

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hasil Belajar

Menurut Bloom (dalam Ratu manandan Laurens, 2011:2) hasil belajar digolongkan atas tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi nilai. Ranah psikomotor juga mencakup ketrampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Menurut Keller (dalam Isro'iyah, 2012:9) hasil belajar adalah prestasi actual yang ditampilkan oleh anak sedangkan usaha adalah perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar. Ini berarti bahwa besarnya usaha adalah indikator dari adanya motivasi, sedangkan hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan oleh anak. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh inteligensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari. Hasil belajar yang dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dicurahkan, inteligensi, dan kesempatan yang diberikan kepada anak, pada gilirannya berpengaruh terhadap konsekuensi dari hasil belajar tersebut.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Dari sisi guru, kegiatan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan pada siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya

puncak proses belajar. Menurut Hamalik (2007:88) Teori transfer hasil belajar antara lain, yaitu :

(a) Teori disiplin formal (*The formal discipline theory*)

Teori ini menyatakan, bahwa sikap, pertimbangan, ingatan, imajinasi, dan sebagainya dapat diperkuat melalui latihan-latihan akademis. Pokok bahasan seperti geometri, bahasa latin sangat penting dalam melatih daya piker seseorang. Demikian pula halnya dengan daya piker kritis, ingatan, pengalaman, pengamatan, dan sebagainya dapat dikembangkan melalui latihan-latihan akademis.

(b) Teori unsur-unsur yang identik (*The identical elements theory*)

Transfer terjadi apabila di antara dua situasi atau dua kegiatan terdapat unsur-unsur yang bersamaan. Latihan di dalam satu situasi mempengaruhi perbuatan, tingkah laku dalam situasi yang lainnya. Teori ini banyak digunakan dalam kursus latihan jabatan, di mana kepada siswa diberikan respons-respons yang diharapkan diterapkan dalam situasi kehidupan yang sebenarnya. Para ahli psikologi, banyak menekankan kepada persepsi para siswa terhadap unsur-unsur yang identik ini.

(c) Teori generalisasi (*The generalization theory*)

Teori ini merupakan revisi terhadap teori unsur-unsur yang identik. Tetapi generalisasi menekankan kepada kompleksitas dari apa yang dipelajari. Internalisasi daripada pengertian-pengertian, keterampilan, sikap-sikap dan apresiasi dapat mempengaruhi kelakuan seseorang. Teori ini menekankan kepada pembentukan pengertian yang dihubungkan dengan pengalaman-pengalaman lain. Transfer terjadi apabila siswa menguasai pengertian-pengertian umum untuk kesimpulan-kesimpulan umum.

Berdasarkan definisi-definisi yang dijelaskan di atas peningkatan hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah nilai yang dapat menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai dan memahami materi himpunan. Dalam hal ini akan dilihat dulu hasil belajar siswa dalam tes awal atau hasil belajar pada pertemuan sebelumnya tetapi masih dalam kompetensi dasar yang sama.

2.1.2 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Belajar kooperatif bukanlah suatu yang baru. Sebagai guru dan mungkin siswa kita pernah menggunakannya atau mengalaminya sebagai contoh saat bekerjadalam Laboratorium. Dalam belajar kooperatif ,siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 orang untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang diberikan guru, Slavin (dalam Trianto, 2009:56). Artzt dan Newman (dalam Trianto, 2009:56) menyatakan bahwa dalam kooperatif siswa belajar bersama sebai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Jadi,setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya. Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

Menurut Nur (2011:1) model pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktik yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswa belajar setiap mata pelajaran, mulai dari ketrampilan-ketrampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. Johnson dan Johnson (dalam Warsono dan Hariyanto, 2012:161) mendefinisikan pembelajaran kooperatif adalah penerapan pembelajaran terhadap kelompok kecil sehingga para siswa dapat bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajaran sendiri serta memaksimalkan pembelajaran anggota kelompok yang lain. Woolfolk (dalam Warsono dan Hariyanto, 2012:161) mendefinisikan pembelajaran kooperatif adalah suatu pengaturan yang memungkinkan para siswa bekerja sama dalam suatu kelompok campuran dengan kecakapan yang berbeda-beda, dan akan memperoleh penghargaan jika kelompoknya mencapai suatu keberhasilan. Lain halnya menurut *funderstanding*, suatu organisasi yang melalui situs mengkhususkan diri kepada penyebaran konsep-konsep pendidikan, mengutip Spencer Kagan (dalam Warsono dan Hariyanto, 2012:161) secara sederhana merumuskan, "Pembelajaran Kooperatif terdiri dari teknik-teknik pembelajaran yang memerlukan saling ketergantungan positif antara pembelajar agar pembelajaran berlangsung baik." Dari definisi-definisi para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa yang bekerja sama dan belajar sama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di rumuskan.

2.1.2.2 Fase-Fase/Sintaks Pembelajaran Kooperatif

Dalam hubungan ini, hal yang asli dari Arends (dalam Warsono dan Hariyanto, 1997:113) adalah gagasannya untuk menyeragamkan pembelajaran kooperatif (yang strukturnya mencapai ratusan berdasarkan pengembangan oleh Spencer Kagan saja, sebelum oleh ahli yang lain) dengan sintaks sebagai berikut.

Tabel 2.1

Fase-Fase/Sintaks Pembelajaran Kooperatif

Fase	Perilaku Guru
Fase 1 Menyajikan tujuan pembelajaran dan perangkat pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyiapkan perangkat pembelajaran, memberi motivasi siswa.
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa misalnya dengan cara demonstrasi atau penyajian teks
Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam tim belajar	Guru menjelaskan kepada para siswa bagaimana cara membentuk tim belajar dan membantu seluruh kelompok agar transisi dari situasi kelas total menjadi kelompok-kelompok berlangsung efisien, tidak gaduh
Fase 4 Membantu kelompok tim dan kajian tim	Guru membantu tim pembelajaran selama mereka mengerjakan tugasnya
Fase 5 Melaksanakan tes berdasarkan materi kajian	Guru melakukan tes terhadap hasil kerja kelompok
Fase 6 Memberikan penghargaan terhadap kinerja kelompok	Guru memberikan penghargaan baik kepada individu maupun kelompok untuk mengetahui berbagai upaya dan pencapaian kinerjanya.

2.1.3 *Teams Game Tournament* (TGT)

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran TGT

Menurut Nur (2011:40) model pembelajaran kooperatif tipe (*Teams Game Tournament*) TGT adalah teknik model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari

empat komponen utama, yakni persentasi kelas, kerja tim, turnamen permainan akademik, dan penghargaan tim. Pada model ini siswa memainkan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmusosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja.

2.1.3.2 Langkah-langkah Pembelajaran TGT

Secara runut implementasi TGT terdiri dari 4 komponen utama, yaitu:

(a) Presentasi Kelas

Presentasi ini menggunakan bahan ajar dalam TGT mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pembelajaran langsung atau suatu ceramah diskusi yang dilakukan oleh guru. Pada kegiatan ini siswa bekerja lebih dulu untuk menemukan informasi atau mempelajari konsep-konsep atas upaya mereka sendiri sebelum pengajaran guru. Presentasi kelas dalam TGT harus jelas memfokus pada unit TGT tersebut. Dengan cara ini, siswa harus sungguh-sungguh memperhatikan presentasi kelas tersebut

