

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu jalan penting dalam membentuk manusia yang cerdas, beriman, dan memiliki akhlak mulia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”¹

Pentingnya pendidikan juga ditegaskan dalam UUD 1945 Pasal 31 Ayat (1) yang berbunyi: “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.”²

Sejalan dengan ajaran Islam, menuntut ilmu adalah kewajiban setiap muslim. Ilmu menjadi jalan untuk meningkatkan derajat manusia di hadapan Allah dan sesama. Sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

¹ Pemerintah Republik Indonesia. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. (2003). <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>

² Pemerintah Republik Indonesia. *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Pasal 31 Ayat (1) (1945). <https://jdih.setneg.go.id>

Dalam Tafsir Al-Misbah Menurut Quraish Shihab, ayat diatas merupakan tuntunan akhlak yang menyangkut perbuatan dalam majelis untuk menjalin harmonisasi dalam satu majelis. Allah berfirman “ hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu”, oleh siapapun : berlapang-lapanglah, yaitu berupayalah dengan sungguh-sungguh walau dengan memaksakan diri untuk memberi tempat pada orang lain dalam majelis-majelis yakni satu tempat, baik tempat duduk maupun bukan tempat duduk, apabila diminta kepadamu untuk melakukan itu, maka lapangkanlah tempat untuk orang lain itu dengan suka rela. Jika kamu melakukan hal tersebut, niscaya Allah akan memberikan kelapangan segala sesuatu buat hidup kamu. Dan apabila dikatakan: “ berdirilah kamu ketempat yang orang lain, atau untuk diduduki tepatmu buat orang yang lebih layak, atau bangkitlah untuk melakukan sesuatu seperti untuk shalat dan berjihad, maka berdirilah dan bangkitlah, Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu wahai yang memperkenankan tuntunan ini, dan orang-orang yang diberikan ilmu pengetahuan beberapa derajat di dunia dan di akhirat, dan Allah terhadap apa-apa yang kamu kerjakan sekarang atau masa yang akan datang Maha Mengetahui”³

Ayat diatas menunjukkan bahwa belajar adalah ibadah dan jalan untuk meraih kemuliaan. Tidak hanya ilmu agama, tetapi juga ilmu dunia seperti Matematika yang sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Namun, dalam kenyataan di lapangan, banyak siswa yang kurang berminat belajar, terutama pada

³ M. Quraishy Shihab. *Tafsir Al-Misbah (jilid 14): Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. (Jakarta: Lentera Hati, 2002) hlm, 77.

pelajaran Matematika. Pelajaran ini sering dianggap sulit, membosankan, dan hanya berisi hitung-hitungan. Proses pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan menggunakan metode ceramah membuat siswa cenderung pasif. Akibatnya, hasil belajar pun rendah. Pembelajaran seharusnya mampu menumbuhkan minat siswa agar mereka aktif, senang, dan termotivasi. Guru memiliki peran besar dalam hal ini, bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang menarik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat serta media yang menarik. Salah satu model yang sesuai adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini mengajak siswa belajar dalam kelompok dan berkompetisi secara sehat melalui permainan edukatif. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan seluruh siswa dalam kerja sama, diskusi, dan turnamen soal akademik, sehingga mereka lebih aktif dan semangat belajar. Agar model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih menarik, maka digunakan media permainan Teka-Teki Silang (TTS). TTS merupakan media yang menyenangkan dan melatih daya ingat. Dalam pembelajaran Matematika, soal-soal bisa dikemas dalam bentuk teka-teki yang harus diisi siswa secara mendatar atau menurun, sesuai petunjuk yang diberikan. Hal ini akan membuat siswa lebih terlibat, berpikir kreatif, dan merasa tertantang.

Kombinasi antara model TGT dan media TTS tidak hanya melatih kemampuan berpikir logis dan kerja sama, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip dalam Islam sebagaimana disebutkan dalam QS. Al-Maidah ayat 2:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَحْلُوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا الْقَلَائِدَ وَلَا آمِينَ
 الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَا
 نُ قَوْمٍ أَن صَدُّوكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَن تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا
 عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Menurut Quraish Shihab dalam *Tafsir Al-Misbah*, Surah Al-Mā'idah ayat 2 meletakkan dasar penting bagi kehidupan sosial dalam Islam, yaitu prinsip saling membantu dalam hal-hal yang mendekatkan kepada Allah, yakni kebajikan (*al-birr*) dan ketakwaan (*al-taqwa*), serta menjauhi kerja sama dalam hal-hal yang menimbulkan kerusakan, seperti dosa (*itsm*) dan permusuhan (*'udwān*). *Al-birr* dalam konteks ini mencakup seluruh bentuk kebaikan yang bersifat moral, sosial, dan spiritual, seperti kejujuran, kesabaran, kasih sayang, serta pencarian dan penyebaran ilmu. Sementara itu, *al-taqwa* dimaknai sebagai kesadaran akan kehadiran Allah yang mendorong seseorang untuk bertindak dengan penuh kehati-hatian dan rasa tanggung jawab. Quraish Shihab menekankan bahwa kerja sama yang dibangun tidak boleh mengarah pada hal yang merugikan orang lain, meskipun dilakukan atas nama solidaritas kelompok. Dalam konteks pendidikan, ayat ini memberikan arahan bahwa kerja sama antara siswa dan guru seharusnya ditujukan untuk membentuk karakter, menanamkan akhlak mulia, dan menumbuhkan nilai-nilai edukatif bukan semata-mata mengejar capaian akademik. Selain itu, penting pula adanya keseimbangan antara hak dan tanggung jawab dalam

kolaborasi, agar nilai-nilai kebaikan tidak terdistorsi menjadi bentuk kolusi yang justru mencederai esensi kebersamaan.

Ayat diatas menunjukkan bahwa Kerja sama dalam kelompok TGT adalah bentuk nyata dari nilai tolong-menolong yang diajarkan dalam Islam. Siswa saling membantu memahami materi dan sama-sama berusaha meraih hasil terbaik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di MI TPI Keramat Banjarmasin, diketahui bahwa proses pembelajaran Matematika di kelas II masih didominasi oleh metode ceramah satu arah yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru belum pernah menggunakan model pembelajaran inovatif seperti pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), maupun memanfaatkan media permainan seperti teka-teki silang (TTS) yang dapat merangsang keterlibatan siswa secara lebih interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, yang ditunjukkan dengan kurangnya semangat saat mengikuti pelajaran, munculnya rasa bosan, serta rendahnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan data nilai siswa, terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 65. Permasalahan ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan pembaharuan dalam strategi pembelajaran, tidak hanya untuk mengejar peningkatan hasil belajar semata, tetapi juga untuk membentuk suasana belajar yang menyenangkan, kooperatif, dan memotivasi siswa secara menyeluruh. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memandang perlu adanya penerapan model pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa sejak dini. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dipilih karena

memiliki pendekatan yang mendorong siswa untuk belajar dalam kelompok, saling bekerja sama, serta berkompetisi secara sehat melalui permainan akademik. Model ini sangat relevan untuk membangun interaksi sosial yang positif di antara siswa, sekaligus memperkuat pemahaman materi melalui pengulangan dan diskusi kelompok. Dipadukan dengan media permainan Teka-Teki Silang (TTS), pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu melatih daya ingat serta konsentrasi siswa dalam memahami konsep-konsep matematika. Pemilihan siswa kelas II sebagai sampel penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa pada jenjang kelas awal ini sangat penting untuk membentuk fondasi minat belajar dan sikap positif terhadap pelajaran matematika, yang akan memengaruhi pengalaman belajar mereka di tingkat selanjutnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: *“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Teka-Teki Silang terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Matematika di MI TPI Keramat Banjarmasin.”*

B. Definisi Operasional

Untuk mencegah kesalah pahaman, maka penulis menyampaikan interpretasi tentang judul diatas sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu bentuk pendekatan kooperatif yang relatif mudah diimplementasikan dalam konteks pembelajaran. Model ini mendorong partisipasi

aktif seluruh peserta didik tanpa memandang perbedaan status, serta menekankan peran siswa sebagai tutor sebaya dalam mendukung proses belajar. Pendekatan ini mengintegrasikan kerja sama antar kelompok, unsur permainan edukatif, serta sistem penguatan (*reinforcement*) yang terstruktur. Terdapat lima komponen utama dalam model TGT, yaitu: penyampaian materi secara klasikal, pembentukan tim belajar, pelaksanaan permainan, turnamen akademik, dan pemberian penghargaan kepada tim.

2. Teka-Teki Silang

Teka-Teki Silang (TTS) merupakan media pembelajaran berbentuk kotak-kotak kosong yang diisi dengan huruf sesuai dengan petunjuk soal. Umumnya, soal dalam TTS dibagi menjadi dua arah, yaitu mendatar dan menurun. Dalam konteks penelitian ini, media TTS dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajaran Matematika, dengan tujuan agar siswa dapat belajar sambil bermain. Melalui media ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan daya pikir, melatih konsentrasi, serta menumbuhkan minat belajar secara lebih menyenangkan dan interaktif.

3. Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan dan rasa ketertarikan yang tinggi pada diri peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perhatian, rasa ingin tahu, ketekunan, serta keterlibatan emosional dan kognitif dalam kegiatan belajar.

4. Matematika

Matematika merupakan disiplin ilmu fundamental yang memiliki peran krusial dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan ilmiah pada peserta

didik. Kemampuan matematika dapat diartikan sebagai kapasitas individu dalam merumuskan, mengaplikasikan, serta menafsirkan konsep-konsep matematis melalui proses penalaran yang sistematis dan penerapan prosedur yang sesuai. Dalam konteks penelitian ini, perhatian difokuskan pada materi bilangan cacah dan operasi penjumlahan, yang meliputi aspek pemahaman konsep dasar, ketepatan dalam melakukan perhitungan, kemampuan menerapkan strategi pemecahan masalah, serta keterampilan dalam menghubungkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana minat belajar matematika siswa kelas II sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media teka-teki silang?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media teka-teki silang terhadap minat belajar matematika siswa kelas II?

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model TGT dengan berbantuan media teka-teki silang.

2. Menganalisis apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model TGT berbantuan media teka-teki silang terhadap peningkatan minat belajar Matematika siswa kelas II.

E. Signifikansi Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam perkembangan bidang pendidikan yang berguna untuk seluruh pihak yang terlibat, khususnya memperluas kajian mengenai model dan media pembelajaran serta pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Dengan penelitian ini diharapkan guru dapat meningkatkan strategi pembelajaran, minat dan motivasi belajar pada siswa sehingga siswa merasa bersemangat dalam belajar dan mendapat nilai yang optimal.

b. Bagi siswa

Bisa mengetahui bagaimana strategi pembelajaran, minat dan motivasi belajar dirinya dikelas supaya bisa menambah semangat dalam belajar dan meningkatkan minat belajar agar mencapai hasil belajar yang terbaik.

c. Bagi sekolah

Bisa menjadi referensi dalam merancang inovasi pembelajaran yang kreatif guna meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pada jenjang madrasah ibtidaiyah.

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti mencantumkan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti :

1. Devika Arfiana Farazeni. Skripsi. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Teka-Teki Silang terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI di MIM Kasihan I Pacitan.”⁴ Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest Design terhadap 26 siswa kelas VI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa adalah 61,96 dan meningkat menjadi 85,85 setelah perlakuan. Uji hipotesis menghasilkan nilai thitung sebesar $14,263 > t_{tabel} 1,70562$ pada taraf signifikansi 5%, yang berarti model TGT berbantu media teka-teki silang berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berhitung siswa. Hasil uji korelasi biserial sebesar 0,674 menunjukkan korelasi kuat, dan koefisien determinasi menunjukkan bahwa 45,4% variasi kemampuan berhitung dipengaruhi oleh model ini.
2. Aini Septianni, *Jurnal Of Mathematical Science*⁵: “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar matematika siswa” Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Shot Case Study. Hasil penelitian

⁴ Devika Arfiana Farazeni, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantu Teka-Teki Silang terhadap Kemampuan Berhitung siswa Kelas VI di MIM Kasihan I Pacitan. (Skripsi: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2023), hlm v

⁵ Aini Septianni, Pengaruh penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. (Pediamanika: jurnal Pendidikan Matematika, Vol.2, No.2 (2019): 104-111

menunjukkan bahwa minat belajar siswa mencapai persentase 73,5% dan masuk dalam kategori kuat. Uji hipotesis menghasilkan nilai t_{hitung} 3,577 > t_{tabel} 2,204 pada taraf signifikansi 5%, yang berarti TGT berpengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika siswa.

3. Nuki Pratiwi dan Usrotun Makiyah, *Jurnal Pendidikan Ardenjaya*: “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar matematika di SDIT Al Fatih Depok”⁶. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik sampling jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model TGT terhadap minat belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil signifikansi sebesar 0,000 yang berarti model TGT efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.
4. Ni Nyoman Triana Putri, Putu Nanci Riastini, dan Kadek Yudiana *Jurnal JIPPG*: “*Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Soal Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD*”⁷ Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental dan teknik group random sampling. Sampel terdiri dari dua kelas: eksperimen dan kontrol, total 53 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model TGT berbantuan soal Teka-Teki Silang terhadap hasil belajar IPAS

⁶ N. Pratiwi dan U. Makiyah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Matematika di SDIT Al Fatih Depok*, *Jurnal Pendidikan Ardenjaya* 2, no. 1 (2021): 45–52.

⁷ N. N. T. Putri, P. N. Riastini, dan K. Yudiana, *Model Pembelajaran TGT Berbantuan Soal TTS terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD*, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru (JIPPG)* 7, no. 2 (2024): 331–340.

siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t sebesar $7,209 > 1,675$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa model TGT + TTS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Rossy Qoimatul Fadlila, dkk. Jurnal SENASSDRA: *"Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa: Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Media Teka-Teki Silang"*.⁸ Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan teknik sampling jenuh. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MIN 6 Magetan yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model TGT berbantu Teka-Teki Silang terhadap keaktifan belajar siswa, yang dibuktikan dengan hasil uji-t sebesar $1,945 > 1,675$ pada taraf signifikansi 5%. Artinya, model pembelajaran TGT dengan media TTS lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Devika Arfiana Farazeni	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament	- Model TGT - Menggunakan media TTS	Kemampuan berhitung siswa

⁸ R. Q. Fadlila, F. M. Rohmanurmeta, dan H. K. Widyaningrum, *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa: Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Media Teka-Teki Silang*, Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) 3, no. 3 (2024): 590–598.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		(TGT) Berbantu Media Teka-Teki Silang terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI di MIM Kasihan I Pacitan		
2	Aini Septianni	Pengaruh Model TGT terhadap Minat Belajar Matematika (SMP Negeri 1 Lemah Abang)	• Model TGT • Minat Belajar Matematika	• Tidak menggunakan TTS
3	Nuki Pratiwi & Usrotun Makiyah	Pengaruh Model TGT terhadap Minat Belajar Matematika (SD Al-Fatih Depok)	• Model TGT • Minat Belajar Matematika	• Tidak menggunakan TTS
4	Ni Nyoman Triana Putri, Putu Nanci Riastini, dan Kadek Yudiana	Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Soal Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD	• Model TGT • Menggunakan TTS	• Hasil Belajar

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
5	Rossy Qoimatu I Fadlila, dkk	Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa: Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Media Teka-Teki Silang	• Model TGT • Menggunakan TTS	• Keaktifan Belajar Siswa

G. Kerangka Berpikir

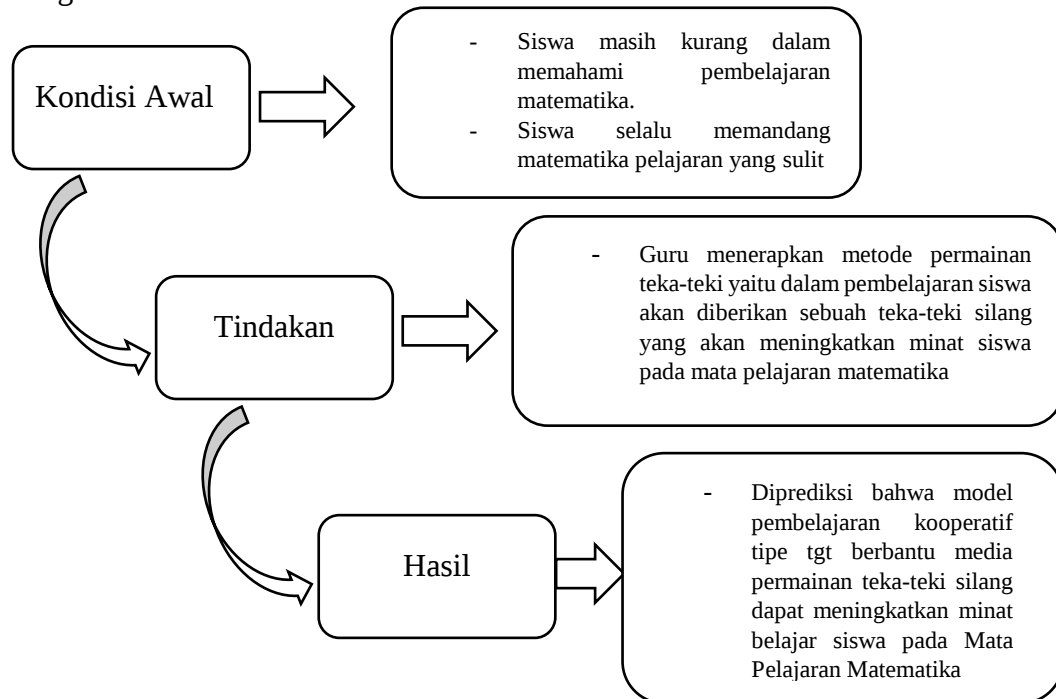
Kerangka berpikir yaitu landasan pikir dari penelitian yang dipadukan dengan bukti-bukti, hasil pemantauan, dan tinjauan kepustakaan. Oleh karenanya, kerangka berfikir berisi konsep, asas, atau teori yang akan dipakai untuk dasar penelitian. Pada kerangka berfikir menggambarkan hubungan dan signifikasi antar variabel penelitian.⁹

Kerangka berpikir menggambarkan bentuk konseptual tentang seperti apa teori hubungan terhadap bermacam faktor yang sudah ditentukan sebagai masalah penting yang diteliti. Jadi, perlu adanya keterangan tentang hubungan antar dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen.¹⁰

⁹ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 8

¹⁰ Dani Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 15

Kerangka berfikir dalam penelitian ini bisa diilustrasikan dengan tabel sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang perlu dipecahkan dan perlu diuji kebenarannya. Hipotesis merupakan harapan yang diungkapkan penulis mengenai hubungan antar variabel dalam suatu masalah penelitian.

Hipotesis pada penelitian ini yaitu :

1. Hipotesis Null (H_0) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) berbantu media permainan teka-teki silang terhadap minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika.

2. Hipotesis Alternatif (H_a) : terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media permainan teka-teki silang terhadap minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika.

I. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan proposal ini dibagi menjadi lima bab yaitu:

BAB I Pendahuluan. meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka berpikir, hipotesis penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II Kajian Teori. meliputi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), media permainan teka-teki silang, minat belajar, dan matematika.

BAB III Metode Penelitian. meliputi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

BAB VI Hasil dan Pembahasan. meliputi data penelitian yang didapat di lapangan dan pembahasan hasil penelitian

BAB V Penutup. meliputi Kesimpulan dan Saran