

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata “belajar”. Cronbach mendefinisikan: *learning is shown by a change in behavior as a result of experience*. Belajar senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan.²⁰ Pembelajaran secara harfiah berarti proses belajar. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, dan pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru.

Kurikulum 2013, mengisyaratkan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia.

²⁰ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004) hal. 20

2. Pembelajaran Kooperatif

Kerja kelompok merupakan salah satu strategi untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar, karena strategi ini banyak memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja bersama memecahkan masalah untuk mencapai tujuan. Diharapkan siswa semakin menyukai pelajaran matematika.

Pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara kooperatif akan melatih siswa untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab. Mereka akan belajar untuk menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.²¹

Kemampuan prestasi belajar pada siswa yang diberi pembelajaran beraskan kooperatif dengan strategi penyelesaian masalah pemikiran tingkat tinggi lebih baik dibandingkan dengan kemampuan prestasi belajar pada siswa yang diberi pembelajaran beraskan konvensional.²²

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya,

²¹ *Ibid.*, hal. 9

²² Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014) hal. 45

setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif

Fase-Fase	Aktivitas Guru
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai dan memberi motivasi siswa belajar.
Menyajikan informasi.	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Memberi penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok.

3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan

status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.²³

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan turnamen akademik, dimana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu.

Komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* (TGT) adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

b. Langkah-langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:²⁴

1) Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pembelajaran awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*Class Presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran,

²³ Aris Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Kurikulum 2013*,... hal. 203

²⁴ *Ibid*,... hal. 205

pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang diberikan kepada kelompoknya. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang di pimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* atau permainan karena skor *game* atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. 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* atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3) Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* tau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. *Game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomer itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

4) Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, diman *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tinggi presentasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok yang menang akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-rata 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas presentasi yang telah mereka buat.

c. Kelebihan *Teams Games Tournament* (TGT)

Adapun kelebihan *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:²⁵

- 1) Model *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi 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.

²⁵ *Ibid*,... hal. 207

- 4) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

d. Kekurangan *Teams Games Tournament* (TGT)

Adapun kekurangan *Teams Games Tournament* (TGT) ini antara lain:²⁶

- 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 turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) merupakan varian dari diskusi kelompok. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Spenser Kagan dalam buku Daryanto dan Muljo Rahardjo.²⁷ Model *Numbered Head Together* adalah bagian dari model kooperatif struktural, yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Struktur Kagan menghendaki agar para siswa bekerja sesuai dengan model pembelajaran

²⁶ *Ibid*,... hal. 208

²⁷ Daryanto dan Muljo Rahardjo, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Gava Media, 2012), hal. 244

dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok selanjutnya secara acak guru memanggil nomor dari siswa.²⁸

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut:²⁹

- 1) Penjelasan materi. Tahap ini merupakan tahap-tahap penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok.
- 2) Belajar Kelompok. Tahapan ini dilakukan setelah Guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- 3) Penilaian. Penilaian dalam pembelajaran kooperatif dapat dinilai dengan tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok.
- 4) Pengakuan Tim. Adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi.

Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka.

b. Langkah-langkah Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

Langkah-langkah pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) adalah sebagai berikut:³⁰

²⁸ *Ibid...*, hal. 245

²⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010), hal.

- 1) Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap Siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
- 2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- 3) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya dengan baik.
- 4) Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya melaporkan atau menjelaskan hasil kerjasama mereka.
- 5) Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru melanjutkan nomor yang lain.
- 6) Kesimpulan

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

Adapun kelebihan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) yaitu:³¹

- 1) Setiap siswa menjadi siap.
- 2) Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
- 3) Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai.
- 4) Terjadi interaksi secara intens antar siswa dalam menjawab soal.
- 5) Tidak ada siswa yang mendominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi.

