembahasan skripsi penulis mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang sesuai dengan keberhasilan dan pencapaian tujuan yang diharapkan.