

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan mutu pendidikan terus dilaksanakan, terutama untuk menunjang penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi demi mewujudkan suatu bangsa yang maju. Dalam Al-qur'an surah Ar-Ra'd ayat 11 Allah SWT berfirman:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمَنْ خَلْفَهُ يَحْفَظُونَهُ ۚ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ ۗ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.

Ayat tersebut memberi tuntunan kepada manusia agar selalu berusaha mengubah keadaan, dari situasi buruk menuju situasi yang baik atau dari

kemunduran menuju kemajuan . kemajuan itulah yang selalu dikehendaki oleh setiap bangsa termasuk Indonesia.

Pendidikan di Negara Indonesia tidak terlepas dari tujuan pendidikan nasional seperti yang tercantum dalam undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Salah satu pembelajaran yang memerlukan pemahaman dan penguasaan materi adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang turut disajikan dalam proses pendidikan dimana matematika berkaitan dengan berbagai ilmu pengetahuan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.²

Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari peranannya disegala aspek kehidupan. Dikatakan demikian, karena seluruh aktivitas manusia selalu berhubungan dengan pekerjaan menghitung, mengukur, memprediksi, dan lain-lain. Dalam hal ini, Abdurrahman mengemukakan bahwa matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, mengenal pola-

¹Departemen Pendidikan Nasional RI, *Undang – undang no. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003*, (Bandung : Citra Umbara, 2003), h. 12.

²Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h. 12

pola hubungan dan generalisasi pengalaman, pengembangan kreativitas, dan meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.³

Matematika merupakan pengetahuan yang sangat mendasar dan hampir terdapat pada seluruh cabang ilmu pengetahuan lain. Sebagai mata pelajaran matematika telah diberikan sejak jenjang pendidikan yang paling awal. Meskipun matematika telah dikenal sejak awal, namun dalam kenyataannya masih banyak siswa yang kurang mampu menguasainya. Matematika masih dianggap mata pelajaran yang menakutkan bagi sebagian besar siswa. Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek kajian yang abstrak. Sifat abstrak inilah yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep matematika.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa umumnya siswa mengerti dengan penjelasan serta contoh soal yang diberikan guru, namun ketika diminta untuk menyelesaikan soal-soal yang sedikit berbeda dengan contoh sebelumnya, siswa kembali bingung dan bahkan lupa dengan penjelasan gurunya.

Selain itu dalam pembelajaran siswa sering dihadapkan langsung dengan hafalan rumus-rumus, definisi, dan teorema-teorema yang sulit untuk mereka pahami. Hal ini juga yang membuat siswa kurang tertarik dengan matematika dan menganggap matematika itu sulit.

Pembelajaran yang selama ini mengarah pada penguasaan hafalan konsep dan teori yang bersifat abstrak terbukti kurang menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar sehingga hasil belajar siswa masih belum optimal.⁴

³Abdurrahman Mulyono, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1999), h. 257

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya. Penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional dan lembar kerjanya. TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja, setiap kelompok dalam TGT terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang *comparable*. Komposisi ini dicatat dalam sebuah tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Setiap anggota ditugaskan mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing. Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah dalam kelas kooperatif mahasiswa memiliki kebebasan berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri mahasiswa lebih tinggi, perilaku mengganggu terhadap mahasiswa lain menjadi lebih kecil, motivasi belajar mahasiswa bertambah, pemahaman yang mendalam terhadap pokok bahasan pembelajaran. Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya, kekurangan waktu untuk pembelajaran, kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.⁵

Model pembelajaran TAI (*Teams Assisted Individualization*) yaitu siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuannya yang beragam. Masing-masing

⁴H.Hudoyo, *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di Depan Kelas*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2003), h. 12.

⁵*Ibid.* h 66 -73

kelompok terdiri dari 4 siswa dan ditugaskan untuk menyelesaikan materi pembelajaran atau PR tertentu. Dalam metode TAI setiap kelompok diberi tugas tertentu untuk dikerjakan bersama-sama. Dan juga akan diberi tugas individu tanpa bantuan dari anggota lain.⁶ Adapun kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TAI yaitu Kelebihannya adalah meningkatkan hasil belajar, meningkatkan motivasi belajar mengurangi perilaku yang mengganggu dan konflik antar pribadi, program ini bisa membantu siswa yang lemah/siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi belajar. Kelemahannya adalah tidak semua mata pelajaran cocok diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe (TAI). Apabila model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang baru diketahui, kemungkinan sejumlah peserta didik bingung, sebagian kehilangan rasa percaya diri dan sebagian mengganggu antar peserta didik lain.⁷

Kedua model tersebut mempunyai perbedaan baik dalam hal jumlah kelompok maupun langkah-langkah dalam pembelajarannya, namun tentunya kedua model tersebut bertujuan agar siswa saling berinteraksi dan saling mempengaruhi antara satu dengan yang lain serta pembelajaran dapat berlangsung dengan aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal, model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru matematika di MTs Raudhatussuyuban Sungai Lulut ini adalah model pembelajaran konvensional. Memang bukan suatu hal yang baik jika

⁶Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2015), h. 116-125.

⁷<http://blog.unsri.ac.id/fajar/miscellaneous/pembelajaran-kooperatif-tipe-team-assisted-individualization-tai.html>.

mengatakan suatu model pembelajaran lebih dari pada model pembelajaran lain. Akan tetapi setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing serta memiliki kecocokan dengan suatu pembelajaran yang berbeda.

Pembelajaran matematika di kelas hendaknya dikaitkan dengan kehidupan nyata dan alam pikiran siswa sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dalam kehidupan siswa dan tidak terasa abstrak. Kegiatan pembelajaran matematika yang kurang terkait dengan kehidupan nyata dan alam pikiran siswa sering menjadikan matematika kurang menarik dan kurang bermakna. Selain itu siswa juga harus ikut dilibatkan dalam pembelajaran.

Keterlibatan siswa sangat penting dalam belajar. Belajar harus dilakukan siswa secara aktif, baik individu maupun kelompok, dengan guru sebagai pembimbing dan fasilitator.⁸

Berdasarkan hasil observasi pada saat PPL II di kelas VII MTs Rauddhatussyubban Sungai Lulut hasil belajar matematika siswa masih kurang memuaskan jika dilihat dari rata-rata kelasnya. Nilai rata-rata kelas masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditargetkan dimana nilai rata-ratanya yaitu 55. Selain itu, kebanyakan siswa masih mengalami kesulitan dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari. Untuk itu, peneliti menawarkan penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan TAI (*Teams Assisted Individualization*).

⁸Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h 46.

Pada salah satu materi matematika di kelas VII MTs Raudhdhatussuyubban Sungai Lulut ini yaitu perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar. Adapun peneliti memilih materi perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar karena masalah-masalah (soal-soal) yang terdapat dalam materi ini kebanyakan sering berhubungan dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari. Oleh karena itu, kedua model tersebut diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika dan dapat memberikan kondisi belajar aktif pada siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang diteliti oleh Rabiatus Sa'adah yang berjudul "Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Assisted Individualization* (TAI) dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VII MTsN Habirau Negara Tahun Pelajaran 2014/2015" hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa dikelas eksperimen 1 dengan model pembelajaran kooperatif tipe TAI dengan nilai rata-rata yaitu 84,3 dan hasil belajar siswa dikelas eksperimen 2 dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan nilai rata-rata yaitu 82,06, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa dikelas eksperimen 1 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI dan eksperimen 2 dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.⁹

⁹Rabiatus Sa'adah, "Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Assisted Individualization* (TAI) dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VII Mtsn Habirau Negara Tahun Pelajaran 2014/2015" , Skripsi , (Banjarmasin, Perpustakaan UIN Antasari ,2013).

Dan dalam skripsi yang diteliti oleh Rusmiyati yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Dengan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII MTsN 1 Candi Laras Tahun Pelajaran 2009/2010” menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diajar menggunakan *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan hasil belajar kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Namun jika dilihat dari nilai rata-rata tes akhir, hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dibanding kelas kontrol.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Perbandingan Hasil Belajar Antara Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan TAI (*Teams Assisted Individualization*) Pada Materi Perkalian, Pembagian Dan Pangkat Bentuk Aljabar Siswa Kelas VII MTs Raudhatussyubban Sungai Lulut”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka permasalahan yang dihadapi dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi perkalian,

¹⁰Rusmiyati, “Perbandingan Hasil Belajar Dengan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII MTsN 1 Candi Laras Tahun Pelajaran 2009/2010”, Skripsi, (Banjarmasin, Perpustakaan UIN Antasari, 2013).

pembagian dan pangkat bentuk aljabar siswa kelas VII MTs Raudhatussyubban Sungai Lulut?

2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Assisted Individualization* pada perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar siswa kelas VII MTs Raudhatussyubban Sungai Lulut?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Assisted Individualization* pada materi perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar siswa kelas VII MTs Raudhatussyubban Sungai Lulut?
4. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran koope kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Assisted Individualization* pada materi perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar siswa kelas VII MTs Raudhatussyubban Sungai Lulut?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar siswa kelas VII MTs Raudhatussyubban Sungai Lulut .

2. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Assisted Individualization* pada materi perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar siswa kelas VII MTs Raudhatussyubban Sungai Lulut.
3. Mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Assisted Individualization* pada materi perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar siswa kelas VII MTs Raudhatussyubban Sungai Lulut.
4. Mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Assisted Individualization* pada materi perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar siswa kelas VII MTs Raudhatussyubban Sungai Lulut.

D. Definisi Operasional

Adapun untuk memperjelas pengertian judul di atas maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut :

1. Perbandingan, dalam bahasa inggris istilah ini "*compare*" yang berarti membandingkan, memperbandingkan.¹¹ Dalam bahasa Indonesia istilah ini berasal dari kata banding, kemudian mendapat awalan per dan akhiran an

¹¹ John M. Echols and Hasan Shadily, *Kamus Inggris – Indonesia*, (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2003).

sehingga menjadi rangkaian kata “perbandingan” yang berartiimbang, pertimbangan, sebanding, dan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia perbandingan adalah perbedaan selisih kesamaan.¹² Jadi perbandingan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penelitian ilmiah yang bersifat membandingkan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Teams Assisted Individualization*).

2. Model Kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas yang terstruktur.
3. Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan turnamen akademik, dan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka.¹³
4. TAI (*Teams Assisted Individualization*) merupakan model pembelajaran dengan kelompok heterogen yang memberikan informasi untuk memahami suatu konsep matematika. TAI dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Dalam TAI, siswa bekerja sama antar kelompok dalam usaha memecahkan masalah. Dengan demikian dapat memberikan peluang kepada siswa yang berkemampuan rendah untuk dapat meningkatkan

¹²Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2001), h. 860.

¹³Tukiran Taniredja , Efi Miftah Faredli, dan Sri Harmianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif dan efektif*. (Bandung : Alfabeta, 2014), h 66 – 67.

kemampuannya karena termotivasi oleh siswa lain yang mempunyai kemampuan yang lebih tinggi.

5. Perkalian adalah penjumlahan berulang.
6. Pembagian adalah proses aritmatika dasar dimana satu bilangan dipecah rata menjadi bilangan yang lebih kecil sesuai dengan bilangan pembaginya.
7. Pangkat adalah menunjukkan pada kita berapa kali suatu bilangan pokok digunakan sebagai factor
8. Hasil belajar siswa adalah hasil dari tes akhir siswa pada materi perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar dengan model TGT (*Teams Games Tournaments*) dan TAI (*Teams Assisted Individualization*).

E. Batasan Masalah

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VII MTs Raudhatussyubban Sungai Lulut.
2. Penelitian dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dan *Teams Assisted Individualization*.
3. Hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes akhir pelajaran matematika setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Teams Assisted Individualization*.
4. Penelitian dilakukan pada materi perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar.

Jadi, yang dimaksud dengan judul penelitian ini adalah suatu perbandingan hasil belajar yang di ajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Assisted Individualization* pada materi perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar siswa kelas VII MTs Raudhatussyubban Sungai Lulut.

F. Alasan Memilih Judul

Adapun beberapa alasan yang melatar belakangi penulis memilih judul diatas sebagai berikut:

1. Penulis berminat untuk membandingkan hasil belajar siswa kelas VII dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Teams Assisted Individualization*.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Teams Assisted Individualization* keduanya merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok, sehingga penulis tertarik untuk menerapkan model tersebut dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Sepanjang pengetahuan penulis, permasalahan ini belum ada yang meneliti khususnya di MTs Raudhatussyubban Sungai Lulut.

G. Signifikansi Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan disa diambil dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan informasi bagi guru dalam mengembangkan model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan sistem pengajaran matematika untuk mencapai tujuan nasional.
2. Sebagai bahan informasi dan masukan bagi siswa dalam:
 - a. Meningkatkan hasil belajar matematika pada materi perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar.
 - b. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
 - c. Mengenal berbagai variasi model pembelajaran.
3. Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Teams Assisted Individualization*.
4. Sebagai bahan informasi dan wawasan pengetahuan bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.
5. Memperkaya khazanah dan ilmu pengetahuan khususnya di UIN Antasari Banjarmasin.

H. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini , peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Teams Assisted Individualization* dan mampu melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Teams Assisted Individualization* dalam pembelajarn matematika.
- b. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relative lama.
- c. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- d. Distribusi jam belajar antara kelas model TGT dan kelas model TAI relatif sama.
- e. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Teams Assisted Individualization* pada materi perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Teams Assisted Individualization* pada materi perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar.

I. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini maka penulis membuat sistematika penulisan berikut:

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

Bab II adalah landasan teori yang berisi pengertian belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), model pembelajaran kooperatif tipe TAI (*Teams Assisted Individualization*), Evaluasi Hasil Belajar, respon siswa dan materi perkalian, pembagian dan pangkat bentuk aljabar.

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

Bab IV adalah penyajian data dan analisis berisi deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas TGT dan kelas TAI, deskripsi pembelajaran di kelas TGT dan TAI, deskripsi kemampuan awal siswa, uji beda kemampuan awal siswa, deskripsi hasil belajar matematika siswa, uji beda hasil belajar matematika dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran.