

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan sendiri berasal dari kata dasar didik yang berarti memelihara dan memberi latihan mengenai kecerdasan pikiran maupun akhlak. Tetapi secara harfiah pendidikan sendiri mempunyai arti yaitu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang maupun kelompok dalam proses pendewasaan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Dalam pendidikan terdapat dua aspek penting, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif menitik beratkan pada fikiran , sedangkan aspek afektif menitik beratkan pada perasaan. Menurut Ki Hajar Dewantara hakikat pendidikan sejatinya adalah memanusiakan manusia. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa pendidikan tidak hanya sekedar memperhatikan aspek kognitif saja, tetapi juga hal-hal lain.¹

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar serta terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif. Pembelajaran sendiri berarti suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut terkait dengan perubahan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, serta aspek lain pada diri individu. Suatu tujuan pendidikan tidak akan berhasil tanpa adanya proses

¹ Nurkholis, "Pendidikan dalam upaya memajukan Teknologi". Jurnal Kependidikan. Vol. 1. No. 1. Thn. 2013. Hal 26

dalam pembelajaran. Tujuan pendidikan secara umum yakni mencapai insan paripurna tiada lain untuk memotivasi manusia senantiasa mengembangkan potensi fitrah dalam dirinya secara maksimal melalui pendidikan secara terus menerus, baik melalui pembelajaran dalam kelas maupun pembelajaran diluar kelas, pengertian tersebut juga bisa disebut dengan pendidikan sepanjang hayat.²

Sedangkan pembelajaran merupakan proses interaksi edukatif antara dua unsur yaitu siswa yang belajar dan guru yang mengajar serta berlangsung pada waktu tertentu agar tercapainya tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran adalah terkait dengan bagaimana membelajarkan siswa atau bagaimana cara agar membuat siswa belajar lebih mudah dan terdorong untuk mempelajari yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran berupaya mengoptimalkan kegiatan belajar siswa dalam rangka mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa.³ Pengertian lain juga disebutkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung belajar siswa , dengan memperhitungkan kejadian-kejadian intern yang dialami oleh siswa. ⁴ Ketika proses pembelajaran berlangsung guru, akan menemui banyak karakter siswa, dari minat belajarnya, kemampuan berkomunikasi dengan teman sebayanya, latar belakang

² Munir Yusuf, Ilmu Pengantar Pendidikan, (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018) hlm. 14

³ Hidayatullah, Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), (Jakarta; Thariqi Press, 2008), Hal. 8

⁴ Eveline Siregar, Teori Belajar dan Pembelajaran, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010). Hal.

keluarganya, sehingga hal-hal tersebut nantinya berpengaruh pada penguasaan materi yang disampaikan. Oleh karenanya hasil belajar tidak hanya meliputi apasaja yang disampaikan guru kepada siswa, tetapi juga bagaimana siswa mengolah informasi yang diterima. Peran guru dalam proses pembelajaran tidak hanya memberikan informasi saja , akan tetapi juga membimbing siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Sehingga dapat disimpulkan pemilihan model pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan suatu proses pembelajaran atau sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Selain terkait model pembelajaran yang digunakan, mata pelajaran juga berpengaruh pada minat belajar dan hasil belajar siswa. Pada penelitian kali ini penulis akan berfokus pada pembelajaran Matematika. Matematika sendiri merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi memberikan kontribusi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pengaplikasian dari ilmu matematika tidak hanya semata untuk memenuhi tujuan pendidikan di sekolah, tetapi nantinya juga berguna dalam kehidupan sehari-hari, dalam dunia kerja dan mendukung perkembangan Ilmu Pengetahuan. Maka dari itu , Matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai oleh siswa dengan baik terutama sejak Sekolah Dasar.⁵ Pada pembelajaran Matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Dalam

⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta; Kencana Prenada Media Group, 2013), 183-185

Matematika konsep berkaitan dengan konsep lain, maka dari itu siswa diharapkan memahami setiap konsep yang disampaikan. Dewasa ini banyak siswa yang menganggap bahwa Matematika suatu pelajaran yang susah atau tidak mudah dipahami dan tidak sedikit yang menganggap bahwa Matematika merupakan momok yang menakutkan. Hal ini mengharuskan guru menciptakan kondisi kelas yang kondusif sehingga siswa tidak jenuh, atau bosan. Selain itu guru diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa saat belajar Matematika.

Selanjutnya dalam setiap kegiatan pembelajaran akan menghasilkan output berupa hasil belajar, dan hasil belajar juga dipengaruhi oleh minat belajar. Minat dikatakan berpengaruh pada hasil belajar karena merupakan dorongan pada diri sendiri untuk melakukan sesuatu terlebih pada proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, diantaranya adalah bahan ajar atau pelajaran dan juga sikap guru saat mengajar. Guru diharapkan mampu menyesuaikan dan beradaptasi pada kondisi dan suasana kelas. Tapi pada kenyataannya guru cenderung lebih banyak memilih model pembelajaran konvensional dibandingkan dengan model pembelajaran lain karena dianggap lebih efisien dan mudah. Namun pada kenyataannya model pembelajaran konvensional mengakibatkan siswa cenderung jenuh krika proses pembelajaran tersebut berlangsung, hal ini dikarenakan hanya guru yang berperan aktif pada proses pembelajaran tersebut.

Minat belajar merupakan suatu kemauan yang mendorong seseorang berperan aktif pada proses pembelajaran. Menurut Makmun Khairani minat belajar adalah keterikatan sepenuhnya siswa dengan segala kekuatan pemikiran, dan segenap perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan juga pengetahuan ilmiah yang dituntutnya selama disekolah⁶. Atau secara singkatnya minat belajar adalah spek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala antara lain, perasaan suka, gairah, ataupun keinginan untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan baik dari aspek pengetahuan maupun pengalaman. Minat belajar siswa biasanya ditunjukkan dengan keantusiasan siswa pada saat mengikuti mata pelajaran tertentu. Biasanya siswa yang minat pada pembelajaran tertentu cenderung aktif dalam mengikuti pelajaran tersebut. Selanjutnya akan terjadi perubahan pada kondisi siswa meliputi ketrampilan, sikap, kebiasaan, kecakapan, pengetahuan dan pengetahuan siswa. Dari penjabaran diatas bisa disimpulkan minat belajar mempunyai pengaruh yang besar pada keberhasilan suatu proses pembelajaran. Jika seseorang minat terhadap pelajaran , maka seseorang tersebut akan berperan aktif dan memiliki rasa keingintahuan terhadap hal tersebut dan memperhatikan pelajaran yang disampaikan tersebut yang nantinya akan berdampak baik pada hasil pembelajaran. Oleh karena itu untuk mengatasi siswa yang kurang berminat pada belajar, guru hendaknya menciptakan suasana yang

⁶ Makmun Khairani, Psikologi Belajar. (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2013). Hal. 142

menyenangkan sehingga siswa tidak jenuh dan bosan salah satunya dengan mengganti model pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan tidak terlalu membutuhkan partisipasi siswa dengan model pembelajaran yang lain. Jika siswa aktif dalam pembelajaran dan punya rasa keingintahuan yang tinggi maka dapat dipastikan hasil belajarnya juga baik. Karena hasil belajar merupakan tolak ukur atau patokan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami materi yang diterima dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Hasil belajar dapat di klasifikasikan menjadi 3 ranah, yaitu ranah afektif, ranah kognitif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar pada ranah afektif yaitu berupa perubahan sikap atau nilai kepribadian seseorang , kecerdasan antar pribadi, kecerdasan intrapribadi atau dengan kata lain kecerdasan emosional. Selanjutnya hasil belajar pada ranah kognitif meliputi perubahan pengetahuan atau yang mencakup tentang kecerdasan bahasa, dan kecerdasan logika matematika. Dan yang terakhir adalah hasil belajar pada ranah psikomotorik, yaitu perubahan yang terjadi pada ketrampilan seseorang yang mencakup kecerdasan kinestetik , kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musikal.⁷ Hasil belajar dapat diukur dengan cara memberikan test kepada siswa dan juga dapat dilihat dari perilaku siswa atau perubahan siswa setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Sehingga dapat diketahui seberapa jauh siswa memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru, kemampuan siswa dan juga

⁷ Nuryadi dan Nanang Khuzaini, *Evaluasi Hasil dan Proses Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: PT. Leutikapro. Hal. 7)

mengetahui seberapa berhasilnya suatu program pembelajaran dan hal tersebut meliputi 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan juga psikomotorik.

Terkait model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran, banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meminimalisir kejenuhan. Dalam proses pembelajaran pendidik mampu menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran inovatif, menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga pembelajaran dapat melatih siswa menjadi pribadi yang lebih mandiri memanfaatkan berbagai fasilitas untuk mengakses media dan sumber belajar. Beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Model Discovery-Inquiry*, *Model Flipped Classroom*, *Model Project Based Learning*, *Model Blended Learning menggunakan Blog*, *Model Berbasis Game*, dan *Model Self Organized Learning Environments/Sole*.⁸ Dan beberapa model pembelajaran kooperatif menurut Rumini dkk yang dapat diterapkan yaitu *Teams Games Tournament*, *Jigsaw*, *Student Team Achievement Division*, dan juga *Group Investigation*.⁹

Dalam penelitian kali ini yang akan dibahas adalah model pembelajaran kooperatif berbasis Game, yaitu *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

⁸ Pusat Data dan Kebudayaan (Pustadin Kemendikbud), *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif dalam BDR yang Memanfaatkan Rumah Belajar*. (Kemendikbud, 18 Mei 2020), Hal. 7-8

⁹ Wisnu D. Yudianto, dkk. "Model pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK". *Journal of Mechanical Engineering Education*. Vol 1. No 2. Thn. 2004. Hal. 17-18

merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, karena melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan sosial, melibatkan antar siswa, dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Karakteristik dari *Teams Games Tournament* adalah siswa dapat belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran tersebut terdapat games tournamen yang nantinya akan ada penghargaan kelompok. Persiapan pembelajaran berbasis TGT yakni, guru perlu menyusun materi yang selanjutnya dapat disajikan dalam bentuk presentasi kelas, belajar kelompok, dan tournamen akademik. Beberapa perangkat pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran diantaranya yaitu rancangan program pembelajaran, bahan ajar presentasi di kelas, lembar kerja kegiatan kelompok, lembar kerja turnamen akademik dan lembar tes hasil belajar siswa. Selanjutnya guru dapat membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai kemampuan akademik, sehingga nantinya dalam satu kelompok terdapat siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah¹⁰

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki beberapa keunggulan diantaranya yaitu : a) Meningkatkan perasaan atau presepsi siswa bahwa hasil yang diperoleh merupakan hasil dari usaha yang dilakukan bukan faktor keberuntungan semata, b) Meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi aktif antar siswa, dan proses penerimaan

¹⁰ Aprilia Setyarini, 'Skripsi : Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma N 1 Depok Yogyakarta". (Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma. 2010). Hal. 52

pendapat yang berbeda-beda antar siswa, c) meningkatkan kerjasama verbal dan nonverbal dengan siswa lain, d) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam proses pembelajaran, walaupun memakan waktu sedikit lebih lama dibandingkan model pembelajaran lain.¹¹ Alasan memilih model pembelajaran tersebut selain dari keunggulan-keunggulan yang dipaparkan juga karena model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* mengharuskan siswa bekerja kelompok dan memahami materi, seperti yang dijelaskan di pemaparan diatas terkait pembelajaran matematika yakni matematika memiliki konsep saling berkaitan dengan konsep matematika yang lain maka jika siswa belum faham atau belum mengerti maka siswa yang lain bisa menjelaskan kepada temannya. Hal ini dirasa efektif untuk memahamkan siswa, karena biasanya seseorang lebih paham jika dijelaskan oleh teman sebayanya, dan jika masih belum paham siswa juga dirasa tidak akan malu atau sungkan jika bertanya lagi kepada temannya.

