



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA DI KELAS VIII SMP
NEGERI 1 ANGKOLA BARAT**

Skripsi

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Dalam Bidang Ilmu Tadris Matematika*

Oleh

**WARDA SIHOMBING
12.330.0043**

JURUSAN TADRIS/ PENDIDIKAN MATEMATIKA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2016**



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII SMP
NEGERI 1 ANGKOLA BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Dalam Bidang Ilmu Tadris Matematika*

Oleh

**WARDA SIHOMBING
12.330.0043**

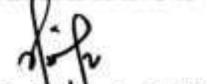
JURUSAN TADRIS / PENDIDIKAN MATEMATIKA

PEMBIMBING I


Nursvaidah, M.Pd

NIP. 19770726 200312 2 001

PEMBIMBING II


Almira Amir, M.Si

NIP. 19730902 200801 2 006

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

2016

Hal : Skripsi
a.n. WARDa SIHOMBING
Lampiran : 7 (Tujuh) Exemplar

Padangsidimpuan, 2016
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
Di
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikumWr.Wb

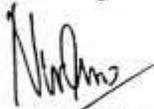
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran untuk perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n Warda Sihombing yang berjudul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII SMP NEGERI 1 ANGKOLA BARAT**. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) dalam bidang Tadris/Pendidikan Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan.

Untuk itu, dengan waktu yang tidak berapa lama, saudari tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggung jawabkan skripsinya. Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya dalam sidang munaqasyah.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikumWr.Wb

Pembimbing I



Nursyaidah, M.Pd
NIP.19770726 200312 2 001

Pembimbing II



Almirz Amir, M.Si
NIP.19730902 200801 2 006

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : WARDA SIHOMBING
NIM : 12 330 0043
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN/TMM-1
JudulSkripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS VIII SMP NEGERI 1 ANGKOLA BARAT.**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagai mana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 18 Mei 2016
Saya yang menyatakan,



WARDA SIHOMBING
NIM. 12 330 0043

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Warda Sihombing
NIM : 12 330 0043
Jurusan : TMM-1
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Barat”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



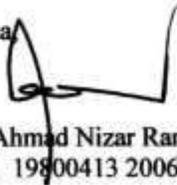
Padangsidempuan, Mei 2016
Saya yang menyatakan

Warda Sihombing
NIM. 12 330 0043

**DEWAN PENGUJI
UJIAN MUNAQOSYAH SKRIPSI**

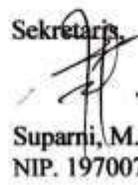
Nama : Warda Sihombing
Nim : 12 330 0043
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Barat

Ketua



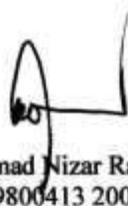
Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si.,M.Pd
NIP. 19800413 200604 1 002

Sekretaris



Suparni, M.Si
NIP. 19700708 200501 1 004

Anggota



Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si.,M.Pd
NIP. 19800413 200604 1 002



Suparni, M.Si
NIP. 19700708 200501 1 004



Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2 001



Almira Amir, M.Si
NIP. 19730902 200801 2 006

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di

Tanggal

Pukul

Hasil/Nilai

Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)

Predikat

*) Coret yang tidak sesuai

: Padangsidempuan

: 18 Mei 2016

: 14.00 Wib- 17.30 Wib

: 72.12

: 3.31

: Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude.*)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERIPADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4.5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Barat

Nama : WARDA SIHOMBING
Nim : 12 330 0043
Fakultas : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jurusan : Tadris / Pendidikan Matematika

Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)
Dalam Ilmu Tadris / Pendidikan Matematika

Padangsidempuan, Mei 2016
A/N

Dj. Zulhanna, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19720702 199703 2003
20
5
16.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.	6
F. Kegunaan Penelitian.	6
G. Defenisi Operasional.....	6
H. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	9
A. Kerangka Teori	9
1. Pengertian Belajar Kooperatif.....	12
2. Belajar Matematika.....	12
3. Model Pembelajaran	13
4. Minat Belajar Siswa.....	20
5. Bangun Ruang (Prisma dan Limas)	26
B. Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berpikir.....	32
D. Hipotesis	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
B. Jenis Penelitian.....	34
C. Populasi dan Sampel	35
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	36
E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	45
1. Analisis Data Deskriptif awal angket	45
2. Analisis Data Inferensial akhir angket	47

G. Prosedur Penelitian	48
BAB IV HASIL PENELITIAN	51
A. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	51
1. Hasil Validitas Angket.....	51
2. Hasil Reliabilitas Angket	52
B. Deskriptif Data.....	53
1. Hasil Jawaban Angket	54
2. Deskripsi Data Nilai Akhir dari Jawaban Angket.....	57
C. Uji persyaratan(analisis data).....	62
1. Uji Normalitas.....	62
2. Uji Homogenitas	63
3. Uji Kesamaan Dua Rata-rata	64
D. Hasil Observasi (Pengamatan).....	67
E. Uji Hipotesis	71
F. Pembahasan Hasil Penelitian	73
G. Keterbatasan Penelitian.....	75
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran-Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Indikator Minat	24
Tabel 2	Jadwal Proposal dan Skripsi	34
Tabel 3	Keadaan Seluruh Siswa Kelas VIII SMPN 1 Angkola Barat Sebagai Populasi Penelitian.....	35
Tabel 4	Keadaan Sampel Kelas VIII SMPN 1 Angkola Barat	36
Tabel 5	Kisi-kisi Minat Belajar Siswa	37
Tabel 6	Lembar Observasi Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	39
Tabel 7	Standar Penilaian Kevaliditasan Angket.....	41
Tabel 8	Hasil Validitas Instrumen Tentang Minat Belajar Siswa.....	51
Tabel 9	Hasil Uji Reabilitas Instrumen Tentang Minat Belajar Matematika Siswa SPSS	52
Tabel 10	Deskripsi Nilai Awal Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas eksperimen	53
Tabel 11	Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Awal Minat Belajar siswa Kelas Kontrol	55
Tabel 12	Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Awal Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	55
Tabel 13	Deskripsi Nilai Akhir Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	56
Tabel 14	Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Minat Belajar siswa Kelas Eksperimen	58
Tabel 15	Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Minat Belajar siswa Kelas eksperimen	59
Tabel 16	Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Minat Belajar siswa Kelas kontrol	60
Tabel 17	Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Minat Belajar siswa Kelas Kontrol	61

Tabel 18	Daftar Distribusi Normalitas Frekuensi Nilai Awal Kontrol.....	62
Tabel 19	Daftar Distribusi Normalitas Frekuensi Nilai Awal Minat Belajar siswa Kelas eksperimen.....	63
Tabel 20	Daftar Distribusi Normalitas Frekuensi Nilai Akhir Minat Belajar siswa Kelas Eksperimen	65
Tabel 21 Kontrol	Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Minat Belajar siswa Kelas 65	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Histogram Data Nilai Awal Minat Belajar Siswa Pokok bahasan Prisma dan Limas di Kelas Eksperimen	54
Gambar 2	Histogram Data Nilai Awal Minat Belajar Siswa Pokok bahasan Prisma dan Limas di Kelas Kontrol	57
Gambar 3	Histogram Data Nilai Akhir Minat Belajar Siswa Pokok bahasan Prisma dan Limas di Kelas Eksperimen	59
Gambar 4	Histogram Data Nilai Akhir Minat Belajar Siswa Pokok bahasan Prisma dan Limas di Kelas Kontrol	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kunci pembangunan bagi bangsa Indonesia adalah pendidikan, karena pendidikan pada hakikatnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Selain itu, pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang akan menentukan kualitas kehidupan seseorang maupun suatu bangsa. Oleh karena itu, pemerintah senantiasa mengusahakan untuk meningkatkan mutu pendidikan baik dari tingkat yang paling rendah sampai tingkat paling tinggi.

Dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang handal, tentunya diperlukan peningkatan kualitas pendidikan dalam berbagai aspek, diantaranya melalui belajar matematika. Hakikat pendidikan matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang studi matematika telah diperkenalkan kepada siswa sejak sekolah dasar sampai jenjang yang lebih tinggi.

Matematika memiliki struktur keterikatan yang kuat dan jelas satu dengan yang lainnya serta pola pikir yang bersifat deduktif dan konsisten. Selain itu matematika merupakan alat bantu yang dapat memperjelas dan menyederhanakan suatu keadaan atau situasi yang sifatnya abstrak menjadi kongkrit melalui bahasa dan ide matematika serta memudahkan untuk memecahkan masalah. Pelajaran matematika pada umumnya dianggap sebagai pelajaran yang sulit, karena

pelajaran matematika mengandung simbol-simbol abstrak, konsep-konsep, dan struktur-struktur matematika yang terdapat dalam materi, siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Karena siswa menganggap matematika itu sangat sulit dan minat belajar siswa pun kurang pada pelajaran matematika.¹

Dalam proses pembelajaran diperlukan guru yang profesional dan dituntut adanya kualifikasi yang lebih memadai dalam menyampaikan materi pelajaran di depan kelas, serta mampu menguasai kelas dengan baik, sehingga tercipta suasana belajar mengajar yang kondusif.² Setiap siswa mempunyai kemampuan berfikir yang berbeda, sehingga dengan kemampuan dan keahlian tersebut guru dapat memilih model yang tepat agar siswa dapat menguasai pelajaran sesuai target yang ditempuh dalam kurikulum. Namun, mengingat adanya variasi tujuan yang ingin dicapai, adanya lingkungan belajar yang berlainan, keadaan siswa yang berbeda, karakteristik materi yang berbeda dan lain-lain, sehingga tidak dapat disusun suatu model yang baik untuk semua jenis kegiatan belajar mengajar.

Untuk meningkatkan minat siswa sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal, ada berbagai model pembelajaran yang tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi, bahan ajar, fasilitas dan media yang tersedia dan kondisi guru sendiri.

¹R. Soejadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia* (Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi 2000), hlm.13.

²Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Grafindo Persada, 2001), hlm. 133.

Berdasarkan studi pendahuluan di SMP Negeri 1 Angkola Barat guru belum mampu menciptakan situasi belajar yang tepat dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran matematika pada materi prisma dan limas belum mencapai target pembelajaran dimana siswa memiliki minat dan kemampuan.

Berdasarkan pengakuan salah satu siswa, mengatakan bingung jika ditanya tentang bangun ruang dan bagian-bagiannya. Maka guru seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa agar lebih banyak mengerjakan latihan yang berhubungan dengan materi prisma dan limas, bagian-bagian, luas dan volumenya. Setelah siswa menyelesaikan latihan yang diberikan guru tersebut, maka guru dapat mengetahui siswa yang paham dan tidak paham tentang materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Satimah Siregar yang memaparkan matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Barat mengatakan bahwa rata-rata nilai matematika siswa memang masih terlalu standar, tidak ditemukan peningkatan yang signifikan. Lebih lanjut Satimah Siregar menjelaskan bahwa hal ini terjadi karena minat belajar masih kurang, siswa tidak paham dengan penjelasan dari guru, dikarenakan tuntutan kurikulum tahun 2015, nilai minimum yang harus dicapai paling rendah 67.³

Agar siswa dapat mencapai nilai tersebut dibutuhkan minat belajar yang tinggi. Kondisi minat belajar siswa di SMP Negeri 1 Angkola Barat terlihat tidak bersemangat, terkadang siswa belajar matematika murung, cemas, dan ada yang tidak memperdulikan tugas yang diberikan guru untuk dikerjakan di rumah. Kondisi ini memang tidak diakui siswa secara keseluruhan akan tetapi perlu

³ Hasil Wawancara Dengan Ibu Satimah siregar, Guru Matematika SMPN 1 Angkola Barat, Sabtu 24 Oktober 2015 pukul 10.30 – 11.30 WIB Di SMPN 1 Angkola Barat

diperhatikan. Adapun aspek yang ingin dilihat dalam minat siswa terhadap matematika adalah ketertarikan dimana siswa menyenangi atau menyukai pelajaran matematika.

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti berencana menawarkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, yang mana Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah model yang tepat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, baik dari ilmu-ilmu eksak, dan menggunakan *tournament* akademik dimana siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan siswa lainnya.

Penggunaan TGT Di SMP Negeri 1 Angkola Barat dalam pembelajaran matematika telah dilaksanakan oleh guru matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan TGT ini masih belum optimal sehingga tidak dapat meningkatkan minat siswa secara keseluruhan.

Inilah yang menjadi permasalahan bahwa modal dalam belajar matematika adalah minat yang kuat dari siswa tersebut. Sisi lain bahwa TGT bagi siswa dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar matematika selanjutnya siswa diajak untuk melakukan suatu permainan yang menyenangkan melalui *tournament* akademik, dengan begitu siswa akan mudah memahami dan menguasai materi yang disampaikan serta terciptalah minat belajar siswa yang aktif terhadap pelajaran matematika.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Prisma dan Limas Kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Barat.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. siswa tidak tertarik dengan matematika
2. siswa kurang aktif , selalu cemas, dan murung dalam proses pembelajaran
3. kurang sesuainya metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran dengan materi yang diajarkan.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti hanya pada masalah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada materi Prisma dan Limas di kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Barat.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar siswa pada materi (Prisma dan Limas) di kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Barat?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa pada materi prisma dan limas di Kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Barat.

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan penelitian ini diharapkan berguna sebagai berikut :

1. Bagi Siswa, untuk Meningkatkan Minat Siswa yang tinggi.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam pembelajaran matematika untuk menyesuaikan Model pembelajaran terhadap materi yang diajarkan guru kepada siswa.
3. Bagi peneliti, sebagai calon guru peneliti mendapatkan pengalaman secara langsung dalam menentukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan khususnya pada pokok bahasan Bangun Ruang serta menambah wawasan dalam mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh pada saat melakukan penelitian nantinya.
4. Bagi pembaca, sebagai acuan referensi dan bahan rujukan mengenai model pembelajaran TGT.

G. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini terdiri dari dua variable yaitu terdiri dari variable (X) dan variable terikat (Y). Sebagai variabel bebas dari penelitian ini adalah model pembelajaran *teams games tournament*, sedangkan yang menjadi variabel terikat

adalah minat belajar siswa. Untuk mengukur variable secara kuantitatif maka perlu diberi defenisi operasional variabel sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam beberapa kelompok, yang setiap kelompok beranggotakan 5 atau 6 orang siswa yang merupakan campuran menurut jenis kelamin, tingkat prestasi, dan suku. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok masing- masing.⁴
2. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat dalam penelitian ini adalah mengukur keterkaitan,keterlibatan, dan keberartian siswa di dalam proses pembelajaran.⁵
3. Minat belajar adalah ketertarikan siswa untuk lebih memahami apa saja yang ingin diketahui siswa, diharapkan guru yang memberikan pembelajaran tersebut agar lebih memperhatikan metode atau model yang sesuai dengan keadaan siswa di sekolah, agar menambah minat belajar siswa dan menyukai matematika sepenuhnya.

⁴Istarani, *58 Model Pembelajaran inovatif*, (Medan: Media Persada,2014),hlm.240

⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi* (Jakarta :Rineka Cipta,2010) hlm.180

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi lima bab, masing-masing bab terdiri dari subbab(pasal) dengan rincian sebagai berikut :

Pada bab satu yang berisikan pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penelitian.

Kemudian pada bab dua merupakan landasan teori yang menguraikan tentang kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka pikir dan hipotesis.

Selanjutnya bab tiga merupakan metodologi penelitian yang menguraikan tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, instrumen pengumpulan data uji validitas dan reabilitas instrumen serta analisis data.

Pada bab empat merupakan hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan peneliti.

Terakhir bab lima merupakan penutup yang memuat kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

a. Pembelajaran

Menurut pengertian secara psikologi, belajar adalah proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut :

“ belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungannya”.⁶

Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadi atau tidak terjadinya proses belajar itu. Proses belajar terjadi karena berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya. Dan teori lain berpendapat bahwa proses belajar itu pada prinsipnya bertumpuh pada struktur kognitif, yakni penataan fakta,

⁶ Slameto, *Op.Cit.*, hlm.2

konsep serta prinsip-prinsip, sehingga membentuk satu kesatuan yang memiliki makna bagi subjek didik.

Dari defenisi di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa belajar itu merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui respon dan rasa ingin tahu seseorang terhadap sesuatu hal dengan cara melatih diri, pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan dan kematangan dianggap sebagai hasil belajar.⁷

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perilaku bagi peserta didik.⁸

Dalam implementasinya, kendati istilah yang digunakan adalah pembelajaran namun tidak berarti guru harus menghilangkan perannya sebagai pengajar. Secara konseptual istilah mengajar juga bermakna membelajarkan siswa. Mengajar dan belajar adalah dua istilah yang memiliki satu makna yang tidak dapat dipisahkan. Mengajar adalah suatu aktivitas yang dapat membuat siswa belajar. Keterkaitan antara mengajar dan belajar diistilahkan Dewey sebagai menjual dan membeli (*teaching*

⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rineka Cipta,2010).hlm.21

⁸ Kunandar, *Guru Profesional*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2009) hlm.287

is to learning as selling is to buying). Seseorang tidak akan mungkin menjual manakala tidak ada membeli.⁹

Beberapa ciri-ciri pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru adalah sebagai berikut :

1. Mengaktifkan motivasi
2. Memberitahukan tujuan belajar
3. Merancang kegiatan dan perangkat pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat terlibat secara aktif terutama secara mental.
4. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat merangsang daya berfikir siswa
5. Memberikan bantuan yang terbatas kepada siswa tanpa memberikan jawaban final
6. Menghargai hasil kerja siswa dan memberikan umpan balik
7. Menyediakan aktivitas dan kondisi kondisi yang memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan

Hal di atas menggambarkan bahwa pembelajaran terus mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena itu dalam merespon perkembangan tersebut, tentu tidaklah memadai kalau sumber yang dikutip hanya dari guru dan media buku

⁹ Hamruni *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta:2011).hlm.44

saja. Diperlukan ada cara baru penyampaian ilmu pengetahuan dan materi pelajaran dalam pembelajaran baik dalam system yang mandiri maupun dalam system yang terstruktur. Untuk itu guru diharapkan perlu mempersiapkan sumber belajar yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

1). Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.¹⁰ Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk di dalam tujuan pengajaran, tahap-tahap pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengolahan kelas. Setiap model pembelajaran mengarahkan guru dalam merancang pembelajaran untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran berfungsi membantu siswa untuk memperoleh informasi gagasan keterampilan, nilai-nilai, cara berfikir dan pengertian-pengertian yang siswa ekspresikan di lingkungan sekolah maupun lingkungan sehari-hari.

¹⁰Trianto. Model Pembelajaran Terpadu, (Surabaya: Bumi Aksara.2010),hlm.51.

2). Pembelajaran Kooperatif

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu. Hal ini seiring dengan pendapat Slavin, yang dikutip oleh Rusman pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok.¹¹

b. Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

Model *Teams Games Tournament* (TGT) atau pertandingan permainan tim dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.¹²

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam beberapa kelompok, yang setiap kelompok beranggotakan 5 atau 6 orang siswa yang merupakan campuran menurut jenis kelamin, tingkat prestasi, dan suku. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok masing- masing.

¹¹ Rusman, Op.cit

¹² Istarani, Op.,Cit.

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. *Tournament* harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin pada kelompoknya.

1) Kriteria Model Pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

a) *Team*

Team terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin dan ras. fungsi utama dalam team ini adalah memastikan apakah dalam team ini benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, team berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya.

b) *Games*

Gamesnya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari prestasi di kelas dan pelaksanaan kerja team. *Games* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing masing mewakili team yang berbeda. *Gamesnya* berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa

mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

c) *Tournament*

Tournament adalah sebuah struktur dimana games berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan *teams* telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kerja kegiatan. Pada *tournameant* pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja *tournament*, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetensi yang seimbang ini, seperti halnya sistem skor kemajuan individual dalam STAD, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor *team* mereka melakukan yang terbaik.

3. Pembentukan kelompok TGT

a. Persiapan

Materi kurikulum untuk TGT adalah yang sudah dirancang oleh guru. Guru menyiapkan kartu-kartu bernomor dengan indeks nomor berwarna dari satu sampai tiga puluh untuk tiap tiga orang anak dalam kelas terbesar.

b. Menempatkan siswa dalam meja tournament

Pertama, buatlah kopian lembar penempatan meja *tournament*. Pada lembar tersebut, tulislah daftar nama siswa dari atas kebawah sesuai urutan kinerja mereka sebelumnya. Hitunglah jumlah siswa di dalam kelas. Jika jumlahnya habis dibagi tiga, semua meja *tournament* akan mempunyai tiga peserta, tunjukkan tiga siswa pertama dari daftar tadi untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja2, dan seterusnya. Jika ada siswa yang tersisa setelah dibagi tiga, satu atau dua meja *tournament* akan ada yang beranggotakan 4 peserta. Penentuan nomor meja hanya diketahui guru saja dan setiap meja tersebut diberi nama meja biru, merah, hijau dan lainnya.

c. Cara memulai permainan *teams games tournament* (TGT)

Pada awal periode permainan, umumkanlah penempatan meja *tournament* dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama atau menyusun meja *tournament*.

- 1) Acaklah nomor-nomornya supaya para siswa tidak mengetahui mana meja “atas” dan meja “bawah”
- 2) Mintalah salah satu siswa untuk membagikan satu lembar permainan, satu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja.
- 3) Mulailah permainan, untuk memulai permainan, para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca pertama yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi. Permainan berlangsung sesuai waktu pertama dimulai pembaca pertama.

Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu tersebut, si pembaca boleh memberikan jawabannya dari soal tersebut tanpa dikenai sanksi. Kemudian siswa yang berada di sebelah kiri (penantang pertama) pembaca, punya opsi untuk menantang dari jawaban si pembaca dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika dia ingin melewatinya, atau bila penantang kedua mempunyai jawaban berbeda dengan dua peserta pertama, maka penantang kedua boleh menantang. Akan tetapi penantang harus hati-hati karena mereka harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya kedalam kotak apabila jawaban yang mereka berikan salah. Kemudian penantang kedua memeriksa jawaban dan membacakan jawaban yang benar dengan keras. Si pemain yang memberikan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya. Jika kedua penantang memberikan jawaban yang salah, dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan kedalam boks.

Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak satu posisi ke kiri: penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlangsung, seperti sebelumnya. Sampai periode kelas berakhir. Apabila permainan sudah berakhir, para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan

pada kolom untuk game 1, kemudian para siswa mengocok kartu lagi dan memainkan game ke 2 sampai akhir periode kelas, dan mencatat nomor kartu-kartu yang dimenangkan pada game ke 2 pada lembar skor, selanjutnya mereka mengisi nama, team, dan skor mereka pada lembar skor permainan.

d. Menentukan skor team

Memeriksa poin-poin *tournament* yang ada pada lembar skor permainan. Lalu, pindahkan poin-poin *tournament* dari tiap siswa tersebut kelembar rangkuman teamnya msing-masing dengan cara:

1. Pencatatan dan penjumlahan skor untuk satu team
2. Menghitung poin-poin *tournament* untuk permainan empat pemain
3. Untuk tiga pemain

e. Merekognisi team

Ada tiga tingkatan penghargaan yang didasarkan pada skor rata-rata team.

Criteria (rata-rata team)	penghargaan
40	<i>team</i> baik
45	<i>team</i> sangat baik
50	<i>team</i> super

f. Membuat Lembar Kegiatan dan Kuis Untuk TGT

1. Buatlah lembar jawaban untuk tiap pelajaran sebuah lembar kegiatan adalah serangkaian soal , latihan atau materi lainnya yang bisa menjadi

bahan latihan atau penilaian diri para siswa yang secara langsung dapat membantu mereka mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan (TGT)

2. Buatlah lembar permainan/ kuis dan lembar jawaban permainan untuk tiap unit, jumlah soal dalam permainan/kuis harus tiga puluh, karena ini adalah nomor kartu yang digunakan dalam permainan TGT.

4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

1) Kelebihan penggunaan TGT

- a. Tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi berkemampuan akademik rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Dalam model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- d. Dalam pembelajaran peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa *tournament* dalam model ini.
- e. Meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil mereka diperoleh tergantung dari kinerja dan keberuntungan mereka

- f. TGT meningkatkan harga diri social pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka
- g. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama atau berkelompok.
- h. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah.
- i. Mendidik siswa untuk bersosialisasi terhadap orang lain.
- j. Minat belajar lebih tinggi
- k. Hasil belajar lebih baik
- l. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi¹³

c. Minat Belajar siswa

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Dalam bukunya Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab dalam bukunya psikologi Suatu Pengantar dalam perspektif islam minat adalah sebagai suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang.¹⁴

¹³Syaiful Ahmad, 2013 *Kelebihan dan Kekurangan Model TGT* (<http://syaiful08.wordpress.com/kelebihan>) dan kekurangan TGT), Diakses 10 oktober, pukul 14.30WIB

¹⁴Abdul Rahman Shaleh dkk, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, (Jakarta:Prenada Media,2004) hlm.263.

.Dengan demikian minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi belajar seseorang yang berhubungan erat dengan kondisi fisik dan psikis seseorang, misalnya dalam keadaan sakit (fisik) dan senang atau tidak senang (psikis).

Secara bahasa minat berarti “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah; keinginan.¹⁵Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap kegiatan setiap individu, dengan adanya minat setiap individu akan mampu mengikuti proses yang terjadi dan sebaliknya tanpa ada minat setiap individu tidak akan mampu mengikuti proses yang terjadi.

Pada dasarnya minat merupakan suatu kecenderungan jiwa terhadap sesuatu hal yang berharga dan biasanya minat timbul dari berbagai sumber antara lain perkembangan instink dan hasrat, fungsi-fungsi intelektual, pengaruh lingkungan, pengalaman, kebiasaan, pendidikan dan sebagainya.

Sardiman A.M mengemukakan minat sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.¹⁶

¹⁵Tim penyusun Kamus Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1990), hlm. 744

¹⁶Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: CV Rajawali, 1998), hlm.76

Berdasarkan beberapa defenisi – defenisi di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa yang relative menetap pada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang.

macam-macam minat

Minat dapat digolongkan beberapa macam, ini tergantung pada sudut pandang dan cara penggolongannya misalnya berdasarkan cara mendapatkan atau mengungkapkan minat itu sendiri.

1. Berdasarkan timbulnya minat dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

- a) minat frimitif yang timbul karena kebutuhan biologis atau jaringan-jaringan tubuh, misalnya kebutuhan makanan,perasaan enak dan nyaman, kebebasan beraktivitasdan seks.
- b) Minat cultural atau minat social adalah minat yang timbulnya karena proses belajar, minat ini tidak langsung berhubungan dengan diri kita, sebagai contoh: keinginan untuk memiliki sesuatu yang mewah dalam hidupnya.contoh lain misalnya minat belajar, individu punya pengalaman bahwa masyarakat atau lingkungan akan lebih menghargai orang-orang terpelajar dan pendidikan tinggi, sehingga ini menimbulkan minat individu untuk belajar dan berprestasi agar mendapatkan penghargaan dari lingkungan, hal ini mempunyai arti yang sangat penting bagi harga dirinya.

2. Berdasarkan arahnya dapat dibedakan menjadidua macam, yaitu:

- a) Minat instrinsik adalah minat yang langsung berhubungan dengan aktivitas itu sendiri, ini merupakan minat lebih yang lebih mendasar

atau minat asli. Sebagai contoh seseorang belajar karena memang pada ilmu pengetahuan atau karena memang senang membaca, bukan karena ingin mendapat pujian atau penghargaan.

- b) Minat ekstrinsik adalah minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan tersebut, apabila tujuannya sudah tercapai ada kemungkinan minat tersebut hilang. Seseorang yang belajar dengan tujuan agar menjadi juara kelas setelah tujuannya tercapai minat belajarnya menjadi turun.¹⁷

3. Berdasarkan cara mengungkapkan minat dapat dibedakan menjadi empat yaitu:

- a) *Expressed interest* adalah minat yang diungkapkan dengan cara memintak kepada subjek untuk menyatakan atau menuliskan kegiatan-kegiatan baik yang berupa tugas maupun bukan tugas yang disenangi. Dari jawabannya dapatlah diketahui minatnya.
- b) *Manifest interest* adalah minat yang diungkapkan dengan cara mengobservasi atau melakukan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas yang dilakukan subjek atau dengan mengetahui hobby nya.
- c) *Tested interest* adalah minat yang diungkapkan dengan cara menyimpulkan dari hasil jawaban test objectif yang diberikan, nilai-nilai yang tinggi pada objek atau masalah biasanya menunjukkan minat yang tinggi pula terhadap hal itu.

¹⁷Op.,Cit.,hlm.265-267

d) *Inventoried interest* adalah minat yang diungkapkan dengan menggunakan alat-alat yang sudah distandarisasikan, dimana biasanya berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada subjek apakah ia senang atau tidak senang terhadap sejumlah aktivitas atau sesuatu objek yang ditanyakan.

4. Cara membangkitkan Minat Belajar Siswa
5. Faktor-faktor yang dapat meningkatkan Minat Belajar Siswa
6. Indikator Minat Belajar

Berikut adalah indikator minat belajar siswa yang dapat diukur melalui:¹⁸

Table 1.
Indikator Minat Belajar

No	Indikator
1	Kesukaan
2	Ketertarikan
3	Perhatian
4	Keterlibatan

1. Kesukaan, pada umumnya individu yang suka pada sesuatu disebabkan adanya minat, biasanya apa yang paling disukai mudah sekali untuk diingat. sama halnya dengan siswa yang berminat pada suatu mata pelajaran tertentu akan menyukai pelajaran itu. Kesukaan ini tampak dari kegairahan

¹⁸Safari, Evaluasi Pembelajaran (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2003), hlm.91

dan inisiatifnya dalam mengikuti pelajaran tersebut. Kegairahan dan inisiatif ini dapat diwujudkan dengan berbagai usaha yang dilakukan untuk menguasai ilmu pengetahuan yang terdapat dalam mata pelajaran tersebut dan tidak merasa lelah dan putus asa dalam mengembangkan pengetahuan dan selalu bersemangat. Serta bergembira dalam mengerjakan tugas ataupun soal yang berkaitan dengan pelajaran yang diberikan guru di sekolah.

2. Ketertarikan, seringkali dijumpai beberapa siswa yang merespon dan memberikan reaksi terhadap apa yang disampaikan guru pada saat proses belajar mengajar di kelas. tanggapan yang diberikan menunjukkan apa yang disampaikan guru tersebut menarik perhatiannya. Sehingga timbul rasa ingin tahu yang besar.
3. Perhatian, semua siswa yang mempunyai minat terhadap mata pelajaran tertentu akan cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap pelajaran itu. Melalui perhatiannya yang besar ini, seorang siswa akan mudah memahami inti dari pelajaran tersebut.
4. Keterlibatan yakni keterlibatan, keuletan dan kerja keras yang tampak melalui diri siswa menunjukkan bahwa siswa tersebut merasa terlibat dalam belajar dimana siswa selalu belajar lebih giat berusaha menemukan hal-hal yang baru yang berkaitan dengan pelajaran yang diberikan guru di sekolah. Dengan demikian siswa akan memiliki keinginan untuk memperoleh kepercayaan diri dan memiliki rasa ingin tahu.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan, kegairahan, dan keinginan belajar, berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, memiliki motivasi yang kuat untuk belajar dan gembira dalam belajar. Belajar dengan minat akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih baik daripada tanpa minat.

d. Bangun Ruang

a) Prisma

Prisma adalah bangun ruang yang dibatasi oleh dua bidang yang sejajar (bidang alas dan bidang atas) dan oleh bidang lain yang saling berpotongan menurut rusuk-rusuk sejajar

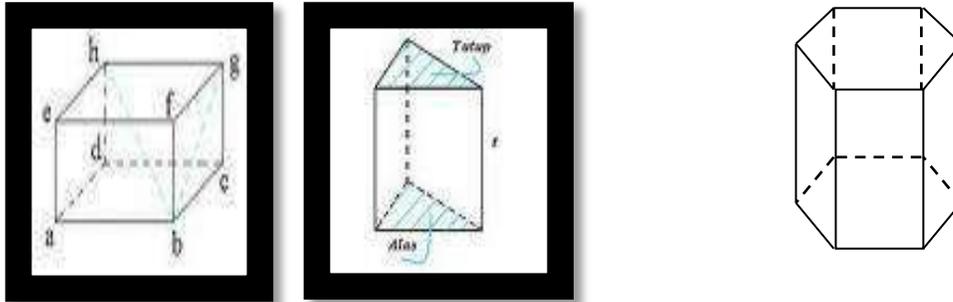
❖ Jenis – Jenis Prisma :

Berdasarkan bentuk bidang alas, prisma dapat disebut sebagai

“ prisma segi- n” :

- Jika bidang alasnya berbentuk segitiga disebut prisma segitiga
- Jika bidang alasnya berbentuk segiempat disebut prisma segiempat dan seterusnya.
- Jika prisma yang bidang alasnya jajaran genjang disebut prisma pararelepipedum.

Contoh gambar sebagai berikut :



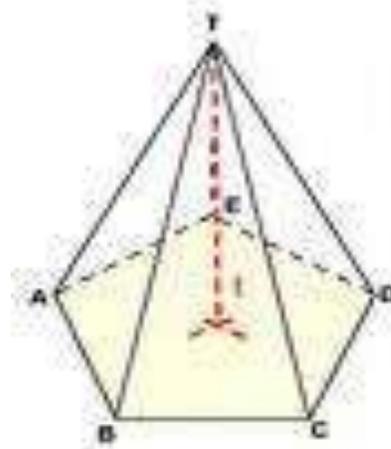
Luas Permukaan Prisma = (luas bidang alas + luas selubung + luas bidang alas)

Volume Prisma = Luas alas x tinggi

b) LIMAS

Limas adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh sebuah segi (n) dan segitiga-segitiga yang mempunyai titik puncak persekutuan di luar bidang segi (n).

Garis t disebut *tinggi limas* dan titik T disebut *titik puncak*.



Seperti prisma, nama limas juga berdasarkan jumlah segi (n) sisi alasnya. Apabila alas limas berupa segi (n) beraturan dan tiap sisi tegak merupakan segitiga sama kaki yang beraturan, maka limasnya disebut limas segi (n) beraturan.

Macam-macam limas :

Limas sembarang yaitu limas yang bidang alasnya berbentuk segi-n sembarang dan titik puncaknya sembarang.

Limas beraturan yaitu limas yang bidang alasnya berbentuk segi-n beraturan dan proyeksi titik puncaknya berimpit dengan titik pusat bidang alas.

Unsur-unsur yang dimiliki limas : titik sudut, rusuk, dan bidang isi.

- Ciri-ciri limas :**
1. Bidang atas berupa sebuah titik.
 2. Bidang bawah berupa bidang datar.
 3. Bidang sisi tegak berupa segitiga.

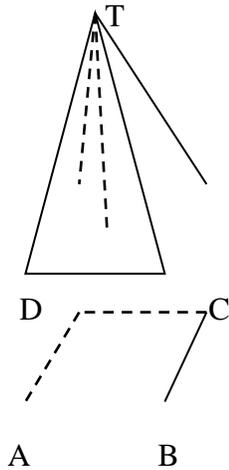
Sifat-sifat limas beraturan :

1. Unsur yang dimiliki adalah titik sudut, rusuk dan bidang sisi.
2. Limas segi-n beraturan mempunyai alas berupa segi-n beraturan, dimana :
semua rusuk tegaknya sama panjang, semua sisi tegaknya kongruen, semua apotemanya sama panjang (apotema = jarak titik puncak ke titik alas)
3. Tinggi limas adalah jarak dari titik puncak ke proyeksinya pada alas limas.
4. Titik puncak limas adalah titik temu bidang sisi tegaknya yang berbentuk segitiga.

Luas limas = jumlah luas sisi tegak + luas alas

$$\text{Volume limas} = \frac{1}{3} \times \text{luas alas} \times \text{tinggi}$$

Contoh limas :



4 rusuk tegak

Pada gambar disamping menunjukkan limas segiempat

yang memiliki :

5 titik sudut = A, B, C, D, dan T

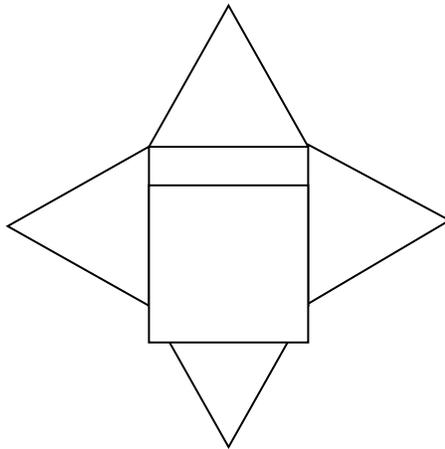
5 bidang sisi = 1 sisi alas (ABCD)

4 sisi tegak (TAB, TBC, TCD, TAD)

4 rusuk alas = (AB, BC, CD, DA)

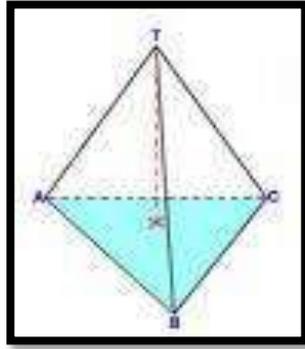
= (AT, BT, CT, DT)

Jaring- jaring limas



(LIMAS SEGITIGA

Limas segitiga adalah suatu bangun ruang yang dibatasi oleh 4 buah bidang datar (masing-masing berbentuk segitiga), sebuah segitiga bertindak sebagai alas dan 3 buah lainnya bertindak sebagai bidang-bidang sisi tegak



Limas segitiga T.ABC mempunyai :

4 titik sudut = A, B, C, T

4 bidang sisi = ABC, ABT, BCT, ACT

6 rusuk = AB, BC, CA, AT, BT, CT

Luas permukaan limas = (luas T.AB + luas T.AC + luas T.BC) + luas ABC

Luas permukaan limas = jumlah luas sisi tegak + luas alas

Volum limas = $\frac{1}{3}$ x luas alas x tinggi

1. Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat peneliti ini, peneliti mengambil beberapa rujukan yang berhubungan dengan model pembelajaran kognitif tipe *teams games tournament*, salah satunya :

- a. skripsi Nur Sinta Ritonga, dengan judul “Upaya meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Toirnament (TGT) pada materi bangun ruang di kelas VIII-A di MTs.s pondok pesantren al ma’arif basilam baru”.hasil penelitian ini membuktikan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa. Nampak

meningkatnya hasil belajar siswa dari sebelum tindakan dilakukan sebesar 65 menjadi 67,39(siklus 1 pertemuan- 1) dan 70,86(siklus1 pertemuan-2).¹⁹

- b. Jurnal Hendra Kartika yang berjudul “Pembelajaran matematika Berbantuan *Software* Matlab Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMA” Dari Hasil Penelitian ini disimpulkan bahwa Kualitas peningkatan minat belajar siswa yang memperoleh pembelajaran berbantuan *software* Matlab dilihat berdasarkan nilai rata-rata minat belajar termasuk ke dalam kategori tinggi, sedangkan kelompok siswa yang memperoleh pembelajaran langsung termasuk ke dalam kategori sedang. Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan komunikasi matematis dan minat belajar siswa, baik pada siswa yang mendapat pembelajaran berbantuan *software* Matlab maupun siswa yang mendapatkan pembelajaran langsung.
- c. Skripsi Paisal Yusup Rangkuti Berjudul ”Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Dan Motivasi Siswa Belajar Matematika Di kelas XI MAS Nu Sibuhuan Kabupaten PADANG LAWAS” dari hasil penelitian ini disimpulkan gambaran minat belajar matematika siswa tergolong baik, ini terlihat dari jawaban angket yang disebarakan kepada responden 66,15% sangat kuat dan tertarik untuk belajar matematika.²⁰

¹⁹ Nur Sinta “Upaya meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kreativitas Belajar siswa Melalui Model Pembelajaran TGT Pada Materi Bangun Ruang Di kelas VIII”

²⁰ Paisal Yusup” Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat dan Motivasi Siswa Belajar Matematika Di kelas XI MAS NU SIBUHUAN Kabupaten Padang Lawas”

d. Skripsi Fitriani Pohan berjudul “ Perbedaan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*(TGT) dan *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) Pokok Bahasan Kubus dan Balok Kelas VIII SMPN 5 PADANGSIDIMPUAN” dari hasil penelitian ini disimpulkan tidak ada perbedaan kemampuan koneksi matematika siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*(TGT) dan *student teams achievement divisions* hal ini dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesisdengan menggunakan uji $-t$.

2. Kerangka Berpikir

Untuk meningkatkan minat belajar siswa diperlukan kegiatan belajar mengajar yang bervariasi, baik melalui variasi model maupun media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran ini menurut peneliti baik digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika dan lebih memahami lagi materi yang diajarkan oleh pendidik, menuntut siswa lebih aktif lagi dalam pembelajaran. Dalam model ini setiap siswa dibuat berkelompok dan bermain. Masing-masing siswa atau setiap kelompok dibagi melalui nomor dan penentuan meja oleh guru. Setiap siswa ikut serta di dalamnya, dalam *team* kelompok tersebut akan berlomba-lomba mengumpulkan skor terbanyak. Dan guru akan memberi penghargaan kepada team pemenang.

3. Hipotesis

Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks.²¹

Pengujian hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan menerima atau menolak hipotesis itu.²² Oleh karena itu berdasarkan kajian teori, dan landasan Berfikir dirumuskan bahwa hipotesis dalam penelitian ini adalah:” adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran TGT terhadap minat belajar siswa pada materi prisma dan limas di kelas VIII SMP NEGERI 1 Angkola Barat”.

²¹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm.41.

²²M.Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Statistik 2* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm.140.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini sudah dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Barat. Sekolah ini beralamat di Kelurahan Sitinjak Kecamatan Angkola Barat. Adapun materi penelitian ini adalah pembelajaran Prisma dan Limas yang sudah diajarkan pada siswa. Penelitian ini telah dilaksanakan tepatnya pada semester genap tahun ajaran 2015-2016, pada 24 Oktober - 12 April.

Tabel 2
Jadwal Penelitian Proposal dan Skripsi
Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Barat

No	Jenis kegiatan	Waktu
1	Pengajuan Judul	23 juni 2015
2	Seminar Judul	15 juli 2015
3	Pengesahan Judul	17 september 2015
4	Penyusunan Proposal	24 september 2015
5	Studi Pendahuluan	24 oktober 2015
6	Seminar Proposal	22 Februari 2016
7	Sidang Munaqasah	18 Mei 2016

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik dalam arti melihat hubungan sebab akibat.²³ Menurut Borg dan Gali yang dikutip

²³ Suharsimi Arikunto, Manajemen Penelitian (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), .hlm.207

oleh Ibnu Hadjar, metode eksperimen merupakan desain penelitian ilmiah yang paling teliti dan tepat untuk menyelidiki pengaruh suatu variabel terhadap variabel yang lain. Metode penelitian yang digunakan untuk melihat pengaruh variabel-variabel.²⁴

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah serumpun atau kelompok objek yang menjadi sasaran peneliti. Populasi adalah keseluruhan gejala/ satuan yang ingin diteliti. Berdasarkan penjelasan tersebut, Maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Barat.

Tabel 3
Keadaan populasi penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	VIII ^a	27 siswa
2	VIII ^b	20 siswa
3	VIII ^c	20 siswa
4	VIII ^d	27 siswa
5	VIII ^e	27 siswa
Jumlah		121 Siswa

²⁴ Ibnu Hajar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 1999), hlm.321

2. Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.”²⁵ Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan metode penelitian sampel secara tidak acak (*nonrandom sampling method*), dengan menggunakan teknik pemilihan sampel (*purposive sampling*), yaitu tehnik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.²⁶

Adapun pertimbangan guru matematika SMPN 1 Angkola Barat yang mengatakan bahwa kemampuan rata-rata siswa rendah. Dengan demikian yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII^c dengan jumlah siswa 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII^B berjumlah 20 sebagai kelas kontrol.

Tabel 4
Keadaan sampel Siswa Kelas VIII^B dan VIII^C di SMPN 1 Angkola Barat

KELAS	JUMLAH SISWA
VII-1	20
VII-2	20
JUMLAH	40

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan sarana penelitian untuk mengumpulkan data. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian sangat penting sebab instrumen yang baik dapat menjadi pengambilan data yang akurat. Penelitian yang dilakukan peneliti akan menggunakan instrument angket dan observasi.

²⁵ Suharsimi Arikunto, *Op.Cit*, hlm.3.

²⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm.124

1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya dari Angket yang digunakan berjumlah 20 butir dan berbentuk tanda centang.²⁷

Angket ini menggunakan skala penilaian dengan menggunakan pertanyaan atau pernyataan untuk setiap pertanyaan diberi nilai bobot angka:

- a. Sering (diberi skor 1 bagi yang menjawab)
- b. Kadang-kadang (diberi skor 2 bagi yang menjawab)
- c. Jarang (diberi skor 3 bagi yang menjawab)
- d. Tidak pernah (diberi skor 4 bagi yang menjawab)

Tabel 5
Kisi-kisi Angket Minat Belajar siswa

No	Indikator	Deskriptor	Nomor item	Jumlah
1	Kesukaan	Merasa senang dan semangat dalam belajar matematika	1,2,3,4,5	5
2	Ketertarikan	<ul style="list-style-type: none"> - Reaksi siswa pada saat proses pembelajaran - Mempelajari hal-hal yang sulit dalam pembelajaran 	6,7,8,9	4

²⁷Op.Cit.,hlm. 60.

3	Perhatian	Memberikan perhatian yang besar pada saat proses pembelajaran	10,11,12,13,14	5
4	Keterlibatan	Memiliki rasa ingin tahu yang besar dan ingin mencoba hal-hal yang baru dalam proses pembelajaran	15,16,17,18,19,20	6
	Jumlah skor			20

2. Observasi

Observasi disebut pula pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan segala alat indera dan merupakan instrument pengumpulan data yang digunakan untuk mengamati tingkah laku siswa ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati dalam situasi sebenarnya, observasi ini digunakan untuk melihat secara pasti keadaan minat belajar siswa pada kelas VIII SMPNegeri 1 Angkola Barat.²⁸

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada pokok bahasan Prisma dan Limas, penulis melakukan observasi. “observasi adalah suatu pengamatan, yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera”.²⁹

²⁸ Suharsimi Arikunto. *Op. Cit.*, hlm.133

Adapun format pengamatan (observasi) yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 6
Lembar Observasi Pelaksanaan Model Pembelajaran
Teams Games Tournament

No	Aktivitas siswa	Nama kelompok					Rata-rata
		1	2	3	4	5	
1	Berada dalam tugas kelompok						
2	Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru						
3	Mengerjakan soal						
4	Diskusi antara sesama kelompok						
5	Bertamu ke kelompok lain dan menjelaskan informasi kepada kelompok asal						
6	Member penjelasan kepada tamu yang datang ke kelompoknya						
7	Menulis materi yang relevan dengan pembelajaran						
8	Kerjasamakelompok						

Keterangan skala penilaian :

Sangat baik : A (80-100)

Baik : B (70-79)

Cukup baik : C (60-69)

Kurang baik : D (0-59)

Dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan instrument berupa lembar observasi untuk menilai minat siswa terhadap matematika yang akan diamati selama proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap pokok bahasan Bangun Ruang (Prisma dan Limas).

E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

1. Instrument Angket

a. Validitas angket

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid bila instrumen tersebut tepat untuk maksud dan kelompok tertentu, mengukur apa yang semestinya diukur, derajat ketepatan mengukurnya benar dan validitasnya tinggi.³⁰

Pengujian validitas Angket atau butir instrument yang termasuk instrument *non test* cukup memenuhi validitas konstruksi(*Construct*). Untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli. Setelah dikonstruksikan dari ahli, maka instrument kemudian diujicobakan. Setelah data didapat dan ditabulasikan, maka pengujian validitas konstruksi dilakukan dengan analisis factor, yaitu dengan

³⁰Ruseffendi, *Op.Cit*, hal. 132.

mengkorelasikan antara skor item instrument dengan rumus pearson *Product Moment*.³¹

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi product moment

n = jumlah sampel

X = butir soal

Y = skor total butir soal

Tabel7
Standar Penilaian Kevaliditasan Angket

Taraf Signifikan	Kategori
0,349	Valid
< 0,349	Tidak Valid

Untuk mengetahui valid tidaknya butir angket, maka hasil perhitungan r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tersebut valid berdasarkan perhitungan product moment dengan taraf 5% seperti tercantum pada tabel 7 diatas. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut dinyatakan tidak valid

b. Uji Reabilitas Angket

Pengujian reliabilitas instrument angket dilakukan secara *internal consistency*, yakni dengan mencobakan satu kali saja. berdasarkan uji validitas

³¹AnasSudjono, *PengantarStatistikPendidikan* (Jakarta: Raja GrafindoPersada, 1997) hlm. 193.

tersebut terdapat 15 item angket yang valid. pengujian tingkat reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan rumus SPSS dan Crombach Alpha,³² :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas angket secara keseluruhan

n = banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam angket

1 = bilangan konstan

$\sum Si^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

St^2 = varians total

Jumlah varians butir diperoleh dengan mencari terlebih dahulu varians setiap butir, kemudian jumlahkan dengan rumus³³

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Cara menganalisis dan menggunakan deskriptif dengan mencari nilai pemusatan dua rata-rata, median, dan modus) dan hasil nilai sebaran data (variens dan standar deviasi). Dalam hal ini peneliti menggunakan perhitungan dengan SPSS.

a. Mean (rata-rata)

Rumus yang digunakan adalah.

³²Ahmad Nizar, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Padangsidimpuan: Gading, 2013), hlm.49.

³³ Op.Cit., hlm.208

$$M = \frac{\sum FX}{N}$$

Keterangan :

M = mean

$\sum fx$ = jumlah dari hasil kali antara masing-masing skor dengan frekuensi

N = jumlah siswa

b. Median

Rumus yang digunakan adalah

$$Mdn = l + \left(\frac{\frac{1}{2}N - f_{kb}}{f_i} \right) i$$

Keterangan :

Mdn = median

L = batas bawah nyata dari kelas interval yang mengandung median

F_{kb} = frekuensi kumulatif yang terletak dibawah interval yang mengandung median

F_i = frekuensi dari interval yang mengandung median

I = besar interval

c. Modus

Rumus yang digunakan

$$M_o = L + \left(\frac{f_a}{f_a + f_b} \right) i$$

Keterangan :

M_0 = Modus

L = batas bawah nyata dari interval yang mengandung modus

f_a = frekuensi yang terletak diatas interval yang mengandung modus

f_b = frekuensi yang terletak dibawah interval yang mengandung modus

d. **Varians**

$$\sigma^2 = \frac{\sum fx^2}{N}$$

Keterangan :

σ^2 = Varians

$x = (x - \bar{x})$

N = subjek

e. **Standar Deviasi**

rumus yang dipakai adalah:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

Keterangan :

SD = standar Deviasi

$\sum x^2$ = jumlah semua deviasi setelah dikuadratkan

N = Jumlah individu

1. Analisis Statistik inferensial

a. Analisis Data Awal Angket minat belajar siswa

b. Uji Normalitas

Uji kenormalan ini digunakan untuk mengetahui kenormalan kelas eksperimendan kelas kontrol.Perhitungan dilakukan dengan data yang diperoleh dari nilai *pre test*.

H_0 : data berdeistribusi normal

H_a : data tidak berdistribusi normal

Adapun rumus yang digunakan adalah rumus *Chi-kuadrat* yaitu³⁴: $X^2 =$

$$\sum_{t=1}^k \frac{(O_t - E_t)^2}{E_t}$$

Keterangan:

X^2 = Harga Chi-kuadrat

K = Jumlah kelas interval

O_t = Frekuensi hasil pengamatan

E_t = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian : jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ dengan derajat kebebasan $dk = k-3$ dan taraf signifikansi 5% maka distribusi populasi normal.

³⁴Sudjana, Metoda Statistika (Bandung: Tarsito, 2005), hlm. 273.

b. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas Varians digunakan untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang sama atau tidak. Jika kedua kelas itu sama maka dikatakan kedua kelompok homogen. Untuk mengujinya rumus yang digunakan adalah:

$$F = \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{Variansterkecil}}$$

Kriteria pengujian dengan hipotesis yang digunakan adalah:

$$H_a = \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

$$H_0 = \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

Dimana :

$$\sigma_1^2 = \text{varians kelompok eksperimen}$$

$$\sigma_2^2 = \text{varians kelompok control}$$

Sehingga H_0 diterima jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$, maka kedua sampel mempunyai variansi yang sama.

1) Uji Kesamaan Dua Rata-Rata

Analisis data yang digunakan adalah uji-t untuk menguji hipotesis:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Dimana :

$$\mu_1 : \text{nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen}$$

$$\mu_2 : \text{nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol}$$

Dalam menguji hipotesis digunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-2)S_2^2}{n_1+n_2-2}}$$

Dimana:

S = Varians gabungan

n_1 = jumlah sampel eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelas kontrol

a. Analisis Data Akhir Angket

Setelah sampel diberi perlakuan, maka dilakukan postes. Kemudian hasil tes ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

1) Uji Normalitas

Langkah-langkah pengujian normalitas data ini sama dengan langkah-langkah uji normalitas pada data awal.

2) Uji Homogenitas Varians

Langkah-langkah pengujian normalitas data ini sama dengan langkah-langkah uji homogenitas pada data awal.

2. Pengujian Hipotesis

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan rumus uji-t. Uji ini juga digunakan untuk menentukan pengaruh strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi Prisma dan Limas.

Terima H_0 jika $-t_{1-1/2\alpha} < t_h < t_{1-1/2\alpha}$ dimana $-t_{1-1/2\alpha}$ didapat

dari Distribusi t dengan derajat kebebasan (dks) = (n_1+n_2-2) dan $\alpha=0,05$ untuk harga t lainnya H_0 ditolak.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

c. Prosedur Penelitian

Prosedur eksperimen pada penelitian ini adalah meliputi tahap-tahap sebagai berikut

2. Tahap Persiapan

- a. Melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru bidang studi mengenai masalah penelitian serta keadaan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Barat.
- b. Menyusun proposal penelitian dan berkonsultasi dengan dosen pembimbing. Dalam menyusun proposal terdiri dari beberapa tahap:
 1. Mempersiapkan instrumen penelitian yaitu lembar angket minat belajar pada materi Prisma dan Limas
 2. Menguji cobakan angket minat belajar pada materi prisma dan limas pada kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Barat.
 3. Menguji validitas dan reabilitas angket minat belajar pada materi prisma dan limas.
 4. Berkonsultasi dengan guru bidang studi mengenai penyusunan RPP.

- c. Meminta izin kepada kepala sekolah SMPNegeri 1 Angkola Barat untuk melaksanakan kegiatan penelitian yang akan dilakukan.
- d. Berkonsultasi dengan guru bidang studi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan penelitian yang akan dilakukan.
- e. Peneliti memilih dan menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti menetapkan kelas VIIC sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIB sebagai kelas kontrol.
- f. Mendiskusikan penggunaan instrumen penelitian dengan guru bidang studi.

3. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dalam eksperimen ini, terlebih dahulu diberikan angket awal untuk masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. selanjutnya untuk kelompok eksperimen, diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Sedangkan, pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan.

Berikut ini, adalah tahapan pelaksanaan yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol :

a. *Treatment*

Treatment yang diberikan, disesuaikan dengan aspek yang hendak diukur. Untuk kelompok eksperimen, diberikan *treatment* model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Sedangkan, untuk kelompok

kontrol tidak diberikan *treatmentmodel* pembelajaran *Teams Games Tournament*.

b. Pemateri

Pemateri dalam eksperimen ini dilakukan oleh peneliti.

c. Waktu

Waktu yang dibutuhkan dalam eksperimen ini, kurang lebih 90 menit per hari (2 jam pelajaran), untuk masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

d. Tempat

Untuk kelompok eksperimen ruangan yang dipakai adalah ruangan kelas VIII-CSMPN 1 Angkola Barat, sedangkan untuk kelompok kontrol ruangan yang dipakai adalah ruang kelas VIII-B SMPN 1 Angkola Barat

4. Tahap Penyelesaian

a. Analisis data

Setelah penelitian selesai dan seluruh data telah diperoleh, maka peneliti menganalisis data hasil penelitian.

b. Penulisan hasil penelitian

Setelah peneliti selesai menganalisis semua data yang diperoleh, maka peneliti melanjutkan menulis skripsi dan berkonsultasi dengan dosen pembimbing.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen dilakukan sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data. Jenis instrumen yang digunakan adalah angket. Uji coba instrument angket tersebut bertujuan untuk mencari validitas (keshahihan/kesesuaian). Uji coba ini menggunakan rumus korelasi *product moment*. Uji coba dilakukan dikelas VIII SMPN 1 Angkola Barat berjumlah 32 siswa.

1. Hasil validitas Angket

Suatu item disebut valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan jika nilai $r_{hitung} <$ dari r_{tabel} maka item tersebut tidak valid. Untuk $N = 32$ dan $\alpha = 0,05$ maka r_{tabel} sebesar 3,349.

Berdasarkan hasil perhitungan yang penulis lakukan, diketahui bahwa dari 20 item yang telah diujikan dan telah dibandingkan dengan r_{tabel} , terdapat 15 item yang valid yaitu dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8
Hasil Uji Validitas Instrumen Tentang Minat Belajar Siswa

No Item	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Interpretasi
1	0,4104	0,349	Valid
2	0,485	0,349	Valid

3	0,482	0,349	Valid
4	0,117	0,349	Tidak Valid
5	0,36	0,349	Valid
6	0.404	0,349	Valid
7	0,3799	0,349	Valid
8	0,6099	0,349	Tidak Valid
9	0,496	0,349	Tidak Valid
10	-0,017	0,349	Valid
11	0,179	0,349	Valid
12	0,452	0,349	Valid
13	0,442	0,349	Valid
14	0,379	0,349	Valid
15	0,354	0,349	Valid
16	0,38	0,349	Valid
17	0,112	0,349	Tidak Valid
18	0,384	0,349	Valid
19	-0,057	0,349	Tidak Valid
20	0,36	0,349	Valid

2. Hasil Reabilitas Angket

Berdasarkan pengujian validitas instrumen angket, diperoleh 20 item yang valid. Dari 20 item yang valid tersebut kemudian dihitung reliabilitasnya. Untuk dapat mengetahui reliabilitas tiap item, peneliti

menggunakan *cronbach's alpha* pada SPSS 17. Berikut ini hasil penghitungan reliabilitas instrumen angket dengan menggunakan aplikasi SPSS 17.

Tabel 9
Reliabilitas menggunakan SPSS 17

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.580	20

B. Deskripsi Data *Pretest*

1. Deskripsi Data *Pretest* Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen

Data yang dideskripsikan adalah data hasil angket yang berisi tentang kondisi awal nilai minat belajar kelompok eksperimen sebelum diberi *treatment* (perlakuan). Deskripsi data menyajikan nilai tertinggi, nilai terendah, rentang data, mean, median, modus, standar deviasi dan variansi sampel. Deskripsi data nilai awal angket menggunakan SPSS 17.

Tabel 10
Deskripsi Skor *Pretest* Angket Minat Belajar
Siswa Pada Pokok Bahasan Prisma dan Limas Kelas
Eksperimen

Statistics		
Hasil		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		39.40

Median	39.00
Mode	39
Std. Deviation	2.479
Variance	6.147
Minimum	36
Maximum	45
Sum	788

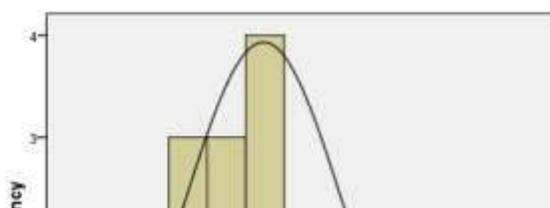
Sesuai data yang disajikan pada tabel diatas, diperoleh skor tertinggi 45 dan skor terendah 36. Kemudian untuk nilai pemusatan data mean diperoleh sebesar 39,40, median 39, dan modus sebesar 39. Standar deviasi sebesar 2,479, varians 6,147 dan jumlah nilai 788.

Berikut ini data angket *pretest* siswa kelompok eksperimen yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan diolah dengan aplikasi SPSS 17:

Tabel 11
Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Angket Siswa Kelompok Eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	36	2	10.0	10.0	10.0
	37	3	15.0	15.0	25.0
	38	3	15.0	15.0	40.0
	39	4	20.0	20.0	60.0
	40	2	10.0	10.0	70.0
	41	2	10.0	10.0	80.0
	42	1	5.0	5.0	85.0
	43	2	10.0	10.0	95.0
	45	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Data yang diperoleh dari *pretest* angket siswa diatas digambarkan melalui grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 1
Histogram *pretest* angket siswa kelas eksperimen

2. Deskripsi Data *Pretest* Pembelajaran Pada Kelas Kontrol

Data yang dideskripsikan adalah data hasil angket yang berisi tentang kondisi awal nilai minat belajar kelompok kontrol. Deskripsi data menyajikan nilai tertinggi, nilai terendah, rentang data, mean, median, modus, standar deviasi dan variansi sampel. Deskripsi data nilai awal angket menggunakan SPSS 17.

Tabel 12
Deskripsi Skor *Pretest* Angket Minat Belajar
Siswa Pada Pokok Bahasan Prisma dan Limas Kelas
Kontrol

Statistics		
Hasil		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		39.40
Median		39.00
Mode		36 ^a
Std. Deviation		2.664

Variance	7.095
Minimum	36
Maximum	45
Sum	788
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown	

Sesuai data yang disajikan pada tabel diatas, diperoleh skor tertinggi 45 dan skor terendah 36. Kemudian untuk nilai pemusatan data mean diperoleh sebesar 39,40, median 39, dan modus sebesar 36. Standar deviasi sebesar 2,664, varians 7,095 dan jumlah nilai 788.

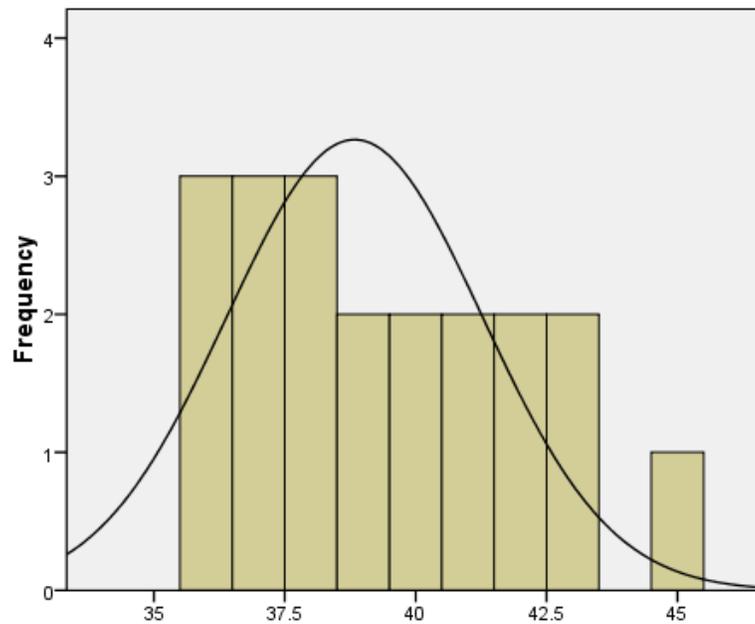
Berikut ini data angket *pretest* siswa kelompok kontrol yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan diolah dengan aplikasi SPSS 17:

Tabel 13
Distribusi Frekuensi Data *Pretest* Angket Siswa Kelompok Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 36	3	15.0	15.0	15.0
37	3	15.0	15.0	30.0
38	3	15.0	15.0	45.0
39	2	10.0	10.0	55.0
40	2	10.0	10.0	65.0
41	2	10.0	10.0	75.0
42	2	10.0	10.0	85.0
43	2	10.0	10.0	95.0
45	1	5.0	5.0	100.0

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 36	3	15.0	15.0	15.0
37	3	15.0	15.0	30.0
38	3	15.0	15.0	45.0
39	2	10.0	10.0	55.0
40	2	10.0	10.0	65.0
41	2	10.0	10.0	75.0
42	2	10.0	10.0	85.0
43	2	10.0	10.0	95.0
45	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Data yang diperoleh dari *pretest* angket siswa diatas digambarkan melalui grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 2
Histogram *pretest* angket siswa kelas kontrol

C. Deskripsi Data *Posttest*

1. Deskripsi Data *Posttest* Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen

Data yang dideskripsikan adalah data *posttest* hasil angket minat belajar kelompok eksperimen setelah *treatment* (perlakuan). Deskripsi data menyajikan nilai tertinggi, nilai terendah, rentang data, mean, median, modus, standar deviasi dan variansi sampel. Deskripsi data nilai awal angket menggunakan SPSS 17.

Tabel 14
Deskripsi Skor *Posttest* Angket Minat Belajar
Siswa Pada Pokok Bahasan Prisma dan Limas Kelas
Eksperimen

Statistics		
Hasil		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		45.05
Median		44.00
Mode		40 ^a
Std. Deviation		5.395
Variance		29.103
Minimum		39

Maximum	57
Sum	901
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown	

Sesuai data yang disajikan pada tabel diatas, diperoleh skor tertinggi 57 dan skor terendah 39. Kemudian untuk nilai pemusatan data mean diperoleh sebesar 45,05, median 44, dan modus sebesar 40. Standar deviasi sebesar 5,395, varians 29,103 dan jumlah nilai 901.

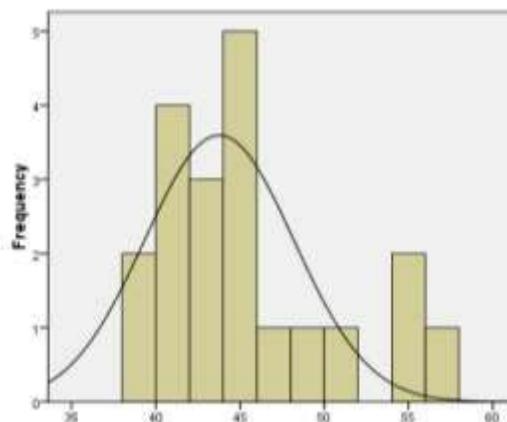
Berikut ini data angket *posttest* siswa kelompok eksperimen yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan diolah dengan aplikasi SPSS 17:

Tabel 15
Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Angket Siswa Kelompok Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 39	2	10.0	10.0	10.0
40	3	15.0	15.0	25.0
41	1	5.0	5.0	30.0
42	1	5.0	5.0	35.0
43	2	10.0	10.0	45.0
44	2	10.0	10.0	55.0
45	3	15.0	15.0	70.0
46	1	5.0	5.0	75.0
48	1	5.0	5.0	80.0
51	1	5.0	5.0	85.0
54	1	5.0	5.0	90.0

55	1	5.0	5.0	95.0
57	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Data yang diperoleh dari *posttest* angket siswa diatas digambarkan melalui grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 1
Histogram *pretest* angket siswa kelas eksperimen

2. Deskripsi Data *Posttest* Pembelajaran Pada Kelas Kontrol

Data yang dideskripsikan adalah data *posttest* hasil angket minat belajar kelompok kontrol. Deskripsi data menyajikan nilai tertinggi, nilai terendah, rentang data, mean, median, modus, standar deviasi dan variansi sampel. Deskripsi data nilai awal angket menggunakan SPSS 17.

Tabel 16
Deskripsi Skor *Posttest* Angket Minat Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Prisma dan Limas Kelas kontrol

Statistics		
Hasil		
N	Valid	20

	Missing	0
Mean		39.75
Median		39.50
Mode		38 ^a
Std. Deviation		3.007
Variance		9.039
Minimum		35
Maximum		46
Sum		795
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Sesuai data yang disajikan pada tabel diatas, diperoleh skor tertinggi 46 dan skor terendah 35. Kemudian untuk nilai pemusatan data mean diperoleh sebesar 39,75, median 39,50, dan modus sebesar 38. Standar deviasi sebesar 3,007, varians 9,039 dan jumlah nilai 795.

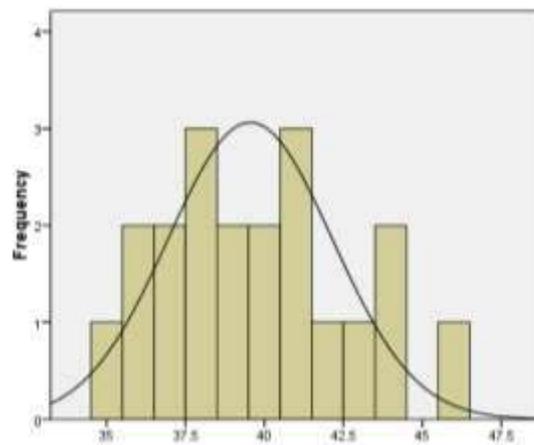
Berikut ini data angket *posttest* siswa kelompok kontrol yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan diolah dengan aplikasi SPSS 17:

Tabel 17
Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Angket Siswa Kelompok Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 35	1	5.0	5.0	5.0
36	2	10.0	10.0	15.0
37	2	10.0	10.0	25.0
38	3	15.0	15.0	40.0
39	2	10.0	10.0	50.0
40	2	10.0	10.0	60.0

41	3	15.0	15.0	75.0
42	1	5.0	5.0	80.0
43	1	5.0	5.0	85.0
44	2	10.0	10.0	95.0
46	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Data yang diperoleh dari *posttest* angket siswa diatas digambarkan melalui grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 1
Histogram *pretest* angket siswa kelas Kontrol

D. Analisis Data *Pretest*

1. Uji Normalitas Data *Pretest*

Sebelum analisis perbedaan dilakukan, maka peneliti harus melakukan pengujian normalitas data *pretest*. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan Kormogorov-Smirnov. Peneliti

menggunakan aplikasi SPSS 17 untuk menguji normalitas data dengan uji Kormogorov-Smirnov.

Tabel 18
Hasil Uji Normalitas Data Minat *Pre Test* Kelompok Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	.164	20	.164	.946	20	.304
a. Lilliefors Significance Correction						

Jika nilai sig pada kolmogorov-smirnov > 0,05 maka berdistribusi normal. Tabel diatas menunjukkan nilai 0,164 > 0,05 maka data minat *pretest* kelompok kontrol berdistribusi normal.