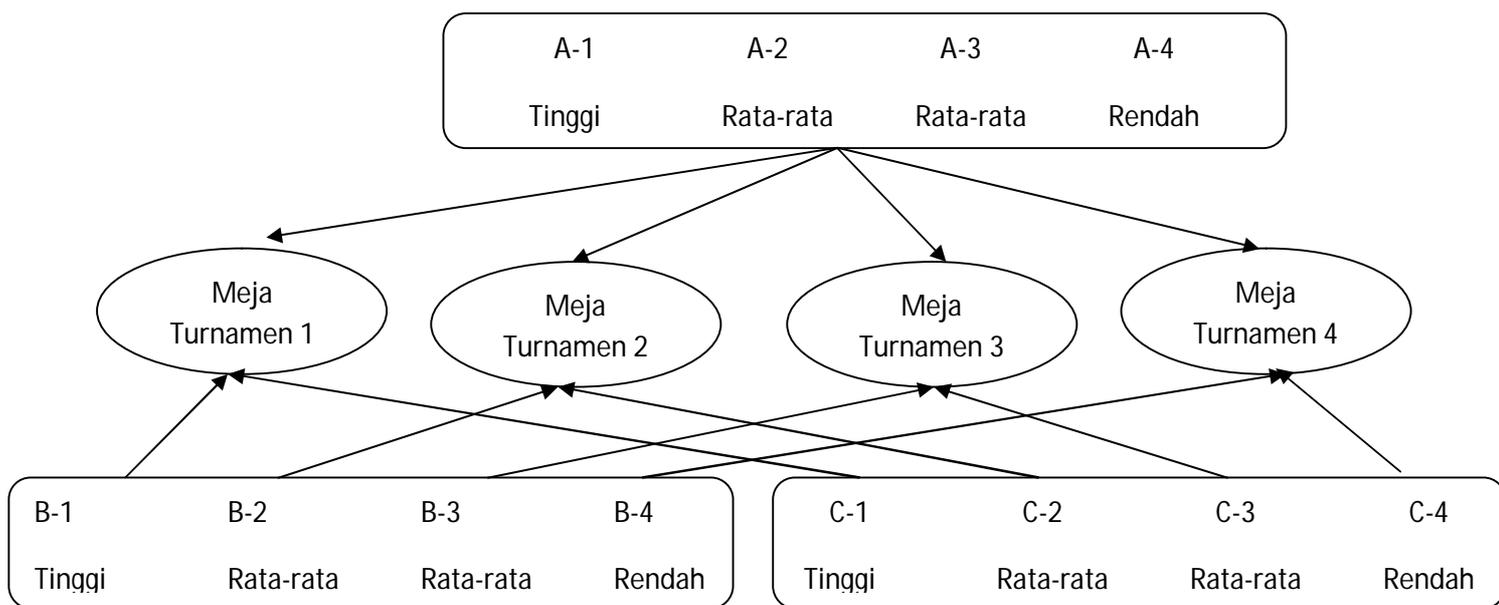
(b) Kerja Tim

Tim tersusun dari empat atau lima siswa yang mewakili heterogenitas kelas dalam kinerja akadenik, jenis kelamin, dan suku. Ketika siswa mendiskusikan masalah bersama dan membandingkan jawaban, kinerja tim yang sering dilakukan

adalah pembetulan setiap kekeliruan atau apabila teman-teman sesama tim membuat kesalahan. Kinerja tim tersebut merupakan cirri penting TGT. Pada setiap saat, penekanan diberikan pada anggota tim agar melakukan yang terbaik untuk timnya, dan pada timnya sendiri agar melakukan yang terbaik untuk membantu anggotanya. Tim tersebut menyediakan dukungan teman sebaya untuk kinerja akademik yang memiliki pengaruh berarti pada pembelajaran, dan hasil-hasil belajar.

(c) Turnamen Permainan Akademik

Turnamen permainan tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan tim. Turnamen permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi tiga siswa, tiap-tiap siswa mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan permainan hanya berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberi nomor dan disajikan pada lembar pertanyaan. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan berusaha menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor kartu tersebut. Untuk turnamen permainan pertama, guru menerapkan siapa yang akan bertanding pada meja permainan. Tiga siswa berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Pemenang pada tiap meja naik ke atas ke meja yang lebih tinggi berikutnya (misalnya, dari meja 2 ke meja 1), siswa yang memperoleh skor urutan kedua tetap berada di meja yang sama, dan siswa yang mendapat skor paling rendah turun ke meja lebih rendah (misalnya meja 2 ke meja 3).



Gambar 2.1

Pengaturan Meja-meja Permainan Turnamen

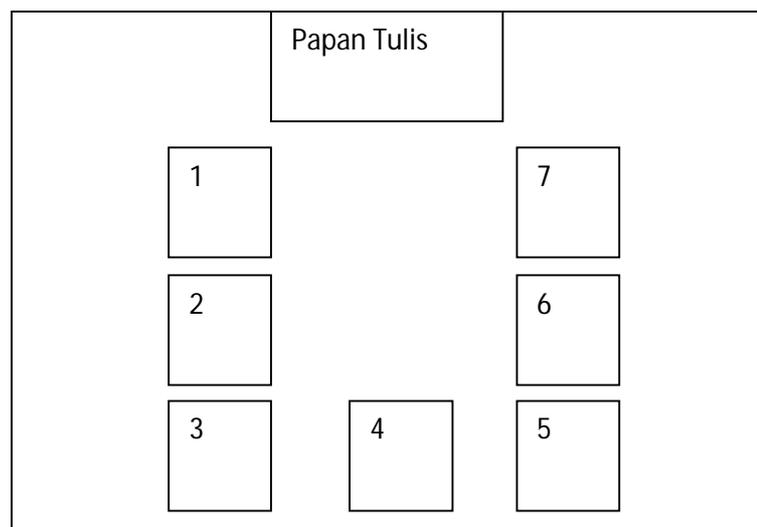
Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aturan permainan turnamen seperti diuraikan di bawah ini. Peraturan ini sesuai dengan kesepakatan guru dan peneliti.

PERATURAN TURNAMEN PERMAINAN AKADEMIK

1. Guru membentuk kelompok turnamen siswa dengan masing-masing kelompok menempati meja turnamen yang telah disiapkan oleh guru.
2. Anggota dari masing-masing kelompok ditunjuk mewakili semua kelompok heterogen yang telah ditentukan pada awal pembelajaran sehingga terbentuk kelompok homogen kelas sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
3. Guru menyiapkan empat lembar jawaban pada tiap-tiap meja turnamen.
4. Guru membuat empat soal kemudian setiap satu soal akan diletakkan pada masing-masing meja turnamen secara berputar.

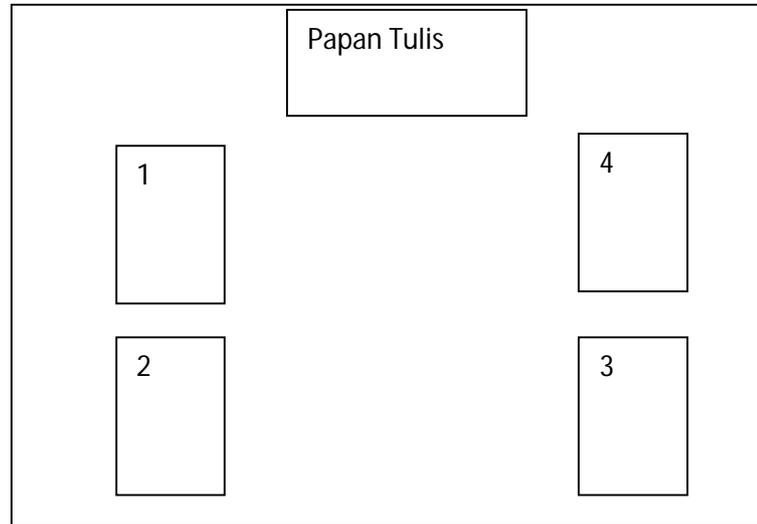
5. Masing-masing anggota tiap kelompok homogen kelas menyelesaikan masalah pada tiap putaran soal.
6. Jika ada anggota pada tiap kelompok homogen kelas dapat menyelesaikan soal dengan benar, maka anggota pada kelompok tersebut mendapatkan penghargaan dalam bentuk bintang yang akan ditempel pada lembar jawabannya.
7. Jika salah satu anggota pada tiap kelompok homogen mendapat satu bintang maka kelompok heterogen dari anggota tersebut mendapat 1 bintang.
8. Jika kelompok homogen kelas memenuhi empat putaran soal, maka turnamen permainan akademik selesai.
9. Pemenang dalam turnamen permainan akademik yaitu kelompok heterogen kelas yang memiliki jumlah bintang terbanyak.

**Pengaturan Meja-meja Permainan Turnamen
(Heterogen kelas VII-D)**



Gambar 2.2

**Pengaturan Meja-meja Permainan Turnamen
(Homogen kelas VII-D)**



Gambar 2.3

(d) Penghargaan Tim.

Tim dapat memperoleh sertifikat atau penghargaan lain apabila skor rata-rata mereka melampaui kriteria tertentu.

2.1.4 Irisan (*interseksi*) dua himpunan

2.1.4.1 Pengertian Irisan (*interseksi*) dua himpunan

Irisan (interseksi) dua himpunan adalah suatu himpunan yang anggotanya merupakan anggota persekutuan dari dua himpunan tersebut. Irisan himpunan A dan B dinotasikan sebagai berikut.

$$A \cap B = \{x \mid x \in A \text{ dan } x \in B\}$$

Contoh

Misalkan $A = \{1, 3, 5\}$ dan $B = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$

Jawab:

Irisan dari himpunan A dan B adalah $A \cap B = \{1, 3, 5\} = A$.

Tampak bahwa $A = \{1, 3, 5\} \subset B = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$.

Jika $A \subset B$, semua anggota A menjadi anggota B. Oleh karena itu, anggota persekutuan dari A dan B adalah semua anggota dari A.

Jika $A \subset B$ maka $A \cap B = A$.

2.1.4.2 Pengertian gabungan dua himpunan

Jika A dan B adalah dua buah himpunan, gabungan himpunan A dan B adalah himpunan yang anggotanya terdiri atas anggota-anggota A atau anggota-anggota B. Dengan notasi pembentuk himpunan, gabungan A dan B dituliskan sebagai berikut. $A \cup B = \{x \mid x \in A \text{ atau } x \in B\}$

Contoh

Misalkan $A = \{3, 5\}$ dan $B = \{1, 2, 3, 4, 5\}$.

Perhatikan bahwa $A = \{3, 5\} \subset B = \{1, 2, 3, 4, 5\}$, sehingga

$A \cup B = \{1, 2, 3, 4, 5\} = B$. Jika $A \subset B$ maka $A \cup B = B$

2.1.4.3 Pengertian Selisih (*Difference*) Dua Himpunan

Selisih (*difference*) himpunan A dan B adalah himpunan yang anggotanya semua anggota dari A tetapi bukan anggota dari B. Selisih himpunan A dan B dinotasikan dengan $A - B$ atau A/B

Catatan:

$A - B = A/B$ dibaca: selisih A dan B.

Dengan notasi pembentuk himpunan dituliskan sebagai berikut.

$$A - B = \{x \mid x \in A, x \notin B\}$$

$$B - A = \{x \mid x \in B, x \notin A\}$$

Contoh

Diketahui $S = \{1, 2, 3, \dots, 10\}$ adalah himpunan semesta. Jika $P = \{2, 3, 5, 7\}$, dan

$$Q = \{1, 3, 5, 7, 9\},$$

Tentukan

Penyelesaian:

$$a) \quad S - P = \{1, 2, 3, \dots, 10\} - \{2, 3, 5, 7\} = \{1, 4, 6, 8, 9, 10\}$$

2.1.4.4 Sifat-Sifat Operasi Himpunan

a) Sifat-sifat irisan dan gabungan himpunan

Kalian telah mempelajari bahwa anggota irisan dua himpunan adalah anggota persekutuan himpunan tersebut.

$$\text{Jika } A = \{1, 2, 3, 4\}, B = \{3, 4, 5\}, \text{ dan } C = \{4, 5, 6\}$$

maka $A \cap B = \{3, 4\}$ dan $B \cap A = \{3, 4\}$. Tampak bahwa $A \cap B = B \cap A$. Sifat ini disebut sifat komutatif irisan

Untuk setiap himpunan A dan B berlaku *sifat komutatif irisan* $A \cap B = B \cap A$.

Sifat ini disebut *sifat asosiatif irisan*.

$$\text{Jika } A = \{1, 2, 3, 4\} \text{ maka } A \cap A = \{1, 2, 3, 4\} \cap \{1, 2, 3, 4\} = \{1, 2, 3, 4\} = A$$

Jadi, $A \cap A = A$.

Untuk setiap himpunan A dengan semesta pembicaraan S , berlaku

b) sifat identitas irisan

$$A \cap S = A \text{ (himpunan } S \text{ disebut elemen identitas pada irisan)}$$

c) . sifat komplemen irisan

$$A \cap A^c = \emptyset$$

d). Sifat-sifat selisih himpunan

Di depan kalian telah mengetahui bahwa selisih himpunan Adan B adalah himpunan yang anggotanya semua anggota dari Atetapi bukan anggota dari B.

Misalkan $A = \{1, 2, 3, 4, 6, 12\}$, $B = \{1, 2, 3, 6\}$, dan $C = \{1, 2, 4, 8\}$

$$\text{maka } A - A = \{1, 2, 3, 4, 6, 12\} - \{1, 2, 3, 4, 6, 12\} = \emptyset$$

$$A - \emptyset = \{1, 2, 3, 4, 6, 12\} - \emptyset = \{1, 2, 3, 4, 6, 12\} = A.$$

Tampak bahwa $A - A = \emptyset$ dan $A - \emptyset = A$.

Karena $A - \emptyset = A$, maka \emptyset adalah identitas pada selisih himpunan.

2.1.4.5 Diagram Venn

Diagram Venn merupakan suatu himpunan dalam semesta pembicaraan digambarkan sebagai kurva tertutup di dalamnya, yang mengelilingi nokta-noktah yang menunjukkan anggota himpunan yang dimaksud.

Agar kalian dapat memahami cara menyajikan himpunan dalam diagram Venn, pelajari uraian berikut.

Diketahui

$$S = \{0, 1, 2, 3, 4, \dots, 9\}, P = \{0, 1, 2, 3, 4\}, \text{ dan } Q = \{5, 6, 7\}$$

Himpunan $S = \{0, 1, 2, 3, 4, \dots, 9\}$ adalah himpunan semesta. Dalam diagram Venn, himpunan semesta dinotasikan dengan S berada di pojok kiri.

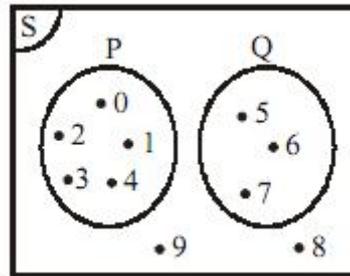
Perhatikan himpunan P dan Q. Karena tidak ada anggota persekutuan antara

P dan Q, maka $P \cap Q = \{ \}$. Jadi, dapat dikatakan bahwa kedua himpunan saling lepas. Dalam hal ini, kurva yang dibatasi oleh himpunan P dan Q saling terpisah.

Selanjutnya, anggota-anggota himpunan P diletakkan pada kurva P, sedangkan anggota-anggota himpunan Q diletakkan pada kurva Q.

Anggota himpunan S yang tidak menjadi anggota himpunan P dan Q diletakkan di luarkurva P dan Q.

Diagram Venn berikut



Gambar 2.4

Diketahui $S = \{1, 2, 3, \dots, 10\}$ adalah himpunan semesta $A = \{1, 2, 3, 4, 5\}$, dan $B = \{\text{bilangan genap kurang dari } 12\}$. Gambarlah dalam diagram Venn ketiga himpunan tersebut.

Penyelesaian:

Diketahui $S = \{1, 2, 3, \dots, 10\}$

$A = \{1, 2, 3, 4, 5\}$

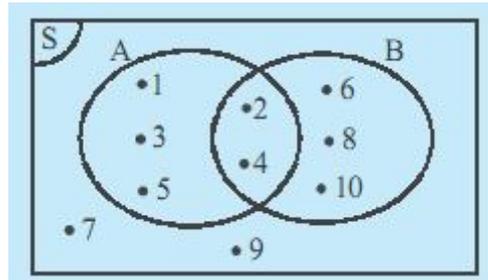
$B = \{2, 4, 6, 8, 10\}$

Berdasarkan himpunan A dan B, dapat diketahui bahwa $A \cap B = \{2, 4\}$.

Perhatikan bahwa himpunan A dan B saling berpotongan.

Dalam diagram Venn, irisan dua himpunan harus dinyatakan dalam satu kurva (himpunan A dan B dibuat berpotongan). Adapun bilangan yang lain diletakkan pada kurva masing-masing.

Diagram Venn-nya sebagai berikut.



Gambar 2.5

2.1.5 Aktivitas Belajar

Menurut Hamalik (2004 : 171) pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Jenis aktivitas belajar menurut para ahli bermacam-macam. Paul D. Dierich membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, antara lain:

- (1) Kegiatan-kegiatan visual, misalnya: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati oranglain bekerja, atau bermain.
- (2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral), misalnya: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi.
- (3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, misalnya: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
- (4) Kegiatan-kegiatan menulis, misalnya: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- (5) Kegiatan-kegiatan menggambar, misalnya: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.

- (6) Kegiatan-kegiatan metrik, misalnya: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- (7) Kegiatan-kegiatan mental, misalnya: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- (8) Kegiatan-kegiatan emosional, misalnya: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa pada saat kegiatan belajar, misalnya:

- ✚ Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru
- ✚ Bertanya kepada guru jika ada kesulitan
- ✚ Membaca buku paket
- ✚ Berdiskusi antar teman atau guru
- ✚ Menarik kesimpulan suatu prosedur/konsep
- ✚ Mengerjakan LKS
- ✚ Mempresentasikan hasil kelompok
- ✚ Perilaku yang tidak relevan

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Suatu penelitian yang akan dibuat, perlu memperhatikan penelitian lain yang digunakan sebagai bahan kajian yang relevan. Adapun penelitian yang berkaitan dengan variabel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Milati (2009:129) menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar matematika pada siswa kelas V MI Ar-Rahmah Jabung Malang pada sub pokok bangun datar trapesium. Berdasarkan hasil tes individual pada sebelum penelitian, siklus I, dan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, mulai dari tingkat keberhasilan sebelum diadakannya penelitian sebesar 32.43%, setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT tingkat keberhasilan yang dicapai siswa pada siklus I meningkat menjadi 80%, kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 97.14%. Hal ini menunjukkan 97.14% siswa berhasil mempelajari bangun datar trapesium pada mata pelajaran matematika dan terjadi peningkatan prestasi belajar siswa.

Lathifah (2013:79) menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN Langensari pembelajaran matematika pada materi bangun ruang dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata kelas dan meningkatnya siswa yang mencapai nilai ketuntasan di setiap siklusnya.

Penelitian yang relevan di atas dapat mendukung penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMPN 2 Randublatung kelas VII tahun 2013-2014 melalui model pembelajaran tipe TGT.

2.3 Kerangka Berpikir

Keberhasilan pembelajaran merupakan hal utama yang diharapkan dalam pembelajaran. Keberhasilan yang diperoleh tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator. Namun, pada kenyataannya tidak semua siswa dapat mencapai hasil

belajar yang maksimal dan tergolong rendah dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Siswa yang kurang optimal dalam belajar dapat menyebabkan hasil belajarnya kurang/rendah , agar dapat mencapai keberhasilan tersebut seorang guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT, siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi pada mata pelajaran matematika, siswa lebih antusias dan mengikuti proses pembelajaran, motivasi belajar siswa meningkat, dan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga suasana kelas lebih menarik dan diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajarnya agar nilai siswa mencapai KKM.

Dalam penelitian ini, peneliti akan membandingkan hasil belajar antara kelas control dan kelas eksperimen dimana kelas control pembelajaran dilakukan seperti biasa guru kelas mengajar dan kelompok eksperimen pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran tipe TGT .

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pada kerangka teoritik, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:“Pembelajaran dengan Model Kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*), dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII-A SMPN 2 Randublatung“.