³⁰Aris Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal.108

³¹*Ibid*,... hal. 108

d. Kekurangan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

Adapun kekurangan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) ini antara lain:³²

- 1) Tidak terlalu cocok diterapkan dalam jumlah siswa banyak karena membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru karena kemungkinan waktu yang terbatas.

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata Motivasi sangat sering didengar dalam kehidupan sehari-hari. Banyak sekali, bahkan sudah umum orang menyebut dengan “motif” untuk menunjukkan mengapa seseorang itu berbuat sesuatu. Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.³³ Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.³⁴ Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang dapat menjadi aktif. Motif menjadi pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan yang sangat mendesak. Dalam kegiatan belajar mengajar, apabila ada seorang pendidik, misalnya tidak berbuat sesuatu

³² *Ibid*,... hal. 109

³³ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 73

³⁴ *Ibid*..., hal. 74

yang tidak seharusnya dikerjakan, maka harus diselidiki sebab-sebabnya.³⁵

Motivasi dapat juga dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan apabila ia suka maka berusaha untuk meniadakan perasaan tidak suka itu.³⁶ Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu tumbuh didalam diri seseorang.

Motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal yang menumbuhkan gairah semangat dalam belajar. Seseorang tidak memiliki motivasi, kecuali karena terpaksa atau hanya sekedar seremonial. Hasil belajar akan optimal jika ada motivasi yang maksimal. Memberikan motivasi kepada peserta didik berarti menggerakkan mereka untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Pada tahap awalnya akan menyebabkan si subyek belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar.

Motivasi belajar mempunyai peranan untuk menimbulkan gairah, perasaan senang dan semangat untuk belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.³⁷

³⁵ Prof. Dr. S Nasution M.A, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), hal. 70

³⁶ *Ibid...*, hal. 70

³⁷ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Mengajar...*, hal. 75

Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat yang besar sekali pengaruhnya terhadap belajar, sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa ada minat dan semangat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu yang disukainya. Hal ini menyebabkan pendidik harus memberikan motivasi kepada peserta didiknya agar sistem belajar didalam kelas maupun diluar kelas akan berjalan dengan baik.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga diharapkan tujuan dapat dicapai.

Begitu juga untuk belajar sangat diperlukan adanya motivasi. *Motivation is an essential condition of learning.* Hasil belajar akan menjadi optimal, jika ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.³⁸

Cara dan jenis menumbuhkan motivasi adalah bermacam-macam. Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah diantaranya:³⁹

³⁸ *Ibid*, hal. 84

³⁹ *Ibid*, hal. 92-94

- 1) Memberi angka, angka dalam hal ini adalah simbol dari nilai kegiatan. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.
- 2) Hadiah, hadiah dapat dikatakan sebagai motivasi, namun tidak selalu demikian karena bagi seseorang yang mungkin tidak berbakat atau tidak senang dengan kegiatan/pekerjaan yang dilakukan, maka hadiah bukanlah sesuatu yang menarik.
- 3) Saingan/kompetisi, persaingan baik persaingan individu maupun persaingan kelompok akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga sangat baik digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.
- 4) Mengetahui hasil, dengan mengetahui hasil apalagi kalau terjadi peningkatan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui hasilnya meningkat, maka akan semakin memotivasi siswa untuk terus belajar.
- 5) Pujian, apabila siswa berhasil dalam menyelesaikan tugasnya dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian merupakan bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan memupuk gairah belajar sekaligus meningkatkan harga diri.

b. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.⁴⁰ Motivasi instrinsik sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan di teruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri siswa dan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajarnya.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan fungsinya karena adanya perangsang dari luar.⁴¹ Motivasi ekstrinsik sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar diri siswa yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajarnya.

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut:⁴²

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

⁴⁰ *Ibid...*, hal. 89

⁴¹ *Ibid...*, hal 90

⁴² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 23

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari “dalam” diri siswa sendiri.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik siswa yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan. Dari uraian diatas tampak bahwa “keberhasilan” siswa tersebut disebabkan oleh dorongan atau rangsangan dari luar dirinya.

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan didasari pada keyakinan bahwa siswa dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka, contohnya siswa yang menginginka kenaikan peringkat akan menunjukkan belajar dengan rajin dan tekun agar naik peringkat dan orang tua bangga.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Pertanyaan verbal atau penghargaan dalam bentuk lain terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar siswa terhadap hasil yang lebih baik, contoh pertanyaan verbal seperti seperti “bagus”, “hebat” dan lain-lain akan menyenangkan siswa.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai. Seperti kegiatan belajar diskusi, brainstorming, pengabdian masyarakat dan sebagainya.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau di ubah melalui belajar dan latihan, dengan kata lain melalui pengaruh lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar siswa, dengan demikian siswa mampu memperoleh banjuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas bahwa motivasi belajar matematika berarti keseluruhan daya penggerak dari dalam diri siswa yang dapat menimbulkan, menjamin dan memberikan arah pada kegiatan belajar matematika guna mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat dua aspek yang menjadi indikator pendorong motivasi belajar siswa, yaitu :

- 1) Motivasi intrinsik atau dorongan internal
 - a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
 - b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
 - c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
 - d) Adanya penghargaan dalam belajar
- 2) Motivasi ekstrinsik atau dorongan eksternal
 - a) Adanya kegiatan menarik dalam belajar
 - b) Lingkungan belajar yang kondusif
 - c) Kerjasama

d. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar bertalian erat dengan tujuan belajar. Terkait dengan hal tersebut motivasi mempunyai 3 fungsi sebagai berikut:⁴³

- 1) Mendorong siswa untuk berbuat, berfungsi sebagai penggerak atau motor yang memberikan energi (kekuatan) siswa melakukan kegiatan belajar.

⁴³ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Mengajar...*, hal. 85

- 2) Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni ke arah tujuan belajar yang hendak dicapai. Artinya memberikan arah dan kegiatan belajar siswa ke pencapaian tujuan yang diinginkan atau cita-cita.
- 3) Menyeleksi kegiatan pembelajaran, yakni menentukan kegiatan-kegiatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran dengan menyeleksi kegiatan-kegiatan yang tidak menunjang bagi pencapaian tujuan tersebut.

6. Hasil Belajar

Menurut Hamalik memberikan pengertian tentang hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.⁴⁴ Menurut Purwanto bahwa Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.⁴⁵ Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari

⁴⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), Hal 30

⁴⁵ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Pt. Rosdakarya, 2003), Hal 42

seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan. Jadi hasil belajar mencakup keseluruhan aspek pembelajaran. pendapat lain menyebutkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika merupakan hasil kegiatan dari belajar matematika dalam bentuk pengetahuan sebagai akibat dari perlakuan atau pembelajaran yang dilakukan siswa.⁴⁶

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar berfungsi sebagai:⁴⁷

- a. Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional. Dengan fungsi ini maka hasil belajar harus mengacu kepada rumusan-rumusan tujuan instruksional.
- b. Umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan instruksional, kegiatan belajar siswa, strategi mengajar guru, dll.
- c. Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya.

⁴⁶ Agus Supriyono, *Cooperatif Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011. Hal 5

⁴⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009, Hal 3 - 4

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan setelah menerima pengalaman belajar.

7. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari kata Yunani “mathein” atau “mathenein” yang artinya mempelajari. Menurut Nasution yang dikutip oleh Subarinah dan dikutip ulang oleh Rosma Hartiny, kata matematika diduga erat hubungannya dengan kata Sansekerta, medha atau widya yang artinya kepandaian, ketahuan atau intelegensi.⁴⁸ Uraian ini menunjukkan bahwa matematika berkenaan dengan struktur dan hubungan yang berdasarkan konsep-konsep yang abstrak sehingga diperlukan simbol-simbol untuk menyampaikannya. Simbol-simbol itu dapat mengoperasikan aturan-aturan dari struktur dan hubungannya dengan operasi yang telah diterapkan sebelumnya. Penyimbolan itu juga menunjukkan adanya hubungan yang mampu memberi penjelasan dalam pembentukan konsep baru. Dengan kata lain, konsep baru terbentuk karena adanya pemahaman terhadap konsep sebelumnya.

Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola

⁴⁸ *Ibid*,.. hal 11

tindakannya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa. Pepatah Cina mengatakan “Saya mendengar maka saya lupa, saya melihat maka saya tahu, saya berbuat maka saya mengerti”.⁴⁹

Dalam mempelajari matematika harus dilaksanakan secara berkesinambungan dari konsep yang paling mendasar ke konsep yang paling tinggi. Dengan kata lain seseorang sulit untuk belajar suatu konsep dalam matematika apabila konsep yang menjadi prasyarat tidak dikuasainya. Belajar yang terputus-putus dan tidak berkesinambungan akan menyebabkan pemahaman yang kurang baik terhadap suatu konsep, oleh karena itu keberhasilan siswa dalam menyerap matematika pada tingkat sekolah menengah pertama menjadi cermin bagi kesuksesan dalam bidang matematika pada jenjang berikutnya.⁵⁰

Sebagai guru matematika, terlebih lagi di Madrasah Tsanawiyah, perlu disadarkan bahwa matematika itu mempunyai sifat-sifat seperti disebutkan diatas, walaupun dalam menyampaikan bahan-bahan matematika harus berorientasi kepada kepentingan siswa. Dengan demikian, seorang guru Madrasah Tsanawiyah semestinya tidak keliru dalam menanamkan konsep-konsep matematika kepada siswanya, sebab, sekali konsep matematika keliru diterima siswa, maka sangat sulit untuk mengubah pengertian yang keliru tersebut.

⁴⁹ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal.2

⁵⁰ Hartiny Sam's, *Model ...* hal.13-14

8. Tinjauan Materi Bangun Datar Segiempat dan Segitiga

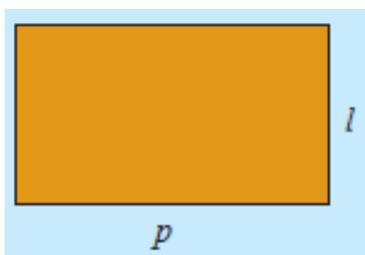
Adapun materi bangun datar segiempat dan segitiga sebagai berikut:⁵¹

a. Persegi Panjang

1) Pengertian persegi panjang

Persegi panjang adalah bangun datar segi empat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan memiliki empat sudut siku-siku.

Gambar 2.1 Persegi panjang



2) Sifat-sifat persegi panjang

- a) Mempunyai empat sisi, dengan sepasang sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.
- b) Keempat sudutnya sama besar dan merupakan sudut siku-siku (90^0).
- c) Kedua diagonalnya sama panjang dan berpotongan membagidua sama besar.
- d) Dapat menempati bingkainya kembali dengan empat cara

3) Keliling dan luas persegi panjang

- a) Keliling = $2 \times (\text{panjang} + \text{lebar})$ atau $K = 2 \times p + 2 \times l$
- b) Luas = $\text{panjang} \times \text{lebar} = p \times l$

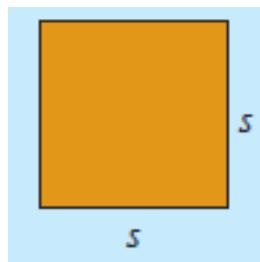
b. Persegi

1) Pengertian Persegi

Persegi adalah bangun empat persegi yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku.

⁵¹ Abdur Rahman As'ri dkk, *Buku Guru Matematika Kelas VII Semester 2*, (Jakarta: Kemdikbud, 2016), hal. 413-457

Gambar 2.2 Persegi



2) Sifat-sifat persegi

- a) Semua sifat persegi panjang merupakan sifat persegi.
- b) Suatu persegi dapat menempati bingkainya dengan delapan cara.
- c) Semua sisi persegi adalah sama panjang.
- d) Sudut-sudut suatu persegi dibagi dua sama besar oleh diagonal-diagonalnya.
- e) Diagonal-diagonal persegi saling berpotongan sama panjang

3) Keliling dan luas persegi

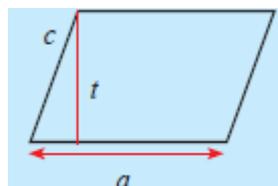
- a) Keliling = $4 \times \text{sisi}$
- b) Luas Persegi = $\text{sisi} \times \text{sisi}$

c. Jajargenjang

1) Pengertian jajargenjang

Jajargenjang adalah bangun segi empat yang dibentuk dari sebuah segitiga dan bayangannya yang diputar setengah putaran (180°) pada titik tengah salah satu sisinya.

Gambar 2.3 Jajargenjang



2) Sifa-sifat jajargenjang

- a) Sisi-sisi yang berhadapan pada setiap jajargenjang samapanjang dan sejajar.
- b) Sudut-sudut yang berhadapan pada setiap jajargenjang sama besar.

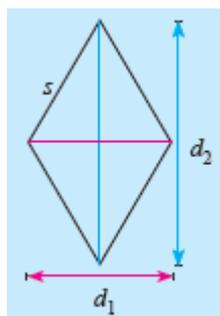
- c) Jumlah pasangan sudut yang saling berdekatan pada setiap jajargenjang adalah 180° .
 - d) Pada setiap jajargenjang kedua diagonalnya saling membagi dua sama panjang.
- 3) Keliling dan luas jajargenjang
- a) Keliling jajargenjang = $2 \times (c + a)$
 - b) Luas jajargenjang = alas \times tinggi = $a \times t$

d. Belah ketupat

1) Pengertian Belah ketupat

Belah ketupat adalah segiempat yang kedua diagonalnya saling berpotongan tegak lurus dan saling membagi dua sama panjang.

Gambar 2.4 Belah ketupat



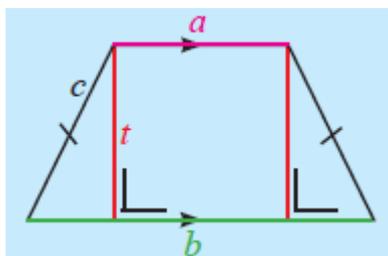
- 2) Sifat-sifat belah ketupat
- a) Semua ukuran sisi-sisinya sama panjang.
 - b) Sudut-sudut yang berhadapan besarnya sama dan dibagi dua sama besar oleh diagonal-diagonalnya.
 - c) Kedua diagonalnya saling membagi dua sama panjang dan saling tegak lurus satu sama lainnya.
 - d) Jumlah semua sudutnya besarnya 360° .
 - e) Memiliki dua sumbu simetri lipat dan simetri putar.
- 3) Keliling dan luas belah ketupat
- a) Keliling = $4 \times sisi$
 - b) Luas = $\frac{d_1 \times d_2}{2}$

e. Trapezium

1) Pengertian trapesium

Trapezium adalah segiempat yang mempunyai sepasang sisi yang tepat berhadapan dan sejajar.

Gambar 2.5 Trapezium



2) Sifat-sifat trapesium

- a) Pada trapesium samakaki, sudut-sudut alasnya sama besar
- b) Pada trapesium samakaki, diagonal-diagonalnya sama panjang
- c) Jumlah dua sudut yang berdekatan antara dua sisi sejajar pada trapesium adalah 180° .
- d) Trapezium samakaki mempunyai satu sumbu simetri
- e) Trapezium siku-siku mempunyai dua sudut siku-siku

3) Keliling dan luas trapesium

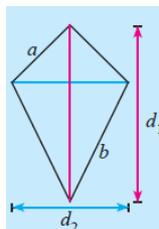
- a) Keliling = *jumlah seluruh sisi-sisinya*
- b) Luas = $\frac{1}{2} \times (a + b) \times \text{tinggi}$

f. Layang-layang

1) Pengertian layang-layang

dapat dibentuk dari sebuah segitiga siku-siku dengan hasil bayangannya yang kedua sisi miringnya diimpitkan.

Gambar 2.6 Layang-layang



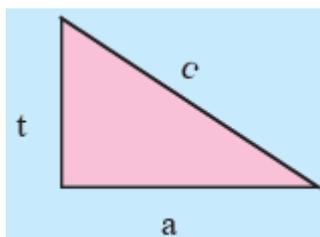
- 2) Sifat-sifat layang-layang
- Sepasang sisi-sisi yang berdekatan sama panjang
 - Sepasang sudut yang berhadapan sama besar
 - Salah satu diagonalnya adalah sumbu simetri
 - Kedua diagonalnya saling berpotongan tegak lurus dan membagi dua sama panjang diagonal lainnya
- 3) Keliling dan luas layang-layang
- Keliling = $2 \times a + 2 \times b$ atau $2 \times (a+b)$
 - Luas = $\frac{d_1 \times d_2}{2}$

g. Segitiga

1) Pengertian Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang di batasi oleh tiga buah sisi dan mempunyai tiga buah titik sudut.

Gambar 2.7 Segitiga



2) Jenis – Jenis Segitiga

- jenis-jenis segitiga di tinjau dari panjang sisinya.
 - Segitiga sebarang, adalah segitiga yang disisi-sisinya tidak sama panjang.
 - Segitiga sama kaki, adalah segitiga yang mempunyai dua buah sisi sama panjang.

3. Segitiga sama sisi, adalah yang memiliki tiga buah sisi sama panjang dan tiga buah sudut sama besar.

b) jenis-jenis segitiga ditinjau dari besar sudutnya

1. sudut lancip ($0^\circ < x < 90^\circ$), segitiga yang ketiga sudutnya merupakan sudut lancip, sehingga sudutnya besarnya antara 0° dan 90° .

2. sudut tumpul ($90^\circ < x < 180^\circ$), adalah segitiga yang salah satu sudutnya adalah sudut tumpul, sehingga sudutnya besarnya antara 90° dan 180° .

3. sudut refleks ($180^\circ < x < 360^\circ$), adalah salah satu sudutnya merupakan sudut siku-siku (Besarnya 90°).

c) Jenis-jenis segitiga tinjau dari panjang sisi dan besar sudutnya

1. Segitiga siku-siku sama kaki, adalah segitiga yang kedua sisinya sama panjang dan salah satu sudutnya siku-siku (Besarnya 90°).

2. Segitiga tumpul sama kaki, adalah segitiga yang kedua sisinya sama panjang dan salah satu sudutnya merupakan sudut tumpul.

3) Sifat-sifat Segitiga Istimewa

Segitiga istimewa adalah segitiga yang mempunyai sifat-sifat khusus atau istimewa.

a) Garis tinggi pada suatu segitiga merupakan suatu garis yang tegak lurus sisi di depannya.

b) Garis bagi pada suatu segitiga merupakan suatu garis yang dapat membagi pada salah satu sudut segitiga menjadi sama besar.

c) Garis sumbu pada suatu segitiga merupakan suatu garis yang tegak lurus ditengah-tengah sisi segitiga.

d) Garis berat pada suatu segitiga merupakan suatu garis yang menghubungkan titik sudut dihadapan sisi segitiga tepat dititik tengah sisi tersebut.

4) Keliling dan Luas Segitiga

a) Keliling = *Jumlah seluruh sisinya* atau (*sisi1 + sisi2 + sisi3*)

b) Luas = $\frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini seperti yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh Kabibah Mukaromah tentang “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Antara Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) Pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Tugu Trenggalek”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dan hasil pengolahan data yang peneliti kemukakan dapat diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan perbedaan hasil belajar matematika siswa pada materi garis singgung lingkaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT) di kelas VIII SMPN 3 Tugu Trenggalek tahun ajaran 2013/2014 adalah 10,91%.⁵²
2. Penelitian kuantitatif juga yang dilakukan Melania Dina Cahyaningtyas tentang “Pebedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dan *Numbered Heads Together* (NHT) Kelas 4 SD Gugus Buana Krida Ambarawa”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dan hasil pengolahan data yang peneliti kemukakan dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan perbedaan hasil belajar matematika siswa SD Gugus Buana Krida

⁵² Kabibah Mukaromah, *Perbedaan Hasil Belajar Matematika Antara Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Tugu Trenggalek*, (Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2013)

Ambarawa pada materi matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT) pada tahun ajaran 2015/2016.⁵³

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sari Eka Pratiwi dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Kombinasi Model Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) - *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sewon”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh kombinasi model kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) - *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar Biologi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sewon pada materi struktur dan fungsi sel.⁵⁴

Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama, tahun dan judul	Persamaan	Perbedaan
1	Kabibah Mukaromah, 2013, Perbedaan Hasil Belajar Matematika Antara Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Dengan Model Pembelajaran <i>Numbered Heads Together</i> (NHT) Pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Tugu Trenggalek	<ul style="list-style-type: none"> Model pembelajaran yang dipilih: model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan NHT Salah satu variabel terikat: hasil belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> Salah satu variabel terikat: komunikasi matematika siswa Sampel penelitian yang digunakan: kelas VIII SMPN Lokasi penelitian yang diambil: SMPN 3 Tugu Trenggalek
2	Melania Dina Cahyaningtyas, 2015, Perbedaan Hasil Belajar	<ul style="list-style-type: none"> Model pembelajaran yang dipilih: model pembelajaran kooperatif 	<ul style="list-style-type: none"> Salah satu variabel terikat: komunikasi matematika siswa

⁵³ Melania Dina Cahyaningtyas, *Pebedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dan Numbered Heads Together (NHT) Kelas 4 SD Gugus Buana Krida Ambarawa*, (Salatiga: Uneversitas Kristen Satya Wacana, 2016)

⁵⁴ Sari Eka Pratiwi, *Pengaruh Kombinasi Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) - Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sewon*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015)

No	Nama, tahun dan judul	Persamaan	Perbedaan
	Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Dan <i>Numbered Heads Together (NHT)</i> Kelas 4 SD Gugus Buana Krida Ambarawa Tahun Ajaran 2015/2016	tipe TGT dan NHT <ul style="list-style-type: none"> • Salah satu variabel terikat: hasil belajar siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Sampel penelitian yang digunakan: kelas IV SD • Lokasi penelitian yang diambil: SD Gugus Buana Krida Ambarawa
3	Sari Eka Pratiwi, 2015, Pengaruh Kombinasi Model Kooperatif Tipe <i>Numbered Heads Together (NHT)</i> - <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sewon	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel terikat yang digunakan: motivasi dan hasil belajar matematika • Model pembelajaran yang digunakan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang digunakan: Biologi • Lokasi penelitian yang diambil: SMA Negeri 1 Sewon • Sampel penelitian yang digunakan: kelas XI

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Segiempat dan Segitiga Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018.

C. KERANGKA BERPIKIR

Kerangka berpikir dari penelitian “Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan *Numbered Head Together (NHT)* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Segiempat dan Segitiga Kelas VII MTs Negeri 3

Tulungagung” dapat dilihat dalam bentuk bagan, kemudian agar mudah memahami arah dan maksud penelitian.

Bagan dari kerangka berpikir nantinya akan menjelaskan bahwa 2 kelas siswa yang diberi model pembelajaran yang berbeda, kelas yang pertama diberi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas yang kedua diberi model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT). Kemudian hasil belajar dan motivasinya dibandingkan untuk mengetahui perbedaan antara 2 model pembelajaran tersebut. Diharapkan dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Numbered Head Together* (NHT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa khususnya materi Bangun Datar Segiempat dan Segitiga.

Bagan 2.8 Kerangka Berpikir

