

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran Matematika

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.¹ Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa.² Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Di dalam Al-Quran dijelaskan juga tentang mengajar tersebut yakni sebagai berikut :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ صَلَّى وَجَادِلْهُمْ بِآيَاتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ
هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ صَلَّى وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : “(Wahai Nabi Muhammad SAW) Serulah (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan Pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan (cara) yang terbaik.

¹ Kokom Kumalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Rafika Adimata, 2010), hal 3

² Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2015), hal.16

Sesungguhnya Tuhan pemelihara kamu, Dialah yang lebih mengetahui (tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk). (QS An-Nahl :125).”³

Dari ayat di atas dapat disimpulkan, bahwa Allah memerintahkan rasul-Nya agar menyeru umatnya dengan pengajaran yang baik, yang diterima dengan lembut oleh hati manusia tapi berkesan di dalam hati mereka. Tidakkah patut jika pembelajaran itu selalu menimbulkan rasa cemas, gelisah dan ketakutan pada jiwa manusia.

Model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.⁴ Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahapan-tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.⁵ Ismail menyatakan istilah model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yaitu :

- a. Rasional teoritik yang logis disusun oleh perancangannya.
- b. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil.

³Departemen Agama RI, *Al-Qur'anulkarim wa Tafsiruhu*, (Bandung : PT Cordoba Internasional Indonesia), hal. 281

⁴ Sofan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya, 2013), hal. 4

⁵ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Praktik*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011), hal.46

- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.⁶

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan cara mengekspresikan ide. Matematika sebuah ilmu pasti yang selama ini menjadi induk dari segala ilmu pengetahuan di dunia.⁷ Model pembelajaran matematika adalah kerangka kerja konseptual tentang pembelajaran matematika.⁸ Komponen-komponen dalam model pembelajaran matematika adalah sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sarana dan dampak pembelajaran dan pengiring. Model pembelajaran matematika tidak terlepas dari sistem pembelajaran yang mempunyai komponen: tujuan, pengalaman belajar, pengorganisasian, pengalaman belajar merupakan komponen pokok dari sistem kurikulum.⁹

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran matematika adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran matematika di kelas. Sehingga pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

⁶*Ibid.*, hal. 4-5

⁷Dewi Asmarani, *Pembelajaran Kooperatif Model Two Stay Two Stray With Question Roll Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smpn II Singosari Malang*, (Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan, Vol. 1, Juli 2017), hal. 53

⁸M Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2014), hal.154

⁹*Ibid.*, hal. 155

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.¹⁰ Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.¹¹ Hal yang paling penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar dengan cara bekerja sama dengan teman. Dengan belajar bersama-sama kita bisa saling tolong menolong dalam hal kebaikan seperti firman Allah pada surat Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi:

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

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.”

Dari dalil diatas tampak jelas bahwa Allah menganjurkan umat-umatnya untuk saling tolong menolong dalam hal kebajikan, dan juga larangan tolong menolong untuk hal keburukan. Karena belajar itu salah satu

¹⁰ Agus Sprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 46

¹¹ Kokom Komala Sari, *Pembelajaran Kostektual*., hal 62

hal yang baik maka saling tolong menolonglah dalam hal mencari ilmu, Allah pasti akan permudah jalanmu.

Menurut Roger dan David Johnson bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif terdiri dari lima unsur yaitu:

a. Saling ketergantungan positif

Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggung jawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan.

b. Tanggung jawab individual

Pertanggung jawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Artinya, setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama.

c. Interaksi promotif

Unsur ketiga dalam pembelajaran kooperatif adalah interaksi promotif. Unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif.

d. Keterampilan sosial

Unsur keempat dalam pembelajaran kooperatif adalah keterampilan sosial. Untuk mengoordinasikan kegiatan peserta didik dalam pencapaian tujuan peserta didik harus:

- 1) Saling megenal dan mepercayai.
- 2) Mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius.
- 3) Saling menerima dan saling mendukung.
- 4) Mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.

e. Pemrosesan kelompok

Unsur kelima dalam pembelajaran kooperatif adalah pemrosesan kelompok. Pemrosesan menandung arti menilai. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.

Ada beberapa tipe model pembelajaran kooperatif walaupun prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif tidak berubah, tipe-tipe tersebut antara lain adalah model Pembelajaran Kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT).

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa secara heterogen, kemudian siswa yang pandai

menjelaskan pada anggota lain sampai mengerti.¹² STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.¹³ Di dalam Al-Quran dijelaskan juga tentang metode pembelajarn kooperarif tipe STAD tersebut yakni sebagai berikut :

إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Sungguh pendidikmu lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalannya dan mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.” (QS. An-Nahl:125)

Dalam penggalan surat tersebut dijelaskan bahwa seorang guru harus lebih mengetahui siswa yang sudah benar atau belum benar saat mengerjakan tugas yang telah diberikan. Agar siswa bisa saling bertukar pikiran antara siswa yang pandai dan kurang pandari dibentuklah kelompok belajar. Tujuannya agar semua siswa bisa mengerjakan tugas dengan baik dan benar seorang guru membentuk kelompok-kelompok dengan anggota yang heterogen.

Langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu sebagai berikut:¹⁴

- a. Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru dapat menggunakan berbagai

¹² Kokom Komala Sari, *Pembelajaran Kostektual*,..., hal 63

¹³ Robert E. Slavin, *Cooperatif Learning, Teori, Riset dan Praktiknya*. (Bandung: Nusa Media, 2008), hal. 143

¹⁴ Kokom Komala Sari, *Pembelajaran Konstektual*..., hal. 64

pilihan dalam menyampaikan materi pembelajaran, misal, dengan metode ceramah.

