

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi standar pengukuran kehidupan setiap individu dimana perkembangan potensi setiap individu dapat difasilitasi melalui pendidikan secara menyeluruh. Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan setiap tahunnya. Ini terlihat dari upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan seperti revisi kurikulum, proses pembelajaran baik metode, strategi maupun model yang digunakan, serta sarana dan prasarana.¹

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik, maka keterampilan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan harus ditingkatkan. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi.² Diantara upaya yang dimaksud adalah penggunaan model dan media pembelajaran, dengan penggunaan model dan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.³

Model pembelajaran digunakan sebagai penetapan keseluruhan aspek yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran termasuk perencanaan, pelaksanaan dan penilaian. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai

¹ Irmawaty Natsir dan Abdul Racman Taufik, "Penerapan Model Pembelajaran *Group Investigation* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 1 Juni, 2020, 34

² Zainal Aqib, *Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah*, (Bandung: Yrama Widya, 2007), 5

³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivani, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), 7

perencanaan yang berisi serangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran.

*The effectiveness of media is not about the teachers utilize media or not in the classroom, but it deals with how the teachers optimize the utilization of the instructional media in the classroom.*⁴ Alternatif yang dapat dilakukan oleh guru untuk memanfaatkan media secara optimal salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu mengajak peserta didik untuk bekerja sama, yaitu model pembelajaran kooperatif. Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan dengan melibatkan seluruh peserta didik di dalam kelas, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih rileks dan menyenangkan. Pembelajaran TGT juga dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, serta keterlibatan dalam belajar yang dikemas dalam bentuk permainan.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan dengan cara mengelompokkan peserta didik secara heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetensi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan.⁵

⁴ Tanti Sukmahidaayanti, "The Utilization Of Instructional Media In Teaching English To Young Learners (A Case Study of an Elementary School Teacher in Bandung)", *Journal of English and Education*, Vol. 3, No. 2, 2015, 90-91

⁵ Ngilimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), 166-167

Guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan media yang akan digunakan, karena media adalah yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.⁶ *Instructional media is used as a means of supporting the learning process for learning objectives can be achieved.*⁷ Penggunaan media sebagai alat bantu mengajar terdapat dalam firman Allah Swt. surah An-Nahl ayat 89 yang berbunyi :

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا

عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Menurut ayat diatas secara tidak langsung Allah Swt. mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah Swt. menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw., untuk menjelaskan sesuatu sesuai dengan fungsi dan tujuannya.⁸ Maka sudah sepatutnya jika seseorang menggunakan suatu media tertentu untuk menjelaskan segala hal.

Media inovatif dalam pembelajaran salah satunya adalah media permainan monopoli. Permainan ini merupakan adopsi dari permainan monopoli pada umumnya. Permainan ini dilakukan menggunakan papan monopoli, pion, dadu,

⁶ Arif S, Sadirman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), 85

⁷ Yanuari Dwi Puspitarini and Muhammad Hanif, "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School", *Anatolian Journal of Education*, Vol. 4, No. 2 October, 2019, 54

⁸ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, 692

kartu hak milik, kartu soal yang berisi kode berupa 6 digit angka yang harus dimasukkan untuk mendapatkan soal pada aplikasi Quizizz, rumah dan hotel, serta uang. Media ini berbasis kuis interaktif yang merupakan suatu bentuk metode pembelajaran yang lebih melibatkan dan mengaktifkan peserta didik dalam belajar dengan cara menggabungkan metode ceramah, diskusi dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis. Metode permainan ini dilakukan secara berputar dalam setiap kelompok.

Aturan pada permainan dalam hal ini mirip dengan permainan monopoli konvensional pada umumnya, akan tetapi dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Permainan ini dilakukan oleh 4-5 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dalam setiap kelompoknya. selama waktu pembelajaran.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, peserta didik belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru, setelah itu peserta didik bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan di dalam kelompoknya. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membuat peserta didik aktif mencari informasi dan penyelesaian masalah serta mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing peserta didik diharapkan lebih memahami konsep dan menguasai materi.

Pada kurikulum 2013 salah satu materi yang wajib dikuasai oleh peserta didik kelas VIII adalah materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

Dilihat dari kompetensi dasar, peserta didik harus bisa menyelesaikan permasalahan SPLDV dengan menggunakan metode eliminasi, substitusi, maupun campuran. Materi SPLDV adalah materi yang banyak hubungannya dengan kehidupan sehari-hari, contohnya adalah ketika sedang belanja dan ingin mengetahui suatu harga namun yang diketahui hanya total jumlah belanjanya saja. Materi SPLDV merupakan pengetahuan yang harus dikuasai siswa untuk mempelajari materi selanjutnya, diantaranya yaitu Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).⁹

SMPN 2 Kapuas Murung adalah salah satu sekolah menengah pertama yang ada di kecamatan Kapuas Murung. Sekolah tersebut memiliki jumlah peserta didik yang lumayan banyak jika dibandingkan dengan sekolah lain yang ada di kecamatan Kapuas Murung. Dengan banyaknya peserta didik maka peneliti tertarik untuk melakukan observasi dan menemukan beberapa permasalahan yang mana salah satu permasalahannya adalah penentuan model dan media pembelajaran yang cocok. Selain itu mengingat sekarang masih dalam masa pandemi *covid-19* sehingga membuat keterbatasan peneliti dalam melakukan observasi, sehingga dipilihlah SMPN 2 Kapuas Murung sebagai lokasi penelitian.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat melakukan observasi di SMPN 2 Kapuas Murung, proses pembelajaran matematika dilaksanakan dengan menggunakan metode ekspositori, pada saat proses pembelajaran guru menjelaskan materi, memberikan pertanyaan dan peserta didik menjawab pertanyaan tersebut secara bersama-sama. Seorang peserta didik akan menjawab

⁹ Diana dkk., "Sistem Persamaan Linear Dua Variabel : Ditinjau dari Analisis Kesalahan Siswa MTs Kelas VIII pada Pembelajaran Daring," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, Vol. 4, No. 4 (2021): 986

pertanyaan guru jika ditunjuk oleh guru untuk menjawab. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, peserta didik hanya berbisik-bisik dengan teman bahkan sebagian besar hanya diam. Peserta didik tidak mempunyai keberanian untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan. Peserta didik mencatat semua materi yang disampaikan oleh guru, kemudian guru meminta siswa untuk mengerjakan tugas. Setelah selesai mengerjakan tugas, peserta didik tidak mempresentasikan hasilnya, tetapi dibahas bersama-sama. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak ada yang berani mempresentasikan hasil pekerjaan mereka.

Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya suatu model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media permainan monopoli pada pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar dibandingkan penerapan metode ekspositori, ceramah, dan latihan soal.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru matematika untuk menanyakan materi apa yang dianggap sulit untuk diajarkan kepada peserta didik. Guru tersebut menyebutkan beberapa materi yang salah satunya adalah materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Materi ini terdapat pada semester 1 (ganjil), untuk mempelajari materi ini peserta didik harus sudah benar-benar memahami materi pada bab sebelumnya yakni pada Sistem Persamaan Linear.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, terdapat beberapa peserta didik yang dapat secara langsung memahami konsep yang disampaikan oleh guru dan sebagian lainnya belum memahami konsep secara jelas. Oleh karena itu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan permainan monopoli ini dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran matematika. Atas dasar itulah peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul : **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Monopoli Berbasis Kuis Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di SMPN 2 Kapuas Murung Tahun Pelajaran 2021/2022”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan monopoli berbasis kuis interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII di SMPN 2 Kapuas Murung?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan monopoli berbasis kuis interaktif pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII di SMPN 2 Kapuas Murung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan monopoli berbasis kuis interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII di SMPN 2 Kapuas Murung
2. Untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan monopoli berbasis kuis interaktif pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII di SMPN 2 Kapuas Murung?

D. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman atau referensi penelitian berikutnya yang sejenis. Serta menambah khazanah kepustakaan UIN Antasari Banjarmasin.

2. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan keterampilan untuk mempersiapkan diri sebagai calon pendidik yang siap

dengan berbagai macam situasi dan kondisi yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan terkait model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah, terutama pada mata pelajaran matematika.

4. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk menambah informasi dan wawasan guru dalam menggunakan model dan media pembelajaran yang bisa membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama pada proses PTM terbatas.

5. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan monopoli berbasis kuis interaktif.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman atau kekeliruan dalam menginterpretasikan judul serta permasalahan yang akan diteliti, maka perlu adanya definisi operasional sebagai pegangan dalam kajian permasalahan yang akan dibahas, yaitu sebagai berikut :

1. Pengaruh

Pengaruh adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan.¹⁰ Pengaruh bisa terjadi pada pengetahuan, sikap, dan tingkah laku seseorang. Adapun pengaruh yang dimaksud pada penelitian ini yaitu adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen (menggunakan model pembelajaran pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan permainan monopoli berbasis kuis interaktif) dengan hasil belajar kelas kontrol (tidak menggunakan model pembelajaran pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang mana dalam proses pembelajarannya peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, mengadakan diskusi kelompok dan mengadakan turnamen dengan menggunakan permainan akademik di akhir atau inti pembelajaran. Jadi, maksud peneliti disini adalah dapat menumbuhkan kerja sama peserta didik melalui model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan bantuan permainan monopoli.

3. Monopoli

Monopoli adalah permainan yang menggunakan satu set peralatan monopoli yang terdiri dari papan permainan, bidak atau petak, dua buah dadu, kartu dana umum dan kesempatan, uang-uangan, kartu pembelian tanah, serta

¹⁰ Desiani Natalina dan Gilar Gandana, *Komunikasi Dalam PAUD*, (Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi, 2019), 14

rumah-rumahan yang berwarna hijau dan merah yang menandakan hotel.¹¹ Monopoli yang digunakan dalam penelitian ini pada dasarnya sama dengan permainan monopoli pada umumnya, namun monopoli yang dimaksudkan sudah mendapat modifikasi dan didesain sedemikian rupa sebagai media pembelajaran.

4. Kuis Interaktif

Kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi.¹² Kuis interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kuis yang dikemas sedemikian hingga dalam permainan monopoli, dimana setiap pembelian properti peserta didik harus menjawab kuis di aplikasi *Quizizz*. Kemudian jika berhasil menjawab maka ia dapat membeli properti pada petak tersebut dan sebaliknya.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.¹³ Hasil belajar yang dimaksudkan peneliti adalah nilai-nilai yang didapatkan dari *posttest* peserta didik kelas VIII SMPN 2 Kapuas Murung pada materi SPLDV.

¹¹ Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, (Yogyakarta: Andi 2012)

¹² Rizqiyah, *Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator untuk Kemahiran Qira'ah dan Kitabah Siswa Kelas IX Madrasah Aliyah*, Skripsi, Jurusan Sastra Arab-Fakultas Sastra UM,

¹³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Deepublish, Cet Ke-I, 2018), 32

F. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Saudah mahasiswi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Menggunakan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Al – Muhajirin” yang meneliti tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media permainan monopoli terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran kewarganegaraan. Penelitian dari Eka Saudah ini memiliki persamaan yaitu pada penggunaan penggunaan model pembelajaran dan media. Namun juga terdapat perbedaan pada subjek yang diteliti, media yang digunakan masih konvensional dan materi pembelajaran yang diambil.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Alfi Yunita, Ratulani Juwita dan Suci Elma Kartika tahun 2020 dari Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sumatra Barat yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” yang meneliti tentang apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa dan siswa tampak aktif dengan melakukan banyak aktivitas belajar. Penelitian oleh Alfi dkk ini memiliki persamaan yaitu pada model pembelajaran yang digunakan, jenis penelitian, dan subjek yang diteliti. Namun terdapat perbedaan diantaranya materi yang diambil dan tidak menggunakan media pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Desya Rossa Deviana dan Erlin Prihatnani yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Matematika Pada Materi Peluang untuk Siswa SMP” dari Program studi Pendidikan Matematika Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga yang mengembangkan media monopoli matematika pada materi peluang untuk siswa SMP kelas 8. Penelitian ini telah mengembangkan media monopoli yang valid, praktis dan efektif. Penelitian oleh Desya dan Erlin ini memiliki persamaan yaitu pada media pembelajaran yang dibuat dan subjek yang diteliti siswa kelas 8. Namun terdapat juga perbedaannya yaitu pada materi yang dipilih dan metode penelitian.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Agus Budiyo, Moh. Afiful Hair, Arin Wildani dan Firdausiyah yang berjudul “Pengaruh *Learning Cycle* 5E Berbantuan Permainan Monopoli Fisika Berpoin (Mokain) Terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik SMA” dari Universitas Islam Madura. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penggunaan permainan monopoli fisika berpoin pada model pembelajaran *Learning Cycle* 5E. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan monopoli fisika berpoin

pada model pembelajaran *Learning Cycle* 5E berpengaruh positif terhadap penguasaan konsep peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Agus dkk ini memiliki persamaan pada media pembelajaran yang dibuat yaitu media monopoli namun dalam penelitian ini media pembelajaran diberi nama monopoli fisika berpoin (mokain). Terdapat pula perbedaannya seperti model pembelajaran yang dipilih dan subjek yang diteliti.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Budi Adi Prayogo mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang tahun 2017 yang berjudul "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat" yang meneliti tentang kelayakan media permainan monopoli pada materi penjumlahan dan pengurangan 1 sampai 500. Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan monopoli layak digunakan untuk materi penjumlahan dan pengurangan 1 sampai 500. Penelitian oleh Budi Adi Prayoga memiliki persamaan yaitu pada media yang digunakan. Namun terdapat perbedaan diantaranya subjek yang diteliti, materi yang diambil dan jenis penelitian.
6. Penelitian yang dilakukan oleh M. Zainal Muttaqin mahasiswa jurusan pendidikan matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang berjudul "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) Ditinjau dari Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Siswa Kelas VIII MTs Al-Ikhwan Tahun Pelajaran 2019/2020" yang meneliti bagaimana

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *think-talk-write* dan mengetahui pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTs Al-Ikhwan Banjarmasin setelah diterapkan pembelajaran dengan model pembelajaran *think-talk-write* pada materi sistem persamaan linear dua variabel. Penelitian ini menunjukkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas VIII setelah diajarkan dengan model pembelajaran *think-talk-write* berada pada interpretasi cukup.

G. Asumsi Dasar dan Hipotesis

1. Asumsi Dasar

Penelitian ini mempunyai anggapan dasar sebagai berikut :

- a. Setiap peserta didik memiliki kemampuan dasar dan usia yang relatif sama.
- b. Guru telah mengajarkan materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013.
- c. Alat dan instrumen yang digunakan sudah memenuhi standar yakni valid dan reliabel.

2. Hipotesis

Dalam penelitian ini, hipotesis yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. H_1 : terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan monopoli berbasis kuis interaktif dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

(SPLDV) di kelas VIII SMPN 2 Kapuas Murung Tahun Pelajaran 2021/2022.

- b. H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan monopoli berbasis kuis interaktif dengan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di kelas VIII SMPN 2 Kapuas Murung Tahun Pelajaran 2021/2022.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan ini maka peneliti menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut :

- | | |
|---------|---|
| BAB I | Pendahuluan, berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, asumsi dasar dan hipotesis serta sistematika penulisan. |
| BAB II | Kajian teori dan kerangka pikir, berisikan definisi teoritik, tinjauan teoritik, dan kerangka pikir. |
| BAB III | Metode Penelitian, berisikan jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel |

penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, desain pengukuran, dan teknis analisis data

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasam, berisikan hasil penelitian dan pembahasan atau analisis

BAB V Penutup, berisikan simpulan dan rekomendasi.