Dari pemaparan di atas untuk meningkatkan minat yang nantinya akan berdampak juga pada hasil belajar terhadap mata pelajaran Matematika yang dianggap susah maka penulis tertarik untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran yang diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut model pembelajaran kali ini akan berfokus pada model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika. Model

¹¹Nur Hfizah, Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Sisa Pada Mata Pelajaran Geografi, Universitas Negeri Malang: Jurnal, hal. 2

pembelajaran *Teams Games Tournament* dirasa tepat karena dapat meningkatkan minat siswa agar lebih tertarik dengan mata pelajaran Matematika, dan jika siswa tertarik terhadap mata pelajaran Matematika tersebut hal ini akan berdampak positif pada hasil belajar siswa yang diperoleh oleh siswa. Dengan demikian, berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka penulis bermaksud mengadakan penelitian tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Smpn 2 Ngantru Tulungagung”**

Untuk lokasi penelitian, peneliti memilih SMPN 2 NGANTRU di karenakan setelah penulis melakukan observasi lokasi penelitian ini dirasa cukup dan cocok dengan judul yang penulis angkat, dan memilih subjek penelitian kelas VIII karena belum pernah dilakukan penelitian terkait judul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar. Untuk alasan penulis memilih mata pelajaran matematika dikarenakan juga merupakan, jurusan penulis dan juga matematika merupakan momok yang menakutkan bagi siswa, sehingga penulis merasa tertantang untuk mencari tahu bagaimana dampak atau Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Smpn 2 Ngantru.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka masalah yang akan dibahas dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Penguasaan materi, minat, dan hasil belajar siswa yang dianggap kurang maksimal dalam proses pembelajaran.
- b. Model pembelajaran konvensional yang monoton dan juga keterbatasan interaksi selama proses pembelajaran karena siswa atau siswa cenderung pasif.
- c. Minat belajar siswa pada pembelajaran Matematika masih kurang karena sudah tertanam mainset bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit

2. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Smpn 2 Ngantru Tulungagung. Adapun batasan masalah yang dimaksud dalam penelitian, yakni :

- a. Penerapan model-model pembelajaran kooperatif , yakni Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga hal ini diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa yang berdampak pada penguasaan materi, minat, dan hasil belajar siswa .
- b. Pembelajaran Matematika dibatasi pada materi pada materi Teorema Pythagoras dan dipelajari pada semester genap pada kelas VIII

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang dipaparkan diatas , maka rumusan masalahnya adalah :

1. Apakah ada pengaruh pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar mata pelajaran matematika siswa kelas VIII Smpn 2 Ngantru Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika siswa kelas VIII Smpn 2 Ngantru Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh penerapan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII Smpn 2 Ngantru Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas , maka tujuan penelitiannya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar mata pelajaran matematika siswa kelas VIII Smpn 2 Ngantru Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika siswa kelas VIII Smpn 2 Ngantru Tulungagung.

3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII Smpn 2 Ngantru Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan pengetahuan baik bagi peneliti sendiri maupun bagi khalayak umum lainnya, baik untuk kepentingan secara teoritis maupun untuk kepentingan secara praktis :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan informasi yang dapat memperkaya pengetahuan tentang Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penelitian ini juga *sebagai* sumbangan untuk memperkaya khasanah ilmiah tentang matematika serta sebagai bahan rujukan dan tambahan pustaka pada perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung..

