

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (pikir, karsa, rasa, cipta dan budi nurani) dan jasmani (pancaindera serta keterampilan-keterampilan).<sup>1</sup> Pendidikan adalah salah satu faktor yang fundamental dalam pembangunan suatu bangsa, maju dan mundurnya suatu bangsa bergantung pada pendidikan.

Peningkatan mutu pendidikan terus dilaksanakan, terutama untuk menunjang penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi demi mewujudkan suatu bangsa yang maju, dengan pendidikan kita bisa mengetahui sesuatu yang tidak diketahui menjadi tahu dan juga dapat meningkatkan potensi diri dan cara berfikir.

Pelaksanaan program pendidikan di Indonesia yang disebut sistem pendidikan nasional diatur oleh pemerintah dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yakni:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

---

<sup>1</sup> Tim dosen FIP-IKIP Malang, *Pengantar Dasar-Dasar Pendidikan*, (Malang: Usaha Nasional, 1980), h. 7.

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Tujuan pendidikan yang disebutkan dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 pasal 3 harus dipahami dan disadari oleh para pendidik bahwa pendidikan memberdayakan semua warga negara Indonesia untuk berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan aktif menghadapi tantangan zaman yang selalu berkembang dan maju. Tindak lanjut mengenai UU ini maka pemerintah menjamin terselenggaranya pendidikan untuk semua warga negara dalam jenjang pendidikan sekolah.

Sebagai warga negara Indonesia yang berhak mendapatkan pendidikan, tentunya harus memiliki pengetahuan umum minimum. Pengetahuan minimum itu diantaranya adalah matematika. Oleh sebab itu, matematika sekolah sangat berarti baik bagi para siswa yang melanjutkan studi maupun yang tidak.<sup>3</sup>

Matematika merupakan ilmu yang berhubungan dengan bilangan-bilangan dan ilmu hitung. Matematika merupakan bidang studi yang wajib dipelajari oleh semua siswa SD hingga SMA bahkan juga di perguruan tinggi. Matematika sangat berguna bagi kehidupan manusia, baik itu dalam dunia pendidikan maupun kehidupan sehari-hari.

Banyak siswa yang mengeluh merasa kesulitan dalam mempelajari matematika. Menurut Rahayu Sri Waskitoningtyas, terjadinya kesulitan belajar dikarenakan siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan

---

<sup>2</sup> Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2010), h. 6.

<sup>3</sup> Kementerian Pendidikan & Kebudayaan PPPPTK Matematika, "Peran, Fungsi, Tujuan, dan Karakteristik Matematika Sekolah, Jum'at, 30 November 2018.

menakutkan. Ketidakmampuan siswa dalam memahami pengetahuan dasar dan mengaitkan antara pengetahuan baru dengan lamanya sehingga menimbulkan ketidakpahaman atau kejelasan terhadap suatu materi.<sup>4</sup> Siswa berasumsi bahwa hanya orang yang memiliki intelegensi tinggi yang mampu menguasai matematika, sehingga banyak siswa yang menghindari matematika. Hal inilah yang mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi rendah.

Ketidakmampuan guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang menarik, serta belum melibatkan siswa secara aktif menjadikan pembelajaran tidak efektif dan menyebabkan siswa kurang bersemangat, cepat bosan untuk belajar matematika. Hal ini belum sepenuhnya disadari oleh guru, sehingga letak dan penyebab kesulitan belajar yang dialami peserta didik juga belum sepenuhnya teridentifikasi. Upaya untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep matematika sekarang ini banyak memperkenalkan model, pendekatan, metode, strategi, media pembelajaran, dan alat peraga agar siswa tidak merasa sulit dalam belajar matematika.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Matematika di SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin didapatkan informasi yang peneliti jadikan data pokok awal yaitu rata-rata hasil ulangan bulanan matematika kelas IX A dan IX B sebesar 61,3 dan 64,27. Nilai tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin yaitu 70. Walaupun guru sudah menerapkan proses pembelajaran dengan berberapa pendekatan dan model.

---

<sup>4</sup> Rahayu Sri Waskitoningtyas, "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kota Balikpapan Pada Materi Satuan Waktu Tahun Ajaran 2015/2016", dalam *jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Universitas Balikpapan*, Vol. 5 No. 1 September, 2016, h. 26.

Salah satu materi yang dianggap perlu diberikan pemahaman lebih kepada siswa adalah materi bangun ruang sisi lengkung. Peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu siswa kelas IX A dan IX B yang bernama Khairunnida dan Apriansyah. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa tersebut, didapatkan informasi bahwa mereka masih merasa sulit dalam memahami bentuk-bentuk gambar bangun ruang jika hanya melihat di buku paket dan digambar begitu saja tanpa melihat bentuk bangun ruang secara nyata, selain itu mereka juga merasa kurang dalam mengingat rumus-rumus pada materi bangun ruang sisi lengkung, hal ini menjadikan mereka takut dengan mata pelajaran matematika ketika ujian nasional semakin dekat.

Materi bangun ruang sisi lengkung merupakan salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran matematika di SMP/MTs kelas IX pada semester ganjil kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Matematika, bahwa materi bangun ruang sisi lengkung merupakan salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa untuk dikuasai. Hal ini dikarenakan materi tersebut dianggap abstrak bagi siswa. Materi bangun ruang sisi lengkung termasuk mata pelajaran geometri yang terdiri dari bangun ruang tabung, kerucut, dan bola. Siswa pada umumnya kurang mampu mengingat rumus-rumus luas dan volume tabung, kerucut, dan bola. Selain itu, tidak adanya ketersediaan media atau alat peraga yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang sisi lengkung. Hal inilah yang menjadi alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian di SMP Nahdlatul Ulama

Banjarmasin dan mengambil materi bangun ruang sisi lengkung sebagai materi dalam penelitian.

Setelah melakukan wawancara dengan guru dan beberapa siswa, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran matematika SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin. Berdasarkan hasil observasi, peneliti berasumsi bahwa proses pembelajaran yang diterapkan guru masih mengandalkan buku paket dan metode yang sederhana. Metode yang digunakan adalah metode ceramah sehingga membuat siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan. Selain itu yang tidak kalah pentingnya dalam pembelajaran matematika yaitu masih kurang fasilitas fisik pendukung pembelajaran matematika seperti persediaan media pembelajaran yang sangat terbatas.

Untuk meningkatkan aktivitas belajar, perlu diupayakan pendekatan/model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kegiatan intelektual, sosial dan motorik agar siswa menguasai tujuan-tujuan pembelajaran yang harus dicapainya. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya, dalam hal ini guru dituntut untuk menggunakan model-model pembelajaran yang merangsang keaktifan siswa.

Salah satu model pembelajaran yang inovatif dan dapat menarik minat belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dengan model pembelajaran ini siswa dapat memberikan kontribusi pemikiran aktif dalam kelompok yang telah dibentuk dan membuat suasana

pembelajaran menjadi menyenangkan dengan ciri khas dari model pembelajaran ini dengan adanya kompetisi/turnamen berupa *games*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muawanah, dari penelitiannya disebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>5</sup>

Selain pemilihan model pembelajaran yang inovatif, cara mengajar yang menyenangkan perlu didukung dengan adanya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan misi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.<sup>6</sup> Dalam Al-qur'an surah Al-Maidah ayat 31 Allah SWT berfirman :

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ ۗ قَالَ يَا وَيْلَتَا أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ

هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِي سَوْءَةَ أَخِي ۗ فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

---

<sup>5</sup> Muawanah, “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pokok Bahasan Bangun Ruang Sederhana Semester II Kelas IV di MI Sultan Fatah Demak Tahun Pelajaran 2012/2013”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2015, h. 72 – 73.

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Pustaka, 2013), h. 15-16.

Ayat di atas menunjukkan Allah mengajarkan Qabil melalui seekor burung gagak, yang mana burung gagak ini sebagai media pembelajaran yang disampaikan Allah kepada Qabil. Kemudian dalam dunia pendidikan, seorang guru yang hendak mengajarkan suatu materi kepada muridnya dituntut menggunakan media sebagai perantara tersampainya materi pembelajaran. Maksud media disini adalah media yang efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara seorang guru dengan murid agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal. Media mempunyai arti yang cukup penting dalam proses belajar mengajar, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.<sup>7</sup>

Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah ular tangga 3D. Media ular tangga 3D merupakan media yang menarik bagi siswa karena disajikan dalam bentuk 3D dan termasuk jenis permainan, sehingga peneliti menggunakan media ini dalam model pembelajaran TGT.

Berdasarkan uraian yang telah di paparkan, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan Media Ular Tangga 3D (ULTRA 3D) pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung di Kelas IX SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin”**.

---

<sup>7</sup> Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). h.136.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga 3D efektif digunakan pada pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi lengkung kelas IX di SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga 3D pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang sisi lengkung kelas IX SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin.

## **D. Signifikansi Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model *Teams Games Tournament* maupun media pembelajaran ular tangga 3D khususnya untuk mata pelajaran matematika.
2. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan pembinaan bagi guru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT



dan penggunaan media pembelajaran ular tangga 3D, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika.

3. Bagi guru

- a. Guru memperoleh panduan inovatif model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media yang pembelajaran ular tangga 3D diharapkan dipakai untuk kelas lain di SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin.
- b. Sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan yang bervariasi bagi guru sehingga dapat memperbaiki sistem pembelajaran.
- c. Memberikan motivasi untuk meningkatkan inovasi pembelajaran serta mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan memperbaiki kinerja guru.

4. Bagi siswa

- a. Dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa khususnya materi bangun ruang sisi lengkung dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan media pembelajaran ular tangga 3D.
- b. Semakin berminat dan termotivasi dalam belajar matematika.
- c. Menumbuhkan rasa sosial antar sesama teman dengan belajar kelompok.

**E. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

Adapun dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

1. Setiap siswa mendapatkan materi tentang bangun ruang sisi lengkung.
2. Guru mengajarkan materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

3. Setiap siswa memiliki tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
4. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar yang sama.

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini yaitu:

$H_0$  = Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media ular tangga 3D tidak efektif digunakan pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin.

$H_1$  = Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media ular tangga 3D efektif digunakan pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin.

#### **F. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan penulis dalam memilih judul tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengingat banyaknya siswa yang menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami.
2. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran TGT dengan media pembelajaran ular tangga 3D.
3. Mengingat materi bangun ruang sisi lengkung akan dipelajari sampai tingkat perguruan tinggi yaitu pada mata kuliah geometri.

#### **G. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kekeliruan terhadap judul penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah yang terdapat dalam judul yaitu sebagai berikut:

## 1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari bahasa Belanda yaitu *effectief*, yang artinya mengenai sasaran, sesuai dengan tujuan, tepat.<sup>8</sup> Efektivitas berasal dari kata efektif yang menurut Kamus Bahasa Indonesia artinya yaitu ada efeknya, akibatnya, pengaruhnya, ada kesannya dan dapat membawa hasil atau berhasil guna (usaha atau tindakan).<sup>9</sup> Keefektifan adalah seberapa besar sesuatu yang telah direncanakan dapat tercapai, suatu pembelajaran dikatakan efektif jika dapat menghasilkan sesuatu yang diharapkan.

Menurut pendapat W.J. Kripsin dan Feldhusen sebagaimana yang dikutip oleh Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad bahwa evaluasi adalah satu-satunya cara untuk menentukan ketepatan pembelajaran dan keberhasilan, sehingga dapat dikatakan indikator pembelajaran efektif dapat diketahui dari hasil belajar siswa yang baik.<sup>10</sup> Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa  $\geq 65\%$ , dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas belajarnya. Tetapi berdasarkan ketentuan KTSP penentuan ketuntasan belajar ditentukan sendiri oleh masing-masing sekolah yang dikenal dengan istilah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan berpedoman pada tiga pertimbangan,

---

<sup>8</sup> S. Wojowasito, *Kamus Umum Belanda Indonesia*, (Jakarta: PT Ichtiar Baru Van Hoeve, 2000), h. 174.

<sup>9</sup> Meity Taqdir Qodratillah, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2011), h.107.

<sup>10</sup> Hamzah B. Uno & Nurdin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.190.

yaitu : kemampuan setiap peserta didik berbeda-beda; fasilitas (sarana) setiap sekolah berbeda; dan daya dukung setiap sekolah berbeda.<sup>11</sup> Ketuntasan belajar peserta didik dalam penelitian ini didasarkan pada standar ketuntasan SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin yaitu seorang peserta didik dikatakan tuntas belajar secara individu jika mendapat skor  $\geq 70$  dari skor maksimum 100 dan suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara klasikal jika  $\geq 75\%$  peserta didik telah mencapai ketuntasan secara individu.

Adapun indikator efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu :

- a. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan hasil belajar siswa kelas kontrol.
- b. Hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari hasil belajar siswa kelas kontrol.
- c. Tingkat keberhasilan siswa kelas eksperimen berdasarkan standar ketuntasan SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin yaitu peserta didik minimal mendapat skor 70 (secara individual) atau secara klasikal jika  $\geq 75\%$  peserta didik telah mencapai ketuntasan secara individu.
- d. Persentase hasil belajar siswa kelas eksperimen berada pada kualifikasi sangat tinggi dan tinggi.

Jika salah satu indikator efektivitas di atas tidak terpenuhi, maka dapat dikatakan pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan media ular tangga 3D tidak efektif.

---

<sup>11</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 241.

## 2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.<sup>12</sup>

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pembelajaran kooperatif yang mempunyai ciri khas berupa turnamen dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor/nilai, dimana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain. TGT menitikberatkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa dengan struktur kelompok yang heterogen.

Pada awal pembelajaran, guru menyajikan materi dan siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 4 – 5 orang, kemudian guru menyajikan turnamen dengan bentuk permainan yang menggunakan media pembelajaran ular tangga 3D. Salah satu siswa dalam kelompok menjadi perwakilan kelompok untuk bermain dengan mengambil salah satu kartu soal dan berusaha menjawab bersama kelompoknya untuk memperoleh skor/nilai. Permainan dilakukan kembali dengan perwakilan siswa yang lain dalam kelompoknya.

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, h. 22.

Pada pembelajaran dalam penelitian ini, peneliti sekaligus bertindak sebagai guru dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga 3D.

### 3. Media Ular Tangga 3D

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>13</sup>

Ular tangga adalah sebuah jenis permainan berbentuk papan yang mempunyai petak-petak berupa persegi yang terdiri atas beberapa nomor dan di sebagian nomor terdapat tangga dan ular, yang mana apabila pion mengenai tangga akan naik ke petak yang dituju dan apabila pion mengenai ekor ular akan turun ke petak yang dituju kepala ular.

Penelitian ini menggunakan konsep ular tangga yang dimodifikasi dengan tampilan 3D. Maksudnya 3D disini adalah ular tangga yang ditambahkan unsur bangun ruang seperti bangun ruang balok, kubus, tabung, dan kerucut yang disusun sehingga bisa dilihat dari berbagai sisi.

### 4. Bangun Ruang Sisi Lengkung

Bangun ruang sisi lengkung adalah kelompok bangun ruang yang memiliki bagian-bagian yang berbentuk lengkungan. Biasanya bangun ruang tersebut

---

<sup>13</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), h. 2.

memiliki selimut ataupun permukaan bidang. Contohnya seperti tabung, kerucut, dan bola. Materi yang diajarkan adalah luas selimut, luas permukaan, volume, dan tinggi tabung, kerucut, dan bola yang diajarkan pada kelas IX SMP/MTs semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 dengan indikator :

- a. Siswa dapat menentukan luas selimut tabung dan kerucut.
- b. Siswa dapat menentukan luas permukaan tabung, kerucut, dan bola.
- c. Siswa dapat menentukan volume tabung, kerucut, dan bola.
- d. Siswa dapat menentukan tinggi tabung, kerucut, dan bola.

Hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif yang diperoleh dari nilai tes akhir siswa pada materi bangun ruang sisi lengkung setelah diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Ular Tangga 3D.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab dan masing – masing bab terdiri dari beberapa subbab yaitu sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, alasan memilih judul, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah landasan teori yang berisi efektivitas, kriteria ketuntasan minimal (KKM), model pembelajaran, *Teams Games Tournament* (TGT), media pembelajaran, media ular tangga 3D, bangun ruang sisi lengkung, dan hasil belajar.

Bab III adalah metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, desain pengukuran, teknik pengolahan analisis data, prosuder penelitian.

Bab IV adalah penyajian data dan analisis yang berisi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data hasil penelitian.

Bab V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran.