

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Belajar

1. Pengertian belajar

Belajar adalah suatu proses yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup.²⁴ Menurut ahli psikologi belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat, atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain.²⁵ Hal ini sesuai dengan pendapatnya Burton mengenai belajar, yakni *learning is a change in the individual due to instruction of that individual and his environment, which fell a need an makes him more capable for dealing adequately with his environment*. Dalam pengertian itu terdapat kata *change* atau perubahan yang berarti bahwa seseorang telah mengalami proses belajar, akan mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, ketrampilannya, maupun sikapnya.²⁶ Dalam hal ini Allah juga berfirman dalam surat Al Mujadalah ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانشُزُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

²⁴ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*,(Jakarta:Bumi Aksara,2000), hal.33

²⁵ Made Pidarta, *Landasan Kependidikan*,(Jakarta:PT RINEKA CIPTA,1997) hal.197

²⁶ Sugihartono dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2007), hal.74

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.

Dari beberapa definisi tersebut belajar dapat diartikan suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap, kebiasaan yang mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain.

Adapun tingkah laku yang dikategorikan sebagai perilaku belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:²⁷

- a. Perubahan terjadi secara sadar
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Secara umum prinsip-prinsip dari belajar adalah:²⁸

- 1) Belajar adalah suatu proses aktif dimana terjadi hubungan timbal balik, saling mempengaruhi secara dinamis antara anak didik dan lingkungannya.

²⁷ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal. 3-4

²⁸ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 12-13

- 2) Belajar harus selalu bertujuan, terarah dan jelas bagi anak didik.
- 3) Belajar yang paling efektif apabila didasari oleh dorongan motivasi yang murni dan bersumber dari dalam dirinya sendiri.
- 4) Belajar selalu menghadapi rintangan dan hambatan. Oleh karenanya anak didik harus tepat mengatasinya secara tepat.
- 5) Belajar memerlukan bimbingan.
- 6) Jenis belajar yang paling utama ialah belajar untuk berikir kritis, lebih baik dari pada pembentukan kebiasaan-kebiasaan mekanis.
- 7) Cara belajar yang paling efektif adalah dalam pemecahan masalah melalui kerja kelompok.
- 8) Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari, sehingga memperoleh pengertian-pengertian
- 9) Belajar memerlukan latihan-latihan dan ulangan agar yang diperoleh atau dipelajari dapat dikuasai.
- 10) Belajar harus disertai keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan atau hasil.
- 11) Belajar dianggap berhasil apabila si anak didik telah sanggup mentrasferkan

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan. Tidak pula pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tidak pernah terlihat orang yang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya. Apalagi bila aktivitas belajar itu berhubungan dengan masalah belajar menulis, mencatat, memandang, membaca, berfikir, latihan atau praktek. Berikut berbagai macam aktivitas belajar antara lain :²⁹

²⁹ Syaiful Bachri Djamarah, *Psikologi belajar*, (Jakarta:PT RINEKA CIPTA,2002), hal.38

1. Mendengarkan

Mendengarkan adalah salah satu aktivitas belajar. Setiap orang yang belajar disekolah pasti ada aktivitas mendengarkan. Misalnya ketika seorang guru sedang mengajar dengan menggunakan metode ceramah, maka setiap siswa wajib mendengarkan.

2. Memandang

Memandang adalah mengarahkan penglihatan ke suatu objek. Aktivitas memandang berhubungan erat dengan mata. Dalam pendidikan, aktivitas memandang termasuk dalam kategori aktivitas belajar. Misalnya, di kelas seorang pelajar memandang papan tulis yang berisikan tulisan yang baru saja guru tulis.³⁰

3. Menulis atau mencatat

Menulis atau mencatat merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar. Dalam pendidikan tradisional kegiatan mencatat merupakan aktivitas yang sering dilakukan. Misalnya ketika seorang guru sedang menerangkan atau menulis di papan tulis, maka siwanya memperhatikan dan mencatatnya untuk belajar dirumah. Tujuan menulis atau mencatat yaitu mengubah keyakinan pembaca, menanamkan pemahaman, menghibur pembaca dan merangsang proses berfikir pembaca.³¹

4. Membaca

Aktivitas membaca adalah aktivitas yang paling banyak dilakukan selama belajar di sekolah atau perguruan tinggi. Kalau belajar adalah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, maka membaca adalah jalan menuju ke pintu

³⁰ Ibid...hal 38

³¹ [www//bahasakublog.wordpress.com](http://bahasakublog.wordpress.com),(di akses tanggal 12 januari 2017)

ilmu pengetahuan. Pada umumnya dalam kehidupan sehari-hari membaca dapat dibedakan menjadi tiga ragam, yaitu membaca ragam hiburan, membaca ragam sepintas dan membaca ragam studi.³²

5. Mengingat

Mengingat merupakan gejala psikologis. Perbuatan mengingat dilakukan bila seseorang sedang mengingat-ingat kesan yang telah dipunyai. Hal ini sangat mempermudah siswa untuk mendapatkan nilai yang bagus ketika daya ingatan terhadap pelajarannya sangat kuat.

6. Latihan atau praktek.

Latihan atau praktek merupakan aktivitas belajar yang mudah memberikan kefahaman terhadap siswa. Dengan banyak latihan kesan-kesan yang diterima lebih fungsional. Dengan demikian, aktivitas latihan dapat mendukung belajar yang optimal.

Banyak hal yang mempengaruhi proses belajar sampai dengan hasil belajarnya antara lain faktor dari dalam individu dan faktor lingkungan.³³

a. Faktor dari dalam individu

1. Aspek jasmaniyah, yang mencakup kondisi dan kesehatan individu.
2. Aspek psikis atau rohaniah, yang mencakup kondisi kesehatan psikis, kemampuan-kemampuan intelektual, social, psikomotor serta kondisi afektif dan konatif dari individu.
3. Kondisi intelektual, yang mencakup tingkat kecerdasan, bakat bakat, baik bakat sekolah maupun bakat pekerjaan. Juga termasuk kondisi intelektual

³² The Liang Gie, *Cara Belajar Yang Efisien*, (Yogyakarta: Liberty Yogyakarta: 1994) Hal 61-62

³³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 162

adalah penguasaan siswa akan pengetahuan atau pelajaran-pelajaran yang lalu.

4. Kondisi sosial, yang mencakup hubungan siswa dengan orang lain, baik gurunya, temannya, orang tuanya, maupun orang-orang yang lainnya.

b. Faktor Lingkungan³⁴

1. Keluarga, merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan, memberikan landasan dasar bagi proses belajar pada lingkungan sekolah dan masyarakat.
2. Suasana lingkungan rumah, suasana lingkungan di sekitar pasar, terminal atau tempat-tempat hiburan berbeda dengan di daerah khusus pemukiman. Suasana lingkungan rumah di lingkungan pemukiman yang padat dan kurang tertata, juga berbeda dengan pemukiman yang jarang dan tertata.
3. Lingkungan sekolah, yang mencakup lingkungan fisik sekolah, lingkungan sosial, dan lingkungan akademis.
4. Lingkungan masyarakat dimana siswa atau individu berada juga berpengaruh terhadap semangat dan aktivitas belajarnya. Lingkungan masyarakat dimana warganya memiliki latar belakang pendidikan yang cukup, terdapat lembaga-lembaga pendidikan dan sumber-sumber belajar di dalamnya akan memberikan pengaruh yang positif terhadap semangat dan perkembangan belajar generasi mudanya.

³⁴ *ibid.*...hal, 162

B. Hakikat Matematika

Untuk dapat memahami bagaimana hakikat matematika itu, kita dapat memperhatikan pengertian istilah matematika dan beberapa deskripsi yang diuraikan para ahli berikut. Romberg mengarahkan hasil penelaahnya tentang matematika kepada beberapa sasaran antara lain matematika merupakan ilmu yang statis dan disiplin ketat, matematika dipandang sebagai suatu usaha atau kajian ulang terhadap matematika itu sendiri, matematika juga di pandang sebagai suatu bahasa, struktur logika, batang tubuh dari bilangan dan ruang.³⁵

Aristoteles memandang matematika sebagai salah satu dari tiga dasar yang membagi ilmu pengetahuan menjadi ilmu pengetahuan fisik, matematika, dan teolohi. Matematika didasarkan pada kenyataan yang dialami, yaitu pengetahuan yang diperoleh eksperimen, oibservasi, dan abstraksi. Sedangkan matematika dalam sudut pandang Andi Hakim Nasution yang diuraikan dalam bukunya, bahwa istilah matematika berasal dari kata Yunani, *mathein* atau *manthenein* yang berarti mempelajari. Kata ini memiliki hubungan yang erat dengan kata Sanskerta, *medha* atau *widya* yang memiliki arti kepandaian, ketahuan atau *intelegensia*. Dalam bahasa Belanda matematika disebut dengan kata *wiskunde* berarti ilmu tentang belajar. Hal ini sesuai dengan kata *mathein* pada matematika.³⁶

Menurut James dan James dalam kamus matematikanya mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri.³⁷

³⁵ Abdul Halim Fathani, Matematika hakikat dan logika (Jogjakarta:AR-RUZZ MEDIA 2012)hlm 18

³⁶ Ibid... hal 21

³⁷ Ibid... hal 17

Sedangkan menurut Johnson dan Rising bahwa matematika merupakan pola berfikir, pola mengorganisasikan pembuktian logik, pengetahuan struktur yang terorganisasi memuat: sifat-sifat, teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya.³⁸

Matematika berasal dari kata *mathema* dalam bahasa Yunani yang diartikan sebagai “sains, ilmu pengetahuan, atau belajar”, juga *mathematikos* yang diartikan sebagai “suka belajar”.³⁹ Untuk mengenal ilmu matematika lebih dekat, lebih dahulu kita harus mengetahui ciri-ciri atau mengenali sifat-sifatnya. Matematika memiliki beberapa ciri penting antara lain :⁴⁰

1. Memiliki objek yang abstrak.

Berbeda dengan ilmu pengetahuan lain, matematika merupakan cabang ilmu spesifik. Matematika tidak mempelajari objek-objek yang secara langsung dapat ditangkap oleh indra manusia. Substansi matematika adalah benda-benda pikir yang bersifat abstrak. Walaupun pada awalnya matematika lahir dari hasil pengalaman empiris terhadap benda-benda konkret (geometri), namun dalam perkembangannya matematika lebih memasuki dunianya yang abstrak.

2. Memiliki pola pikir deduktif dan konsisten.

Objek matematika adalah konsep, operasi dan prinsip yang kesemuanya itu berperan dalam membentuk proses berfikir matematis, dengan salah satu

³⁸ Sri Subarinah, *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*,(DEPDIKNAS, 2006), hlm. 1

³⁹ Sriyanto, *Strategi Sukses Menguasai Matematika*. (Yogyakarta: Indonesia Cerdas, 2007), hal. 12

⁴⁰ Ibid,.. hal 12

cirinya adalah alur penalaran yang logis⁴¹. Matematika dikembangkan melalui deduksi dari seperangkat anggapan-anggapan yang tidak dipersoalkan lagi nilai kebenarannya dan dianggap saja benar. Dalam matematika, anggapan-anggapan yang dianggap benar itu dikenal dengan sebutan aksioma. Sekumpulan aksioma ini dapat digunakan untuk menyimpulkan kebenaran suatu pernyataan lain, dan pernyataan ini disebut teorema. Dari aksioma dan teorema akhirnya matematika merupakan sekumpulan butir-butir pengetahuan benar yang hanya terdiri dari dua jenis kebenaran, yaitu aksioma dan teorema.

Dari ciri-ciri di atas maka pengertian matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil.⁴²

Matematika juga merupakan ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan.⁴³ Pada tahap awal matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris, karena matematika sebagai aktivitas manusia kemudian pengalaman itu diproses dalam dunia rasio, diolah secara analisis dan sintesis dengan penalaran dalam struktur kognitif sehingga sampailah pada suatu kesimpulan berupa konsep-konsep matematika. Konsep-konsep yang

⁴¹ Moch Masykur Ag dan Abdul Halim Fhatani, *Mathematical Intelligence*. (Yogyakarta: Ruzz Media Grup, 2007) hal 42

⁴² Ruseffendi, *Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini*. (Bandung: Tarsito, 1990), hal. 1

⁴³ Masykur dan Abdul Halim F, *Mathematical Intelligence*. (Yogyakarta: Ruzz Media Grup, 2007), hal. 44

terbentuk akan mudah dipahami dengan notasi atau istilah yang cermat dan telah disepakati bersama secara global yang dikenal dengan bahasa matematika.⁴⁴

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa hakikat matematika yang pengkajiannya tertuju pada pengertian matematika, sampai saat ini belum ada definisi tunggal tentang matematika. Hal ini terbukti dengan adanya puluhan definisi matematika yang belum mendapat kesepakatan diantara matematikawan, mereka saling berbeda dalam mendefinisikan matematika. Namun, dari berbagai pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur abstrak dan pola hubungan yang ada didalamnya serta prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian 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.⁴⁵ Tingkah laku sebagai hasil belajar dengan pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.⁴⁶

Suatu hasil belajar tersebut pada umumnya dituangkan kedalam skor atau angka yang menunjukkan semakin tinggi nilainya, semakin tinggi pula keberhasilan dalam proses belajar. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah

⁴⁴ Erman Suherman ,dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung: FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia), hal 16

⁴⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal .3

⁴⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Pembelajaran* ,(Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009) hal. 45

nilainya menunjukkan kurang berhasilnya dalam proses belajar yang dilakukan. Untuk mengetahui seberapa jauh pencapaian tersebut dipergunakan alat berupa tes hasil belajar yang bisa dikenal dengan tes pencapaian (*achievement test*).⁴⁷

Howard Kingsley membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yakni a) ketrampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu:⁴⁸

1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, diantara ketiga itu ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.⁴⁹

⁴⁷ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 35

⁴⁸ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) hlm 46

⁴⁹ Ibid...hal 26

2. Ciri-ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Artinya seseorang yang telah mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku adalah hasil belajar. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri – ciri sebagai berikut:⁵⁰

1. Perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuan, ketrampilan telah bertambah, ia lebih percaya terhadap dirinya, dan sebagainya, jadi orang yang berubah tingkah lakunya karena mabuk tidak termasuk dalam pengertian perubahan karena pembelajaran yang bersangkutan tidak menyadari apa yang terjadi dalam dirinya.
2. Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), perubahan tingkah laku sebagai hasil pembelajaran akan berkesinambungan, artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang lain , misalnya seorang anak yang telah belajar membaca, ia akan berubah tingkah lakunya, dari tidak bias membaca maka akan dapat membaca.
3. Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan, misalnya kecakapan dalam bicara Bahasa Inggris memberikan manfaat untuk belajar hal-hal yang lebih luas.
4. Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya pertambahan perubahan dalam individu

⁵⁰ Tutik Rahmawati, dan Daryanto, *Teori belajar dan proses pembelajaran yang mendidik*, (Jakarta:GAVA MEDIA, 2014)Hlm 37

5. Perubahan yang diperoleh itu senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya.

D. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian model pembelajaran

Menurut Kemp model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.⁵¹

2. Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.⁵² Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mendorong siswa bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah pada surat Ali Imran ayat 159 :

فِيمَا 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 :

“ . . . dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila engkau telah membulatkan tekad, maka bertawakallah kepada Allah. Sungguh Allah mencintai orang yang bertawakal.”

⁵¹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2010) hal, 132

⁵² Ibid... hal 203

Pembelajaran kooperatif juga dapat diartikan sebagai sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.⁵³

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dalam kelompok/tim untuk saling membantu, berdiskusi, dan berargumentasi dalam menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, dan mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran.

b. Karakteristik pembelajaran kooperatif

Ada beberapa hal yang harus dipenuhi dalam pembelajaran kooperatif yakni: Pertama, siswa yang tergabung dalam suatu kelompok harus merasa bahwa mereka adalah bagian dari sebuah tim dan mempunyai tujuan bersama yang harus dicapai. Kedua, para siswa yang tergabung dalam sebuah kelompok harus menyadari bahwa masalah yang mereka hadapi adalah masalah kelompok dan bahwa berhasil atau tidaknya kelompok itu akan menjadi tanggung jawab bersama diseluruh anggota kelompok tersebut. Ketiga, untuk mencapai hasil yang maksimal, para siswa yang tergabung dalam kelompok itu harus berbicara satu sama lain dalam mendiskusikan masalah yang dihadapinya. Akhirnya para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok harus menyadari bahwa setiap pekerjaannya siswa mempunyai akibat langsung pada keberhasilan kelompoknya.⁵⁴

⁵³ Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta : 2011) hal 55

⁵⁴ Erman Suherman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung: FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia), hlm 260

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. 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 bersmusyawarah 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 ٢

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.

E. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.⁵⁵ TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim merreka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka.⁵⁶ Hal ini setara dengan firman Allah dalam surat Al baqarah ayat 148

وَلِكُلِّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيٰهَا فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمْ اللَّهُ جَمِيعًا إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ١٤٨

Yang artinya :

Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. Di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.

2. Karakteristik Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Karakteristik model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut .⁵⁷

a. Presentasi dikelas

⁵⁵ Kokom Komalsari, *Pembelajaran Konsektual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Refika Aditama. 2011) hal. 68

⁵⁶ Robert E.Slavin, *Cooperative Learning Teori,Riset dan praktik*,(Bandung:Nusa Media:2005) hal...165

⁵⁷ Ibid... hal 166

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang materi yang dibagikan kepada kelompok.

b. Tim

Kelompok biasanya terdiri atas 5 sampai 6 peserta didik yang dipilih secara heterogen. Fungsi tim atau kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan.

c. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari prestasi di depan kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan beberapa orang siswa yang masing-masing mewakili tim yang berbeda-beda. Sebagian pertanyaan dari kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor kartu tersebut.⁵⁸

d. Turnamen

Turnamen adalah struktur meja game yang sedang berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan

⁵⁸ Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta : 2011) hal 68

presentasi dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

Langkah-langkah pelaksanaan turnamen adalah sebagai berikut.⁵⁹

- a. Guru membacakan aturan permainan
- b. Kartu soal diletakkan diatas meja turnamen dalam keadaan terbalik.
- c. Setiap kelompok menyuruh satu orang anggotanya untuk mengikuti turnamen disetiap kategori
- d. Setiap peserta duduk dimeja turnamen sesuai dengan kategori
- e. Setiap peserta diberikan kertas jawaban
- f. Setiap meja turnamen diberikan tabel untuk penulisan skor
- g. Ada 3 posisi yang berada pada meja turnamen, yaitu 1 orang sebagai pembaca soal, 2 orang sebagai penantang, dan 1 orang sebagai pemain. Penentuan tiap peserta di meja turnamen tersebut dengan cara diundi dan pada posisi berikutnya digilir searah jarum jam.
- h. Pembaca soal mengambil kartu soal, membaca soal tersebut.
- i. Setiap peserta baik penantang atau pemain, diberi waktu 1 menit untuk menjawab soal tersebut.
- j. Jawaban yang sudah selesai diletakkan dimeja turnamen secara terbalik.
- k. Pemain mendapatkan kesempatan pertama untuk membuka jawaban.
- l. Jika jawaban dari pemain salah, maka penantang diberikan kesempatan untuk menjawab.
- m. Setiap posisi digilir searah dengan jarum jam sampai kartu soal habis.

⁵⁹ Robert E.Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan praktik*, (Bandung: Nusa Media:2005) hal...170

n. Pada akhir permainan skor dihitung dan dilaporkan pada kelompok masing- masing.

e. Penghargaan kelompok

Setelah turnamen selesai, maka guru sesegera mungkin mencatat skor masing-masing kelompok dan memberikan penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok dapat berupa sertifikat atau penghargaan lain.

3. Tahap-tahap model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Tahap-tahap model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:⁶⁰

1. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan pengajaran langsung atau ceramah, atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus memperhatikan dan memahami yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game.

2. Kelompok

Tahapan berikutnya adalah guru mengelompokkan siswa dalam beberapa kelompok. Disarankan terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama kelompoknya dan bekerja baik secara optimal pada saat game. Tahap ini diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas mereka.⁶¹

⁶⁰ Ibid... hal 168

⁶¹ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT RAJA GRAFINDO:2010) hal 211

3. Game (Permainan)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. Jenis permainan dalam tahap ini adalah permainan edukatif berupa pertanyaan yang dijawab secara bergantian oleh peserta. Sebelumnya guru harus menyiapkan kartu soal beserta jawabannya.

4. Tournament

Dan tahap terakhir adalah tournament . yakni sebuah struktur dimana game berlangsung. Tournament bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu.

4. Kelebihan dan kekurangan TGT

Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament.⁶²

Kelebihan:

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akadeis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserat didik yang berkemampuan rendah pun juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya

⁶² Muhammad Arifn, *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)*,(Muhammad arifn.blogspot.co.id,7 Desember 2015),hlm 2

3. Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena dalam pembelajaran ini guru menajanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok
4. Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournament.

Kekurangan:

1. Membutuhkan waktu yang sangat lama.
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model pembelajaran TGT dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk meja tournament atau lomba. Dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik yang tinggi hingga rendah.

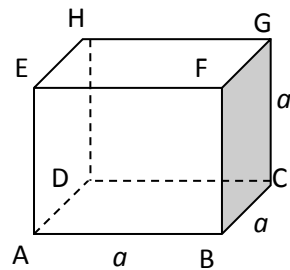
F. Materi Kubus dan Balok

Materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMPN 01 Sumbergempol semester II ini memuat materi tentang kubus, balok, prisma, dan limas. Akan tetapi, di sini peneliti mengambil materi kubus dan balok saja.

1. Kubus

Kubus adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh enam bidang sisi yang kongruen berbentuk bujur sangkar.⁶³

⁶³ Dewi Nurharini dan Tri Wahyuni, *Matematika Konsep dan Aplikasinya*, (Jakarta: pusat perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008) hal 183



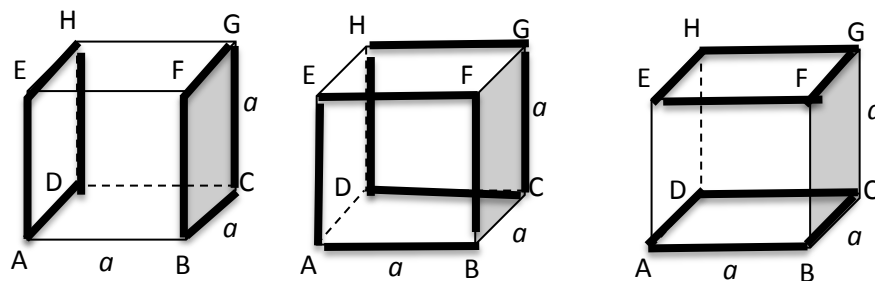
a. Unsur-Unsur Kubus

Sebuah kubus memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

1. Sisi/Bidang

Sisi kubus adalah bidang yang membatasi kubus. Kubus ABCD. EFGH memiliki 6 buah sisi yang semuanya berbentuk persegi, yaitu ABCD (sisi bawah), EFGH (sisi atas), ABFE (sisi depan), CDHG (sisi belakang), BCGF (sisi samping kiri), dan ADHE (sisi samping kanan).

Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar berikut :



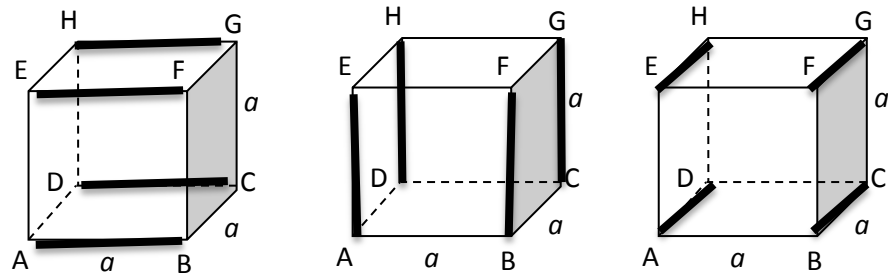
Gambar 2.1.a

b. Rusuk

Rusuk kubus adalah garis potong antara dua sisi bidang kubus dan terlihat seperti kerangka yang menyusun kubus. Kubus ABCD. EFGH memiliki 12 buah rusuk, yaitu AB, BC, CD, DA, EF, FG, GH, HE, AE, BF, CG, dan DH.⁶⁴

⁶⁴ ibid...hal 184

Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar berikut :

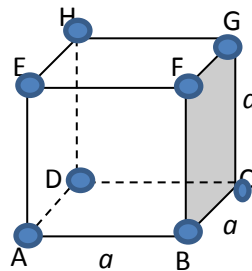


Gambar 2.1.b

c. Titik Sudut.

Titik sudut kubus adalah titik potong antara dua rusuk.⁶⁵ Kubus ABCD. EFGH memiliki 8 buah titik sudut, yaitu titik A, B, C, D, E, F, G, dan H.

Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar berikut:



Gambar 2.1.c

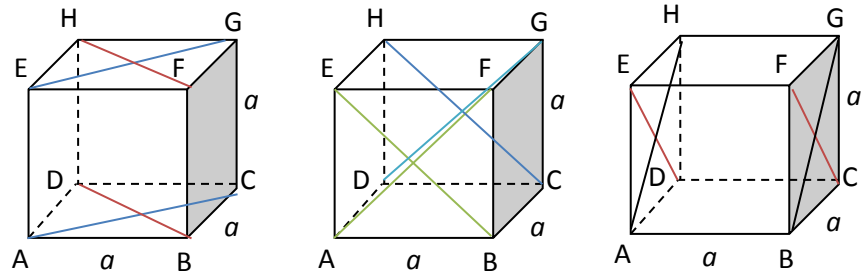
d. Diagonal Bidang

Ruas garis AC yang melintang antara dua titik sudut yang saling berhadapan pada satu bidang, yaitu titik sudut A dan titik sudut C, dinamakan diagonal bidang kubus ABCD. EFGH. Kubus ABCD. EFGH

⁶⁵ <https://id.m.wikipedia.org.kubus>, (diakses tanggal 12 januari 2017)

mempunyai 12 diagonal bidang, yaitu diagonal bidang AC, DB, EG, HF, AF, EB, HC, DG, ED, HA, BG, CF.⁶⁶

Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar berikut :

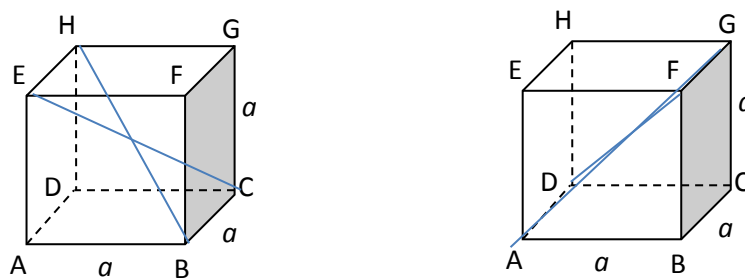


Gambar 2.1.d

e. Diagonal Ruang

Kubus ABCD. EFGH terdapat ruas garis HB yang menghubungkan dua titik sudut yang saling berhadapan dalam satu ruang. Ruas garis HB tersebut disebut diagonal ruang. Kubus ABCD. EFGH mempunyai 4 diagonal ruang, yaitu diagonal ruang HB, EC, FD, dan GA.⁶⁷

Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar berikut :



Gambar 2.1.e

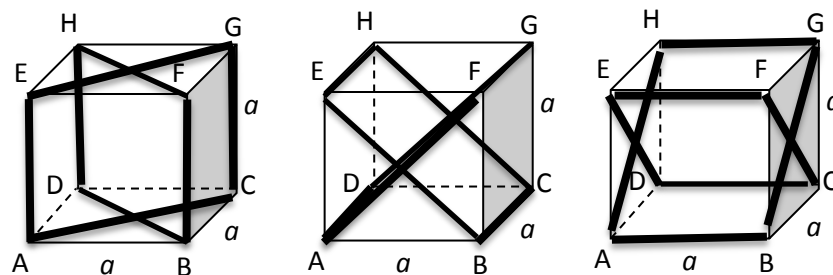
⁶⁶ ibid... hal 185

⁶⁷ ibid... hal 186

f. Bidang Diagonal

Diagonal bidang AC dan EG beserta dua rusuk kubus yang sejajar, yaitu AE dan CG membentuk suatu bidang di dalam ruang kubus bidang ACGE pada kubus ABCD. EFGH. Bidang ACGE disebut sebagai bidang diagonal. Kubus ABCD. EFGH mempunyai 6 bidang diagonal, yaitu ACGE, BDHF, AFGD, EHBC, CDEF, ABGH.⁶⁸

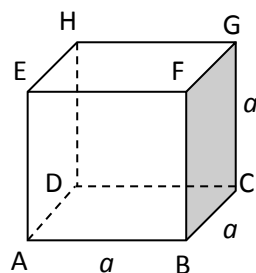
Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar berikut :



Gambar 2.1.f

a. Menghitung Luas Permukaan Kubus

Kubus terdiri atas 6 buah sisi yang kongruen.



Andaikan panjang rusuk kubus itu adalah a satuan panjang, maka luas semua bidang sisi kubus atau luas permukaan kubus sama

dengan $6 \times$ luas satu sisinya.

$$\text{Luas sisi (permukaan kubus)} = 6 \times a \times a = 6a^2$$

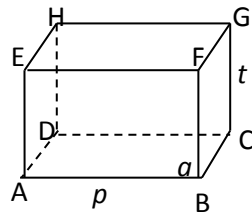
⁶⁸ ibid... hal 187

b. Menghitung Volum Kubus

$$\text{Volume kubus} = r^3 \text{ (r adalah rusuk kubus)}$$

Proses penurunan rumus volum kubus yaitu caranya dengan menentukan satu kubus satuan yang dijadikan acuan untuk menghitung banyaknya kubus satuan yang diperlukan agar kubus yang sebenarnya penuh dengan kubus satuan.⁶⁹

2. Balok



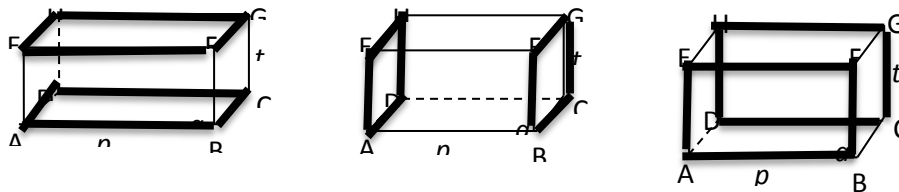
a. Unsur-Unsur Balok

Sebuah balok memiliki unsur-unsur sebagai berikut:⁷⁰

1. Sisi/Bidang

Sisi balok adalah bidang yang membatasi suatu balok. Balok ABCD.EFGH memiliki 6 buah sisi berbentuk persegi panjang. Keenam sisi tersebut adalah ABCD (sisi bawah), EFGH (sisi atas), ABFE (sisi depan), DCGH (sisi belakang), BCGF (sisi samping kiri), dan ADHE (sisi samping kanan).

Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar berikut :



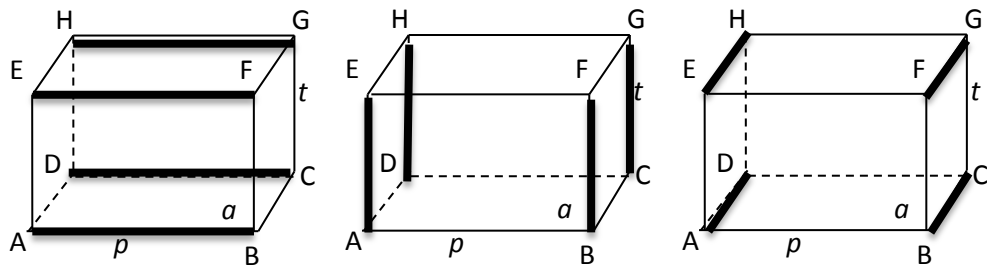
Gambar 2.2.a

⁷⁰ <https://pusparagamapendidikan.wordpress.com> (diakses tanggal 4 januari 2017)

2. Rusuk

Rusuk balok adalah garis potong antara dua sisi bidang balok dan terlihat seperti kerangka yang menyusun balok. Sama seperti dengan kubus,

balok ABCD. EFGH memiliki 12 rusuk. Rusuk-rusuk balok ABCD. EFGH tersebut adalah AB, BC, CD, DA, EF, FG, GH, HE, AE, BF, CG, dan HD.

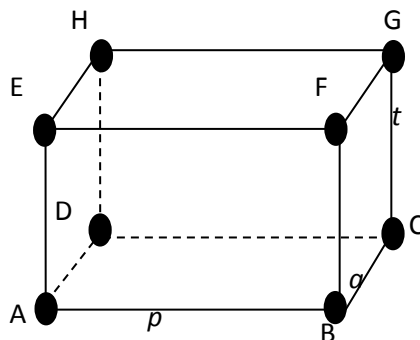


Gambar 2.2.b

3. Titik Sudut

Titik sudut balok adalah titik potong antara dua rusuk. Balok ABCD. EFGH memiliki 8 buah titik sudut, yaitu titik A, B, C, D, E, F, G, dan H.

Lebih jelasnya perhatikan gambar berikut:

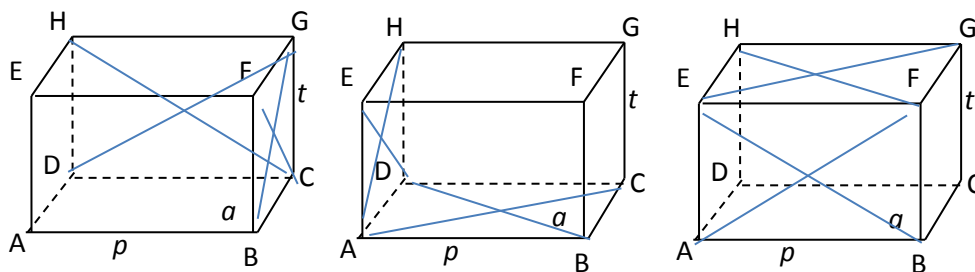


Gambar 2.2.e

4. Diagonal Bidang

Ruas garis AC yang melintang antara dua titik sudut yang saling berhadapan pada satu bidang, yaitu titik sudut A dan titik sudut C, dinamakan diagonal bidang balok ABCD. EFGH. Balok ABCD. EFGH mempunyai 12 diagonal bidang, yaitu ruas garis EB, BG, CF, CH, DG, AH, ED, AC, BD, EG, AF dan FH.

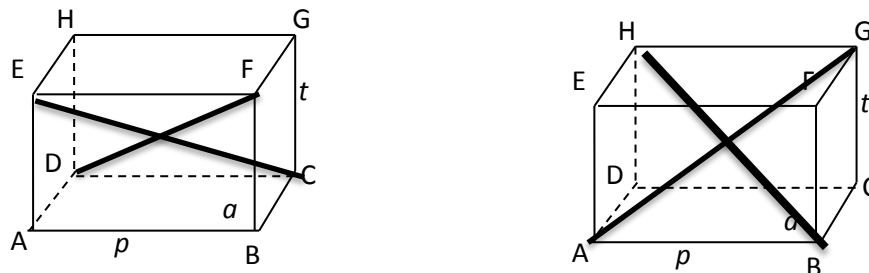
Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar berikut :



Gambar 2.2.d

5. Diagonal Ruang

Pada balok ABCD. EFGH terdapat ruas garis HB yang menghubungkan dua titik sudut yang saling berhadapan dalam satu ruang. Ruas garis HB tersebut disebut diagonal ruang. Diagonal ruang lainnya adalah EC, FD, dan GA. Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar berikut :

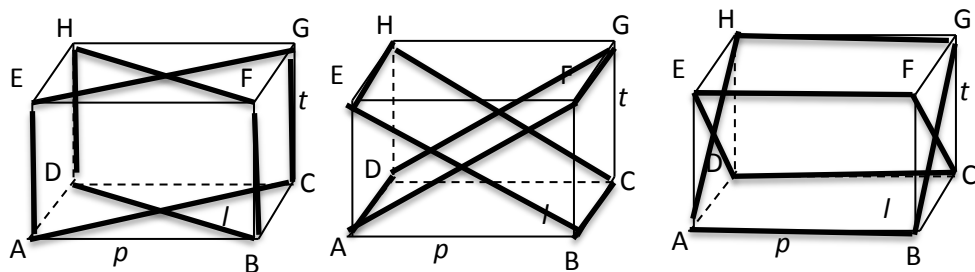


Gambar 2.2.e

6. Bidang Diagonal

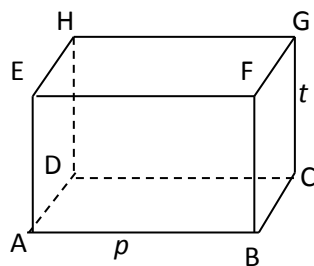
Pada balok ABCD. EFGH terdapat dua buah diagonal bidang yang sejajar, yaitu diagonal bidang HF dan DB. Kedua diagonal bidang tersebut beserta dua rusuk balok yang sejajar, yaitu DH dan BF membentuk sebuah bidang diagonal. Bidang BDHF adalah bidang diagonal balok ABCD. EFGH. Bidang diagonal lainnya adalah ACEG, EBCH, AFGD, BGHA, dan CFED.

Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar berikut :



Gambar 2.2.f

b. Menghitung Luas Permukaan Balok



Suatu balok mempunyai panjang p , lebar l , dan tinggi t , maka ukuran sisi-sisinya sebagai berikut:

1. Persegi panjang dengan ukuran p dan l .
2. Persegi panjang dengan ukuran p dan t .
3. Persegi panjang dengan ukuran l dan t .

Luas permukaan balok (L) itu sama dengan jumlah semua sisinya

$$L = 2 \times p \times l + 2 \times p \times t + 2 \times l \times t$$

$$L = 2 (pl + pt + lt)$$

Jadi, luas permukaan balok L yang memiliki panjang p , lebar l , dan tinggi t dirumuskan sebagai berikut:

$$L = 2pl + 2pt + 2lt \text{ atau } L = 2(pl + pt + lt)$$

c. Menghitung Volum Balok

Volum balok : $p \times l \times t$

Proses penurunan rumus volum kubus yaitu caranya dengan menentukan satu kubus satuan yang dijadikan acuan untuk menghitung banyaknya kubus satuan yang diperlukan agar kubus yang sebenarnya penuh dengan kubus satuan.

G. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gams Tournament* (TGT)

Dalam mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT perlu adanya langkah-langkah yang runtun. Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan materi tentang bangun ruang sisis datar (kubus dan balok)
- b. Setelah menjelaskannya selesai, siswa dibentuk dalam 6 kelompok secara heterogen masing-masing kelompok terdiri 5-6 orang.
- c. Guru meminta perwakilan kelompok mengambil kartu soal untuk didiskusikan bersama anggota kelompoknya.

- d. Guru menyuruh dan membimbing siswa mendiskusikan tugas yang ada dalam kartu soal yang diberikan guru dengan teman satu kelompoknya.
- e. Setelah selesai berdiskusi, guru secara acak memilih anggota kelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
- f. Setelah presentasi selesai selanjutnya guru membimbing siswa untuk melakukan *game tournament*
- g. Guru memilih salah seorang siswa untuk merekap hasil skor *game tournament*
- h. setelah permainan *game tournament* selesai, maka guru mengumumkan pemenang tournament dan memberikan penghargaan kepada pemenangnya.

H. Kajian penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu mengenai perbedaan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran yang berbeda memang sudah banyak dilakukan, akan tetapi model pembelajaran dan focus penelitian yang dituju berbeda. Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang serupa dengan yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

1. Hasil penelitian Rini Puspita Sari (2012) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan prestasi pokok bahasan kubus dan balok siswa kelas VIII SMP 01 Tarbiyatus Sholihin Munjungan Trenggalek“. Mempunyai persamaan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi kubus dan balok. Sedangkan perbedaannya dalam penelitian yang dilakukan oleh Rini Puspita Sari yaitu model

pembelajaran tersebut diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi di SMP 01 Tarbiyatus Sholihin Trenggalek. Dengan jenis penelitiannya eksperimen. Dengan t-hitung 8,86 dan t-tabel sebesar $5\% = 2,042$, ini berarti t-hitung lebih besar daripada t-tabel pada taraf signifikansi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan pembelajaran TGT terhadap prestasi belajar matematika pokok bahasan kubus dan balok pada siswa kelas VIII SMP Munjungan Trenggalek.⁷¹

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Binti Zuliatul Chasanah (2011) yang berjudul “Pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas viii mts wahid hasyim wonodadi blitar tahun pelajaran 2007/2008” mempunyai persamaan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Binti Zuliatul Chasanah diterapkan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika di MTs Wahid Hasyim Wondadi Blitar. Jenis penelitiannya yaitu kualitatif jenis PTK dengan hasil nilai rata rata 93,6. Berdasarkan tes ahir tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi dengan model TGT sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada table kriteria penilaian yaitu nilai 85-100 tergolong sangat baik.⁷²

⁷¹ Rini Puspita Sari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan prestasi pokok bahasan kubus dan balok siswa kelas VIII SMP 01 Tarbiyatus Sholihin Munjungan Trenggalek*, (Tulungagung: 2012:tidak diterbitkan) hal 66

⁷² Binti Zuliatul Chasanah ,*“Pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas viii mts wahid hasyim wonodadi blitar*,(Tulungagung: 2011:tidak diterbitkan) hal 65

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nanik Suryaningsih (2012) yang berjudul “Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Siswa Antara Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dan Pembelajaran Konvensional Pada Siswa Kelas VIII SMPN 01 Ngunut Tulungagung”. Mempunyai persamaan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas VIII SMPN. Dan perbedaannya yaitu di dalam judul tersebut tidak tertera materi yang akan digunakan dalam penelitian. Dan penelitian tersebut diterapkan untuk mengetahui perbedaan penggunaan antara model TGT dan konvensional. Dalam penelitiannya nanik suryaningsih, menggunakan jenis penelitian eksperimen dan komparasi. Dengan hasil hitung 3,71 dan t-tabel pada taraf signifikansi 5% diperoleh t-hitung 2.00 maka t-hitung > t-tabel. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar antara pembelajaran kooperatif tipe TGT dan konvensional.⁷³

Tabel 2.1

Persamaan dan perbedaan penelitian

Nama	Variabel-variabel penelitian							
	pengaruh	perbedaan	peningkatan	TGT	konvensional	Prestasi	motivasi	Hasil belajar
Rini p	✓			✓		✓	✓	
Binti	✓		✓	✓		✓		

Tabel Berlanjut

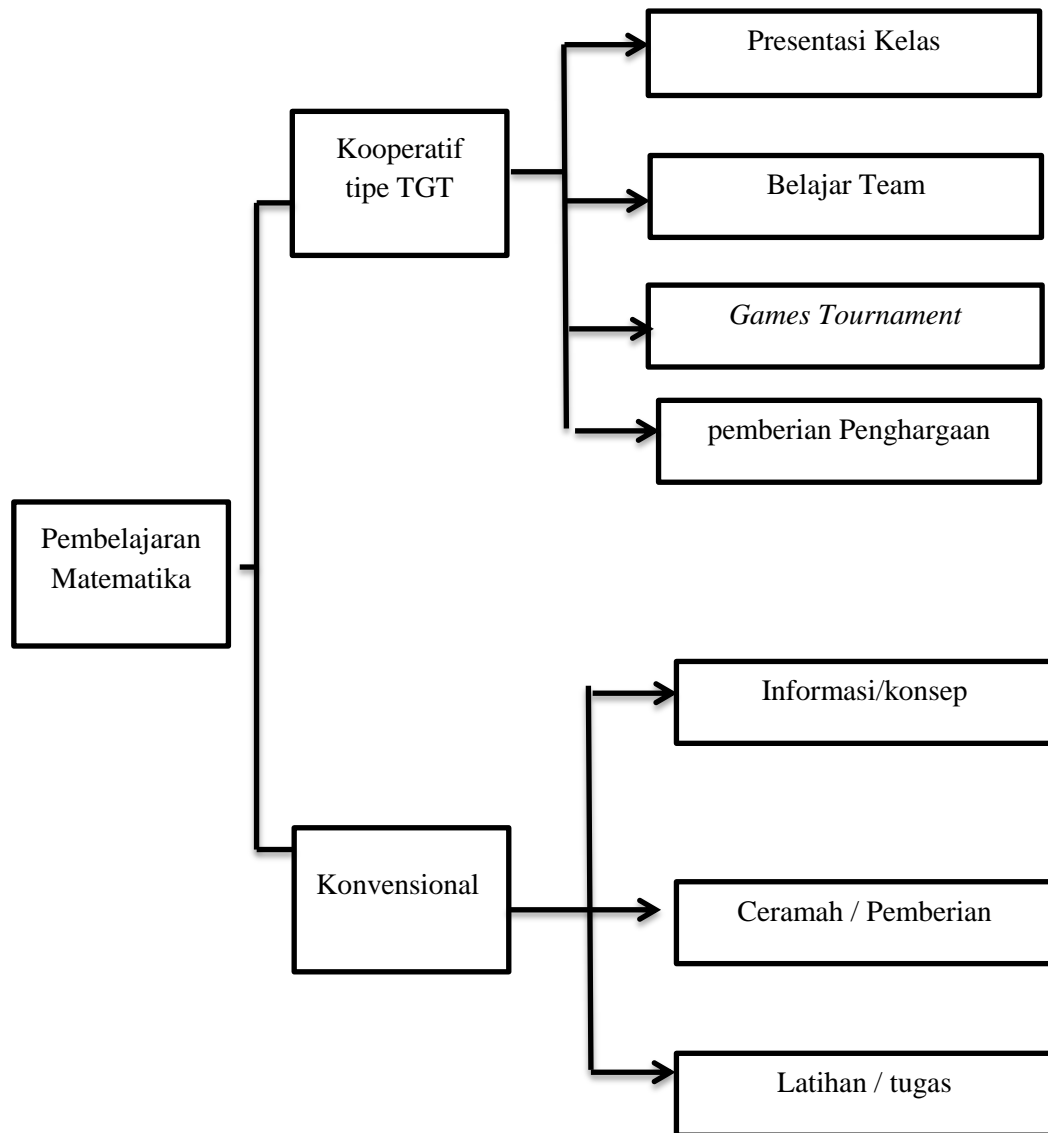
⁷³ Nanik Suryaningsih, Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Siswa Antara Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dan Pembelajaran Konvensional Pada Siswa Kelas VIII SMPN 01 Ngunut Tulungagung, (Tulungagung : 2012, tidak diterbitkan)hal 64

Lanjutan tabel

Nanik s (2012)		✓		✓	✓	✓		
peneliti	✓			✓				✓

I. Kerangka Berfikir Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung. Penelitian ini difokuskan pada bidang studi matematika dan pembelajarannya. Adapun pola hubungan antar variabel tersebut selanjutnya digambarkan dalam suatu model penelitian berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian