

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam pembelajaran, pengetahuan tidak sekadar ditransfer dari guru ke pikiran siswa, melainkan pengetahuan itu dibangun dalam pikiran siswa. Pembelajaran diharapkan dapat berpusat pada siswa dengan guru sebagai fasilitator bagi siswa untuk mendapatkan pengetahuan tersebut, bukan guru yang menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa (teacher-centered) sehingga perlu adanya perkembangan dan perbaikan pada pendidikan baik melalui model pembelajaran maupun kurikulum pembelajaran untuk mengantisipasi pendidikan di masa yang akan datang.

Mendidik dan pendidikan adalah dua hal yang memiliki keterkaitan. Pengertian pendidikan sendiri bermakna melakukan suatu tindakan berupa memberikan pendidikan kepada pihak lain. Kegiatan yang dimaksud seperti memberikan pengajaran kepada siswa melalui proses belajar mengajar. Karena itu, sebagai pengajar kalau ia berbicara tentang belajar, tidak dapat melepaskan diri dari mengajar. Mengajar dan belajar merupakan proses kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Proses kegiatan tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

Salah satu bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pendidikan adalah matematika. Hal ini disebabkan karena matematika dapat melatih seseorang berfikir logis, bertanggung jawab, memiliki kepribadian yang baik dan kemampuan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga memberikan kontribusi bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, kualitas pendidikan matematika di Indonesia hendaknya di tingkatkan seiring dengan perkembangan zaman. Mengingat besarnya peran matematika dalam peradaban manusia, matematika menjadi cabang ilmu yang harus dikuasai siswa mulai dari tingkat dasar.

Menurut Pascalian Hadi Pradana (2016:2), matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit dipahami oleh siswa.

(Abdurrahman dalam Djatmiko, 2018) terdapat pendapat Cornelius yang mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan: Sarana berfikir yang jelas dan logis, Sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, Sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, Sarana untuk mengembangkan kreatifitas, dan Sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya. Begitupula Cockroft menyatakan bahwa matematika perlu diajarkan kepada siswa karena: 1) Selalu digunakan dalam segala segi kehidupan, 2) Semua bidang studi memerlukan ketrampilan matematika yang sesuai, 3) Merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas, 4) Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, 5) Meningkatkan kemampuan berfikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan, dan 6) Memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang. Dari berbagai pendapat di atas dapat dimengerti bahwa matematika penting untuk di pelajari karena mampu meningkatkan keterampilan berfikir logis sebagai sarana komunikasi dalam menyampaikan suatu tujuan.

Peranan matematika sebagai bidang ilmu sangat penting dalam kehidupan, karena banyak hal di lingkungan sekitar kita yang berhubungan dengan matematika. Oleh karena itu, matematika salah satu mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan mulai dari SD sampai perguruan tinggi. Pada kenyataannya sebagian besar siswa mengatakan bahwa matematika merupakan pelajaran yang paling tidak disukai dan dianggap sulit. Hal ini diungkapkan oleh Ressefendi (Nugraha & Basuki, 2021: 237) bahwa matematika bagi anak-anak dan pada umumnya merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi dan paling dibenci. Hal ini diungkapkan pula oleh Jamal (Nugraha & Basuki, 2021: 237) bahwa pencapaian nilai matematika yang masih rendah dibuktikan dengan masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah 60, permasalahan ini muncul dalam semua materi pembelajaran.

Besarnya peranan matematika tersebut menuntut siswa harus mampu menguasai pelajaran matematika. Namun tingginya tuntutan untuk menguasai matematika tidak berbanding lurus dengan hasil belajar matematika siswa yang ada di lapangan. Fakta di lapangan belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hasil belajar siswa pada bidang studi matematika kurang menggembirakan.

Mutu akademik antar bangsa melalui Programme for International Student (PISA) 2022 menunjukkan :

Dari 81 negara anggota PISA, pendidikan Indonesia berada di peringkat 68, dinyatakan meningkat oleh menteri pendidikan namun dengan rata-rata skor yang menurun dari 2018, untuk matematika dengan skor rata-rata 366. Hal ini sedikit mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan survey pada tahun 2018, yaitu Indonesia memiliki skor rata-rata 379. Hal ini menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia khususnya dalam bidang matematika masih tergolong rendah.

Marti (dalam Sundayana 2014:2) menyatakan bahwa, meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Ini merupakan salah satu alasan yang menjadikan matematika sebagai salah satu ilmu dasar yang wajib dikuasai oleh siswa karena matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari guna dapat memecahkan permasalahan yang akan dihadapi oleh siswa.

Namun pada kenyataannya banyak orang yang memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit, baik tingkat pendidikan sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Kesulitan pada matematika salah satunya disebabkan karena pembelajaran matematika bersifat monoton yaitu siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru kemudian diberi latihan soal sebanyak mungkin, sistem pengajaran yang demikian ini menyebabkan siswa tidak berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dikhawatirkan siswa tidak dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika dan mengembangkan kemampuannya.

Selama ini siswa menganggap bahwa pelajaran matematika merupakan

pelajaran yang sulit karena menggunakan simbol dan lambang yang dimaknai dengan penghafalan rumus. Anggapan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa rendah sehingga berakibat pada rendahnya prestasi matematika siswa. Anggapan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa rendah sehingga berakibat pada rendahnya prestasi matematika siswa. Nora (2024) menyatakan bahwa siswa masih menganggap pelajaran matematika pelajaran yang sulit dan menakutkan sehingga apabila disuruh mengerjakan soal di papan tulis siswa takut jawabannya salah. Dan juga Ruseffendi menyatakan (dalam Sugianto, 2014:113) bahwa matematika merupakan pelajaran yang tidak disenangi, kalau bukan menjadi mata pelajaran yang dibenci.

Selain karena kurangnya ketertarikan siswa belajar matematika, rendahnya hasil belajar matematika siswa dapat juga dipengaruhi oleh kesulitan yang dialami dalam mempelajari matematika. Anggapan tersebut tidak hanya disebabkan oleh siswa itu sendiri, melainkan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan situasi dalam pembelajaran yang dapat membawa siswa tertarik pada matematika. Menurut Ruseffendi (dalam Sugianto, 2014:113) "matematika merupakan pelajaran yang tidak disenangi, kalau bukan menjadi mata pelajaran yang dibenci". Begitu juga dengan pernyataan Abdurrahman (2018:202) bahwa "Dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi siswa yang berkesulitan belajar". Sehingga karena merasa tidak mampu dalam mata pelajaran matematika, maka tak jarang dari pada siswa enggan untuk mempelajarinya. Oleh karena itu hasil belajar matematika siswa cenderung kurang maksimal.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata pelajaran. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk

bermacam-macam aturan terdapat apa yang telah dicapai oleh siswa, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, Ulangan Akhir semester dan sebagainya.

Keberhasilan pembelajaran matematika itu juga dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Dalam hal belajar matematika pada dasarnya merupakan belajar konsep. Kecenderungan siswa dalam menghafal konsep tanpa memahami maksud dan isinya menunjukkan pembelajaran matematika disekolah merupakan masalah. Jika konsep dasar diterima salah, maka sangat sulit untuk memperbaiki kembali, terutama sudah diterapkan dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Oleh karena itu, yang penting adalah bagaimana siswa memahami konsep-konsep matematika secara bulat dan utuh, sehingga jika diterapkan dalam menyelesaikan soal-soal matematika siswa tidak mengalami kesulitan.

Berkaitan dengan uraian tersebut maka perlu dipikirkan cara dan strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep matematika siswa yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti memiliki ide untuk menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja pengajar guru baik sebelum pembelajaran berlangsung maupun ketika pembelajaran berlangsung, di mana guru lebih mempersiapkan bahan untuk mengajar dengan baik sehingga pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien. Guru membuat soal kuis untuk permainan tanya jawab antar siswa yang mana setiap kelompok berkompetisi mendapatkan skor untuk kelompoknya. Membuat siswa mengekspresikan norma-norma yang baik dalam melakukan apa pun yang diperlukan untuk keberhasilan kelompoknya, siswa yang berusaha keras, selalu hadir di kelas, dan membantu yang lainnya belajar akan dipuji dan didukung oleh teman satu timnya. Kemudian setelah games selesai, guru mengadakan turnamen untuk menentukan kelompok pemenang dengan skor tertinggi.

Model pembelajaran kooperatif adalah tipe Teams Games Tournaments (TGT) yang merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Pembelajaran model Teams Games Tournaments (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dalam keterlibatan dalam belajar.

Menurut seorang guru matematika, Steve Persons yang merupakan seorang guru yang pernah mengajar di West Frederick Middle School menyatakan :

"Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu teknik terbaik yang pernah saya gunakan di dalam kelas saya. Apa yang dilakukan Teams Games Tournaments (TGT) adalah memberikan kesempatan kepada saya sebagai guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/positif. Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang selalu mereka hadapi setiap saat, tetapi Teams Games Tournaments (TGT) memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen".

Dalam pembelajaran di kelas VIII, Bangun ruang Balok dan Kubus merupakan salah satu materi yang sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan atau biasa disebut dengan kurikulum 2013, tidak semua model pembelajaran sesuai jika diterapkan pada materi pembelajaran matematika. Pembelajaran model Teams Games Tournament (TGT) ini lebih dominan pada proses keterlibatan siswa supaya dapat berperan aktif ketika mengikuti proses pembelajaran dengan baik, oleh sebab itu orientasi belajar di dipusatkan pada siswa yang mana bukan hanya mengharapkan siswa sebagai penerima pembelajaran, akan tetapi siswa juga diharapkan dapat menerapkan pembelajaran yang diperolehnya dari proses pembelajaran serta dapat dilaksanakan dalam aktivitas hidup sehari-hari. karena dengan menerapkan model pembelajaran TGT ini siswa bukan hanya membenarkan pelajaran akan tetapi bisa mengaplikasikan pelajaran yang

didapatkannya dalam aktivitas hidup sehari-hari. Dalam model ini juga pembelajaran akan dirancang dengan sangat menarik agar dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan, bersemangat, serta lebih bisa berperan aktif sehingga akan lebih ringan untuk memahami materi yang sedang dipelajari sehingga nantinya akan berdampak pada nilai yang akan didapatnya. Dengan penerapan model pembelajaran TGT ini seluruh siswa diharapkan bisa bersemangat ketika belajar serta mempunyai hasrat ketertarikan dalam mengikuti pelajaran khususnya pelajaran matematika, sehingga anggapan bahwa matematika itu sulit bisa dihilangkan.

Berdasarkan hasil observasi di MTS Islamiyah Belawan dan wawancara yang dilakukan pada hari Senin tanggal 2 Oktober 2023 di MTS Islamiyah Belawan terhadap guru bidang studi matematika kelas VIII, peneliti memperoleh informasi bahwa guru masih lebih cenderung menggunakan model pembelajaran langsung yaitu dengan metode ceramah dimana pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (teacher centered), sedangkan siswa yang di kelas menjadi pendengar aktif dalam pembelajaran, dan informasi yang didapatkan oleh siswa hanya bergantung pada gurunya. Siswa kurang termotivasi dan mudah menyerah dalam menyelesaikan permasalahan matematis sehingga perhatian siswa terhadap nilai yang diperoleh siswa terkesan menerima apa adanya dan yang mendapatkan nilai dibawah KKM tidak mau melakukan perbaikan.

Guru bidang studi matematika kelas VIII, Ibu Masriani, S.Pd. menyatakan bahwa hasil belajar matematika di kelas tersebut cukup memperhatikan, narasumber memberikan daftar nilai hasil belajar dan hasil ulangan tengah semester mata pelajaran matematika yang telah mereka lakukan yang dapat kita lihat pada gambar berikut.

| No | Nama                 | Nilai Harian    |
|----|----------------------|-----------------|
| 1  | Allyatt Mawarjuna    | 80 60 70 75     |
| 2  | Anani Sapriam        | 100 60 80 75    |
| 3  | Manda Azwa           | 100 80 80 75    |
| 4  | Cui Geoprina Dama    | 80 60 60 75     |
| 5  | Pui Dafa Sanjaya     | 80 60 60 70     |
| 6  | Hayati Nurma Farigan | 100 80 60 75    |
| 7  | Kayla Alifra Sagar   | 80 60 65 100 70 |
| 8  | M. Naura Fachrez     | 70 60 60 70     |
| 9  | M. Bayari            | 70 60 60 70     |
| 10 | M. Fadil             | 60 70 60 70     |
| 11 | Nur Pelang Puriri    | 60 60 60 70     |
| 12 | Nida Rahma           | 80 60 60 70     |
| 13 | Nur Dolera           | 60 60 60 70     |
| 14 | Nur Apriana          | 80 60 60 75     |
| 15 | Nur Apriani          | 80 80 60 75     |
| 16 | Nida Duam Kirana     | 80 60 60 75     |
| 17 | Nanda Suhada         | 60 60 60 70     |
| 18 | Prins Chukwaj        | 60 60 60 70     |
| 19 | Rahminda Nasution    | 80 60 60 75     |
| 20 | Shirata Dinama       | 60 60 60 75     |

  

| No | Nama                | Nilai Harian    |
|----|---------------------|-----------------|
| 21 | Rishi FEBRIAN       | 60 60 60 70     |
| 22 | RIZKI ALFAHM        | 70 60 60 60 70  |
| 23 | RAHMA FAHIZA        | 70 60 60 80 75  |
| 24 | Safra RACHA ADHA    | 80 70 60 60 75  |
| 25 | SILVA ALYSSA Nabila | 60 60 100 75    |
| 26 | SULIANA             | 60 60 60 70     |
| 27 | TRI FANT CHAISIL    | 60 60 60 70     |
| 28 | ZAKWAN SAPA         | 60 60 60 70     |
| 29 | ZANI Ahdil          | 100 60 65 70 70 |
| 30 | ZIDANE              | 80 60 65 70 70  |

Gambar 1.1 Hasil Belajar Siswa kelas VIII-A

Dapat dilihat bersama nilai rata-rata siswa dalam pelajaran matematika di kelas VIII-A MTs Islamiyah Belawan kurang dari sama dengan 75 dan untuk ulangan tengah semester tersebut nilai rata-rata siswanya yaitu 61,0 dan belum tuntas batas kriteria kemampuan minimum (KKM) yang ada.

Hal ini dikarenakan keterbatasan yang dialami oleh guru untuk melaksanakan dan menerapkan model dan metode pembelajaran yang lain, guru tersebut mempertimbangkan beberapa aspek yang terlibat seperti, kemampuan siswa di kelas, ketersediaan waktu pembelajaran, dan sarana prasarana sekolah yang tidak memadai. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di dalam kelas, banyak kendala yang dijumpai pada saat pembelajaran berlangsung, diantaranya siswa kurang termotivasi ketika berada di kelas, pada hari itu guru mengadakan pembelajaran menggunakan penayangan video yang berisi materi pembelajaran matematika mengenai persamaan kuadrat, ketika guru memberikan video pembelajaran tersebut sebagai pengantar kepada siswa di kelas ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan tidak menyimak video pembelajaran yang disajikan oleh guru tersebut, ketika guru menjelaskan materi masih banyak siswa yang bercerita, siswa yang bercanda dengan temannya, ketika guru memerintahkan untuk beberapa siswa maju ke depan kelas untuk melanjutkan contoh soal yang berkaitan dengan video pembelajaran yang diberikan oleh guru tersebut hanya beberapa siswa saja yang dapat melanjutkan dan siswa yang lain yang ditunjuk oleh guru itu hanya diam dan mengaku tidak paham

karena tidak menyimak, dan pada saat guru bertanya kepada siswa hanya ada beberapa siswa saja yang bisa menjawab dan siswa lainnya hanya diam.

Peneliti juga telah melakukan wawancara langsung dengan guru Matematika Kelas VIII MTs Islamiyah Belawan. Hasil wawancara mengatakan bahwa :

“Siswa lebih sering menghafal konsep daripada memahami apa yang guru ajarkan di depan kelas. Ada beberapa siswa bisa menyelesaikan permasalahan soal yang diberikan guru yang sesuai dengan langkah-langkah contoh soal yang dijelaskan oleh guru, Namun ketika diberikan soal yang berbeda, siswa-siswa akan sulit mengetahui apa yang diketahui dan ditanya dari soal yang diberikan. Kesulitan tersebut juga yang berdampak kepada sulitnya guru untuk menerapkan model pembelajaran yang inovatif disetiap pembelajaran siswa. Sehingga guru cenderung lebih sering menggunakan model konvensional yang berpusat pada guru dalam kegiatan pembelajaran.

Hal tersebut menjadi faktor utama dari rendahnya hasil belajar siswa yang dikarenakan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika di kelas yang rendah. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika, diperlukan model metode pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari matematika guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Penerapan model pembelajaran Time Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika di Kelas VIII MTS Islamiyan Belawan diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Maka berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai : “Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTS Islamiyah Belawan”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini :

1. Siswa di MTS Islamiyah Belawan menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit.
2. Siswa merasa kurang antusias dengan model pembelajaran konvensional.
3. Hasil belajar matematika siswa MTS Islamiyah masih tergolong rendah.
4. Penggunaan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih kurang efektif dan bervariasi.
5. Siswa mengalami kesulitan untuk menggunakan pengetahuan yang didapat dengan menyelesaikan persoalan matematika.
6. Siswa kurang memahami konsep dalam pembelajaran matematika.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas yang cakupan permasalahannya cukup luas maka peneliti melakukan batasan masalah yaitu penelitian terfokus pada hasil belajar siswa di kelas VIII MTS Islamiyah Belawan setelah diterapkannya model pembelajaran TGT (Team Games Tournament).

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament di kelas VIII MTS Islamiyah Belawan?
2. Bagaimana Ketuntasan Klasikal dari hasil belajar siswa setelah diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament di kelas VIII MTS Islamiyah Belawan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament di kelas VIII MTS Islamiyah Belawan?
2. Untuk mengetahui Ketuntasan Klasikal dari hasil belajar siswa setelah diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament di kelas VIII MTS Islamiyah Belawan?

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa, melalui model pembelajaran Teams Games Tournament diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi dalam pelajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan mengenai model pembelajaran Teams Games Tournament dalam membantu siswa guna meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan dan penyempurnaan program pengajaran matematika di sekolah.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan informasi sekaligus sebagai bahan pegangan bagi peneliti dalam menjalankan tugas pengajaran sebagai calon tenaga pengajar di masa yang akan datang.
5. Sebagai bahan informasi bagi pembaca atau peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.

## 1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang terdapat pada rumusan masalah dalam penelitian ini, perlu dikemukakan definisioperasional sebagai berikut :

1. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.
2. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang melibatkan pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerjasama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.
3. Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah satu satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki unsur permainan dengan menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotaakan empat sampai lima orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda, yang dimulai dengan melakukan penyajian kelas, lalu belajar dalam kelompok, melaksanakan permainan, melakukan pertandingan hingga ditutup dengan memberikan penghargaan team.
4. Definisi meningkat adalah jika hasil tes sebelum dan setelah tindakan mengalami perubahan yang lebih baik dan nilai yang diperoleh siswa telah mencapai dan melewati batas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).