2. Secara Praktis

- a. Bagi beberapa institusi atau lembaga pendidikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan atau kebijaksanaan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika.
- b. Bagi guru sebagai bahan informasi untuk pengajaran dan pembelajaran yang berkaitan dengan matematika tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat

Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Smpn 2 Ngantru Tulungagung.

- c. Bagi siswa sebagai bahan masukan untuk lebih meningkatkan penguasaan materi dalam mata pelajaran matematika.
- d. Bagi peneliti, sebagai bahan pemikiran yang mendalam untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Smpn 2 Ngantru Tulungagung.

F. Hipotesisi Penelitian

Dari rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan maka dapat dipaparkan hipotesis penelitian dari judul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Smpn 2 Ngantru, sebagai berikut :

H_1 : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Ngantru Tulungagung.

H_0 : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tidak berpengaruh Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Ngantru Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

- a. Pengaruh adalah sesuatu yang ada atau timbul dari sesuatu atau seseorang , yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekitar atau yang ada dilingkungan dari sesuatu yang terkena dampak tersebut.
- b. Pembelajaran proses interaksi edukatif antara dua unsur yaitu siswa yang belajar dan guru yang mengajar serta berlangsung pada waktu tertentu agar tercapainya tujuan pembelajaran.
- c. Pembelajaran Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi memberikan kontribusi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- d. Model pembelajaran adalah pola atau suatu rencana atau kerangka konseptual yang diciptakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu.
- e. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi atau berkelompok untuk mencapai tujuan bersama.¹²

¹² Zuriatun, Hasanah, “*Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa*” . Jurnal Studi Kemahasiswaan. Vol. 1 . No. 1. Thn 2021. Hal. 1

- f. *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dimana para siswa berlomba sebagai wakil dari team-team mereka dengan anggota dari team yang lain , dengan kemampuan akademik yang setara pada setiap team nya (setiap team dibagi rata ada yang anggotanya dari yang kemampuan akademiknya yang tinggi, sedang mapun yang rendah). Yang selanjutnya para siswa tersebut mengembangkan dan mengeksplorasi pikiran mereka terhadap suatu materi secara berkelompok. Dengan demikian di harapkan semua siswa sama-sama menguasai materi tersebut.¹³
- g. Minat Belajar adalah suatu kecenderungan dan ketertarikan dalam belajar.¹⁴
- h. Hasil Belajar adalah tolak ukur atau patokan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami materi yang diterima dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung.

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual diatas maka secara operasional yang dimaksud dari Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Siswa

¹³ Slamet Mamanda dan Made Sumantri , “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games- Tournament dengan Menggunakan Media Kartu Cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. *Journal of Education Action Research*. Vol. 2. No. 4. Thn. 2018. Hal. 349

¹⁴ WinaWijaya, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Prenda Media Group.2001). Hal 123

Kelas VIII Smpn 2 Ngantru Tulungagung yakni untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar dan juga hasil belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran Matematika kelas VIII Smpn 2 Ngantru Tulungagung.

H. Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

- a. Latar Belakang
- b. Identifikasi dan Pembatasan Masalah
- c. Rumusan Masalah
- d. Tujuan Penelitian
- e. Kegunaan Penelitian
- f. Hipotesisi Penelitian
- g. Penegasan Istilah
- h. Sistematika Pembahasan

BAB II KAJIAN PUSTAKA

- a. Landasan Teori
- b. Kerangka Berfikir
- c. Penelitian Terdahulu

BAB III METODE PENELITIAN

- a. Rancangan Penelitian
- b. Variabel Penelitian
- c. Populasi, Sample dan Sampling

- d. Instrumen Penelitian
- e. Sumber Data
- f. Teknik Pengumpulan Data
- g. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN

- a. Penyajian Data
- b. Uji Homogenitas Sampel
- c. Uji Instrumen
- d. Uji Prasyarat
- e. Uji Independent T-Test
- f. Uji Manova

BAB V PEMBAHASAN

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN