

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu.¹ Pendidikan juga merupakan hal pokok yang melekat pada diri peserta didik mulai dari tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD) sampai dengan tingkat Perguruan Tinggi. Semakin tinggi tingkat pendidikan yang ditempuh oleh peserta didik tersebut, maka semakin tinggi pula beban belajar yang ditempuh peserta didik. Sedangkan pendidikan itu sendiri usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik. Sehingga mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.²

Secara umum pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Pendidikan bukan hanya sekedar memberikan pengetahuan, nilai-nilai atau melatih keterampilan.³ Tetapi pendidikan juga membentuk suatu karakter bagi

¹ Binti maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta:TERAS, 2009), hlm. 1

² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung:PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera,2012)hal 1.

³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 3

peserta didik. Dalam hal ini pendidikan dapat diartikan sebagai proses perubahan menuju pendewasaan, pencerdasan dan pematangan diri.⁴

Sedangkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Bab II pasal 3 yaitu: pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁵

Selain itu pentingnya pendidikan juga telah dijelaskan dalam Al-qur'an sebagaimana firman Allah dalam QS. Al Mujadalah ayat 11

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

yang 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 meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al Mujadalah ayat 11)

⁴ Suparlan Suhartono, *Filsafat Pendidikan*, (Jogjakarta, Ar-Ruzz Media, 2009) Hlm.80

⁵ Dharma kesuma, *Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011) Hlm.6

Dalam penggalan ayat Al-Qur'an di atas dijelaskan bahwa Allah SWT akan meninggikan derajat orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Hal ini mengisyaratkan bahwa Allah memerintahkan umat manusia untuk mengejar ilmu pengetahuan setinggi-tingginya. Dari uraian ayat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan itu sangatlah penting. Karena dalam pelaksanaannya, pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan-kemampuan pribadi secara optimal dengan tujuan sosial yang bersifat membentuk manusia seutuhnya yang dapat memainkan perannya sebagai warga dalam menjalankan kehidupan di masyarakat.⁶

Untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang tinggi maka kita harus belajar. Seseorang dikatakan belajar, bila dalam diri orang itu terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku, jika seseorang menginginkan perubahan dalam dirinya maka seseorang itu haruslah berusaha, dan aktivitas berusaha inilah yang dimaksud dengan belajar. Secara umum belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu ilmu pengetahuan dan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.⁷ Sedangkan menurut ahli psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.⁸ Dari kedua uraian tersebut Belajar dapat didefinisikan sebagai salah satu aktivitas suatu proses pendidikan yang mampu mengembangkan kemampuan

⁶Binti maunah, *Landasan Pendidikan*,(Yogyakarta:Teras,2009)hal 6-7

⁷ Syaiful Bahri Djamarah,*Psikologi Belajar*,(Jakarta:PT Rineka Cipta,2012)hlm. 13

⁸ Indah khomsiah, *Belajar dan Pembelajaran*,(Yogyakarta:Teras,2012)hlm.2

berkompetensi di dalam kerja sama mengembangkan sikap interaktif dan ingin selalu meningkatkan kualitas. Termasuk meningkatkan kualitas belajar matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang ada dalam tingkatan sekolah, mulai dari Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA). Keberadaan matematika sangat diperlukan di setiap jenjang sekolah karena memegang peranan penting dalam ilmu pengetahuan dan kehidupannya sehari-hari.⁹ Namun realita yang ada di SMPN 01 Sumbergempol Tulungagung saat ini yaitu pandangan siswa terhadap matematika sangat menyedihkan, siswa menganggap matematika itu sulit dan berat, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada pelajaran matematika yang kurang memuaskan, sehingga matematika dianggap sebagai momok yang menakutkan. Matematika umumnya terdiri dari rumus-rumus dan penghitungan yang memerlukan ketelitian. Pengerjaannya yang harus sistematis dari satu rumus ke rumus lain membuat siswa harus berfikir aktif yang disertai pemahaman.¹⁰

Kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran matematika bisa disebabkan oleh berbagai hal. Seperti penyampaian materi ajar yang kurang menarik dari guru, pembelajaran yang kurang bermakna bagi siswa, siswa belum mampu menghubungkan materi yang dipelajari kedalam kehidupan sehari-hari, sehingga akan

⁹ Nur laelatul Muna, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 01 Sumbergempol Tulungagung Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, Jurusan Tarbiyah, STAIN Tulungagung, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hlm 3

¹⁰ Budiono, "Panduan Pengembangan Materi Pembelajaran.", (Yogyakarta:Teras,2009).hlm 37

mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar juga merupakan puncak dari proses belajar. Hasil belajar siswa pada hakekatnya merupakan tingkah laku.¹¹ Tingkah laku sebagai hasil belajar dengan pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.¹² Fenomena di SMPN 01 Sumbergempol Tulungagung hasil belajar siswa pada pelajaran matematika masih rendah. Diantara hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang rendah adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pelajarannya dan proses belajar siswa.

Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kegiatan belajar mengajar.¹³ Metode yang paling utama dan sebagian besar dilakukan oleh guru dalam pembelajaran matematika di kelas adalah metode ceramah. Selama ini masih banyak guru dalam menyampaikan materinya yang masih menggunakan metode ceramah yakni salah satu penyampaian atau penyajian bahan ajar dengan cara lisan dari guru ke siswa.¹⁴ Dalam pembelajaran ini hanya guru yang aktif. Sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat, kemudian mengerjakan soal. Selain siswa

¹¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal .3

¹² Purwanto, *Evaluasi Hasil Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009) hal. 45

¹³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hal 46

¹⁴ Ardi Setyanto, *Panduan sukses Komunikasi Belajar-Mengajar*. Jogjakarta: DIVA Press, 2014. Hal163

menganggap sulit pelajaran matematika, hal ini juga menyebabkan kebosanan pada siswa, sehingga mereka malas untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru.

Solusi untuk mengatasi hal tersebut, seorang guru harus bisa menciptakan pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif merupakan proses pembelajaran di mana seorang guru harus bisa menciptakan suasana yang sedemikian rupa. Sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan juga mengemukakan gagasannya. Disamping itu pembelajaran juga harus menyenangkan.¹⁵ Yang termasuk dalam pembelajaran aktif salah satunya adalah pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dengan berbagai kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, kemudian mereka mendiskusikan masalah-masalah yang ada. Menurut Roger dan David Jonson ada lima unsur dalam pembelajaran kooperatif yaitu; prinsip ketergantungan, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, partisipasi dan komunikasi, serta evaluasi proses kelompok.¹⁶ Hal ini juga dijelaskan dalam Al-qur'an sebagaimana firman Allah dalam QS. Ali Imran ayat 159:

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ ١٥٩

Artinya: Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu.

¹⁵ Ibid.hal 106

¹⁶ Rusman, *Model – Model Pembelajaran*, (Jakarta:Raja Grafindo,2014) ha12

Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya.

Bermusyawarah dalam kelompok juga memunculkan sifat yang baik dari dalam individu, dengan bermusyawarah kita akan saling tolong menolong dalam sesama agar bias mengerti antara satu dengan yang lainnya. Hal ini juga dijelaskan dalam Al-Quran surat Al-maidah ayat 2:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ۚ

Yang artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya

Pembelajaran seperti ini akan membuat siswa lebih aktif dan lebih efektif karena siswa lebih mudah memahami materi yang sulit untuk didiskusikan dengan temannya. Salah satu contoh pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.¹⁷

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotaan 5-6 orang siswa.

¹⁷ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan praktik* (Bandung:Nusa Media,2005) hlm.165

Permainan dalam model ini dapat disusun berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran dan ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka.¹⁸ Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal lebih mudah untuk anak yang kurang pintar.

Berdasarkan pengamatan peneliti ketika observasi di SMPN 01 Sumbergempol Tulungagung sampai saat ini masih banyak siswa yang hasil belajarnya kurang maksimal. Hal ini dikarenakan kurang tepatnya guru dalam memilih model pembelajaran. Siswa akan aktif jika pembelajarannya menarik. Siswa SMP adalah siswa yang usianya masih menginjak remaja. Yang masih berusia antara 11 sampai 13 tahun. Anak yang masih berusia 11 sampai 13 tahun masih sukanya bermain. Dalam perkembangan kognitif aktifitas bermain sangat berfungsi antara lain memudahkan anak untuk mengenal objek dengan lingkungannya, meningkatkan kemampuan Bahasa, dan meningkatkan keaktifan anak, memudahkan daya ingat anak.¹⁹ Oleh karena itu bermain juga sangat berpengaruh terhadap belajar anak.

Dengan dasar *Teams Games Tournament* (TGT), riset tersebut memungkinkan bahwa siswa yang terlibat di dalam pembelajaran model kooperatif tipe ini sangat termotivasi. Karena siswa dihadapkan dalam materi yang berbentuk permainan terutama materi Kubus dan Balok.

