

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengertian Minat Belajar

Dalam memudahkan pemahaman tentang minat belajar, maka dalam pembahasan ini terlebih dahulu akan diuraikan menjadi minat dan belajar.

##### 1. Pengertian minat

Secara bahasa minat berarti “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu.” Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Sedangkan pengertian minat secara istilah telah banyak dikemukakan oleh para ahli, di antaranya yang dikemukakan oleh Hilgard yang dalam (Slameto, 1991 dalam Isro Wati, 2009 : 56) menyatakan “*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity and content.*” Sardiman A. M. (2005 : 23) berpendapat bahwa “minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.” Sedangkan menurut I. L. Pasaribu dan Simanjuntak dalam (Sari budyati, 2007 : 61) mengartikan minat sebagai “suatu motif yang menyebabkan individu berhubungan secara aktif dengan sesuatu yang menariknya.

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli seperti yang dikutip di atas dapat disimpulkan bahwa, minat adalah kecenderungan seseorang terhadap obyek atau sesuatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian, dan keaktifan berbuat.

## **2. Pengertian Belajar**

Pengertian belajar menurut Gagne dan Berliner dalam (Catharina Tri Anni, 2004:2) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman. Morgan et. Al masih dalam (Catharina Tri Anni, 2004 : 3) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman.

Belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Sudjana : 28). Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan aspek lain yang ada pada diri individu.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar mengandung pengertian suatu proses yang dialami oleh setiap individu yang dapat menyebabkan terjadinya perubahan dalam berbagai aspek yang dimilikinya (pengetahuan, sikap dan keterampilan).

Dari pengertian minat dan pengertian belajar seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang di peroleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni 2005 : 4). Menurut Tu'u (2004:75) dalam Triana (2007:27) prestasi akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Sementara itu hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan dan ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberiklan oleh guru.

Berdasarkan hal ini hasil belajar dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Hasil belajar siswa adalah sesuatu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah
- b. Hasil belajar siswa tersebut terutama dalam aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi.

- c. Hasil belajar siswa dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka dari hasil evaluasi yang digunakan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuh.

Hasil evaluasi tersebut didokumentasikan dalam buku daftar nilai guru dan wali kelas serta arsip yang ada dibagian administrasi kurikulum sekolah. Selain itu, hasil evaluasi juga disampaikan pada waktu pembagian rapor akhir semester kenaikan atau kelulusan.

Hasil belajar berfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Nilai tersebut utamanya dilihat dari sisi kognitif karena aspek ini yang sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa (Sudjana 1990:23) dalam (Triana 2007:28) mengatakan diantara tiga ranah yakni kognitif, afektif, psikomotorik maka ranah kognitiflah yang paling sering dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

## **2. Fungsi Hasil Belajar**

Menurut Arifin (1991:3) dalam Sari Budiayati (2007:47) hasil belajar mempunyai fungsi utama yaitu :

- a. Sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik
- b. Sebagai lambang pemuas hasrat ingin tahu. Hal ini didasarkan atas asumsi bahwa para ahli psikologi berasumsi bahaya menyebut hal ini

sebagai tendensi keingintahuan (*couriosity*) dan merupakan kebutuhan umum pada manusia termasuk anak didik dalam suatu program.

- c. Sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah bahwa prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi anak didik dan meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dan berperan sebagai umpan balik (*feed back*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Sebagai indikator intra dan ekstra dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktifitas suatu institusi pendidikan. Kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan anak di masyarakat.
- e. Dapat dijadikan indikator terhadap daya serap (kecerdasan) anak didik.
- f. Proses belajar mengajar anak didik merupakan masalah yang utama karena anak didik yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran yang telah diprogramkan dalam kurikulum.
- g. Melalui hasil belajar guru dapat mengetahui apakah peserta didik sudah menguasai kompetensi atau belum sehingga fungsi prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator kualitas institusi pendidikan.

### C. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Dalam interaksi tersebut banyak faktor-faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam diri individu, dan faktor eksternal baik yang berasal dari luar individu maupun faktor eksternal dari lingkungannya. Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari guru yang disebut *teaching* atau pengajaran. Pembelajaran yang berorientasi bagaimana perilaku guru yang efektif, beberapa teori belajar mendeskripsikan pembelajaran sebagai berikut:

1. Usaha guru yang membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku si belajar.
2. Cara guru memberikan kesempatan kepada si belajar untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari.
3. Memberikan kebebasan kepada si belajar untuk memilih bahan pembelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Sedangkan pembelajaran yang berorientasi bagaimana si belajar berperilaku, memberikan makna bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimuli dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Hasil belajar itu memberikan kemampuan kepada si belajar untuk melakukan

berbagai penampilan. Gagne, 1985 dalam (Achmad Sugandi, 2004). Selain itu Briggs menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi si belajar sedemikian rupa sehingga si belajar itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan.

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi (Gerlach dan Ely dalam Anni, 2005 :5)

Benyamin S. Bloom merumuskan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu :

1. Ranah kognitif (*cognitive domain*)

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual.

2. Ranah Afektif (*affective domain*)

Taksonomi tujuan pembelajaran afektif, merupakan hasil belajar yang paling sukar di ukur. Tujuan pembelajaran ini berhubungan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai.

3. Ranah psikomotorik (*psychomotorik domain*)

Tujuan pembelajaran ranah psikomotorik menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

## **E. Metode Pembelajaran**

Keberhasilan suatu program pengajaran diukur berdasarkan tingkat perbedaan cara berpikir, merasa dan berbuat para pelajar sebelum dan sesudah memperoleh pengalaman-pengalaman belajar dalam menghadapi suatu situasi tertentu. Di dalam melaksanakan pengajaran, guru sering menjumpai kesulitan di tengah-tengah waktu mengajar, hal ini disebabkan karena ketidaktepatan dalam memilih metode atau pendekatan. Metode bukanlah suatu tujuan, melainkan cara untuk mencapai tujuan sebaik-baiknya.

Metode pembelajaran adalah cara-cara untuk menyampaikan materi kepada siswa. (Suharsimi Arikunto, 2006:300) Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran sangat menentukan dan menunjang berhasilnya proses belajar mengajar yang diciptakan oleh seorang guru. Oleh karena itu metode pembelajaran berperan sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Penggunaan metode pengajaran yang tidak tepat dalam menyampaikan materi pelajaran dapat menyebabkan tidak terjadinya interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa.

Adapun macam-macam metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Metode Ceramah
2. Metode Tanya Jawab
3. Metode Diskusi
4. Metode Pembelajaran Kooperatif
5. Metode Demonstrasi

6. Metode Ekspositori atau Pameran
7. Metode Karya Wisata atau Widya Wisata
8. Metode Penugasan
9. Metode Eksperimen
10. Metode Bermain Peran

## **F. Pembelajaran Kooperatif**

### **1. Konsep Strategi Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Cara belajar kooperatif jarang sekali menggantikan pengajaran yang diberikan oleh guru, tetapi lebih seringnya menggantikan pengaturan tempat duduk yang individual, cara belajar individual, dan dorongan yang individual. Apabila diatur dengan baik, siswa-siswa dalam kelompok kooperatif akan belajar satu sama lain untuk memastikan bahwa tiap orang dalam kelompok telah menguasai konsep-konsep yang telah dipikirkan.

Pembelajaran kooperatif bukanlah gagasan baru dalam dunia pendidikan, tetapi sebelum masa belakangan ini, metode ini hanya digunakan oleh beberapa guru untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti tugas-tugas atau laporan kelompok tertentu. Namun demikian, penelitian selama 20 tahun terakhir ini telah mengidentifikasi metode pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan secara efektif pada setiap tingkatan kelas dan untuk mengajarkan berbagai macam mata pelajaran.

## **2. Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif**

### **1) *Student Team-Achievement Division (STAD)***

Dalam STAD, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya, semua siswa mengerjakan kuis mengenai materi secara sendiri-sendiri, di mana saat itu mereka tidak diperbolehkan untuk saling bantu.

### **2) *Teams Games-Tournaments (TGT)***

Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan pion bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada

“meja turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama.

3) *Jigsaw II*

Dalam teknik ini siswa bekerja dalam anggota kelompok yang sama, yaitu empat orang, dengan latar belakang yang berbeda seperti dalam STAD dan TGT. Para siswa ditugaskan untuk membaca bab, buku kecil, atau materi lain (biasanya materi-materi yang bersifat penjekasan terperinci).

4) *Team Accelerated Instruction (TAI)*

*Team Accelerated Instruction* (Slavin, Leavey, & Madden, 1986) sama dengan STAD dan TGT menggunakan penggunaan bauran kemampuan empat anggota yang berbeda dan memberi sertifikat untuk tim dengan kinerja terbaik. Namun, metode STAD dan TGT menggunakan pola pengajaran tunggal untuk satu kelas, sementara TAI menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan pengajaran yang individual. Selain itu, STAD dan TGT dapat diaplikasikan pada hampir semua mata pelajaran dan tingkat kelas, sementara TAI dirancang khusus untuk mengajarkan Matematika kepada siswa kelas 3-6 (atau siswa pada kelas lebih tinggi yang belum siap menerima materi aljabar lengkap)

5) *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)*

CIRC merupakan program komprehensif untuk mengajarkan membaca dan menulis pada kelas sekolah dasar pada tingkat yang

lebih tinggi dan juga pada sekolah menengah (Madden, Slavin dan Steven, 1986). Dalam CIRC, guru menggunakan novel atau bahan bacaan yang berisi latihan soal dan cerita.

6) *Group Investigation* (Kelompok Investigasi)

Group Investigation, yang dikembangkan oleh Shlomo dan Yael Sharan di Universitas Tel Aviv, merupakan perencanaan pengaturan kelas yang umum di mana para siswa bekerja dalam kelompok kecil menggunakan pertanyaan kooperatif, diskusi kelompok, serta perencanaan dan proyek kooperatif (Sharan and Sharan, 1992 dalam Slavin : 2008).

7) *Learning Together* (Belajar Bersama)

David dan Roger Johnson dari Universitas Minnesota mengembangkan model *Learning Together* dari pembelajaran kooperatif (Johnson and Johnson, 1987; Johnson, Johnson & Smith, 1991).

8) *Complex Instruction* (Pengajaran Kompleks)

Elizabeth Coben dan rekan-rekannya di Universitas Standford telah mengembangkan dan melakukan penelitian terhadap pembelajaran kooperatif yang menekankan pada penggunaan proyek berorientasi-penemuan, khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan ilmiah, matematika, dan ilmu sosial.

### 9) *Structure Dyadic Methods* (Metode Struktur Berpasangan)

Tradisi kerja laboratorium sudah ada sejak lama, penelitian telah menunjukkan bagaimana pembelajaran materi berpasangan, di mana siswa saling bergantian menjadi guru dan murid untuk mempelajari berbagai macam prosedur atau mencari informasi dari teks, dapat menjadi sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa (Danserau dalam Slavin: 26)

## **G. Pembelajaran Kooperatif tipe TGT**

### **1. Pengertian**

Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal : TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. TGT sangat sering digunakan dengan dikombinasikan dengan STAD, dengan menambahkan turnamen tertentu pada struktur STAD yang biasanya.

#### **a. Komponen-komponen TGT**

##### 1) Presentasi di Kelas.

Materi pertama-pertama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas

dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini para siswa akan menyadari bahwa para siswa harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

## 2) Tim.

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek yang mutual yang

penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa-siswa *mainstream*.

### 3) *Game*.

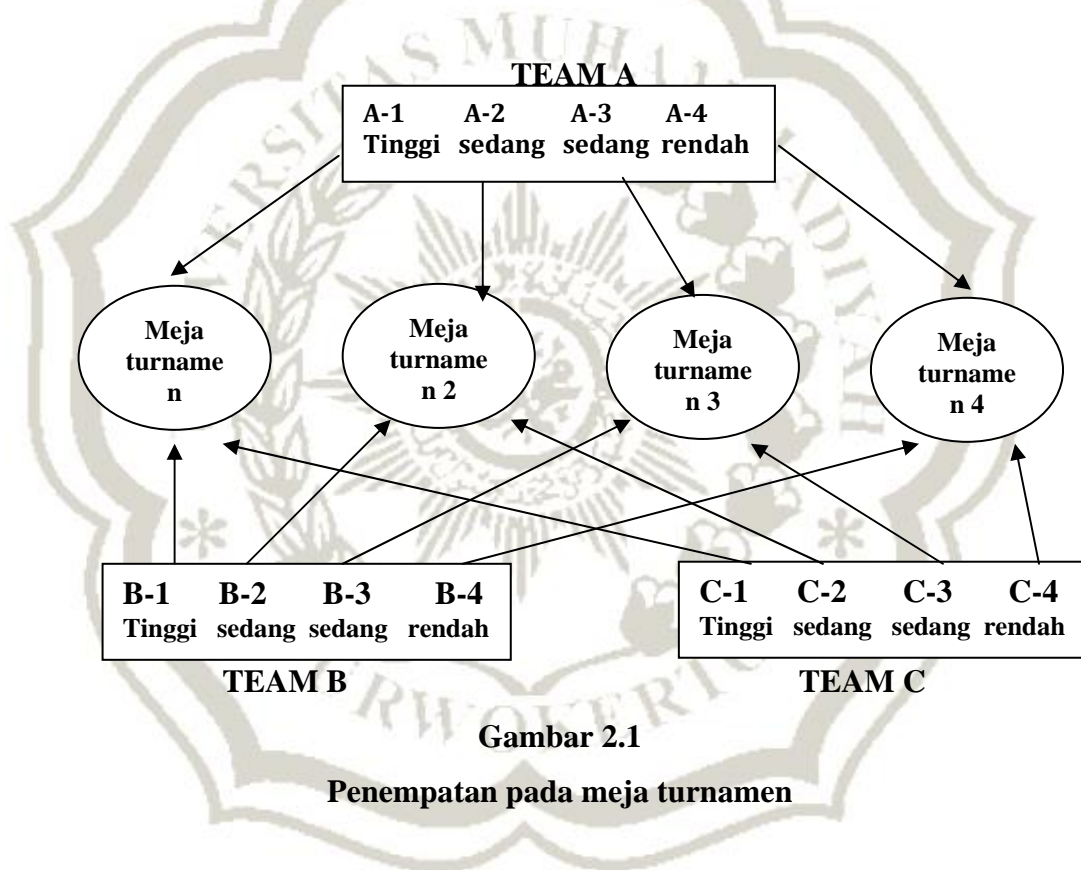
*Gamenya* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *game* hanya 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.

### 4) Turnamen.

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen 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 seperti dalam STAD, memungkinkan

para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi



**Gambar 2.1**

**Penempatan pada meja turnamen**

5) Rekognisi tim.

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mncapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

## **b. Persiapan Pelaksanaan TGT**

Seperti halnya pembelajaran lainnya, pembelajaran kooperatif tipe TGT ini juga membutuhkan persiapan yang matang sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Persiapan-persiapan tersebut antara lain :

1) Materi. Materi kurikulum TGT sama saja dengan STAD, kecuali bahwa juga perlu menyiapkan kartu-kartu bernomor yang berwarna agar lebih menarik.

2) Menempatkan siswa ke dalam tim. Setiap tim harus heterogen. Dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Membuat lembar rangkuman skor tim
- b) Susun peringkat siswa
- c) Tentukan berdasarkan jumlah tim
- d) Bagikan siswa ke dalam tim
- e) Isilah lembar rangkuman tim

3) Menempatkan para siswa kedalam meja turnamen pertama

Siswa yang ditempatkan pada tiap meja turnamen harus mempunyai kemampuan yang setara dari perwakilan masing-masing tim. Empat siswa pertama dari daftar peringkat ditempatkan pada meja 1 dan seterusnya. Penentuan nomor meja ini hanya untuk anda ketahui sendiri.

4) Menentukan skor tim

Segera setelah turnamen selesai, tentukanlah skor tim dan persiapkan sertivikat tim untuk memberi rekognisi kepada tim peraih skor

tertinggi. Seperti dalam STAD, disini juga di berikan tiga tingkatan penghargaan, yang di dasarkan pada skor rata-rata tim.

Tabel 2.1  
Kriteria Penghargaan Tim

Kriteria (Rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

5) Bergeser tempat

Bergeser tempat atau menempatkan siswa pada meja turnamen baru, setelah diketahui skor setiap siswa pada turnamen 1, maka siswa yang mendapat peringkat terbaik untuk setiap meja akan bergeser ke meja yang peringkatnya lebih baik, begitu pula sebaliknya.

6) Memberi penilaian

Guru biasanya mempersiapkan penilaian individual setiap tengah semester

## H. Mata Pelajaran Matematika Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang

Matematika merupakan bagian dari kumpulan ilmu eksakta yang didalamnya berkaitan erat dengan angka-angka dan hitungan bilangan. Pengetahuan dasar tentang matematika menjadi bekal yang sangat penting bagi peserta didik untuk bisa memahami berbagai situasi yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Ciri utama Matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran

sebelumnya sehingga kaitan antar konsep atau pernyataan dalam Matematika bersifat konsisten.

Materi sifat-sifat bangun ruang dipelajari siswa pada tingkatan kelas V SD. Dalam materi ini akan membahas sifat-sifat berbagai macam bangun ruang seperti kubus, balok, kerucut, tabung, prisma, limas dan lain-lain, sehingga siswa dapat memahami dan mengidentifikasi setiap bangun ruang sebagai pengetahuan dasar yang penting sebelum mempelajari materi selanjutnya. Materi ini meliputi :

1. Menyebutkan sifat-sifat bangun ruang tabung, prisma tegak, limas, kerucut
2. Menggambar bangun ruang dari sifat-sifat bangun ruang yang diberikan
3. Menyebutkan contoh benda-benda sekitar dari sifat-sifat bangun ruang yang diberikan

Sifat-sifat bangun ruang :

1. Kubus : Alasnya persegi, ukuran sisinya sama, ada 6 permukaan berbentuk persegi
2. Balok : alasnya persegi panjang, ukuran sisinya tidak sama terdiri dari pasangan panjang, lebar, dan tinggi, ada 6 permukaan terdiri dari 3 pasang persegi panjang
3. Prisma : alas dan tutup berbentuk segi tiga, dinding terdiri dari 3 persegi panjang
4. Tabung : alas dan tutupnya berbentuk lingkaran, dindingnya berbentuk tabung

5. Limas Segi empat : alasnya berbentuk persegi, dindingnya terdiri dari 4 sgi tiga
6. Kerucut : alasnya berbentuk lingkaran, dindingnya meruncing melingkar

## I. Kerangka Berfikir

Bertolak dari beberapa masalah yang telah diuraikan dalam latar belakang, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran yang belum pernah digunakan pada mata pelajaran matematika di kelas tersebut, yaitu metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT).

Salah satu karakteristik pembelajaran TGT adalah digunakan untuk materi pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam, dan berkaitan erat dengan angka dan hitungan, sangat tepat digunakan dalam mata pelajaran matematika. Menurut Slavin, dalam bukunya "*Cooperatif Learning*" dikemukakan sebagian besar penelitian yang menggunakan metode pembelajaran TGT adalah mata pelajaran matematika, sehingga penulis optimis bahwa metode pembelajaran ini dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Sidomukti.

Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus yaitu siklus I, dan siklus II. Pada tiap siklusnya akan terdiri dari empat tahapan yaitu : 1. Perencanaan (*Planing*), 2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), 3. Pengamatan (*Observing*), 4.

Refleksi (*Reflection*). Dengan tahapan- tahapan tersebut penulis yakin bahwa metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.



Gambar 2.2  
Skema kerangka berpikir

#### J. Hipotesis Tidakan

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan minat dan hasil belajar Matematika materi sifat-sifat bangun ruang pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Sidomukti