

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimanapun dan kapan pun di dunia terdapat proses pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha untuk membudayakan manusia atau memuliakan manusia.<sup>1</sup> Menurut Ki Hadjar Dewantara pendidikan yaitu tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak-anak yang bermaksud menuntun segala kekuatan kodrati pada anak-anak itu supaya mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat mampu menggapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.<sup>2</sup>

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh pengetahuan demi tercapainya suatu tujuan ke arah perubahan yang lebih baik. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari

---

<sup>1</sup> Muhammad Hasan. *Landasan Pendidikan*. (Klaten: Tahta Media, 2021), hal 1.

<sup>2</sup> Husamah, dkk. *Pengantar Pendidikan*. (Malang: UMM Press, 2019), hal 31.

karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

Berbagai cara telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah mengembangkan suatu kegiatan pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah. Matematika memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari baik dalam aspek sosial, ekonomi maupun alam. Matematika juga memiliki peranan penting dalam pendidikan, karena matematika merupakan ilmu logis, kritis, sistematis, kreatif, dan inovatif. Namun, pentingnya mata pelajaran matematika tidak sejalan dengan kenyataan yang terjadi saat ini. Mata pelajaran matematika sering dianggap mata pelajaran yang sulit oleh siswa. Hal tersebut dikarenakan minat belajar matematika siswa masih rendah sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa juga menjadi rendah.

Bersumber pada wawancara dan observasi dengan salah satu guru matematika di SMKN 1 Udanawu Blitar, mengatakan bahwa kurikulum yang digunakan di SMKN 1 Udanawu Blitar adalah kurikulum merdeka. Namun, dalam penerapannya masih belum maksimal karena membutuhkan banyak persiapan. Sebagian besar guru di SMKN 1 Udanawu Blitar menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional atau metode ceramah ini dianggap sebagai

model pembelajaran yang paling mudah untuk diterapkan. Namun banyak siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Karena model pembelajaran tersebut hanya berpusat pada guru saja sedangkan siswa hanya duduk mendengarkan dengan teliti dan mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan oleh guru. Dalam kegiatan pembelajaran, ketika guru memberikan pertanyaan banyak siswa yang tidak menjawab. Selain itu, siswa juga kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan cenderung lama jika diberi latihan soal untuk dikerjakan. Beberapa hal tersebut menyebabkan siswa memiliki minat belajar yang rendah dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya Djamarah menyebutkan bahwa minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah.<sup>3</sup>

Selain menggunakan model pembelajaran konvensional, sesekali guru di SMKN 1 Udanawu Blitar juga menggunakan model pembelajaran kooperatif. Meskipun model pembelajaran kooperatif diterapkan di sekolah seperti diskusi kelompok, akan tetapi dalam penerapannya belum maksimal. Sehingga untuk membantu penguasaan siswa dalam pembelajaran matematika diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif, menarik, dan menyenangkan.

Salah satu permasalahan kompleks yang dialami oleh siswa di SMKN 1 Udanawu Blitar adalah kurangnya minat dan rendah hasil belajar

---

<sup>3</sup> Achmad Nur Sodik dan Trisniawati, *Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta*. Journal of Mathematics Education. No.1. Vol 6, Mei 2020. Hal 69.

siswa. Hal tersebut dikarenakan dari awal siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang membosankan karena dipenuhi oleh rumus dan angka. Matematika merupakan mata pelajaran yang sampai saat ini paling sering dianggap sulit oleh siswa. Materi pada mata pelajaran matematika sebagian besar membutuhkan logika dan pemikiran yang baik dalam proses pembelajarannya.

Minat belajar merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Secara umum penyebab rendahnya minat siswa dalam belajar matematika adalah guru lebih banyak ceramah, media pembelajaran belum dimanfaatkan, pengolahan pembelajaran cenderung klasikal dan kegiatan belajar kurang bervariasi. Akibatnya minat belajar matematika kurang optimal serta perilaku belajar yang lain seperti suasana kelas yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika hampir tidak tampak sehingga prestasi belajar matematika siswa kurang.<sup>4</sup>

Sedangkan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh seseorang akibat belajar. Menurut Sudjana N., hasil belajar mencakup 3 ranah yaitu: (1) ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan; (2) ranah afektif berkaitan dengan sikap; dan (3) ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan. Perubahan tingkah laku dari kegiatan belajar mengakibatkan siswa memiliki penguasaan dan

---

<sup>4</sup> Irna Daulatina Islamiah, *PENGARUH MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DI SMKN 1 CIHAMPELAS*. Journal On Education. No. 1. Vol. 2, Februari 2019. Hal 452.

pemahaman terhadap materi pengajaran yang sebelumnya telah ditetapkan tujuannya.<sup>5</sup>

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah perlu adanya perbaikan dalam usaha meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Untuk itu perlu menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran yang dapat menarik perhatian, minat, dan berpengaruh pada hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran berkelompok yang bersifat heterogen, untuk bekerja sama menyelesaikan masalah melalui pembagian suatu tugas belajar dalam satu kelompok.<sup>6</sup> Model pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh positif dalam aspek afektif, psikomotor, maupun kognitif siswa.<sup>7</sup>

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dianggap menarik dan menyenangkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan demikian, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga. Adanya media permainan, siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses

---

<sup>5</sup> Ayu Anggita Anggraeni, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika*. International Journal of Elementary Education. Vol. 3. No. 2, Mei 2019. Hal 218.

<sup>6</sup> Isro'atun, dkk. *Model- Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), Hal 127.

<sup>7</sup> Ibid, Hal 128.

kegiatan pembelajaran. Sehingga, proses kegiatan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan berpusat pada siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah strategi pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi, dan siswa bekerja serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru, dan diakhiri pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pelajaran.<sup>8</sup>

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memberikan pengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menumbuhkan keingintahuan dan menciptakan kompetisi para siswa untuk menjawab soal yang diberikan dengan cepat dan tepat. Hal ini merupakan langkah yang tepat dalam memotivasi belajar siswa sehingga hasil belajar meningkat.<sup>9</sup> Selain itu, model pembelajaran TGT juga dapat membuat siswa merasa senang, menikmati pembelajaran, dan melakukan tugasnya dengan baik. Perasaan senang dalam belajar akan memicu minat belajar siswa sehingga pembelajaran akan terlaksana

---

<sup>8</sup> Ai Solihah, *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA*. Jurnal SAP. No. 1. Vol. 1, 2016. Hal 49.

<sup>9</sup> Dhia Octariani dan Arie Candra, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Matematika Siswa*. ASIMETRIS: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains. No. 2. Vol. 1, Oktober 2020. Hal 44.

dengan baik dan pembelajaran akan mudah dicapai. Minat mendorong individu mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>10</sup>

Taniredja menyatakan bahwa salah satu kelebihan TGT adalah menambah minat belajar siswa dan materi pelajaran dapat dipahami secara mendalam. Penerapan model cooperative learning tipe TGT dalam pelajaran matematika memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>11</sup>

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat siswa merasa senang dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena model pembelajaran ini berisi turnamen dimana setiap kelompok harus mendapatkan poin sebanyak-banyaknya untuk menjadi pemenang. Selain itu, model pembelajaran ini dapat menumbuhkan rasa keingintahuan terhadap materi yang diajarkan, dan menciptakan kompetisi siswa dalam menjawab soal yang diberikan dengan cepat dan tepat. Oleh karena itu model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>10</sup> Dian Utami. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA*. Jurnal Swarnabhumi. No. 2. Vol. 3, Agustus 2018. Hal 84.

<sup>11</sup> Nadia Armadani dkk. *Efektivitas Penggunaan Model TGT (Teams Games Tournament) dan Media E-Komika ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. No. 3. Vol. 4, 2022. Hal 4534

Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media tersebut.<sup>12</sup> Anitah menuturkan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.<sup>13</sup> Proses pembelajaran yang baik itu seharusnya dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif, bermakna dan menyenangkan. Dengan demikian belajar sambil bermain merupakan salah satu cara yang efektif dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup> Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran permainan ular tangga. Media permainan ular tangga adalah suatu media yang menyerupai permainan ular tangga, namun setiap petak berisi soal dimana setiap pemain harus melewati dan menjawab soal tersebut. Permainan ular tangga bertujuan agar siswa senang mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat

---

<sup>12</sup> Muhammad Hasan, dkk. *Media Pembelajaran*. (Klaten: Tahta Media, 2021), Hal 4

<sup>13</sup> Asep Suratman, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis TIK terhadap Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Analisa. No. 1. Vol. 5, Juni 2019. Hal 41.

<sup>14</sup> Nur Afifah, dkk. *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya*. MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology. No. 2. Vol. 4, Desember 2019. Hal 211.



dalam belajar. Dengan penggunaan media dalam pembelajaran diharapkan dapat mendorong semangat, hasil belajar yang maksimal, dan motivasi belajar siswa untuk lebih menguasai materi.

Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada materi bangun datar segitiga dan segiempat. Motivasi belajar siswa meningkat dari sebelum tindakan 0% pada kategori tinggi, menjadi 88,57% setelah tindakan dan untuk minat belajar siswa yang awalnya hanya sebesar 5,71% pada kategori tinggi menjadi 82,86% setelah dilakukannya tindakan. Ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 77,14% pada siklus I menjadi 97,14% pada siklus II, sehingga dapat dikategorikan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sangat baik diterapkan bagi siswa SMP kelas VII, dimana model *Team Game Tournament* (TGT) membuat anak lebih semangat dalam belajar.<sup>15</sup>

Penelitian lain mengatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MAN 2 Mataram tahun pelajaran 2019/2020. Dengan nilai sig  $0,017 < 0,05$ . Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Mataram tahun pelajaran 2019/2020. Tetapi jika dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan

---

<sup>15</sup> Dhia Octariani dan Arie Candra, *op.cit.*, Hal 48

kontrol, hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar kelas kontrol. Dengan nilai  $\text{sig } 0,223 > 0,05$ .<sup>16</sup>

Hasil penelitian lainnya tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terlihat mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena pada penerapan model pembelajaran kooperatif siswa harus bertanggung jawab menguasai materi dan setiap anggota kelompok akan kerjasama untuk menguasai materi. Sehingga mendorong siswa untuk dapat menguasai materi agar dapat bersaing pada turnamen akademik. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif tipe TGT dimana siswa bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi dan terjadi kompetisi untuk mendapatkan hasil yang maksimal.<sup>17</sup>

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Bisnis Digital di SMKN 1 Udanawu Blitar”**

---

<sup>16</sup> Zakia Amni, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Materi Larutan Penyangga*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia. No. 2. Vol. 15, 2021. Hal 2848.

<sup>17</sup> Wisnu D. Yudianto, dkk. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa SMK*. Journal of Mechanical Engineering Education. No. 2. Vol. 1, 2014. Hal 328

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan maka terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi, yaitu:

- a. Pembelajaran masih menggunakan pembelajaran konvensional dan kurang menarik, sehingga siswa mudah bosan dan tidak minat dalam pembelajaran.
- b. Belum pernah menggunakan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.
- c. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

### **2. Batasan masalah**

- a. Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media permainan ular tangga.
- b. Subjek penelitian adalah siswa kelas X jurusan Bisnis Digital.
- c. Objek penelitian adalah minat dan hasil belajar siswa kelas X jurusan Bisnis Digital.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga

- terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan bisnis digital di SMKN 1 Udanawu Blitar?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tourmanent* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas X jurusan bisnis digital di SMKN 1 Udanawu Blitar?
  3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tourmanent* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X jurusan bisnis digital di SMKN 1 Udanawu Blitar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tourmanent* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan bisnis digital.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tourmanent* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas X jurusan bisnis digital.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tourmanent* (TGT) berbantuan media permainan

ular tangga terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X jurusan bisnis digital.

## **E. Kegunaan Penelitian**

### **1. Secara Teoritik**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu yang berkaitan dengan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu menyadarkan terhadap pentingnya media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### **2. Secara Praktik**

#### **a. Bagi peserta didik**

Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

#### **b. Bagi Guru**

Sebagai referensi untuk mengetahui media yang tepat untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Dan juga untuk menambah wawasan mengenai media pembelajaran.

#### **c. Bagi Sekolah atau Lembaga**

Untuk membantu memperbaiki mutu pembelajaran khususnya pada bidang studi matematika yang efektif dan efisien. Serta memberikan alternatif media pembelajaran

dalam proses pembelajaran matematika, sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal.

#### **d. Bagi Peneliti**

Sebagai bekal dalam mengajar di masa yang akan datang. Dan juga sebagai wawasan mengenai media pembelajaran yang menarik.

### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis yang penulis ajukan untuk diteliti adalah:

1. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap minat belajar siswa kelas X jurusan bisnis digital.
2. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas X jurusan bisnis digital.
3. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X jurusan bisnis digital.

### **G. Penegasan 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. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Dalam pembelajaran, berlangsung kegiatan belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajarannya terdapat *games* turnamen yang diakhiri dengan pemberian penghargaan.<sup>18</sup>

### **2. Media Permainan Ular Tangga**

Media permainan ular tangga adalah media pembelajaran hasil modifikasi permainan ular tangga. Media permainan ular tangga adalah permainan yang digunakan peneliti untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

### **3. Minat Belajar**

Minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam pencapaian suatu tujuan.<sup>19</sup> Jadi, yang dimaksud minat belajar adalah aspek psikologi seorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah,

---

<sup>18</sup> Isro'atun, dkk. *Model- Model Pembelajaran Matematika*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), Hal 143.

<sup>19</sup> Erlando Doni Sirait. *Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Formatif. No. 6. Vol. 1, 2016. Hal 37

keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.<sup>20</sup>

#### **4. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh seseorang akibat belajar. Menurut Sudjana N., hasil belajar mencakup 3 ranah yaitu: (1) ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan; (2) ranah afektif berkaitan dengan sikap; dan (3) ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan. Perubahan tingkah laku dari kegiatan belajar mengakibatkan siswa memiliki penguasaan dan pemahaman terhadap materi pengajaran yang sebelumnya telah ditetapkan tujuannya.<sup>21</sup>

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika merupakan bantuan yang dapat digunakan untuk mempermudah mengetahui urutan sistematis dari isi sebuah karya ilmiah. Sistematika pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari 3 bagian (bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir). Bagian awal dari skripsi ini memuat tentang hal-hal yang bersifat formalitas, yaitu halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman

---

<sup>20</sup> Ibid. Hal 38

<sup>21</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung:Rineka Cipta, 2009). Hal 22



pernyataan keaslian tulisan, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian utama dari skripsi ini terdiri dari tiga bab yang saling berhubungan antara bab satu dengan bab lainnya. Adapun isinya adalah :

BAB I. PENDAHULUAN membahas: a) latar belakang masalah, b) identifikasi dan pembatasan masalah, c) rumusan masalah, d) tujuan penelitian, e) hipotesis penelitian, f) kegunaan penelitian, g) penegasan istilah, dan h) sistematika pembahasan.

BAB II. LANDASAN TEORI membahas: a) deskripsi teori, b) penelitian terdahulu, dan c) kerangka konseptual/kerangka berfikir penelitian.

BAB III. METODE PENELITIAN membahas: a) rancangan penelitian, b) variabel penelitian, c) populasi, sampel, dan teknik sampling penelitian, d) kisi-kisi instrumen, e) instrumen penelitian, f) data dan sumber data, g) teknik pengumpulan data, dan h) teknik analisis data.

BAB IV. HASIL PENELITIAN membahas: a) deskripsi data, b) pengujian hipotesis, c) rekapitulasi hasil penelitian, dan d) temuan penelitian.

BAB V. PEMBAHASAN membahas: pembahasan rumusan masalah.

BAB VI. PENUTUP membahas: a) kesimpulan dan b) saran-saran kepada pihak tertentu.

Bagian akhir dari skripsi ini terdiri atas daftar rujukan, lampiran-lampiran pendukung yang diperlukan untuk menyempurnakan hasil penelitian, dan daftar riwayat hidup penulis.