

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Sebagai sebuah kegiatan yang memiliki tujuan, pelaksanaan pendidikan berlangsung secara berkesinambungan pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Seluruh kegiatan tersebut berada dalam suatu sistem pendidikan yang bersifat integral. Pendidikan sebagai suatu sistem merupakan totalitas fungsional yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu. Setiap subsistem di dalamnya tersusun secara sistematis dan tidak dapat dipisahkan, karena saling berhubungan secara dinamis dalam satu kesatuan yang utuh.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk mewujudkan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, generasi masa kini dibentuk menjadi individu yang mampu meneruskan serta menjadi teladan dari hasil pembelajaran generasi sebelumnya. Hingga saat ini, belum terdapat definisi khusus yang secara utuh mampu menjelaskan makna pendidikan, mengingat sifatnya yang kompleks sebagaimana objeknya, yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks tersebut dikenal dengan istilah

---

<sup>1</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014). hlm. 19

ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan pengembangan dari praktik pendidikan yang lebih menitikberatkan pada pendekatan teoritis dan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki hubungan yang erat, baik dalam tataran praktis maupun teoritis, sehingga keduanya saling melengkapi dalam proses kehidupan manusia.<sup>2</sup>

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang masih berlaku hingga saat ini, menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>3</sup>

Terdapat banyak ayat-ayat dalam Al-Qur'an yang membahas dan menjelaskan tentang keutamaan orang berilmu. Sebab, peranan ilmu sangat penting dan tanpa ilmu seorang yang mengaku mukmin keimanannya dalam keadaan sia-sia. Allah Ta'ala berfirman dalam surah Al-Mujadalah ayat 11:

---

<sup>2</sup> Abd Rahman BP, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, Yumriani, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* Volume 2, Nomor 1 (2022). hlm. 2

<sup>3</sup> Sara Tambun, Goncalwes Sirait, and Janpatar Simamora, "Analisis Yuridis Hak Dan Kewajiban Warga Negara Atas Pendidikan Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," *Visi Sosial Humaniora* 1, no. 1 (June 20, 2020): 84–92, <https://doi.org/10.51622/vsh.v1i1.27>.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ

لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ١١

Keutamaan orang berilmu dalam surat Al-Mujadalah ayat 11 adalah orang yang berilmu sudah tentu berbeda dengan orang yang tidak berilmu, orang yang berilmu lebih banyak dalam melihat sesuatu dengan pandangan yang positif. Hal ini menunjukkan perbedaan dengan orang yang tidak mempunyai ilmu, sebab cara pandang orang yang tidak berilmu banyak melihat ke dalam sisi negatif. Inilah salah satu keutamaan orang yang berilmu.<sup>4</sup>

Salah satu aspek dari pelaksanaan pendidikan adalah proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pelaksanaan pendidikan di lingkungan sekolah. Dalam proses penyampaian materi, guru dituntut untuk mempertimbangkan metode atau teknik pengajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan model, strategi, atau metode pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan

---

<sup>4</sup> Dewi Fatimah Putri Arum Sari and Diah Ayu Retnaningsih, "Keutamaan Orang Berilmu Dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah Ayat 11," *Tarbiya Islamica* 10, no. 2 (August 6, 2023): 118–29, <https://doi.org/10.37567/ti.v10i2.2252>.

baik oleh peserta didik. Pemilihan metode yang sesuai akan sangat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.<sup>5</sup>

Menurut Slameto, minat adalah suatu rasa lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Menurut Muhibbin Syah, menyebutkan bahwa minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat belajar ialah dorongan rasa ingin tahu disertai keinginan dan ketertarikan untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran dengan perasaan senang dan tanpa adanya tekanan dari pihak lain. Minat ini tercermin melalui rasa ingin tahu siswa, sikap mereka selama mengikuti pelajaran, ketertarikan terhadap mata pelajaran, serta keaktifan dalam proses belajar mengajar.<sup>6</sup>

Istilah matematika berasal dari bahasa Latin *mathematica*, yang pada mulanya diadopsi dari bahasa Yunani *mathematikē*, yang berarti "*relating to learning*". Kata tersebut berakar dari *mathema*, yang mengandung makna pengetahuan atau ilmu, serta memiliki keterkaitan dengan kata *manthanein*, yang berarti belajar atau berpikir. Jadi, secara etimologis, matematika dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui proses berpikir. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang bersifat wajib, yang diajarkan

---

<sup>5</sup> Siti Aminah et al., "Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Volume 4 Nomor 3 (2022). hlm.246

<sup>6</sup> Siti Nur hidayah, Sri Zulaihati, and Sumiati Ati, "Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Di Smk Negeri 46 Jakarta," *Prosiding Konferensi Ilmiah Akuntansi* Vol 10 (2023).

mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, bahkan menjadi bagian dari kurikulum di perguruan tinggi.<sup>7</sup>

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan berargumentasi. Selain itu, matematika juga memberikan kontribusi nyata dalam penyelesaian permasalahan kehidupan sehari-hari maupun dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan terhadap matematika tidak hanya relevan untuk aktivitas harian, tetapi juga semakin krusial dalam konteks profesional dan ilmiah di masa kini maupun masa depan. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai secara optimal oleh peserta didik sejak jenjang sekolah dasar.<sup>8</sup>

Mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar tidak dapat dipisahkan dari materi operasi hitung, baik penjumlahan, pengurangan, perkalian, maupun pembagian, yang pada umumnya berkaitan dengan konsep bilangan. Operasi hitung terhadap berbagai jenis bilangan, seperti bilangan cacah, bilangan bulat, dan pecahan juga diajarkan kepada siswa sejak dini di jenjang pendidikan dasar.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Tiara Putri Maduratna and Agung Setyawan, "Analisis Faktor Pengaruh Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Banyuwajuh 6 Kamal," *Prosiding Nasional Pendidikan* Vol. 1, No. 1 (2020). hlm. 349-350

<sup>8</sup> Meliana Meliana, Adrianus Dedy, and Robert Budilaksana, "Analisis Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Karang Ringin 1," *Journal on Education* 5, no. 3 (February 14, 2023): 9356–63, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1742>.

<sup>9</sup> Dian Rizky Utari, M. Yusuf Setia Wardana, and Aries Tika Damayani, "Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (November 4, 2019): 545, <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22311>.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif dapat berdampak pada rendahnya efektivitas proses pembelajaran serta menjadikan kegiatan belajar di kelas terasa monoton. Hal tersebut muncul karena aktivitas siswa dalam pembelajaran terbatas pada mendengarkan penjelasan materi dan menyelesaikan tugas dari guru, sehingga aktifitas siswa menjadi pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, karena peran mereka hanya sebatas sebagai penerima informasi tanpa adanya interaksi atau keterlibatan.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas pada tanggal 25 Mei 2024 di MIN 8 Tabalong mengenai pembelajaran matematika di kelas, ditemukan bahwa masih banyak siswa yang memiliki minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran matematika. Rendahnya minat tersebut disebabkan oleh aktifitas di dalam kelas yang monoton. Selama proses pembelajaran berlangsung, sejumlah siswa tampak kurang memperhatikan penjelasan guru. Kondisi ini diduga terjadi karena guru masih menerapkan model pembelajaran tradisional, sehingga siswa merasa bosan didalam kelas. Akibatnya, semangat belajar siswa menurun dan berdampak negatif terhadap minat mereka dalam mengikuti pelajaran matematika.

Jika kondisi tersebut dibiarkan secara terus-menerus, maka dapat berdampak negatif terhadap minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat sendiri merupakan suatu dorongan internal yang muncul dari

---

<sup>10</sup> Hidayah Risalatus Siyam and Heni Siswantari, "Strategi Guru Dalam Menghadapi Siswa Pasif Saat Daring Di SD Muhammadiyah Gendeng," *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan* Vol. 2, No. 1 (2021). 209-212

dalam diri peserta didik untuk melakukan suatu tindakan secara sadar. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik agar siswa merasa tertarik dan terdorong untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Setiap aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa sebaiknya sesuai dengan perasaan mereka, baik perasaan senang maupun kurang menyenangkan. Apabila siswa merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan di sekolah, maka akan timbul minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.<sup>11</sup>

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika di MIN 8 Tabalong sekaligus meningkatkan minat belajar siswa, penelitian ini akan mengeksplorasi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah tersebut. Dengan penggunaan model ini, diharapkan siswa dapat merasakan proses pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep matematika, serta berpartisipasi secara aktif melalui kerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar yang optimal. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur dampak positif penerapan model TGT terhadap minat belajar siswa, sekaligus memberikan rekomendasi bagi sekolah dan guru dalam merancang model pembelajaran yang lebih efektif. Oleh sebab itu, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul ”**Efektivitas Penerapan Model**

---

<sup>11</sup> Andi Achru P., “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran,” *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (December 30, 2019): 205, <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.

# **Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MIN 8 Tabalong”.**

## **B. Definisi Operasional**

### **1. Efektivitas**

Menurut Siagian, efektivitas merupakan pemanfaatan sumber daya, sarana, dan prasarana dalam jumlah tertentu yang telah direncanakan secara sadar sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atau jasa dari kegiatan yang dilaksanakan. Dengan demikian, efektivitas menggambarkan tingkat keberhasilan pencapaian sasaran yang telah ditetapkan. Semakin hasil kegiatan mendekati sasaran yang diharapkan, maka tingkat efektivitasnya juga semakin tinggi.<sup>12</sup>

Efektivitas yang dimaksud dalam penulisan ini adalah mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan model pembelajaran *teams game tournament* dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV MIN 8 Tabalong.

### **2. Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran merupakan suatu pola yang dijadikan acuan dalam merancang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas atau dalam bentuk tutorial. Selain itu, model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang menyajikan langkah-langkah sistematis dalam

---

<sup>12</sup> Anisa Fitri Amalia, “Efektivitas Pelayanan Administrasi Terpadu Kecamatan Di Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat,” *Jurnal Caraka Prabhu* 2, no. 1 (December 1, 2018): 1–20, <https://doi.org/10.36859/jcp.v2i1.397>.

pelaksanaan pembelajaran, yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.<sup>13</sup>

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan melalui kerja sama dalam kelompok. Dengan hal ini, peserta didik dilatih untuk saling bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal.<sup>14</sup>

Ada beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif yaitu *student teams achievements division* (STAD), *group investigation*, *tipe struktural*, *jigsaw*, *teams game tournament* (TGT), *two stay, two stray, make a match*, *numbered heads together* (NHT).<sup>15</sup>

Pada penelitian ini, tipe model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah tipe *teams game tournament* pada kelas eksperimen dan *make a match* pada kelas kontrol

### **3. Tipe Teams Game Tournament**

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) memiliki kemiripan dengan model *student teams achievement division* (STAD), namun perbedaannya terletak pada penggunaan turnamen akademik, kuis-kuis,

---

<sup>13</sup> Winardi Winardi, "Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Melalui Pembelajaran Kooperatif Model STAD Kelas X Mipa-3 SMA Negeri 4 Pekalongan Tahun 2016," *JIPSINDO* 5, no. 1 (July 3, 2018): 81, <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v5i1.20185>.

<sup>14</sup> Ahmad Shofi et al., "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Di SMPN 2 Telukjambe Timur," *Jurnal Tawadhu* 8, no. 1 (April 22, 2024): 1–15, <https://doi.org/10.52802/twd.v8i1.705>.

<sup>15</sup> Tabrani and Muhammad Amin, "Model Pembelajaran Cooperative Learning," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Vol. 5, No. 2 (2023).

serta sistem penilaian berdasarkan skor kemajuan individu. Dalam TGT, peserta didik bersaing sebagai perwakilan dari timnya dengan anggota tim lain yang memiliki tingkat kemampuan akademik yang sebanding. TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status akademik, serta mendorong peran aktif siswa sebagai tutor sebaya. Model ini juga mengintegrasikan unsur permainan dan penguatan, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.<sup>16</sup>

Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *teams game tournament* yang dimaksud dalam penulisan ini berupa pembelajaran menggunakan model tersebut pada mata pelajaran matematika, yang mana model tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa pada kelas IV di MIN 8 Tabalong.

#### **4. Minat Belajar**

Minat belajar dapat diartikan sebagai dorongan internal dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Kehadiran minat belajar diharapkan mampu menjadi sumber energi positif yang memotivasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Syifa Aulia Hakim and Harlinda Syofyan, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat," *International Journal of Elementary Education* 1, no. 4 (January 8, 2018): 249, <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>.

<sup>17</sup> P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran."

Dalam penelitian ini, minat belajar siswa diukur dengan menggunakan angket dan skor dari angket digunakan untuk mengukur tingkat dari minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament*.

## **5. Matematika**

Matematika merupakan disiplin ilmu yang menekankan penggunaan logika dalam memahami struktur, bentuk, besaran, serta hubungan antar konsep satu dengan lainnya. Dalam kehidupan manusia, kemampuan untuk memahami berbagai hal menjadi aspek yang sangat penting. Oleh karena itu, pemahaman menjadi keterampilan mendasar yang harus dimiliki setiap individu, termasuk dalam konteks pembelajaran matematika.<sup>18</sup>

Pada penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* diterapkan pada pembelajaran kelas VI untuk mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

## **C. Rumusan Masalah**

Penelitian ini mempunyai rumusan masalah mayor berupa keefektifan penerapan model pembelajaran *teams game tournament* dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas IV MIN 8 Tabalong.

---

<sup>18</sup> Hilman Robbany Arham, "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Dasar," *Didactical Mathematics* 4, no. 2 (October 1, 2022): 314–22, <https://doi.org/10.31949/dm.v4i2.2148>.

Berdasarkan pemaparan uraian latar belakang di atas, maka penulis memformulasikan beberapa rumusan masalah minor dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana perbedaan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* dalam mata pelajaran matematika pada kelas IV di MIN 8 Tabalong?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada kelas IV di MIN 8 Tabalong?
3. Apakah efektif penerapan model kooperatif tipe *teams game tournament* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV MIN 8 Tabalong?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis kemukakan di atas, maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui perbedaan minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* dalam mata pelajaran matematika pada kelas IV di MIN 8 Tabalong.

2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada kelas IV di MIN 8 Tabalong
3. Mengetahui seberapa efektif penerapan model kooperatif tipe *teams game tournament* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV MIN 8 Tabalong.

#### **E. Signifikansi Penulisan**

Penulis berharap tulisan ini memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis terhadap pengembangan keilmuan dan praktik pendidikan dalam rangka menunjang proses kemajuan pendidikan nasional.

##### **1. Segi Teoritis**

- a. Memperkaya teori pembelajaran pada mata pelajaran matematika khususnya pada tingkat SD/MI dengan menggunakan model yang menyenangkan.
- b. Memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament*.

##### **2. Segi Praktis**

Secara praktis penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi:

- a. Madrasah Ibtidaiyah, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk pihak madrasah dalam menyusun program pengembangan pembelajaran dan pelatihan pengembangan guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.
- b. Untuk guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar-mengajar, khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* untuk mendorong keaktifan siswa.
- c. Untuk siswa, diharapkan dengan penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar terlebih khusus pada mata pelajaran matematika melalui pengalaman belajar yang kompetitif, menyenangkan dan kolaboratif.
- d. Untuk peneliti lain / pembaca, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau dasar bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif terlebih khusus pada tipe *teams game tournament* atau faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.

## **F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Setelah penulis melakukan tinjauan pustaka terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, terdapat beberapa penelitian serupa yang membahas tentang

penggunaan model untuk meningkatkan minat belajar. Hasil penelusuran penelitian terdahulu yang dikumpulkan penulis adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu

No	Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Mega Pandu Pratiwi, Siti Masfuah, Diana Ermawati <sup>19</sup>	Penerapan Model TGT Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD	Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penerapan model Teams Games Tournament (TGT). Rata-rata minat belajar peserta didik pada pra siklus tercatat sebesar 23,9%, kemudian meningkat menjadi 81,5% pada siklus I, dan kembali naik menjadi 85,3% pada siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan minat belajar mata pelajaran IPA Siswa kelas IV di SD Negeri Wonorejo 1.	Mata Pelajaran, Peneliti terdahulu menggunakan mata pelajaran IPAS sedangkan penulis menggunakan mata pelajaran Matematika.  Sampel, Peneliti menggunakan 1 kelas sebagai kelas eksperimen sedangkan peneliti menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol.  Analisis data, peneliti terdahulu menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif sedangkan penulis menggunakan teknik analisis kuantitatif.
2	Citra Dewi Gustika, Andhin Dyas Fitriani, Rika	Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) mampu	Mata Pelajaran, Peneliti terdahulu menggunakan mata pelajaran IPAS sedangkan penulis menggunakan mata

<sup>19</sup> Mega Pandu Pratiwi, Siti Masfuah, and Diana Ermawati, "Penerapan Model TGT Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 4 (October 27, 2023): 1750, <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>.

No	Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
	Dwiana, Aminah <sup>20</sup>	Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik	meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Berdasarkan data observasi, terjadi peningkatan skor rata-rata minat belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, total skor observasi mencapai 11 dari 16, yang masuk dalam kategori cukup, sedangkan pada siklus II total skor observasi meningkat menjadi 15 dari 16, sehingga termasuk dalam kategori tinggi.	pelajaran Matematika. Sampel, Peneliti menggunakan 1 kelas sebagai kelas eksperimen sedangkan peneliti menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Analisis data, peneliti terdahulu fokus menggunakan hasil observasi dalam analisis data, sedangkan penulis menggunakan angket untuk analisis data.
3	Elvina Nur Azizah, Dita Primashanti Koesmadi, Uci Ulfa Nur'afifah <sup>21</sup>	Pengaruh Metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di Mi Al Falah Beran	Hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV MI Al Falah Beran, Kabupaten Ngawi, Tahun Ajaran 2023/2024, menunjukkan pengaruh metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil uji	Mata Pelajaran, Peneliti terdahulu menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penulis menggunakan mata pelajaran Matematika. Sampel, Peneliti menggunakan 1 kelas sebagai kelas eksperimen sedangkan peneliti menggunakan 2 kelas yaitu kelas

<sup>20</sup> Citra Dewi Gustika et al., "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 3 (December 7, 2024): 461–72, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i3.77083>.

<sup>21</sup> Elvina Nur Azizah, Dita Primashanti Koesmadi, and Uci Ulfa Nur'afifah, "Pengaruh Metode Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Mi Al Falah Beran," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (August 1, 2024): 1527–32, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.1064>.

No	Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
			<i>paired sample t-test</i> , nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, membuktikan bahwa penerapan metode TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di MI Al Falah Beran.	eksperimen dan kontrol.  Analisis data, peneliti terdahulu menggunakan uji <i>paired sample t-test</i> untuk mengukur pengaruh model TGT terhadap minat belajar. Sedangkan penulis menggunakan uji <i>paired sample t-test</i> untuk mengukur efektivitas, dan uji regresi untuk mengukur pengaruh model TGT terhadap minat belajar.
4	Novita Aninda Vianka, Agus Sunarso, Novi Ratna Dewi <sup>22</sup>	Penerapan <i>Team Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran IPA Kelas VIII C SMP N 31 Semarang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata tingkat motivasi belajar siswa, yaitu sebesar 57,8% pada pra siklus, kemudian meningkat menjadi 76,2% pada siklus I, dan selanjutnya meningkat lagi menjadi 88,5% pada siklus II.	Sekolah, peneliti menjadikan siswa kelas VIII SMP sebagai populasi penelitian, sedangkan penulis menjadikan siswa kelas IV MI sebagai populasi penelitian.  Sampel, Peneliti menggunakan 1 kelas sebagai kelas eksperimen sedangkan peneliti menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol.

<sup>22</sup> Novita Aninda Vianka, Agus Sunarso, and Novi Ratna Dewi, "Penerapan Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas VIII C SMP N 31 Semarang," *Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 2024.

No	Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
				Analisis data, peneliti terdahulu menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif sedangkan penulis menggunakan teknik analisis kuantitatif.
5	Made Ayu Pransisca, Syaipul Pahru <sup>23</sup>	Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Landah	Berdasarkan hasil penelitian ini, pada tahap pra siklus ditemukan bahwa persentase peserta didik dengan minat belajar tinggi mencapai 32% dari total seluruh siswa. Setelah penerapan model pembelajaran pada siklus I, terjadi peningkatan sebesar 16,67%, sehingga persentase minat belajar siswa naik menjadi 50%. Selanjutnya, dari siklus I ke siklus II, terjadi peningkatan lagi sebesar 33,33%, sehingga pada akhir siklus II, persentase peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi mencapai 83,33%.	Sampel, Peneliti menggunakan 1 kelas sebagai kelas eksperimen sedangkan peneliti menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol.  Populasi, peneliti menjadikan siswa kelas V sebagai populasi penelitian, sedangkan penulis menjadikan siswa kelas IV sebagai populasi penelitian.  Analisis data, peneliti terdahulu fokus menggunakan hasil observasi dalam analisis data, sedangkan penulis menggunakan angket untuk analisis data.

<sup>23</sup> Made Ayu Pransisca and Syaipul Pahru, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Landah," *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia* 3, no. 2 (June 13, 2024): 76–83, <https://doi.org/10.58218/literasi.v3i2.874>.

Berdasarkan penelitian terdahulu, yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah peneliti menggunakan desain *nonequivalent control group design* yang mana peneliti menggunakan dua kelas sebagai sampel penelitian dan diberikan perlakuan yang berbeda. Pada analisis data peneliti menggunakan uji regresi untuk mengetahui seberapa berpengaruh model pembelajaran *teams game tournament* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Terdapat dua jenis hipotesis dalam penelitian, yaitu hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nol atau hipotesis nihil ( $H_0$ ). Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) merupakan pernyataan yang diajukan untuk diuji dan biasanya dirumuskan dalam bentuk kalimat positif, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) merupakan pernyataan yang bertentangan atau negatif. Berdasarkan penjelasan tersebut, hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_a$  : Model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas IV di MIN 8 Tabalong.

$H_0$  : Model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas IV di MIN 8 Tabalong.

## **H. Asumsi Penelitian**

Model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) didasarkan pada pembelajaran melalui penerapan strategi kelompok. Model pembelajaran jenis ini mencakup kegiatan untuk semua siswa tanpa memandang status sosial, menggunakan siswa lain sebagai tutor sebaya, dan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran team game tournament didasarkan pada pemikiran bahwa partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan pemahaman konten matematika. Turnamen permainan tim bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa melalui unsur permainan positif dan kompetisi. Asumsi ini didasarkan pada keyakinan bahwa rasa berkompetisi dapat meningkatkan prestasi siswa selama proses pembelajaran.

## **I. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembahasan dalam penelitian ini, maka penulis mengorganisasikan sistematika pembahasan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, memuat tentang definisi efektivitas, definisi pembelajaran, definisi model pembelajaran, fungsi model pembelajaran, jenis-

jenis model pembelajaran, definisi model pembelajaran kooperatif, definisi *teams game tournament*, komponen pembelajaran *teams game tournament*, kelebihan model pembelajaran *teams game tournament*, definisi minat belajar, ciri-ciri minat belajar, faktor yang mempengaruhi minat belajar, karakteristik perkembangan siswa kelas 4 SD/MI, definisi matematika, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, ruang lingkup pembelajaran matematika di sekolah dasar, dan pendidikan sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.

Bab III Metode Penelitian, memuat jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik validitas dan keabsahan data, dan teknik analisis data,

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, memuat gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, analisis data, dan pembahasan.

Bab V Penutup, memuat simpulan dan saran.