

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan salah satu hal pokok dalam menunjang segala kegiatan manusia. Pendidikan merupakan aspek yang paling dasar dan menjadi penentu arah kehidupan/masa depan suatu bangsa. UU Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2009 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1 menyebutkan 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 dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Sistem pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari peranan siswa dan guru sebagai komponen utama dalam kegiatan pembelajaran. Suatu keberhasilan dalam pembelajaran sangatlah bergantung pada motivasi siswa. Karena jika siswa sudah tidak memiliki motivasi dalam kegiatan pembelajaran tentunya materi pembelajaran tidak akan tersampaikan dengan baik dari guru ke siswanya.

Motivasi memiliki peran penting dalam menentukan seberapa banyak siswa akan belajar dan menyerap materi yang diberikan. Motivasi belajar siswa merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Kadar motivasi ini banyak ditentukan oleh kadar kebermaknaan bahan pelajaran dan kegiatan pembelajaran yang dimiliki oleh siswa yang bersangkutan. Pentingnya motivasi dalam pembelajaran perlu

¹ Undang-undang Republik Indonesia. *Sistim Pendidikan nasional*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2010), hlm 6

dipahami oleh pendidik agar dapat melakukan berbagai bentuk tindakan atau bantuan pada siswa.

Meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran di sekolah utamanya dalam mata pelajaran matematika bukanlah hal mudah. Hal ini dikarenakan masih dominannya siswa merasa takut dan terintimidasi oleh mata pelajaran matematika itu sendiri. Seringnya siswa merasa malas dan takut pada matematika bahkan sebelum siswa mempelajari matematika. Stigma buruk inilah yang harus secepatnya dirubah dalam pola pikir siswa.

Mengubah pola pikir siswa tentang matematika inilah yang harus dicermati oleh para pendidik atau guru di sekolah. Hal ini diperlukan kreatifitas pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik haruslah lebih berusaha agar kegiatan pembelajaran tidaklah hanya sekedar tuntasnya materi yang tersampaikan. Akan tetapi pendidik juga harus mengukur seberapa besar tingkat tersampainya materi pada siswa.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Sebab, matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Matematika selalu mengalami perkembangan yang berbanding lurus dengan perkembangan sains dan teknologi. Namun demikian, hal ini tidak disadari oleh sebagian kecil siswa, sehingga pembelajaran matematika hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru, menghapalkan rumus, lalu memperbanyak latihan soal dengan menggunakan rumus yang sudah dihapalkan, tidak pernah ada usaha untuk memahami dan mencari makna sebenarnya tentang tujuan pembelajaran matematika itu sendiri.

Banyak kemungkinan penyebab kesulitan yang sering dialami guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru terkadang memakai model yang sama sehingga

menimbulkan kesan monoton dan membosankan, selain itu pengaruh lingkungan belajar siswa juga akan membawa dampak terhadap proses belajar. Suasana yang tercipta sebelum dan sesudah pembelajaran matematika juga sangat berpengaruh terhadap fisik dan psikis siswa. Hal ini tentu bisa berdampak pula terhadap minat serta kemampuan pemahaman mereka pada materi-materi yang diberikan oleh guru.

Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain, dan setiap individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.²

Menyikapi kenyataan di atas yang sekaligus merupakan tantangan bagi dunia pendidikan, maka paradigma pembelajaran juga harus diubah. Dari yang semula hanya “banyak mengajari” menjadi “banyak mendorong anak untuk belajar”, dari yang semula di sekolah hanya diorientasikan untuk menyelesaikan soal menjadi berorientasi mengembangkan pola pikir kreatif. Oleh karena itu seorang pendidik harus sanggup

² Choirul Irmawati dalam skripsi *“Pengaruh model kolaborasi inquiry terbimbing dan Problem solving terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII MTs Negeri Bandung Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”* (IAIN Tulungagung:2013). hal 4

menciptakan suasana belajar yang nyaman serta mampu memahami sifat peserta didik yang berbeda dengan anak yang lain.

Oleh sebab itu, perlu adanya penerapan model mengajar yang dapat mendorong motivasi siswa sehingga mampu memaksimalkan hasil belajar siswa. Penulis berasumsi bahwa model pembelajaran yang dianggap sesuai dalam hal ini adalah model *Team Games Tournament (TGT)* dengan pola permainan *TIC TAC TOE*. Penulis memilih model *Team Games Tournament (TGT)* dikarenakan model pembelajaran ini menempatkan siswa ke dalam kelompok kecil, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang menyenangkan dan *reinforcement*.³ Unsur permainan tersebut memungkinkan siswa untuk belajar secara rileks dan menyenangkan tanpa menghilangkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar, sehingga pembelajaran matematika tidak terkesan membosankan. Diharapkan melalui penerapan model pembelajaran ini motivasi belajar siswa meningkat sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Team Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran kooperative yang paling sederhana, dimana dalam model ini menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.⁴

Pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada

³ Tri Winha dan Sri Mastuti. Dalam jurnal "*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Kediri Pada Pokok Bahasan Kehidupan Awal Masyarakat Indonesia*", (UNESA Surabaya : 2013). Hal 101.

⁴ Robert E. Slavin. *Cooperative Learning teori, riset dan praktik* (Bandung : Nusa Media 2008). Hal 163-165.

perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁵

Penggunaan pola permainan tic tac toe ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mampu pula meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan pola permainan Tic Tac Toe ini telah terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dalam sebuah jurnal penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Permainan *Tic Tac Toe* sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII E SMP Negeri 1 Sutojayan Blitar”. Yang ditulis oleh Alifa Hamiim Farida dan Rini Nurhakiki dari Universitas Negeri Malang. Selain itu dalam sebuah jurnal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Operasi Bilangan Pecahan Siswa Kelas VII SMPN 6 Sumenep” yang ditulis oleh Santoni Nurdiansyah (Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) terdapat pengaruh lebih besar dibandingkan dengan menggunakan model ceramah dan praktek langsung karena didapatkan hasil 2,46

⁵ Alifa dan Rini, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tgt Dengan Menggunakan Permainan Tic Tac Toe Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII E SMP Negeri 1 Sutojayan Blitar*. (Universitas Negeri Malang)

(signifikansi) dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Dalam penerapan model ini, Peneliti memilih materi bangun ruang. Materi bangun ruang ini dipilih oleh peneliti dikarenakan masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi ini. Mengingat materi bangun ruang khususnya pada subbab kubus dan balok merupakan materi geometri yang bersifat abstrak dan mempunyai tingkat kesulitan tersendiri. Pada materi ini, siswa dituntut untuk memiliki kompetensi dasar dalam menghitung luas permukaan dan volume bangun ruang khususnya kubus dan balok. Selain itu, materi ini juga banyak menuntut siswa untuk dapat mengkonstruksikan pemahaman yang diperolehnya. Diharapkan dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* ini, dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi kubus dan balok. Siswa yang selama ini sering hanya menghafal rumus-rumus diharapkan mampu memahami rumus-rumus tersebut dengan baik sehingga siswa akan lebih mampu menerapkan pemahamannya tersebut dalam berbagai permasalahan. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penentuan lokasi penelitian di MTs Darul Falah Bendiljati kulon Sumbergempol Tulungagung karena di MTs Darul Falah Bendiljati kulon Sumbergempol Tulungagung ini belum pernah diadakan penelitian dengan model yang serupa. Selain itu di MTs Darul Falah ini menurut hasil pengamatan awal peneliti banyak siswanya yang berlatar belakang anak pondok pesantren, dimana siswa lebih mudah bosan dan mengantuk ketika proses pembelajaran, oleh karena itu peneliti menerapkan model pembelajaran *Team games Tournament* yang dianggap mampu menangani permasalahan tersebut. Dimana dalam model ini siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017 ”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar siswa

materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017.

D. HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan judul penelitian ini, peneliti mengajukan hipotesis alternatif sebagai berikut :

“Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017”.

E. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan pengetahuan dan membangun konsep tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi IAIN Tulungagung

Hasil penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan dan referensi di perpustakaan IAIN Tulungagung, khususnya dalam hal penelitian pada program studi tadris matematika yang berkaitan dengan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe dan hasil belajar serta program studi yang lain pada umumnya.

b. Bagi Guru

Sebagai alternatif model pembelajaran matematika guna meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan pemahaman, keaktifan, kreatifitas siswa, sehingga siswa mudah memecahkan masalah baik dalam pembelajaran matematika maupun kehidupannya.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi dalam usaha menentukan kebijakan-kebijakan sekolah terutama strategi belajar mengajar yang menggunakan *Model Team Games Tournament*.

e. Bagi Peneliti yang Berminat

Dapat menjadi pengalaman yang berharga bagi peneliti lain dan sebagai bahan referensi jika ingin melanjutkan penelitian ini.

F. BATASAN MASALAH

Adanya batasan masalah dapat mengarahkan suatu penelitian mencapai tujuan yang tepat. Penentuan batasan masalah suatu penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa luas cakupan pembahasan dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Darul Falah Bendiljati kulon Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2016/2017.
2. Siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A sebagai kelas kontrol dan siswa kelas VIII-C sebagai kelas eksperiment.

3. Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah MTs Darul Falah Bendiljati kulon Sumbergempol Tulungagung.
4. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan Tic Tac Toe.
5. Variabel terikat (Dependent variable) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2016/2017.

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. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi fokus permasalahan tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan pola permainan Tic Tac Toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2016/2017.

G. PENEGASAN ISTILAH

1. Penegasan konseptual

Supaya persoalan yang dibicarakan dalam penelitian yang berjudul “*pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament dengan pola permainan Tic Tac Toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2016-2017*” tidak menyimpang dari tujuan awal dan tidak terjadi salah penafsiran terhadap istilah yang digunakan, maka perlu adanya penegasan istilah-istilah meliputi:

- a. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁶
- b. Model pembelajaran menurut Joyce dan weil adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.⁷
- c. Team Games Tournament (TGT)

Menurut Saco (Rusman: 2012), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.⁸

Team games tournament (TGT) terdiri dari empat komponen utama yaitu:

1. Presentasi kelas

Materi pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipinjam oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pegajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

⁶ Ehta Setiawan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Versi 1.1*,(Pusat Bahasa:2010)

⁷ Rusman. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: Rajagrafindo persada, 2011). Hal 133.

⁸ Ibid. hal 224.

2. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan games/kuis dengan baik. Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk timnya.

3. Game

Gamenya terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game diaminkan oleh siswa yang masing-masing mewakili timnya.

4. Turnamen

Turnament adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung di akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas.⁹

d. Karakteristik permainan *Tic Tac Toe*

adalah adanya peserta, adanya aturan permainan, adanya unsur persaingan dan penentuan pemenang, permainan model *Tic Tac Toe* ini bertujuan untuk membentuk suatu garis dengan susunan mendatar, menurun, atau menyilang yang terdiri dari tiga petak.¹⁰

⁹ Robert E Slavin. *Cooperative Learning Teori Riset dan praktik*. (Allymand Bacon, London : 2005). Hal 143-167.

¹⁰ Alifa dan Rini. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tgt Dengan Menggunakan Permainan Tic Tac Toe Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII E SMP Negeri 1 Sutojayan Blitar*.(Universitas Negeri Malang)

e. Bangun ruang adalah benda-benda yang memiliki panjang, lebar, dan kedalaman.

f. Hasil Belajar Menurut Robert M. Gagne¹¹

Gagne mengajukan lima kategori hasil belajar yang ingin dibentuk dari proses pembelajaran, yaitu:

1. Keterampilan intelektual

Hasil belajar berupa keterampilan kognitif yaitu pengetahuan tentang cara bagaimana melakukan sesuatu. Yang dipelajari untuk mencapai kemampuan jenis ini adalah apa yang disebut dengan kemampuan prosedural.

2. Strategi kognitif

Strategi kognitif yaitu kemampuan untuk mengatur dan mengendalikan perilaku belajar diri sendiri dalam hal mengingat dan berfikir.

3. Informasi verbal

Informasi verbal adalah hasil belajar pengetahuan tentang sesuatu yang bisa kita sebutkan kembali, atau disebut juga dengan declarative knowledge.

4. Keterampilan gerak

Keterampilan gerak yaitu kemampuan untuk mengerjakan sesuatu dengan menggunakan tangan-kaki atau alat tubuh lainnya.

5. Sikap

Sikap yaitu kecenderungan seseorang untuk mendekat atau menjauh terhadap sesuatu.

Jadi hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan oleh usaha dan pikiran untuk memperoleh suatu ilmu atau pengetahuan yang menyangkut kemampuan kognitif,

¹¹ Deni kurniawan. *Pembelajaran Terpadu Teori praktik dan penilaian*. (Alfabeta CV, bandung : 2014). Hal 15-19.

afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan siswa menyelesaikan soal melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan permainan tic tac toe.

2. Penegasan Operasional

Secara operasional, peneliti akan meneliti tentang hasil belajar siswa dalam menyelesaikan masalah/soal materi bangun ruang khususnya kubus dan balok dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Dengan penerapan pembelajaran tersebut diharapkan dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan pola permainan Tic Tac Toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergepol Tulungagung tahun ajaran 2016/2017. Sehingga dapat memperbaiki hasil belajar siswa dan mengatasi kesulitan belajar matematika di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-harinya, penelitian dilakukan di kelas VIII C MTs Darul Falah Sumbergepol Tulungagung tahun ajaran 2016/2017.

H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Skripsi dengan judul "*Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan pola permainan Tic Tac Toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergepol Tulungagung tahun ajaran 2016/2017*" Dengan Sistematika Pembahasan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan gambaran dari isi keseluruhan skripsi yang meliputi: a) Latar Belakang Masalah b) Rumusan masalah, c) Tujuan Penelitian, d) Hipotesis Penelitian , e) Manfaat Penelitian, f) Batasan Masalah, g) Penegasan Istilah, h) Sistematika Pembahasan

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini memuat: a) Hakekat Matematika, b) Pengertian Belajar dan Pembelajaran, c) Definisi Hasil Belajar, d) Hakikat dan Ruang Lingkup Penilaian Hasil dan Proses Belajar-Mengajar, e) Model Pembelajaran Team Games Tournament, f) Permainan tic tac toe, g) TGT dengan permainan Tic Tac Toe, h) Bangun Ruang, i) Pengaruh TGT dengan Pola Permainan Tic Tac Toe terhadap Hasil Belajar Materi Bangun Ruang, j) Kajian Penelitian Terdahulu, k) Kerangka Berfikir

BAB III : MODEL PENELITIAN

Model penelitian, memuat: a) Rancangan Penelitian, b) Populasi, Sampling dan Sampel Penelitian, c) Sumber data, Variabel, dan Skala pengukuran, d) Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian, e) Analisis Data, f) Prosedur penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini memuat; a) Dekripsi Data, b) Uji Hipotesis, c) Rekapitulasi hasil Penelitian

BAB V : PENUTUP

Penutup memuat; a) Kesimpulan, b) Saran