Tabel 19
Hasil Uji Normalitas Data Minat *Pre Test* Kelompok Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	.146	15	.200*	.949	15	.508

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Jika nilai sig pada kolmogorov-smirnov > 0,05 maka berdistribusi normal. Tabel diatas menunjukkan nilai 0,200 > 0,05 maka data minat *pretest* kelompok eksperimen berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data nilai awal sampel mempunyai varians yang homogen.

$$H_0 = \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \quad (\text{variansinya homogen})$$

$$H_a = \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \quad (\text{variansinya heterogen})$$

Dari perhitungan diperoleh :

Varians terbesar = 7,095

Varians terkecil = 6,147

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} = \frac{7,095}{6,147} = 1,15 \text{ dan } F_{\text{tabel}} = 2,15$$

H_0 diterima apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, berdasarkan perhitungan yang dilakukan penulis terlihat bahwa $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ berarti H_0 diterima. Sehingga dapat diketahui bahwa kedua kelas tersebut mempunyai variansi yang sama (homogen).

3. Uji Kesamaan Dua Rata-Rata

Analisis data dengan uji-t digunakan untuk menguji hipotesis :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

sehingga diperoleh:

$$t = \frac{39,40 - 39}{s \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}}$$

$$\text{Nilai } S \text{ dapat diperoleh } S = \sqrt{\frac{(20-1)29,103 + (20-1)9,039}{20+20-2}} = 19,071$$

Jadi nilai t dapat diperoleh

$$t = \frac{39,40 - 39}{19,071 \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}} = \frac{0,40}{6,03} = 0,066$$

Kriteria pengujian adalah H_0 diterima apabila $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan peluang $(1 - \frac{1}{2} \alpha)$ dan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan tolak H_0 jika mempunyai harga-harga lain. Dari perhitungan terlihat bahwa $t_{hitung} = 0,066 < t_{tabel} 2,021$.

Berdasarkan analisis data nilai awal angket diperoleh data bahwa populasi normal, homogen dan memiliki rata-rata nilai awal yang sama. Hal ini mempunyai arti bahwa kelas sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) berangkat dari kondisi awal yang sama.

E. Analisis Data *Postest*

1. Uji Normalitas Data *Postest*

Setelah analisis perbedaan dilakukan, maka peneliti harus melakukan pengujian normalitas data *postest*. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan Kormogorov-Smirnov. Peneliti menggunakan aplikasi SPSS 17 untuk menguji normalitas data dengan uji Kormogorov-Smirnov.

Tabel 20
Hasil Uji Normalitas Data Minat *Postest* Kelompok Kontrol

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	.120	20	.200*	.968	20	.715

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Jika nilai sig pada kolmogorov-smirnov $> 0,05$ maka berdistribusi normal. Tabel diatas menunjukkan nilai $0,200 > 0,05$ maka data minat *postest* kelompok kontrol berdistribusi normal.

Tabel 21
Hasil Uji Normalitas Data Minat *Postest* Kelompok Eksperimen

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	.204	20	.069	.882	20	.019

a. Lilliefors Significance Correction

Jika nilai sig pada kolmogorov-smirnov $> 0,05$ maka berdistribusi normal. Tabel diatas menunjukkan nilai $0,069 > 0,05$ maka data minat *postest* kelompok eksperimen berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data nilai awal sampel mempunyai varians yang homogen.

$$H_0 = \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \quad (\text{variansinya homogen})$$

$$H_a = \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \quad (\text{variansinya heterogen})$$

Dari perhitungan diperoleh :

$$\text{Varians terbesar} = 18,103$$

$$\text{Varians terkecil} = 9,039$$

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} = \frac{18,103}{9,039} = 2,00 \text{ dan } F_{\text{tabel}} = 2,15$$

H_0 diterima apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, berdasarkan perhitungan yang dilakukan penulis terlihat bahwa $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti H_0 diterima. Sehingga dapat diketahui bahwa kedua kelas tersebut mempunyai variansi yang sama (homogen).

3. Hasil Observasi (pengamatan)

Hasil observasi (pengamatan) yang dilakukan oleh peneliti terhadap minat belajar siswa pada pokok bahasan prisma dan limas kelas VIII SMPN 1 Angkola Barat diperoleh pada saat proses belajar berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Adapun hasil pengamatannya adalah sebagai berikut:

Lembar observasi pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

No	Aktivitas siswa	Nama kelompok					Rata-rata
		1	2	3	4	5	
1	Berada dalam tugas kelompok	87,5	81,25	68,75	75	87,5	80
2	Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru	93,75	87,5	75	68,75	75	80
3	Mengerjakan soal	81,25	62,5	81,25	87,5	75	77,5
4	Diskusi antara sesama kelompok	75	68,75	75	68,75	75	72,5
5	Membacakan soal ke kelompok lain dan menjelaskan informasi kepada kelompok asal	75	81,25	81,25	81,25	87,5	81,25
6	Memberi penjelasan	87,5	87,5	75	81,25	75	81,25

	kepada kelompok lain tentang soal yg ingin diberikan						
7	Menulis materi yang relevan dengan pembelajaran	81,25	87,5	81,25	81,25	81,25	82,5
8	Kerja sama dalam kelompok	87,5	87,5	87,5	75	75	82,5

Tingkat Pencapaian	Kategori
0 – 20%	Sangat Tidak Baik
21 – 40%	Tidak Baik
41 – 60%	Kurang Baik
61 – 80%	Baik
81 – 100%	Sangat Baik

Adapun hasil observasi di kelas eksperimen ini menunjukkan bahwa:

- a. Minat siswa dalam kelompok baik, dimana setiap siswa menjalankan tugasnya sesuai dengan perannya yaitu dua siswa sebagai pembaca soal yang akan dilaksanakan pada saat proses team saling mengemukakan jawaban masing-masing, dan dua orang sebagai yang penantang dari kelompok lain (tinggal). Jika dilihat dari pencapaiannya yaitu untuk kelompok (I) 87,5% menjalankan minatnya sesuai dengan prosedur, sementara 12,5 % tidak berjalan dengan baik, artinya dari kelompok(I) ada 2 orang dari 4 orang satu kelompok yang kurang serius menjalankan

perannya. begitu juga dengan kelompok (II) tingkat pencapaiannya 81,25%; kelompok (III) 68,75%; kelompok (IV) 75%, dan kelompok (V) 87,5%. Jadi, untuk seluruh kelompok tingkat pencapaiannya adalah 80% dapat dinyatakan 'baik'.

- b. Semua kelompok memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dengan baik, dimana seluruh kelompok menjalankan proses pembelajaran sesuai prosedur yang disampaikan guru. Jika dilihat dari tingkat pencapaiannya yaitu untuk kelompok (I) 93,75% mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, begitu juga dengan kelompok (II) 87,5%; kelompok (III) 75%; kelompok (IV) 68,75%; kelompok (V) 75%. Jadi untuk seluruh kelompok tingkat pencapaiannya adalah 80% dapat dinyatakan kategori "baik".
- c. Tidak semua siswa mengerjakan tugas dengan baik, ada sebagian siswa yang bersenda gurau saat mengerjakan tugas yang kemungkinan disebabkan merasa lucu ketika membacakan soal ke kelompok lain. Jika dilihat tingkat pencapaian untuk kelompok (I) yaitu 81,25% (sangat baik); kelompok (II) 62,5% (baik); kelompok (III) 81,25% (sangat baik); kelompok (IV) 87,5% (sangat baik); kelompok (V) 75%. Jadi untuk keseluruhan kelompok tingkat pencapaiannya adalah 77,5% dapat dinyatakan "baik".
- d. Diskusi antara sesama kelompok berjalan dengan baik. Untuk pencapaiannya yaitu untuk kelompok (I) 75%; kelompok (II) 68,75%;

untuk kelompok (III) 75%, kelompok (IV) 68,75%, kelompok (V) 75%.
Jadi untuk seluruh kelompok dapat dinyatakan kategori “baik” dengan tingkat pencapaian 72,5%

- e. Siswa yang berperan sebagai penantang ke kelompok lain berjalan dengan baik dan kelompok pembaca soal bisa menjelaskan informasi kepada kelompok asal dengan baik. Dengan tingkat pencapaiannya untuk kelompok (I) 75%; kelompok (II) 81,25%; kelompok (III) 81,25%; untuk kelompok (IV) 81,25%; kelompok (V) 87,5%. Jadi untuk seluruh kelompok dapat dinyatakan kategori “sangat baik” dengan tingkat pencapaiannya 81,25%.
- f. Siswa yang berperan sebagai pembaca soal (yang tinggal dikelompok) dapat memberi penjelasan kepada penantang yang menjelaskan kekelompok lain. Dengan tingkat pencapaian : kelompok (I) 87,5%; kelompok (II) 87,5%; kelompok (III) 75%; kelompok (IV) 81,25%; kelompok (V) 75%. Jadi untuk seluruh kelompok dapat dinyatakan kategori “sangat baik” dengan tingkat pencapaian rata-rata 81,25%
- g. Semua kelompok dapat menuliskan hasil (materi) yang sudah didapatkan dengan baik. Dengan tingkat pencapaian kelompok (I) 81,25%; kelompok (II) 87,5%, kelompok (III) 81,25%; kelompok (IV) 81,25%; kelompok (V) 81,25%. Jadi untuk keseluruhan kelompok dapat dinyatakan kategori “sangat baik” dengan tingkat pencapaian 82,5%.

h. Semua kelompok dapat bekerja sama dengan baik dengan tingkat pencapaian untuk kelompok (I) 87,5%; kelompok (II) 87,5%; kelompok(III) 87,5%; kelompok (IV) 75%; kelompok (V) 75%. Jadi untuk seluruh kelompok dapat dinyatakan kategori “sangat baik” dengan tingkat pencapaian 82,5%. (Hasil observasi dan perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12).

Berdasarkan hasil observasi diatas penulis menyimpulkan bahwa minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berjalan dengan baik. Adapun yang kurang baik mungkin disebabkan penggunaan waktu yang kurang efektif. Semua kelompok pembaca soal dapat meningkatkan minatnya dalam menjelaskan materi (informasi) kepada penantang dengan baik. Model pembelajaran ini memberikan ruang berpikir yang lebih luas kepada siswa.

F. Uji Hipotesis

Dari uji persyaratan akhir terlihat bahwa kedua kelas setelah perlakuan bersifat normal dan memiliki varians yang homogen. Maka untuk menguji hipotesis digunakan rumus uji-t pihak kanan, yaitu uji perbedaan dua rata-rata yang akan menentukan pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hipotesis yang akan diuji adalah:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2, \text{ artinya}$$

Rata-rata minat belajar siswa pada pokok bahasan prisma dan limas yang menggunakan model *pembelajaran Teams Games Tournament* lebih baik dari rata-rata minat belajar siswa tanpa menggunakan model *pembelajaran Teams Games Tournament*.

$$H_a : \mu_1 > \mu_2, \text{ artinya}$$

Rata-rata minat belajar siswa pada materi prisma dan limas yang menggunakan model *pembelajaran Teams Games Tournament* lebih baik dari rata-rata minat belajar siswa tanpa menggunakan model *pembelajaran Teams Games Tournament*.

Dimana :

μ_1 = rata-rata minat siswa kelas eksperimen

μ_2 = rata-rata minat siswa kelas kontrol

Pada uji persyaratan terlihat bahwa data nilai akhir angket minat siswa normal dan varians yang homogen, maka uji-t yang akan digunakan dalam hipotesis adalah :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

sehingga diperoleh:

$$t = \frac{45,05 - 39,75}{s \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}}$$

$$\text{Nilai } S \text{ dapat diperoleh } S = \sqrt{\frac{(20-1)7,095 + (20-1)6,147}{20+20-2}} = 6,621$$

Jadi nilai t *dapat* diperoleh

$$t = \frac{45,05 - 39,75}{6,621 \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}} = \frac{5,3}{2,09} = 2,54$$

Kriteria pengujian adalah H_0 diterima apabila $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan peluang $(1 - \frac{1}{2}a)$ dan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan tolak H_0 jika mempunyai harga-harga lain. Dari perhitungan terlihat bahwa $t_{hitung} = 2,54 > t_{tabel} 2,021$.

Dari perhitungan di atas jelas terlihat penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Dengan demikian $H_a : \mu_1 > \mu_2$ diterima, artinya rata-rata minat belajar siswa pada pokok bahasan prisma dan limas dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik dari rata-rata minat belajar siswa pada pokok bahasan prisma dan limas tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Dari penerimaan H_a dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Teams games Tournament* terhadap minat belajar siswa pokok bahasan prisma dan limas kelas VIII-C SMPN 1 Angkola Barat.

G. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dalam skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar siswa pokok bahasan prisma dan limas kelas VIII SMPN 1 Angkola Barat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berangkat dari kondisi awal yang sama, yang diketahui setelah diadakan uji normalitas dan homogenitas dari hasil awal angket minat siswa yang menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen. Kemudian dilakukan uji kesamaan dua rata-rata yang menunjukkan kedua kelas pada penelitian ini mempunyai rata-rata yang sama atau kedudukan setara. Dari hasil penelitian juga diketahui kemampuan awal siswa yaitu diperoleh nilai rata-rata awal siswa kelas eksperimen adalah 39,40 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 39,40.

Setelah diketahui kemampuan awal siswa kemudian pada kelas eksperimen (VIII-c) diberikan Treatment (perlakuan) yaitu menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pokok bahasan prisma dan limas, sedangkan pada kelas kontrol (VIII-b) tidak diberikan perlakuan pada pokok bahasan prisma dan limas yaitu tidak digunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Pada akhir pembelajaran kedua kelas tersebut diberikan angket akhir untuk menguji perubahan minat belajar siswa pada pokok bahasan prisma dan limas. Pada perhitungan angket akhir diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 45,05 dan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 39,75.

Kemudian dari hasil akhir angket minat belajar siswa kedua prasyarat dalam pengujian hipotesis penelitian. Dari perhitungan uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut normal dan varians

homogen. Sehingga digunakan uji-t pihak kanan dalam pengujian hipotesis penelitian. Dari perhitungan uji-t pihak kanan terlihat bahwa $t_{hitung} = 2,54 > t_{tabel} 2,021$, maka hipotesis penelitian dapat diterima bahwa rata-rata minat belajar siswa pada pokok bahasan prisma dan limas dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik dari rata-rata minat belajar siswa pada pokok bahasan prisma dan limas tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal ini dibuktikan beberapa aspek yang diukur dalam minat belajar siswa 1) kesukaan (fleksibilitas) rata-rata siswa sebagian suka pembelajaran menggunakan model, walaupun masih ada beberapa siswa yang kurang antusias/ belum sepenuhnya bisa menghasilkan jawaban sendiri dari permasalahan yang ada hal ini mungkin disebabkan oleh guru masih kurang memberikan ruang berpikir yang bebas bagi siswa 2) ketertarikan, yaitu sebagian siswa sudah mampu memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri/ menonjolkan diri, 3) perhatian, yaitu siswa sudah mampu menanggapi pertanyaan-pertanyaan dari kelompok lain secara bergairah, berani manerima tugas berat, 4) keterlibatan yaitu siswa sudah dapat mencetuskan jawaban, menyelesaikan masalah dan mandiri dalam belajar matematika dan merasa terlibat untuk kelompoknya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pengguna model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat

belajar siswa pada pokok bahasan prisma dan limas kelas VIII-C SMPN 1 Angkola Barat.

H. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen. Hal ini dilakukan agar mendapatkan hasil sebaik mungkin. Namun untuk mendapatkan hasil penelitian yang sempurna sangat lah sulit, sebab dalam pelaksanaan penelitian ini dirasakan adanya keterbatasan.

Keterbatasan antara lain, dalam hal data yang diolah peneliti menganggap siswa kurang mampu mengukur aspek-aspek minat siswa hanya dengan angket saja. Karena kita ketahui siswa belum tentu percaya dengan jawaban yang dimilikinya, dan kadang-kadang siswa hanya mencontek jawaban dari temannya untuk pengisian angket.

Untuk mengatasi kelemahan siswa dalam meningkatkan minat pada saat penelitian, maka diharapkan peneliti lain dapat melanjutkan penelitian ini dengan menggunakan Model yang sama dan menggunakan instrument yang lebih baik lagi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data pada bab IV, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa:

1. Minat belajar siswa pada materi prisma dan limas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada akhir pemberian angket di kelas eksperimen diperoleh rata-rata 45,05 sedangkan pada akhir dikelas kontrol tanpa perlakuan memperoleh nilai rata-rata 39,75
2. Minat belajar siswa pada awal pemberian angket di kelas eksperimen dan kontrol tanpa diberi perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memperoleh nilai rata-rata 39,40 di kelas eksperimen sedangkan di kelas Kontrol memperoleh rata-rata 39.
3. Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar siswa pada pokok bahasan prisma dan limas kelas VIII SMPN 1 Angkola Barat

Hal ini ditunjukkan dari hasil hipotesis yang menunjukkan $t_{hitung} = 2,54 > t_{tabel} 2,021$. Dari perhitungan terdapat jelas terlihat penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Dengan demikian $H_a : \mu_1 > \mu_2$ diterima, artinya rata-rata minat belajar siswa pada pokok bahasan prisma dan limas dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik

dari rata-rata minat belajar siswa pada pokok bahasan prisma dan limas tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

B. Saran-saran

Dari kesimpulan yang ditarik melalui hasil penelitian yang dikemukakan di atas, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* perlu terus dikembangkan dan juga diterapkan pada bidang studi yang lain karena model pembelajaran ini memberikan efek yang positif kepada siswa karena membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan dapat meningkatkan minat belajarnya sehingga membuat matematika itu menjadi pelajaran yang menarik dan menyenangkan.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebagai pimpinan organisasi sekolah dan instansi terkait hendaknya dapat meningkatkan kinerja guru dengan memberikan kesempatan belajar mandiri maupun dengan jalan penataran-penataran. Dalam hal ini, kepala sekolah dapat menyarankan agar para guru bidang studi menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* karena model

pembelajaran ini mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

4. Bagi penelitian selanjutnya

Bagi para peneliti disarankan untuk dapat melanjutkan penelitian ini atau yang berhubungan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan menggunakan instrument yang berbeda agar mendapatkan data yang baik dan kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Shaleh dkk, *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, Jakarta:Prenada Media,2004.
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung: Citapustaka Media, 2014.
- Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan* Jakarta:PT Raja Grafindo,2008.
- Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana,2011.
- Desi Sudarni, *Persepsi Mahasiswa Terhadap Kompetensi Dosen Matematika Dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Tadris Matematika STAIN PADANGSIDIMPUAN*”
- Hamruni *Strategi Pembelajaran*,Yogyakarta:2011.Istarani, *58 Model Pembelajaran inovatif*, Medan: Media Persada,2014.
- Kunandar, *Guru Profesional*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2009.
- M.Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Statistik 2* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.
- Nur Sinta “*Upaya meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kreativitas Belajar siswa Melalui Model Pembelajaran TGT Pada Materi Bangun Ruang Di kelas VIII*”
- Paisal Yusup” *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat dan Motivasi Siswa Belajar Matematika Di kelas XI MAS NU SIBUHUAN Kabupaten Padang Lawas*”.
- R. Soejadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia* Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi 2000.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta,2010.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi* Jakarta :Rineka Cipta,2010.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung: Alfabeta,2014.
- Suharsimi Arikunto,*Prosedur Penelitian*, Jakarta:Rineka Cipta,1993.
- Syaiful Ahmad, 2013 *Kelebihan dan Kekurangan Model TGT (<http://syaiful08.wordpress.com/kelebihan>) dan kekurangan TGT*),Diakses 10 oktober,pukul 14.30WIB.
- Tim penyusun Kamus Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka, 1990.

Winarno Surakhmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Tehnik*, Bandung: Tarsito, 1982.

-----, Suharsimi. *prosedur penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006

Sudjono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1997

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Warda Sihombing
2. Nim : 12 330 0043
3. Tempat/Tanggal lahir : Barus, 28 Oktober 1993
4. Alamat : Kp.Solok, kec Barus, Kab.Tapanuli Tengah

B. PENDIDIKAN

1. Tahun 2006, tamat SD Al-Washliyah
2. Tahun 2009, tamat MTsN BARUS, Tapanuli Tengah
3. Tahun 2012, tamat MAN Barus, Tapanuli Tengah
4. Tahun 2016, tamat IAIN Padangsidimpuan

C. ORANG TUA

1. Ayah : Irwan Sihombing
2. Ibu : Seri Bulan Harahap
3. Pekerjaan : Swasta
4. Alamat : Kp.Solok,Kec Barus, Tapanuli Tengah

Nomor : In.19/E.7/PP.00.9/07 /2015
Lamp :
Perihal : Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi

Padangsidempuan, Juli 2015
Kepada Yth :
Bapak/Ibu
1. **Nursyaidah, M.Pd**
2. **Almira Amir, M.Si**
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

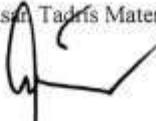
Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan hasil Sidang Tim Pengkaji Kelayakan Judul Skripsi, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa tersebut dibawah ini sebagai berikut :

Nama : WARDA SIHOMBING
Nim : 12 330 0043
Sem/Tahun Akademik : VI (Enam) 2015 / 2016
Jurusan : Tadris Matematika
Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN BANGUN RUANG DI KELAS VIII SMP NEGERI ANGKOLA BARAT**

Seiring dengan hal tersebut, kami akan mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian penulisan skripsi yang dimaksud.

Demikian kami sampaikan, atas kesediaan dan kerja sama yang baik dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan Tadris Matematika



Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si, M.Pd
NIP. 19800413 200604 1 002

Sekretaris Jurusan Tadris Matematika



Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2 001

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Lelva Hilda, M.S.i
NIP. 19720920 200003 2 002

PERNYATAAN KESEDIAAN SEBAGAI PEMBIMBING

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
PEMBIMBING I



Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2 001

BERSEDIA/TIDAK BERSEDIA
PEMBIMBING II



Almira Amir, M.si
NIP. 19730902 200801 1 006



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 ANGKOLA BARAT

NSS : 201071001001

NPSN : 10220776

Alamat : Jalan Sibolga KM.15 Kelurahan Sitinjak Telp. 0634- 4351004 Kode Pos 22736

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 / 190 / 2016

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 1 Angkola Barat Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **WARDA SIHOMBING**
NIM : 123300043
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/TMM
Alamat : Komplek IAIN (Sihintang)

Adalah benar telah mengadakan Riset di SMP Negeri 1 Angkola Barat Tanggal 21 Maret sampai 20 April 2016 untuk keperluan persyaratan menyelesaikan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURMENT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 ANGKOLA BARAT" Sesuai dengan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidempuan Nomor : B.41/In.14/E.4c/TL.00/03/2016 Tanggal 08 Maret 2016 Perihal Mohon Bantuan Informasi Penyelesaian Skripsi.

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Sitinjak 20 April 2016

Kepala Sekolah



RIHAWAN SIREGAR, MA
NIP. 19720701 199903 1 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0834) 22080 Faximile (0334) 24022

Nomor : B-21/In.14/E.4c/TL.00/03/2016
Hal : **Mohon Bantuan Informasi**
Penyelesaian Skripsi.

Padangsidimpuan, 08 Maret 2016

Kepada
Yth. Kepala SMP Negeri 1
Angkola Barat

Dengan hormat, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan menerangkan bahwa :

Nama : Warda Sihombing
NIM : 123300043
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/TMM
Alamat : Kompleks IAIN (sihitang)

adalah benar Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Angkola Barat**". Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan data dan informasi sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 19720920200032002