- b. Guru memberi tes/kuis kepada setiap siswa secara individual sehingga akan diperoleh nilai awal kemampuan siswa.
- c. Guru membentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota, dimana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari budaya atau suku yang berbeda.
- d. Guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendeskripsikannya secara bersama-sama, saling membantu antar anggota lain serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru.
- e. Guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individu.
- f. Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberi penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- g. Guru memberi penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya.

Setiap model pembelajaran pastinya mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) sebagai berikut:

- a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe STAD
 - 1) Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
 - 2) Siswa aktif membenatu dan mendorong semangat untuk sama-sama berhasil.
 - 3) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
 - 4) Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.
- b. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe STAD
 - 1) Jumlah siswa yang besar dalam suatu kelas menyebabkan guru kurang maksimal dalam mengamati kegiatan belajar, baik secara kelompok maupun secara perorangan.
 - 2) Guru dituntut bekerja cepat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan.
 - 3) Memerlukan waktu yang relatif lama.
 - 4) Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mempunyai ciri khusus yaitu dalam proses belajar siswa belajar secara berkelompok, dan setelah mereka belajar secara kelompok diberi kuis yang dikerjakan secara individu.

Dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam penelitian ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai dengan metode ceramah.
- b. Guru memberi tes/kuis kepada setiap siswa secara individual sehingga akan diperoleh nilai awal kemampuan siswa.
- c. Guru membentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota, dimana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendeskripsikannya secara bersama-sama, saling membantu antar anggota lain serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru.
- d. Guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individu.
- e. Guru bersama siswa membuat rangkuman pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- f. Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang memiliki nilai rata-rata tertinggi berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal kenilai kuis berikutnya.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Menurut Slavin TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.¹⁵ Di dalam Al-Quran dijelaskan juga tentang model pembelajaran yang baik yakni sebagai berikut:

لَا إِكْرَاهَ فِي الدِّينِ قَدْ تَبَيَّنَ الرُّشْدُ مِنَ الْغَيِّ فَمَنْ يَكْفُرْ بِالطَّاغُوتِ وَيُؤْمِنْ بِاللَّهِ فَقَدِ اسْتَمْسَكَ بِالْعُرْوَةِ الْوُثْقَىٰ لَا انْفِصَامَ لَهَا وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ

Artinya : “Tidak ada paksaan untuk memasuki agama (Islam), sesungguhnya telah jelas jalan yang benar dan jalan yang sesat. Karena itu barang siapa yang ingkar kepada Thaghut dan beriman kepada Allah, maka sesungguhnya ia telah berpegang kepada buhul tali yang amat kuat yang tidak akan putus. Dan Allah Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui” (Al-Bakoroh: 256)

Dari kutipan ayat di atas, telah memberikan inspirasi bahwa pembelajaran yang berlangsung tidaklah merupakan sebuah paksaan, sehingga siswa akan secara sadar dan ikhlas dalam melakukan proses pembelajarannya. TGT merupakan salah satu metode yang menyenangkan sehingga siswa mengikuti pelajaran dengan hati gembira dan ikhlas. Aktifitas

¹⁵ Noviana Dini Rahmawati, Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Dan Numbered Heads Together (NHT) Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau Dari Aktifitas Belajar Siswa SMP Negeri Sekabupaten Gorontalo, *Prosiding Sminar Nasional Matematika Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 24 Juli 2012*, Hal 3

belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih *relaks* disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.¹⁶

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu:¹⁷

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas biasanya dilakukan dengan pengajaran ceramah, diskusi, yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (teams)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen, dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi 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.

¹⁶ Kokom Komalsari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), Hal. 67

¹⁷ Aris Shohimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* .(Yogyakarta: ArrRuzz Media, 2014), hal. 204-205

c. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri di pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor.

d. *Tournament*

Tournament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

e. *Teams Recognize*

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat penghargaan atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Suatu model pembelajaran pastinya mempunyai kelebihan dan kekurangan. Disini akan dijelaskan mengenai kekurangan dan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:¹⁸

¹⁸*Ibid.*, hal. 207-208

- a. Kelebihan model Pembelajaran kooperatif tipe TGT
 - 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
 - 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
 - 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
 - 4) Dalam pembelajaran ini, peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournament.
- b. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
 - 1) Membutuhkan waktu yang lama.
 - 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
 - 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja tournament atau lomba, dan guru harus tau urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga yang terendah.

Dalam penelitian ini, metode kooperatif tipe TGT yang akan diterapkan memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

a. Presentasi Kelas

Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pengajaran dengan pengajaran langsung dan dengan metode ceramah. Fokus presentasi pada kelas menyangkut materi pokok dan teknis pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Belajar Kelompok

Guru membaagi kelas menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 siswa. Dan dalam satu kelompok memiliki anggota yang heterogen, dilihat dari prestasi akademik (berdasarkan nilai ulangan harian sebelumnya), jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi belajar kelompok ini adalah agar semua anggota kelompok mendalami materi bersama dan mempersiapkan anggota kelompok agar dapat belajar dengan baik pada *game* nanti.

c. *Game*/Permainan

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa. Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. *Game* ini dimainkan di meja turnamen oleh 4 siswa yang mewakili kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang ada di kartu tersebut, dan siswa yang dapat menjawab dengan benar akan mendapat skor.

d. Turnamen/Pertandingan

Pada pertandingan ini, pertama guru membagi siswa ke dalam meja turnamen. Meja 1 ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik tinggi, meja 2 ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik sedang, dan meja 3 ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik rendah.

e. Penghargaan Kelompok

Setelah turnamen atau pertandingan berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok yang menang akan mendapatkan hadiah dari guru.

5. Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar dan perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁹ Menurut Mc. Donald motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan tujuan. Sedangkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat

¹⁹Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2012), hal.23

tercapai.²⁰ Hal itu juga termuat dalam Surat Al-Mujadalah Ayat 11 yang berbunyi:

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

Yang artinya: “*Hai orang-orang beriman apabila kamu 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*”. (Al-Mujadalah : 11)

Surat Al-Mujadalah ayat 11 di atas menjelaskan bahwa Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat, itu menjadi penjabar bahwa Allah memerintahkan umat manusia untuk mencari ilmu pengetahuan. Karena Al Qur'an adalah pedoman hidup bagi umat Islam, maka akan menjadi motivasi yang sangat kuat bagi umat islam khususnya. Hal itu juga akan menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar matematika.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

²⁰Muhaemin B, Urgensi Motivasi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa, *Jurnal Adabiyah*, VOL.13, NO.1, 2013, hal 48

Menurut Sardiman motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan penanannya yang khas adalah hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.²¹ Menurut Sardiman setiap tindakan manusia terjadi karena adanya unsur pribadi manusia yaitu *id* dan *ego*, sehingga ditekankan pada unsur-unsur kejiwaan yang ada pada diri manusia. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut.²²

- a. Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama dan tidak pernah berhenti sebelum selesai.
- b. Ulet menghadapi kesulitan, artinya siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin dan siswa tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya.
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja sendiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat berulang-ulang.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

²¹ Sardiman A. M., *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 75

²² *Ibid.*

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan seseorang untuk belajar, baik itu dari faktor *intrinsik* maupun *ekstrinsik*. Seseorang yang memiliki motivasi belajar yang baik akan senang dan bersemangat ketika dia belajar.

6. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²³ Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh siswa akan menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak berjalan dengan optimal akan sulit sekali diharapkan hasil belajar yang baik.

Bloom secara garis besar membagi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu:²⁴

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

²³ Nana sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal 22

²⁴ *Ibid.*, hal 22-23

- c. Ranah psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yaitu gerak refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Adapun tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran adalah aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai, serta bidang psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.²⁵

Dalam Al-Qur'an surat An-Naml ayat 27 yang berbunyi:

قَالَ سَنَنْظُرُ أَصَدَقْتَ أَمْ كُنْتَ مِنَ الْكَاذِبِينَ

Artinya : *“Berkata Sulaiman: Akan kami lihat (evaluasi) apakah kamu benar atautkah kamu termasuk orang-orang yang berdusta.”*

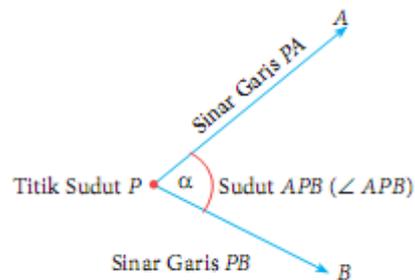
Dalam surat tersebut menjelaskan bahwasannya Sulaiman mengevaluasi atau menilai apakah yang kamu lakukan sudah benar atau salah. Disini menjelaskan bahwa menilai hasil belajar seseorang itu penting untuk melihat apakah yang dikerjakan orang tersebut sudah benar atau masih belum benar.

²⁵*Ibid.*, hal. 23

7. Tinjauan Materi

a. Pengertian Garis Dan Sudut

1) Konsep Sudut

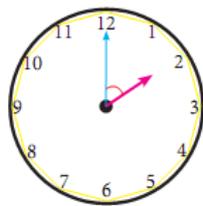


Gambar 2.1

Suatu sudut terbentuk dari perpotongan dua sinar garis yang berpotongan tepat di satu titik, sehingga titik potongnya disebut titik sudut. Contoh: sudut yang terbentuk antara tangan dan badan pemanah.

2) Menentukan Besar Sudut Yang Dibentuk Oleh Jarum Jam

Perhatikan gambar 2.2 di bawah ini:



Gambar 2.2

Tentukan ukuran sudut yang dibentuk oleh jarum jam dan jarum menit ketika menunjukkan pukul 02.00

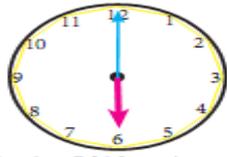
Jawab:

Jarum jam menunjukkan bilangan 2 dan jarum menit menunjukkan pada

bilangan 12, sehingga sudut yang dibentuk adalah $\frac{2}{12} \times 360^\circ = 60^\circ$

Jadi sudut yang terbentuk oleh jarum jam dan jarum menit ketika pukul 02.00 adalah 60°

Perhatikan gambar 2.3 di bawah ini:



Gambar 2.3

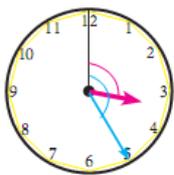
Tentukan ukuran sudut yang dibentuk oleh jarum jam dan jarum menit ketika menunjukkan pukul 06.00

Jawab:

Jarum jam menunjukkan bilangan 6 dan jarum menit menunjukkan pada bilangan 12, sehingga sudut yang dibentuk adalah $6 \times 30^\circ = 180^\circ$

Jadi sudut yang terbentuk oleh jarum jam dan jarum menit ketika pukul 06.00 adalah 180°

Perhatikan gambar 2.4 di bawah ini:



Gambar 2.4

Tentukan besar sudut yang dibentuk oleh jarum jam dan jarum menit ketika jarum menunjukkan pukul 03.25!

Jawab:

Perhatikan jarum jam (warna merah muda). Jarum tersebut menunjukkan 3 jam lebih 25 menit, dan dapat ditulis $3\frac{25}{60}$ jam. Karena tiap satu jam jarum jam bergerak 30° , maka

$$\begin{aligned} 3\frac{25}{60} \times 30^\circ &= 3 \times 30^\circ + \frac{25}{60} \times 30^\circ \\ &= 90^\circ + 12,5^\circ = 102,5^\circ \end{aligned}$$

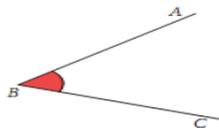
Jarum jam menit (warna biru) menunjuk bilangan 5, sehingga besar sudutnya adalah $5 \times 30^\circ = 150^\circ$

Besar sudut yang dibentuk oleh pukul 03.25 = jarum menit – jarum jam
 $= 150^\circ - 102,5^\circ = 47,5^\circ$

Jadi besar sudut yang terbentuk pada saat pukul 03.25 adalah $47,5^\circ$

3) Penamaan Sudut

Secara umum penamaan sudut ada 2 penamaan sudut, yaitu:



Gambar 2.5

- Titik B dapat dikatakan sebagai titik sudut B seperti pada gambar 2.5. Ingat penulisannya harus selalu menggunakan huruf kapital.
- Sudut yang terbentuk pada gambar di atas dapat juga disimbolkan dengan $\angle ABC$ atau $\angle CBA$ atau $\angle B$

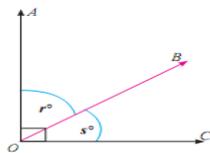
Jenis-Jenis Sudut:

- Sudut Siku-siku: ukuran sudutnya 90°

- b) Sudut Lancip: ukuran sudutnya antara 0° dan 90°
- c) Sudut Tumpul: ukuran sudutnya antara 90° dan 180°
- d) Sudut Lurus: ukuran sudutnya 180°
- e) Sudut Reflek: ukuran sudutnya antara 180° dan 360°

4) Hubungan Antar Sudut

a) Sudut Berpenyiku dan Sudut Berpelurus



Gambar 2.6

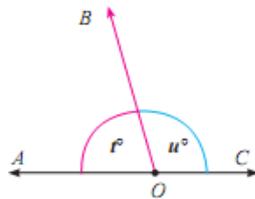
Gambar 2.6 menunjukkan bahwa : $\angle AOB = r^\circ$, $\angle BOC = s^\circ$

$$\angle AOB + \angle BOC = 90^\circ$$

$$\angle AOB = 90^\circ - \angle BOC$$

$$\angle BOC = 90^\circ - \angle AOB$$

Hubungan antara $\angle AOB$ dan $\angle BOC$ disebut sudut berpenyiku.



Gambar 2.7

Gambar 2.7 menunjukkan bahwa :

$$t^\circ + u^\circ = 180^\circ$$

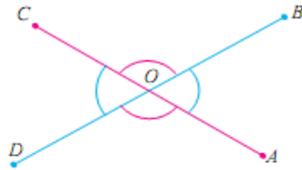
$$t^\circ = 180^\circ - u^\circ$$

$$u^\circ = 180^\circ - t^\circ$$

Hubungan sudut AOB dengan sudut BOC disebut sudut berpeelurus.

b) Pasangan Sudut Yang Saling Bertolak Belakang

Perhatikan gambar 2.8!



Gambar 2.8

Pasang $\angle AOB$ dan $\angle COD$ merupakan pasang sudut yang saling bertolak belakang dan besar sudutnya sama.

Pasang sudut $\angle AOD$ dan $\angle BOC$ merupakan pasang sudut yang saling bertolak belakang dan besar sudutnya sama.

Jadi pasang sudut yang bertolak belakang memiliki besar sudut yang sama.

c) Hubungan Sudut-Sudut Pada Dua Garis Sejajar

Tabel 2.1 Hubungan Sudut-Sudut Pada Dua Garis Sejajar

Gambar	Nama	Sudut	Ket.
	Sudut-sudut luar	$\angle 2$, $\angle 2$, $\angle 7$, $\angle 8$	Besar Sudut Tidak sama
	Sudut-sudut dalam	$\angle 3$, $\angle 4$, $\angle 5$, $\angle 6$	Besar Sudut Tidak sama
	Sudut dalam berseberangan	$\angle 3$ dan $\angle 5$ $\angle 4$ dan $\angle 6$	Besar sudut sama Besar sudut sama
	Sudut luar berseberangan	$\angle 1$ dan $\angle 7$ $\angle 2$ dan $\angle 8$	Besar sudut sama Besar sudut sama
	Sudut dalam sepihak	$\angle 3$ dan $\angle 6$ $\angle 4$ dan $\angle 5$	$\angle 3 + \angle 6 = 180^\circ$ $\angle 4 + \angle 5 = 180^\circ$
	Sudut-sudut sehadap	$\angle 1$ dan $\angle 5$ $\angle 2$ dan $\angle 6$ $\angle 3$ dan $\angle 7$ $\angle 4$ dan $\angle 8$	Besar sudut sama Besar sudut sama Besar sudut sama Besar sudut sama

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)*

- 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai dengan metode ceramah.
- 2) Guru memberi tes/kuis kepada setiap siswa secara individual sehingga akan diperoleh nilai awal kemampuan siswa.

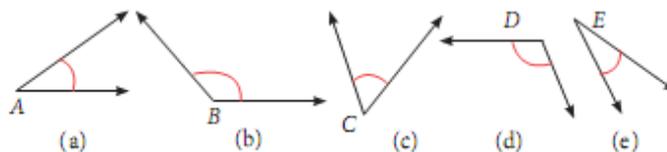
Soal kuis yang akan diberikan:

- a) Perhatikan gambar di bawah ini!

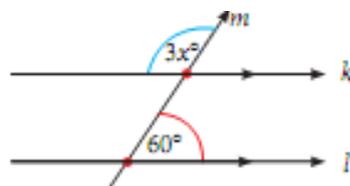


Tentukan besar sudut yang dibentuk oleh jarum jam dan jarum menit ketika jarum menunjuk pada pukul 08.55!

- b) Tentukan jenis sudut pada gambar berikut!

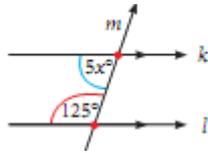


- c) Perhatikan gambar di bawah ini!



Hitunglah nilai x pada gambar di atas!

- d) Perhatikan gambar di bawah ini!

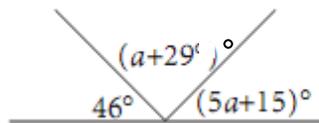


Hitunglah nilai x pada gambar di atas!

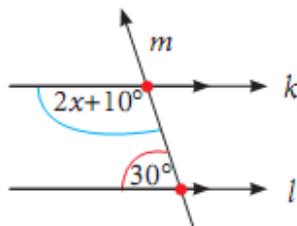
- 3) Guru membentuk beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota, dimana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendeskripsikannya secara bersama-sama, saling membantu antar anggota lain serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru.

Tugas Kelompok:

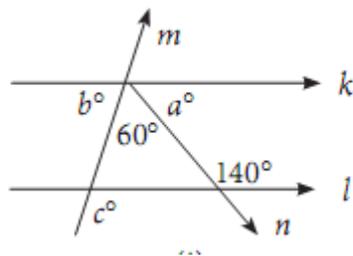
- a) Tentukanlah nilai $a + 29^\circ$ pada gambar di bawah ini!



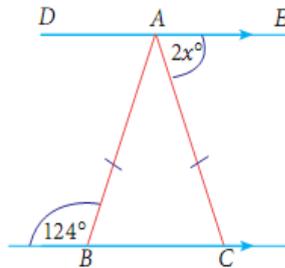
- b) Tentukanlah nilai x pada gambar di bawah ini !



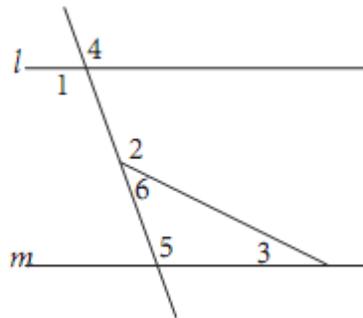
- c) Diketahui garis k dan l sejajar. Tentukan besar sudut a pada gambar berikut!



- d) Perhatikan posisi setiap pasang sudut pada gambar di bawah ini. Tentukanlah nilai $2x$ pada gambar di bawah ini!



- e) Pada gambar di bawah ini garis l dan m adalah sejajar, jika diketahui besar sudut nomor 1 adalah 95° , dan besar sudut nomor 2 adalah 110° . Tentukanlah besar sudut nomor 3!



b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

1) Presentasi Kelas

Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pengajaran dengan pengajaran langsung dan dengan metode ceramah. Fokus presentasi pada kelas menyangkut materi pokok dan teknis pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2) Belajar Kelompok

Guru membaagi kelas menjadi beberapa kelompok yaang setiap kelompoknya terdiri dari 4 siswa. Dan dalam satu kelompok memiliki anggota yang heterogen, dilihat dari prestasi akademik (berdasarkan nilai

ulangan harian sebelumnya), jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi belajar kelompok ini adalah agar semua anggota kelompok mendalami materi bersama dan mempersiapkan anggota kelompok agar dapat belajar dengan baik pada *game* nanti.

3) *Game*/Permainan

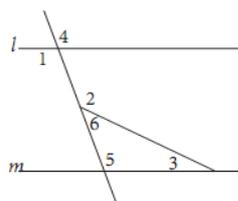
Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa. Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. *Game* ini dimainkan di meja turnamen oleh 4 siswa yang mewakili kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang ada di kartu tersebut, dan siswa yang dapat menjawab dengan benar akan mendapat skor.

4) Turnamen/Pertandingan

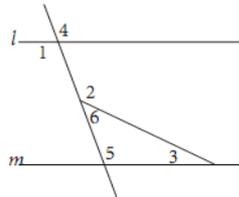
Pada pertandingan ini, pertama guru membagi siswa ke dalam meja turnamen. Meja 1 ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik tinggi, meja 2 ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik sedang, dan meja 3 ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik rendah.

Pernyataan untuk meja 1:

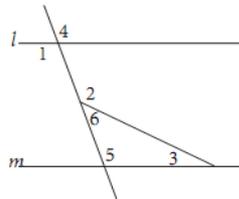
- a) Pada gambar di bawah ini garis l dan m adalah sejajar, jika diketahui besar sudut nomor 1 adalah 95° , dan besar sudut nomor 2 adalah 110° . Tentukanlah besar sudut nomor 3!



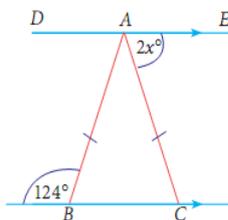
- b) Pada gambar di bawah ini garis l dan m adalah sejajar, jika diketahui besar sudut nomor 3 adalah 15° , dan besar sudut nomor 2 adalah 110° . Tentukanlah besar sudut nomor 5!



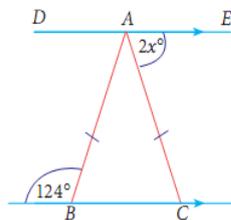
- c) Pada gambar di bawah ini garis l dan m adalah sejajar, jika diketahui besar sudut nomor 3 adalah 15° , dan besar sudut nomor 5 adalah 95° . Tentukanlah besar sudut nomor 2!



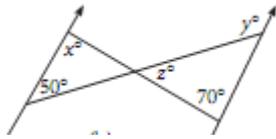
- d) Perhatikan posisi setiap pasang sudut pada gambar di bawah ini. Tentukanlah nilai x pada gambar di bawah ini!



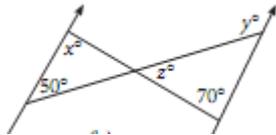
- e) Perhatikan posisi setiap pasang sudut pada gambar di bawah ini. Tentukanlah nilai $2x$ pada gambar di bawah ini!



