

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003, 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.¹

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.² Pendidikan juga diyakini dapat meningkatkan kesadaran setiap manusia bahwa dirinya merupakan bagian dari sebuah sistem dalam kehidupan yang diharapkan terus berusaha memberikan hal yang positif kepada lingkungannya, sehingga pendidikan harus dikelola dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil yang maksimal.

Untuk memperoleh hasil yang maksimal. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai

¹ Akhmad Muhaimin Azzet, *Pendidikan Yang Membebaskan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 15

² Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta : TERAS, 2009), hal 1

individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran.³

Proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi siswa adalah proses pembelajaran yang berbasis aktivitas di mana siswa berperan secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan oleh guru. Untuk meningkatkan mutu pendidikan membutuhkan proses belajar mengajar yang optimal, sehingga akan diperoleh suatu hasil belajar, yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Di dalam Al-Qur'an disebutkan kedudukan orang berilmu yaitu pada surah Al-Mujadallah ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ
(١١)

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. "Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu", maka berdirilah niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan"*⁴

³ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Pusat Penelitian Pembelajaran dan Pembidangan Ilmu Lembaga Penelitian IKIP Bandung*. (Bandung: C.V. Sinar Baru Bandung, 1997), hal.1

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. (Bandung: CV Jumanatul Ali-art, 2004), hal.543

Jelaslah dari ayat-ayat tersebut di atas bahwa jika manusia ingin menjadi mulia, maka ia harus banyak menuntut ilmu dan mengamalkan ilmunya untuk kesejahteraan umat manusia.⁵ Ayat tersebut mengisyaratkan kepada kita akan pentingnya ilmu pengetahuan dan keharusan untuk mencarinya serta kemuliaan orang-orang yang berilmu di sisi Allah, sehingga Allah memerintahkan orang beriman untuk memperluas kajian-kajian ilmu dan gigih dalam memperjuangkannya karena Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu.⁶

Ilmu dalam hal ini bukan hanya pengetahuan tentang agama saja, tetapi juga ilmu non agama yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman. Selain itu, ilmu tersebut juga harus bermanfaat bagi kehidupan orang banyak dan diri orang yang menuntut ilmu.⁷ Salah satunya adalah matematika.

Matematika adalah disiplin ilmu yang mempunyai sifat khas kalau dibandingkan dengan disiplin ilmu yang lain. Karena kegiatan belajar dan mengajar matematika seyogyanya juga tidak disamakan begitu saja dengan ilmu yang lain.⁸ Dalam pembelajaran matematika diperlukan kemampuan pemahaman yang baik, terutama pemahaman konsep, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Sebab, matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-

⁵ Wisnu Arya Wardhana, *Al-Qur'an dan Energi Nuklir*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal.34

⁶ Juwariyah, *Dasar-dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*. (Yogyakarta: Teras, 2010), hal.59

⁷ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media: 2012), hal.34

⁸ Herman Hudoyo, *Strategi Mengajar Belajar Matematika*. (Malang: IKIP Malang, 1990), hal.1

hari. Matematika selalu mengalami perkembangan yang berbanding lurus dengan kemajuan sains dan teknologi. Namun, hal ini tidak disadari oleh sebagian siswa disebabkan minimnya informasi bagaimana sebenarnya matematika itu. Dan itu berakibat buruk pada proses belajar siswa, mereka hanya belajar matematika dengan mendengarkan penjelasan guru, menghapalkan rumus, lalu memperbanyak latihan soal dengan menggunakan rumus yang sudah dihapalkan.⁹ Oleh karena itu, siswa harus secara aktif mengkreasikan (kembali) pengetahuan yang ingin dimilikinya. Di sini, tugas guru bukan lagi aktif mentrasfer pengetahuan, melainkan bagaimana menciptakan kondisi belajar dan merencanakan jalannya pembelajaran dengan materi yang sesuai dan representatif, serta realistik bagi siswa sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang optimal.¹⁰

Pembelajaran matematika merupakan proses dimana siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan tentang pelajaran matematika. Pengetahuan matematika akan lebih baik jika siswa mampu mengkonstruksi melalui pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya, lewat pengetahuan yang sudah di dapat selama mempelajari matematika. Untuk itu, keterlibatan siswa secara aktif sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran matematika merupakan pembentukan pola pikir dalam penalaran suatu hubungan antara suatu konsep dengan konsep yang lainnya.

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir. Karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan kepada

⁹ *Ibid.*, hal.66

¹⁰ *Ibid.*, hal.58

setiap peserta didik sejak SD, bahkan sejak TK. Namun matematika yang ada pada hakekatnya merupakan suatu ilmu yang cara bernalarnya deduktif formal dan abstrak, harus diberikan kepada anak-anak sejak SD yang cara berfikirnya masih pada tahap operasi konkret.¹¹

Matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan di seluruh dunia.¹²

Burner (Rusefendi, 1991) dalam metode penemuannya mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika, siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya. Pada pembelajaran matematika harus dapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan.¹³

Di Indonesia, sejauh ini paradigma pembelajaran matematika di sekolah masih didominasi oleh paradigma pembelajaran konvensional, yakni paradigma mengajar. Siswa diposisikan sebagai objek, siswa dianggap tidak tahu atau belum tahu apa-apa, siswa dianggap seperti gelas kosong yang harus diisi air sampai tumpah. Sementara guru memposisikan diri sebagai orang yang mempunyai pengetahuan, sebagai satu-satunya sumber.¹⁴

¹¹Herman Hujodo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang: IKIP Malang, 2005), hal. 37

¹² Moch. Maskur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Grup, 2007), hal. 41

¹³ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 4

¹⁴ Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani. *MATEMATICAL INTELLIGENCE Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. (Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2007), hal 57.

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, pembelajaran matematika di sekolah perlu disajikan dengan cara yang menarik. Apalagi matematika sebenarnya memiliki banyak sisi yang menarik.¹⁵ Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa: (a) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. (b) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas. (c) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. (d) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. (e) Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.¹⁶ Dengan demikian diperlukannya sebuah model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.¹⁷

¹⁵ *Ibid*....hal.70

¹⁶ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), hal. 5-6

¹⁷ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 197

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.¹⁸

Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran. Alat peraga matematika adalah seperangkat benda kongkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika. Dengan alat peraga, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model-model yang berupa benda kongkret yang dapat dilihat, dipegang, diputar balikkan sehingga dapat lebih mudah dipahami.¹⁹

Dengan adanya alat peraga sebagai alat bantu belajar, peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Keseimbangan antara model dan media pembelajaran sangat penting. Dengan keseimbangan metode dan media dalam proses pembelajaran, serta penggunaan metode dan media yang maksimal pastinya mampu mengubah hasil belajar siswa. Penggunaan alat peraga pada penelitian ini adalah dengan menggunakan timbangan. Alat peraga timbangan ini bertujuan untuk membantu siswa agar lebih bisa memahami materi yang diajarkan. Semua proses belajar ujung-ujungnya akan mengarah kepada

¹⁸ Dr.Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung:Pustaka Setia,2011),hal.92

¹⁹ Kusrini, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hal. 83

keberhasilan proses belajar dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.²⁰ Jadi hasil belajar juga bisa disebut dampak yang di timbulkan dari proses pembelajaran. Keberhasilan atau kegagalan proses belajar akan terlihat dari hasil belajar siswa.

Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel dalam pelajaran Matematika merupakan materi yang penting, diharapkan siswa dapat menguasai materi tersebut dengan baik. Namun kenyataannya pada kelas VII di MTsN Kota Blitar, pemahaman siswa terhadap materi tersebut masih rendah terhadap materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel. Rendahnya hasil belajar siswa bukan hanya disebabkan oleh siswa itu sendiri, melainkan juga proses belajar yang kurang sesuai. Sampai saat ini guru masih melaksanakan proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dimana siswa bertindak sebagai pelaku pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya mendengarkan saja hal-hal yang disampaikan oleh guru dan kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran tersebut hanya menekankan pada tuntutan pencapaian kurikulum dari pada mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mencoba mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi**

²⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012), hal. 22

Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Kelas VII MTsN Kota Blitar Tahun Ajaran 2016/2017”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang di teliti dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel kelas VII MTsN Kota Blitar Tahun Ajaran 2016/2017?
2. Berapa besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel kelas VII MTsN Kota Blitar Tahun Ajaran 2016/2017?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusal masalah di atas, maka tujuan yang ingin di capai adalah :

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel kelas VII MTsN Kota Blitar Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika

siswa pada materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel kelas VII MTsN Kota Blitar Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel kelas VII MTsN Kota Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki beberapa kegunaan, yaitu:

1. Kegunaan secara teoritis

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah khazanah dalam keilmuan pengetahuan, khususnya dalam mengatasi kesulitan belajar siswa mengenai materi matematika sehingga dapat menemukan pemecahan masalah yang tepat dan sesuai. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar pada materi Persamaan dan Pertidaksamaan linear Satu Variabel.

2. Kegunaan secara praktis

a. Kegunaan bagi guru

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi guru untuk mengukur pemahaman atau mendiskripsikan kemampuan siswa

mengenai materi yang diajarkan kepada siswa. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui dimana letak kelemahan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh siswa. Guru dapat menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan oleh siswa.

b. Kegunaan bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengukur dan mengetahui dimana letak kelemahan kemampuan yang mereka miliki pada materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear satu variabel. Hasil penelitian ini dapat digunakan motivasi dalam belajar matematika serta mengasah kemampuan mereka.

c. Kegunaan bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah dengan memberikan tambahan wacana kepada seluruh guru mengenai karakteristik siswa, terutama yang berkaitan dengan tingkat pemahaman dan kemampuan siswa, terhadap bimbingan guru pada saat melakukan proses pembelajaran di kelas.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup keterbatasan

Variabel yang akan dibatasi dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Alat Peraga Terhadap

Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Kelas VII MTsN Kota Blitar Tahun Ajaran 2016/2017” adalah variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Adapun rincian dari variabel tersebut adalah sebagai berikut:

- a. variabel bebas (X) : model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
- b. variabel terikat (Y) : hasil belajar matematika siswa kelas VII MTsN Kota Blitar

2. keterbatasan penelitian

mengingat permasalahan dalam suatu penelitian yang dapat berkembang menjadi masalah yang lebih luas dan kompleks, maka peneliti perlu membatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN Kota Blitar.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian MTsN Kota Blitar tepatnya di Jl. Cemara Gg. X No.83 Ds.Karangsari, Kec. Sukorejo, Kab. Blitar.

Keterbatasan penelitian menunjuk pada suatu keadaan yang tidak bisa dihindari dalam penelitian. Hal ini dilakukan agar pembaca dapat menyikapi hasil penelitian sesuai dengan kondisi yang ada. Dengan pertimbangan-pertimbangan mengenai keterbatasan penelitian, maka peneliti membatasi fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.
- b. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbasis alat peraga.

G. Penegasan istilah

Untuk memperoleh pengertian yang benar dan untuk menghindari kesalahan pemahaman judul penelitian ini, maka akan diuraikan secara singkat beberapa istilah-istilah sebagai berikut.

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membawa watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.²¹

Dalam penelitian ini, pengaruh yang timbul dari sesuatu, sehingga dapat mempengaruhi apa yang ada di sekitarnya.

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

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi

²¹ Ebta Setiawan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Versi 1.1* (Pusat Bahasa : 2010).

positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.²²

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.²³

c. Alat Peraga

Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran. Alat peraga matematika adalah seperangkat benda kongkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika. Dengan alat peraga, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model-model yang berupa benda kongkret yang dapat dilihat, dipegang, diputar balikkan sehingga dapat lebih mudah dipahami.

Pada penelitian ini alat peraga yang digunakan adalah timbangan. Timbangan ini memuat konsep persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel yang dikongkretkan sehingga siswa dapat lebih mudah memahami

²² Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 197

²³ Dr. Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 92

konsep tersebut. Berikut alat dan bahan yang digunakan untuk membuat alat peraga timbangan.

1) Alat

- a. Gergaji
- b. Palu
- c. Tang
- d. pengungkit
- e. Gunting
- f. Penggaris
- g. Pensil

2) Bahan

- a. Kelereng
- b. Plastik non trasparan
- c. 2 mangkuk plastik
- d. Kayu
- e. Paku
- f. Lem kayu
- g. Kertas
- h. Selotip
- i. Plastik untuk tempat soal
- j. Benang

3) Cara pembuatan timbangan

- a. Kayu dipotong dengan tebal 5 cm sebagai alas timbangan dan 5 cm sebagai badan timbangan.
- b. Kayu dipotong dengan tebal 2 cm dengan panjang 30cm yang digunakan sebagai lengan timbangan.
- c. Gunakan lem untuk menyatukan antara lengan dan badan timbangan setelah di paku, supaya lebih melekat dengan erat.
- d. Pasang sekrup bulat sebagai alat untuk menyatukan antara badan dan lengan timbangan supaya bisa dengan mudah di lepas dan dipasang kembali.
- e. Lubangi mangkuk dengan paku dan pasang benang pada masing-masing mangkuk, pasang juga sekrup bulat pada ujung benang supaya memudahkan untuk memasang pada lengan timbangan.
- f. Memberi nama mangkuk tersebut yaitu masing-masing mangkuk A dan B.
- g. Plastik digunting dengan ukuran 8×6 cm sebanyak 8 pasang.
- h. Plastik yang sudah digunting kemudian direkatkan dengan isolatip pinggiran bawah dan sampingnya.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa: (a) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. (b) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas. (c) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. (d) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. (e) Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.²⁴

e. **Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel**

Persamaan linear satu variabel merupakan kalimat terbuka yang memiliki satu variabel saja dengan pangkat terbesarnya adalah satu., serta memiliki tanda sama dengan. Bentuk umum dari persamaan linear satu variabel adalah $ax + b = c$.²⁵

Pertidaksamaan adalah kalimat terbuka yang menyatakan hubungan ketidaksamaan. Sedangkan pertidaksamaan linear satu variabel adalah

²⁴ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), hal. 5-6

²⁵ Matematika SMP/MTs , (Buku Guru/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), hal. 242, 245

kalimat terbuka yang menyatakan hubungan ketidaksamaan, dan hanya memiliki satu variabel berpangkat satu.²⁶

2. Penegasan Operasional

Di dalam penelitian ini akan dilihat ada dan tidaknya pengaruh model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa. Terlebih dahulu peneliti akan memberikan perlakuan yang berbeda. Satu kelas yang diajar dengan menggunakan model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan kelas yang lain diajar dengan menggunakan metode Konvensional. Kemudian kedua kelas tersebut akan diberikan soal tes yang sama. Hasil belajar diperoleh melalui tes matematika untuk memperoleh skor atau nilai dimana semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin tinggi pengaruh dari penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sehingga pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

H. Sistematika Penelitian

Untuk dapat memberikan gambaran mengenai penelitian ini, maka dapat disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan.

Pada bab ini meliputi : (a) latar belakang; (b) rumusan masalah; (c) tujuan penelitian; (d) hipotesis penelitian; (e) kegunaan penelitian; (f) ruang

²⁶ Dra. Mardianah dan Drs. Bambang Setiono, *Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel*, (MGMP MATEMATIKA MTs KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN TULUNGAGUNG, 2014), hal. 117

lingkup dan keterbatasan penelitian; (g) penegasan istilah; (h) sistematika penelitian.

BAB II Landasan Teori.

Pada bab ini meliputi : (a) Hakikat matematika (b) Pengertian Belajar; (c) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ; (d) alat peraga; (e) hasil belajar; (f) Materi Persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel ; (g) kajian peneliti terdahulu ; (h) kerangka berfikir penelitian.

BAB III Metode Penelitian.

Pada bab ini meliputi : (a) pendekatan dan jenis penelitian ; (b) populasi, sampling, dan sampel penelitian; (c) Data, Sumber data, dan variabel penelitian; (d) teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian; (e) analisis data; (f) prosedur penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian.

Pada bab ini terdiri dari hasil penelitian (berisi deskripsi data dan pengujian hipotesis).

BAB V Pembahasan

Pada bab ini terdiri dari pembahasan hasil penelitian.

BAB VI Penutup

Pada bab ini terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) saran.

Bagian akhir terdiri dari (a) daftar rujukan; (b) lampiran-lampiran; (c) surat pernyataan keaslian skripsi; (d) daftar riwayat hidup.