¹⁸ Rusman, *Model – Model Pembelajaran*, (Jakarta:Raja Grafindo,2014) ha224

¹⁹ www.sayangianak.com,(diakses pada tanggal 27 Juli 2017)

Kubus adalah Bangun ruang yang memiliki 8 buah titik sudut, 12 rusuk dan 6 buah sisi yang sama panjang. Sedangkan balok merupakan Bangun ruang yang memiliki 8 buah titik sudut, 12 rusuk dan 6 buah sisi namun tidak sama panjang. Kedua materi ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya ketika memotong kue, mengukur almari, dan mendesain rumah, maka kubus dan balok lah yang menjadi acuannya. Dalam permainan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gaes Tournament* (TGT), Materi ini bisa dibentuk ke dalam alat peraga, dimana alat peraga tersebut akan dijadikan panduan siswa untuk menjawab soal-soal yang diberikan pada permainan nantinya.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kubus dan Balok Di Kelas VIII SMPN 01 Sumbergempol Tulungagung”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka didapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok ?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka didapat tujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok.
2. Mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Tidak ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kubus dan Balok Di Kelas VIII SMPN 01 Sumbergempol Tulungagung”. Dan “Ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kubus dan Balok Di Kelas VIII SMPN 01 Sumbergempol Tulungagung”.

E. Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelitian mengenai pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

- a. Sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
- b. Sebagai sebuah pijakan untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran, menambah wawasan dan pengalaman melaksanakan pembelajaran dalam hal ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran TGT. Selain itu, dapat dijadikan motivasi untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran lain yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

2. Bagi Siswa

Memudahkan siswa dalam mempelajari materi kubus dan balok dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menjadikan siswa aktif dalam memompa kemampuan diri.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi pengetahuan ilmiah dan mengaplikasikan kemampuan yang diperoleh selama menjalani perkuliahan serta memberi

gambaran yang jelas mengenai model pembelajaran tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar matematika.

4. Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang ilmu pendidikan dan sebagai masukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

F. Penegasan Istilah

Pegasan istilah yang disusun oleh peneliti dalam penelitian ini adalah untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran. Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.²⁰

b. Pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dengan berbagai kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, kemudian mereka mendiskusikan masalah-masalah yang ada.²¹

²¹ Rusman, *Model – Model Pembelajaran*, (Jakarta:Raja Grafindo,2014) ha12

c. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.²²

d. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar juga merupakan puncak dari proses belajar. Hasil belajar siswa pada hakekatnya merupakan tingkah laku.²³

e. Matematika

Matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan.²⁴

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan judul yang diambil, pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), terhadap hasil belajar adalah pengaruh dari pendekatan TGT yang akan mengubah hasil belajar siswa. Sehingga kita dapat mengetahui seberapa besar pengaruh pendekatan TGT mempengaruhi hasil belajar

²² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan praktik* (Bandung: Nusa Media, 2005) hlm. 165

²³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal .3

²⁴ Masykur dan Abdul Halim F, *Mathematical Intelegence*. (Yogyakarta: Ruzz Media Grup, 2007), hal. 44

matematika pada siswa kelas VIII SMPN 01 Sumbergempol Tulungagung pada materi balok dan kubus.

G. Sistematika Pembahasan

1. Bagian awal

Bagian awal skripsi ini terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian utama (inti)

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) hipotesis penelitian, (e) manfaat penelitian, (f) penegasan istilah, dan (g) sistematika pembahasan.

Bab II Landasan teori, terdiri dari: (a) belajar, (b) hakikat matematika, (c) Hasil belajar, (d) model pembelajaran kooperatif, (e) Teams Games Tournament (TGT), (f) kubus dan balok, (g) studi pendahuluan dan asumsi, (h) kerangka berpikir

Bab III Metode penelitian, terdiri dari: (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) populasi, sampling, dan sampel penelitian, (c) data, sumber data, dan variable, (d) prosedur dan instrumen pengumpulan data, (e) tehnik analisis data, dan (f) prosedur penelitian

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) penyajian data hasil penelitian, (b) analisis data dan uji signifikansi, (c) rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V Pembahasan terdiri dari: (a) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Balok dan Kubus Kelas VIII SMPN 01 Sumbergempol Tulungagung, dan (b) Besar Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Balok dan Kubus Kelas VIII SMPN 01 Sumbergempol Tulungagung,

Bab VI Penutup, terdiri dari: (a) Kesimpulan, (b) Saran.

3. Bagian akhir

Bagian akhir dalam skripsi ini terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian dan daftar riwayat hidup.