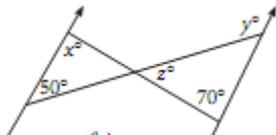
- f) Perhatikan posisi setiap pasang sudut pada gambar di bawah ini. Tentukanlah nilai x pada gambar di bawah ini!



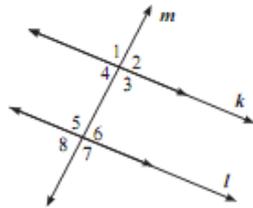
- g) Perhatikan posisi setiap pasang sudut pada gambar di bawah ini. Tentukanlah nilai z pada gambar di bawah ini!



- h) Perhatikan posisi setiap pasang sudut pada gambar di bawah ini. Tentukanlah nilai y pada gambar di bawah ini!

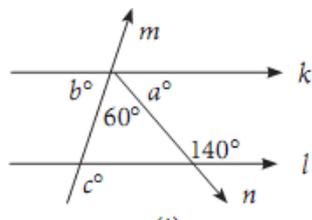


- i) Perhatikan posisi setiap pasang sudut pada gambar di bawah ini. Jika diketahui besar sudut nomor 2 adalah 60° , Tentukan besar sudut nomor 7!

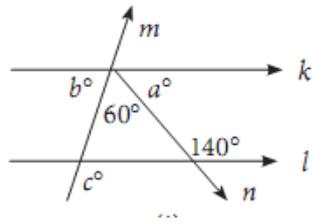


Pernyataan untuk meja 2:

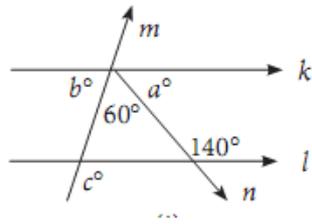
- a) Diketahui garis k dan l sejajar. Tentukan besar sudut b pada gambar berikut!



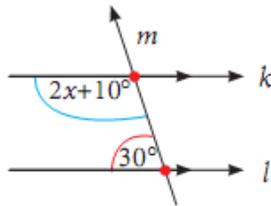
- b) Diketahui garis k dan l sejajar. Tentukan besar sudut a pada gambar berikut!



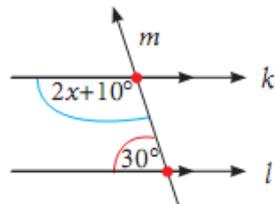
- c) Diketahui garis k dan l sejajar. Tentukan besar sudut c pada gambar berikut, jika diketahui besar sudut b adalah 80° !



- d) Tentukanlah nilai m pada gambar di bawah ini !

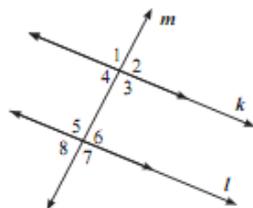


- e) Tentukanlah nilai x pada gambar di bawah ini !



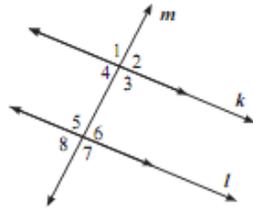
- f) Perhatikan gambar dibawah ini!

Jika diketahui besar sudut nomor 2 adalah 70° . Tentukanlah besar sudut nomor 5 pada gambar di bawah ini !



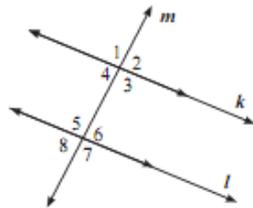
- g) Perhatikan gambar dibawah ini!

Jika diketahui besar sudut nomor 2 adalah 70° . Tentukanlah besar sudut nomor 6 pada gambar di bawah ini !



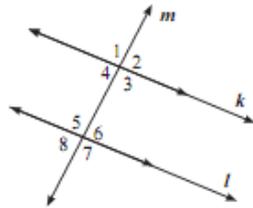
h) Perhatikan gambar dibawah ini!

Jika diketahui besar sudut nomor 2 adalah 70° . Tentukanlah besar sudut nomor 7 pada gambar di bawah ini !



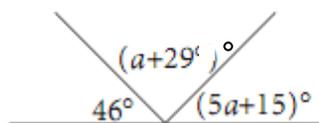
i) Perhatikan gambar dibawah ini!

Jika diketahui besar sudut nomor 2 adalah 70° . Tentukanlah besar sudut nomor 8 pada gambar di bawah ini !

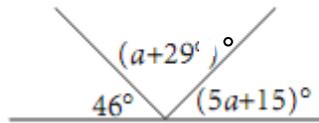


Pernyataan untuk meja 3:

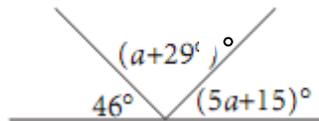
a) Tentukanlah nilai a pada gambar di bawah ini!



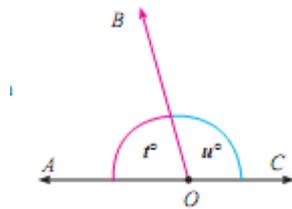
b) Tentukanlah nilai $(a + 29)^\circ$ pada gambar di bawah ini!



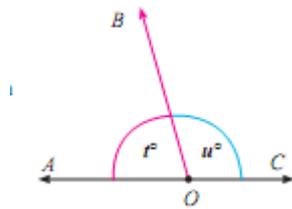
- c) Tentukanlah nilai $(5a + 15)^\circ$ pada gambar di bawah ini!



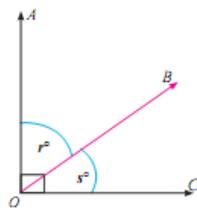
- d) Tentukanlah nilai t° pada gambar di bawah ini, jika diketahui $u^\circ = 120^\circ$!



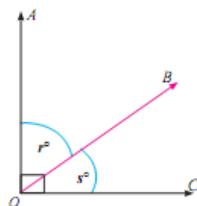
- e) Tentukanlah nilai u° pada gambar di bawah ini, jika diketahui $t^\circ = 75^\circ$!



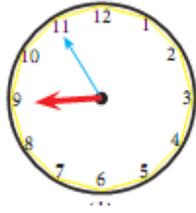
- f) Tentukanlah nilai s° pada gambar di bawah ini, jika diketahui $r^\circ = 55^\circ$!



- g) Tentukanlah nilai r° pada gambar di bawah ini, jika diketahui $s^\circ = 35^\circ$!

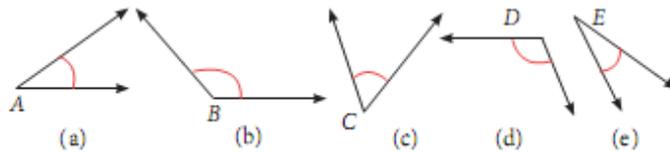


h) Perhatikan gambar di bawah ini!



Tentukan besar sudut yang dibentuk oleh jarum jam dan jarum menit ketika jarum menunjuk pada pukul 08.55!

i) Tentukan jenis sudut pada gambar berikut!



5) Penghargaan Kelompok

Setelah turnamen atau pertandingan berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok yang menang akan mendapatkan hadiah dari guru.

B. Penelitian Terdahulu

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

- a. Penelitian dari Peni Abdian Pangastuti yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Antara Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan Jigsaw Siswa Kelas VIII SMPN 2 Pakel Tahun Ajaran 2012/2013” oleh Peni Abdian

Pangastuti. Berdasarkan penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan tidak ada perbedaan hasil belajar matematika antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan jigsaw siswa kelas VIII SMPN 2 Pakel Tahun Ajaran 2012/2013²⁶.

- b. Penelitian dari Naimatul Duchalia yang berjudul “Perbedaan Model Pembelajaran *Take a Give* Dengan STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Materi Garis Dan Sudut MTs Assyafi’iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016” oleh Naimatul Duchalia. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Take a Give* dan STAD terdapat perbedaan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII materi garis dan sudut MTs Assyafi’iyah Gondang Tulungagung 2015/2016. Hal ini terlihat dari perhitungan uji hipotesis yakni diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,871254 > 1,699$. Dan hasil belajar matematika siswa kelas VII A dan VII B meningkat setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Take a Give* dan STAD meningkat. Hal ini terlihat dari hasil belajar sebelum dan sesudah penelitian meskipun peningkatannya masih belum signifikan yakni masih rendah dengan interpretasi 4,7%.²⁷
- c. Penelitian dari Rike Permatasari yang berjudul “Pebedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

²⁶Peni Abdian Pangastuti, *Perbedaan Hasil Belajar Matematika Antara Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Siswa Kelas VIII SMPN 2 Pakel Tahun Ajaran 2012/2013*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013), hal. 60

²⁷Naimatul Duchalia, *Perbedaan Model Pembelajaran Take a Give Dengan STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Materi Garis Dan Sudut MTs Assyafi’iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016), hal. 81

Dengan NHT Pada Siswa Kelas VII MTsN Tulungagung”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan NHT pada siswa kelas VII MTsN Tulungagung.²⁸

- d. Penelitian dari Nofita Maulida Dewi ditulis pada tahun 2017, yang mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tahun Ajaran 2015/2016”. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitiannya adalah eksperimen semu atau *quasi experimental*. Menurut hasil penelitiannya mendapat kesimpulan adalah terdapat pengaruh penggunaan Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol tahun ajaran 2015/2016. Diperoleh dari nilai *t hitung* > *t tabel* yaitu $2,631 > 1,671$ yang artinya terdapat pengaruh penggunaan Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tahun Ajaran 2015/2016.
- e. Penelitian dari Rico Ardiansa Bayu Saputro ditulis pada tahun 2017, yang mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Pada Materi Segitiga di MTsN Bandung

²⁸Rike Permatasari, *Pebedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan NHT Pada Siswa Kelas VII MTsN Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013), hal. 65

Tahun Ajaran 2016/2017". Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen. Menurut hasil penelitiannya mendapat kesimpulan adalah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan pendekatan saintifik terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII materi segitiga di MTs Negeri Bandung tahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil analisis untuk motivasi dan hasil belajar secara simultan menggunakan analisis multivariat of varian (manova) diperoleh nilai ke empat P value (sig.) = 0,000. Jadi nilai P value (sig.) $0,000 < 0,05$ taraf signifikansi. Maka hipotesis (H_0) ditolak dan (H_1) diterima. Adapun besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan pendekatan saintifik terhadap motivasi belajar adalah 6,5%. Sedangkan besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif jigsaw dengan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar sebesar 16,15 %.

Tabel 2.2 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Ini Dengan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Judul	Pendekatan	Materi	Lokasi	Subjek	Output Yang Diamati
Peni Abdian Pangastuti	Perbedaan Hasil Belajar Matematika Antara Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan Jigsaw Siswa Kelas VIII SMPN 2 Pakel Tahun Ajaran 2012/2013	Kuantitatif	-	SMPN 2 Pakel Tulungagung	Siswa kelas VIII	Hasil belajar
Naimatul Duchalia	Perbedaan Model Pembelajaran <i>Take a Give</i> Dengan STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Materi Garis Dan Sudut MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016	Kuantitatif	Garis dan Sudut	MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung	Siswa Kelas VII	Hasil belajar
Rike Permatasari	Perbedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan NHT	Kuantitatif	-	MTsN Tulungagung	Siswa Kelas VII	Hasil Belajar

Lanjutan ...

	Pada Siswa Kelas VII MTsN Tulungagung					
Nofita Maulida Dewi	Pengaruh Penggunaan Model <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol Tahun Ajaran 2015/2016	Kuantitatif	-	SMPN 1 Sumbergempol	Siswa Kelas VIII	Motivasi dan Hasil Belajar
Rico Ardiansa Bayu Saputro	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Pada Materi Segitiga di MTsN Bandung Tahun Ajaran 2016/2017	Kuantitatif	-	MTsN Bandung	Siswa Kelas VII	Motivasi dan Hasil Belajar
Penelitian ini	Perbedaan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Teams</i>	Kuantitatif	Garis Dan Sudut	SMP Negeri 1 Boyolangu	Siswa kelas VII	Motivasi dan Hasil Belajar

Lanjutan ...

	<i>Achievement Division (STAD) Dan Tipe Teams Games Turnaments (TGT) Pada Materi Garis Dan Sudut Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu</i>					
--	---	--	--	--	--	--

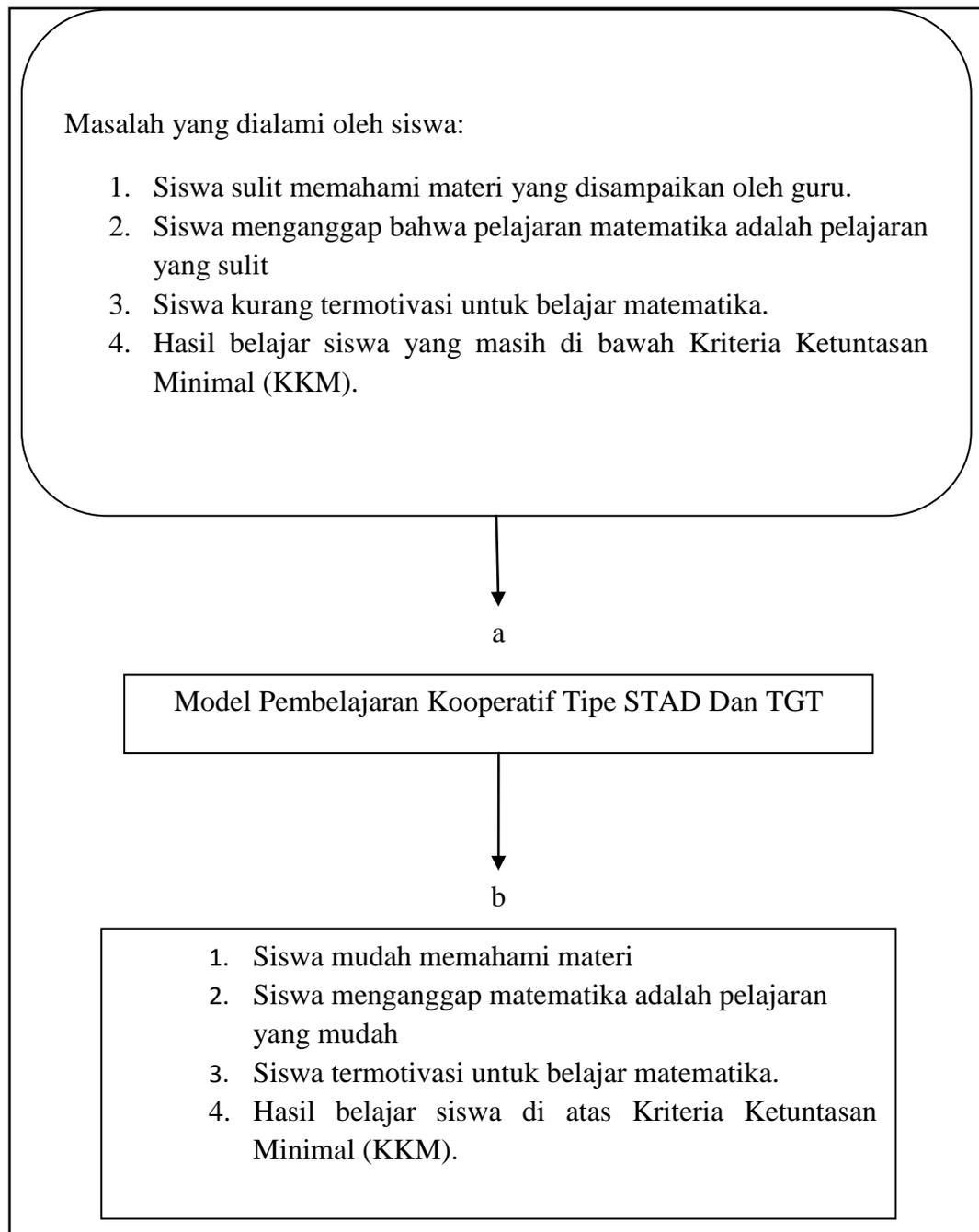
C. Kerangka Konseptual/Kerangka Berfikir Penelitian

Menurut Uma Sekaran dalam Sugiono mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model koseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.²⁹ Dalam kerangka berpikir ini, akan menjelaskan secara teoritis hubungan antara variabel yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar matematika antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan TGT pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu. Pembelajaran matematika pada model pembelajaran kooperatif tipe STAD diterapkan pada kelas VII D sebagai kelas eksperimen 1. Pada model pembelajaran kooperatif tipe STAD terdiri dari 6 tahapan yaitu: guru menyampaikan materi di kelas, tes/kuis, pembentukan kelompok

²⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R& D*, (Bandung : Alfabeta, 2014), hal. 60

dan mengerjakan tugas kelompok, tes/kuis secara individu, dan pemberian hadiah. Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika diterapkan pada kelas VII F sebagai kelas eksperimen 2. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahapan yaitu: presentasi kelas, belajar kelompok, *game*/permainan, Turnamen/Pertandingan, dan Penghargaan Kelompok. Berikut alur pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan TGT .



Gambar 2.9 Kerangka Berfikir Penelitian

Keterangan:

a = Inovasi pembelajaran yang ditawarkan.

b = Harapan.