

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA  
PERMAINAN BOLA SODOK TERHADAP MINAT BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL  
KELAS VII DI SMP NEGERI 2 AJUNG JEMBER**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Oleh:  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Ferdy Agus Harianto  
J E M B E R  
NIM: T20197067

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2023**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA  
PERMAINAN BOLA SODOK TERHADAP MINAT BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL  
KELAS VII DI SMP NEGERI 2 AJUNG JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri

Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh

gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan Pendidikan Sains

Program Studi Tadris Matematika



Oleh:

Ferdi Agus Harianto

NIM: T20197067

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
MEI 2023**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA  
PERMAINAN BOLA SODOK TERHADAP MINAT BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL  
KELAS VII DI SMP NEGERI 2 AJUNG JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri

Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh

gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan Pendidikan Sains

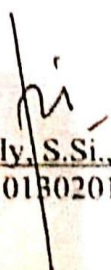
Program Studi Tadris Matematika

Oleh:

Ferdi Agus Harianto

NIM: T20197067

Disetujui Pembimbing

  
Masrurotullaily, S.Si., S.Pd., M.Sc.  
NIP. 199101302019032008

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA  
PERMAINAN BOLA SODOK TERHADAP MINAT BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL  
KELAS VII DI SMP NEGERI 2 AJUNG JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan Pendidikan Sains

Program Studi Tadris Matematika

Hari : Selasa

Tanggal : 16 Mei 2023

Tim penguji

Ketua Sidang

Sekretaris



Dr. H. Mustajab, S.Ag., M.Pd.I.  
NIP. 197409052007101001



Mohammad Mukhlis, M.Pd.  
NIDN. 2003019102

Anggota:

1. Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.
2. Masrurotullaily, S.Si., S.Pd., M.Sc.



Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I  
NIP. 196405111999032001

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَحِلُّ لَكُمْ أَنْ تَرِثُوا النِّسَاءَ كَرِهًا لَكُمْ وَلَا تَعْضُلُوهُنَّ لِتَذَهُبُوا بِبَعْضِ مَا آتَيْتُمُوهُنَّ إِلَّا أَنْ يَأْتِيَنَّ بِمَا حَشَىٰ مَبِيتَةٍ ۚ وَعَا شَرُّهُنَّ بِالْمَعْرُوفِ ۚ فَإِنْ كَرِهْتُمُوهُنَّ فَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَجَعَلَ اللَّهُ فِيهِ خَيْرًا كَثِيرًا

“Wahai orang-orang beriman! Tidak halal bagi kamu mewarisi perempuan dengan jalan paksa dan janganlah kamu menyusahkan mereka karena hendak mengambil Kembali sebagian dari apa yang telah kamu berikan kepadanya, kecuali apabila mereka melakukan perbuatan keji yang nyata. Dan bergaullah dengan mereka menurut cara yang patut. Jika kamu tidak menyukai sesuatu, padahal Allah menjadikan padanya kebaikan yang banyak”

(Q.S. An-Nisa:19)<sup>1</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>1</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Quran Dan Terjemahan* (Bandung: Semesta Al-Quran, 2013).

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat serta karunianya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya yaitu Bapak Moh Ahwan dan Ibu Iswatin yang selalu memberikan rasa kasih sayang, suport, nasihat dan dukungan yang tiada hentinya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan, memberikan Pendidikan terbaik dengan keterbatasan yang ada dan tentunya doa dari beliau. Semoga dengan selesai nya pendidikan jenjang S1 bisa membuat kedua orang tua saya bangga. Untuk hal tersebut, kebanggaan ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya.
2. Seluruh keluargaku yang selalu memberikan motivasi, semangat dan doa untuk segera menyelesaikannya pendidikan jenjang S1.
3. Bapak dan ibu guru yang terhormat, yang telah mendidik serta menyalurkan ilmu dan perhatiannya dengan tulus dan sabar mulai dibangku TK, MI, MTs, MA hingga PTKIN.
4. Teman-teman seperantuan dari Lamongan, penghuni kontrakan suci dan alumni dari pondok pesantren Tarbiyatut Tholabah yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penyelesaian tugas akhir perkuliahan. Khususnya Sella Safirah yang selalu membantu setiap ada kesulitan.
5. Teman-teman seperjuangan Tadris Matematika Angkatan 2019 yang selalu kompak dan saling membantu, memberikan semangat, motivasi dan dukungan ketika berada di masa-masa sulit.



## KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini penulis dapatkan karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., MM selaku rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku dekan fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan yang telah membantu memfasilitasi dalam menyelesaikan ini.
3. Ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd. selaku ketua jurusan Pendidikan Sains atas segala nasihat dan bimbingannya.
4. Bapak Fikri Apriyono, M.Pd. selaku koordinator prodi Tadris Matematika yang senantiasa membantu memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Hj. Umi Fariyah, M.M., M.Pd. selaku dosen penasihat akademik yang telah membantu memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Masrurrotullaily, S.Si., S.Pd., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Ahmad Samanan, S.Pd., M.K.Pd. selaku kepala sekolah dan guru-guru SMPN 2 Ajung Jember beserta jajaran pengurus yang telah berkenan memberikan informasi data sehingga membantu pada penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya, dengan selesai nya skripsi ini semoga segala amal baik yang telah bapak/ibu berikan kepada penulis, mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, 04 April 2023  
Penulis



Ferdi Agus Harianto

## ABSTRAK

Ferdi Agus Harianto, 2023: *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bola Sodok Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember.*

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament (TGT)*, Permainan Bola Sodok, Minat Belajar Matematika Siswa

Penelitian ini dilatar belakangi oleh model pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 2 Ajung di mana masih berpusat kepada guru dan tidak melibatkan peran aktif siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga menimbulkan minat belajar matematika siswa yang rendah. Salah satu alternatif yang diharapkan menjadi solusi yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan bola sodok yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana minat belajar matematika siswa kelas VII yang menggunakan metode ceramah di sekolah pada materi Aritmatika Sosial di SMPN 2 Ajung Jember.? 2) Bagaimana minat belajar matematika siswa kelas VII yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan bola sodok pada materi Aritmatika Sosial di SMPN 2 Ajung Jember.? 3) Adakah Pengaruh dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi Aritmatika Sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember.?

Metode penelitian yang digunakan yakni *Quasi Eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design* dan pendekatan penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Kemudian, analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial, serta uji hipotesis uji-t. Total populasi sebanyak 101 siswa dengan 50 siswa menjadi sampel.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa: 1) minat belajar matematika siswa kelas kontrol diperoleh nilai terendah 51; median 65; nilai tertinggi 90; mean 69,3333; varians 117,449; dan standar deviasi 10,83740. Persentase minat belajar dengan 20,83% kategori sangat tinggi, 25% kategori tinggi, 4,16% kategori rendah. 2) minat belajar matematika siswa kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 64; median 79; nilai tertinggi 95; mean 80,0385; varians 68,519; dan standar deviasi 8,27759. Persentase minat belajar dengan 42,30% kategori sangat tinggi, 53,84% kategori tinggi, 3,84% kategori sedang. 3) berdasarkan hasil uji-t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,901 > 2,011$  atau melihat nilai sig (2-Tailed) yaitu  $0,000 < 0,05$ . Sehingga bisa disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau ada pengaruh dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa.



## DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Ruang Lingkup Penelitian .....	11
F. Definisi Operasional.....	13
G. Asumsi penelitian .....	15
H. Hipotesis.....	15
I. Sistematika Pembahasan .....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Penelitian Terdahulu.....	18
B. Kajian teori .....	22

BAB III METODE PENELITIAN .....	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Populasi dan Sampel.....	41
C. Teknik dan Instrument Pengumpulan Data .....	42
D. Analisis Data .....	54
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....	62
A. Gambaran obyek penelitian.....	62
B. Penyajian data.....	63
C. Analisis dan pengujian hipotesis .....	67
D. Pembahasan .....	79
BAB V PENUTUP .....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA .....	89
LAMPIRAN .....	92


  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

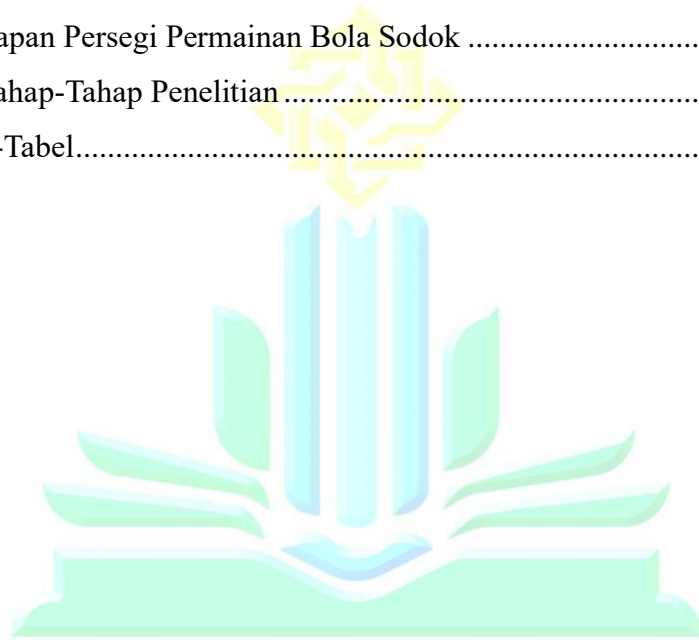
## DAFTAR TABEL

<b>No.</b>	<b>Uraian</b>	<b>Hal</b>
Tabel 1.1	Indikator Variabel <i>Teams Games Tournament</i> .....	12
Tabel 1.2	Indikator Variabel Minat Belajar Siswa .....	13
Tabel 2.1	Analisis Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel 3.1	<i>Nonequivalent Kontrol Group Design</i> .....	40
Tabel 3.2	Data Jumlah Siswa Kelas VII SMPN 2 Ajung Jember .....	41
Tabel 3.3	Kisi-kisi dan Indikator Angket Minat Belajar Siswa .....	44
Tabel 3.4	Alternatif Skor Angket Minat Belajar Siswa.....	45
Tabel 3.5	Kualifikasi Presentase Minat Belajar Siswa.....	46
Tabel 3.6	Skala Likert Lembar Validasi Instrumen.....	47
Tabel 3.7	Kriteria Penilaian Validasi Setiap Validator .....	47
Tabel 3.8	Kriteria Penilaian Validasi Total.....	48
Tabel 3.9	Perhitungan Validasi Angket Minat Belajar Matematika Siswa Oleh Validator Ahli .....	49
Tabel 3.10	Hasil Uji Validitas Instrumen Angket minat belajar matematika.....	50
Tabel 3.11	Perhitungan Validasi Media Permainan Bola Sodok Oleh Validator Ahli.....	51
Tabel 3.12	Perhitungan Validasi Rancangan Perencanaan Pembelajaran Oleh Validator Ahli .....	52
Tabel 3.13	Kriteria Koeisien Korelasi Reabilitas Instrumen .....	53
Tabel 3.14	Hasil Uji Reabilitas Instrumen .....	54
Tabel 4.1	Rubrik Tahap Pembelajaran Kooperatif.....	64
Tabel 4.2	Data Hasil Penelitian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol .....	65
Tabel 4.3	Data Hasil Penelitian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen .....	66

Tabel 4.4	Statistik Deskriptif <i>Pretest</i> Angket Minat Belajar Matematika Siswa ...	67
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol .....	68
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen.....	68
Tabel 4.7	Kualifikasi Minat Belajar Matematika Siswa .....	69
Tabel 4.8	Deskripsi <i>Pretest</i> Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol .....	69
Tabel 4.9	Deskripsi <i>Pretest</i> Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen.....	70
Tabel 4.10	Statistik Deskriptif <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar Matematika Siswa .....	71
Tabel 4.11	Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol .....	72
Tabel 4.12	Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen.....	72
Tabel 4.13	Deskripsi <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol .....	73
Tabel 4.14	Deskripsi <i>Posttest</i> Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen.....	73
Tabel 4.15	Ringkasan Hasil Uji Normalitas.....	74
Tabel 4.16	Ringkasan Hasil Uji Homogenitas .....	75
Tabel 4.17	Hasi Uji Hipotesis .....	77

## DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal
Gambar 2.1	Permainan Bola Sodok.....	29
Gambar 2.2	Putaran Permainan Bola Sodok.....	29
Gambar 2.3	Papan Persegi Permainan Bola Sodok .....	30
Gambar 3.1	Tahap-Tahap Penelitian.....	61
Gambar 4.1	T-Tabel.....	77



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia pernah merasakan adanya pendidikan dan akan membutuhkan suatu pendidikan, dengan adanya pendidikan manusia diharapkan untuk mampu menguasai ilmu pengetahuan untuk menanamkan kecerdasan. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Betapapun sederhana bentuknya manusia memerlukan pendidikan dikarenakan manusia bukan termasuk makhluk yang instinkif.<sup>2</sup> Adanya sistem Pendidikan yang baik, diharapkan akan memunculkan generasi penerus bangsa yang berkualitas.<sup>3</sup> Oleh karena itu, diberlakukan kurikulum 2013 yang memiliki tiga aspek yaitu, aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan untuk mengikuti kebutuhan yang ada dan tuntutan perkembangan zaman.

Tujuan dan fungsi Pendidikan terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi. “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi

---

<sup>2</sup> Mustajab, *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam* (Surabaya: Pena Salsabila, 2020).

<sup>3</sup> Suharto, Masrurotullaily, dan Hobri, “ANalisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Keuangan Berdasarkan Model Polya Siswa Smk Negeri 6 Jember” *Kadikma* Vol. 4, no. 2 (2013): 129–138.



manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”<sup>4</sup> Melihat dengan adanya tujuan Pendidikan tersebut, dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru harus menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Dengan adanya metode pembelajaran yang tepat maka pembelajaran bisa dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu dasar yang digunakan setiap kehidupan manusia diantaranya yaitu matematika mendasari dalam perkembangan teknologi modern, matematika mempunyai peran peting dalam berbagai disiplin ilmu dan kemajuan daya pikir manusia.<sup>5</sup> Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang sesuai pada zamannya masing-masing, sehingga kualitas pendidikan dari zaman ke zaman selalu meningkat lebih tinggi daripada sebelumnya.<sup>6</sup> Adanya teknologi yang semakin memajukan manusia merupakan produk dari kolaborasi antara matematika dengan ilmu pengetahuan lain dan dijadikan bahasa dari segala ilmu pengetahuan.<sup>7</sup> Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang wajib pada setiap jenjang pendidikan. Sholihah dan Mahmudi menyatakan bahwa hampir semua kehidupan manusia sehari-hari

---

<sup>4</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia, “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 Ayat (),” n.d.

<sup>5</sup> Fikri Apriyono, “Profil Kemampuan Koneksi Matematika Siswa SMP dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gender,” *Pendidikan Matematika* Vol 5, no. 2 (Mei 2016): 159–168.

<sup>6</sup> Mohammad Tohir, Mohammad Mukhlis, “Instrumen Pengukur Creativity And Innovation Skills Siswa Sekolah Menengah Di,” *Indonesian Journal of Mathematicss and Natural Science Education* 1, no. 1 (2019): 65–73.

<sup>7</sup> Sudirman Anas Ma’ruf Annizar, Sisworo, “Pemecahan Masalah Menggunakan Model IDEAL Pada Siswa Kelas X Berkategori *Fast-Accurate*,” *Jurnal Pendidikan* vol 3, no. 5 (Mei, 2018): 634–640.

selalu menggunakan matematika. Ilmu matematika bukanlah ilmu untuk mendapatkan solusi berdasarkan informasi yang tersedia melalui pengetahuan dan pengalaman tentang perhitungan yang karakteristik utamanya logis, sistematis, konsisten, dan membutuhkan kreativitas.<sup>8</sup> Shoimin berpendapat dalam pemilihan metode pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan memberi kemudahan bagi siswa untuk mengikuti suatu proses pembelajaran tersebut.<sup>9</sup> Adanya model pembelajaran yang digunakan oleh guru akan memberikan dampak terhadap siswa untuk bisa mengembangkan tingkat berpikirnya dan dapat di implikasi melalui konsep, proses, maupun prosedur matematikanya untuk mengatasi suatu masalah matematis pada pembelajaran matematika.<sup>10</sup>

Berdasarkan pengamatan oleh peneliti di SMP Negeri 2 Ajung diketahui bahwa kegiatan proses pembelajaran dalam kelas guru masih menggunakan metode yang berpusat pada guru.<sup>11</sup> Dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang masih berpusat kepada guru dan tanpa adanya peran aktif dari siswa, sehingga siswa hanya sebagai pendengar pasif dan mengakibatkan kebosanan kepada siswa sehingga terjadinya minat belajar yang rendah dari siswa.

Sebagai upaya untuk mengatasi masalah tersebut, maka guru harus memiliki pemikiran yang inovasi dalam menentukan model pembelajaran.

---

<sup>8</sup> Fikri Apiyono, Anas Ma'ruf Annizar, Masrurrotullaily, M. H. Dimas Jakaria, M. Mukhlis, "Problem Solving Analysis of Rational Inequality Based on IDEAL," *Journal of Physics: Coference Series* (2020): 012–033.

<sup>9</sup> Debora Sitinjak, dan Kezi Rikawati, "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif," *JEC* 2, no. 2 (September, 2020): 40–48.

<sup>10</sup> Indah Wahyuni, dan Endah Alfiana, "Analisis Kemampuan Eksplorasi Matematis Siswa Kelas X Pada Materi Fungsi Komposisi," *INSPIRAMATIKA* vol 8, no. 1 (Juni 2022): 39-47.

<sup>11</sup> Observasi di SMP Negeri 2 Ajung Jember, 09 November 2022

Berdasarkan masalah di atas, peneliti akan mencoba untuk memberikan suatu alternatif model pembelajaran yang dapat memberikan suatu kesempatan yang leluasa kepada siswa untuk membangun pengetahuannya dengan pemikiran yang dimiliki oleh siswa, sehingga menimbulkan minat belajar dari siswa itu sendiri. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menentukan penerapan model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok secara kolaboratif dengan anggota terdiri dari enam hingga tujuh siswa. Sehingga dalam proses keberhasilan belajar siswa tidak hanya memperoleh dari guru akan tetapi dari siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya mempelajari materi saja melainkan siswa juga mempelajari keterampilan khusus yang disebut dengan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun melalui komunikasi antara setiap anggota kelompok.<sup>12</sup>

Salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan dan melibatkan peran siswa

---

<sup>12</sup> Astuti Wijiyanti, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA," *Pijar Mipa* 11, no. 1 (Maret, 2016): 15–21.

sebagai tutor sebaya yang mengandung pada unsur dalam permainan. Keterampilan ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja sebagai peran untuk membangun melalui komunikasi antara anggota kelompok. Sedangkan dalam peran tugas dilakukan dengan pembagian tugas antara anggota kelompok selama kegiatan berlangsung.<sup>13</sup> Penggunaan *games* dalam pembelajaran juga dapat menjadikan metode mengajar lebih bervariasi dan tidak hanya melakukan pembelajaran yang berpusat kepada guru sehingga menyebabkan siswa cepat merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Selain model pembelajaran, untuk lebih mengoptimalkan model pembelajaran TGT di dalam kelas, maka peneliti menggunakan bantuan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud dalam pelaksanaan pembelajaran.<sup>14</sup> Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga terlaksananya proses pembelajaran. Pada metode kooperatif tipe TGT dapat menggunakan berbagai macam media salah satunya yaitu media permainan bola sodok.

Bola sodok merupakan permainan yang diciptakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam permainan bola sodok merupakan permainan yang menyediakan sebuah bola sodok yang digunakan untuk

---

<sup>13</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalise Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2016),224.

<sup>14</sup> Yuni Yamasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Yang Berkualitas," *Seminar Nasional Pascasarjana 979* (Agustus, 2018): 1–8.

menentukan langkah permainan setiap kelompok di papan permainan di mana dalam papan permainan berisikan 30 kotak persegi dan setiap kotak persegi terdapat soal matematika sesuai dengan materi pembelajaran berlangsung. Tujuan dalam penggunaan media permainan bola sodok adalah mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media permainan bola sodok memberikan pengalaman yang lebih baik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar adalah perhatian kesukaan hati pada suatu kegiatan.<sup>15</sup> Sedangkan menurut Terminologi minat adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: keinginan, gairah dan perasaan suka untuk melakukan suatu proses. Perubahan tingkah laku dengan melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman.<sup>16</sup> Menurut Mahfudh Salahudin minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan.<sup>17</sup> Dengan kata lain minat belajar merupakan suatu perhatian, rasa suka, ketertarikan yang dimiliki oleh siswa terhadap aktivitas proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar serta menyadari pentingnya kegiatan pembelajaran yang kemudian akan terjadi perubahan pada diri siswa dalam bentuk keterampilan sikap, kebiasaan, dan pengalaman siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Firman Allah SWT tentang minat dalam Al-Quran Surah Al-Isra' Ayat 84 yang berbunyi:

---

<sup>15</sup> WJS Purwodarminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2003),769.

<sup>16</sup> Wina Wijaya, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Media Grup, 2001),123.

<sup>17</sup> Salahudin Mahfudh, *Pengantar Psikologi Pendidikan* (Surabaya: Bina Ilmu, 1990),45.

فَأَنْ كُلُّ يَعْمَلُ عَلَى شَاكِلَتِهِ ۖ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَى سَبِيلًا ۝

Artinya: *Katakanlah: “Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing. Maka tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya”.*

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu proses kejiwaan yang dinyatakan oleh seluruh keadaan aktivitas. Sehingga proses jiwa menimbulkan kecenderungan perasaan terhadap sesuatu keinginan, gairah, dan perasaan suka untuk melakukan suatu proses kegiatan. Pada minat belajar biasa dikatakan untuk menimbulkan keinginan yang kuat terhadap sesuatu untuk merasa tertarik terhadap suatu hal sehingga mengarahkan perbuatannya kepada hal tersebut sehingga menimbulkan perasaan senang dan ketertarikan pada diri siswa.

Melihat dari uraian permasalahan tersebut, maka peneliti menganggap penting untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bola Sodok Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian kuantitatif merupakan suatu pertanyaan penelitian yang akan dicari jawabannya.<sup>18</sup> Pertanyaan penelitian

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2019),47.



merupakan langkah awal bagi setiap pelaksanaan penelitian yang akan memandu peneliti untuk menganalisis data. Rumusan masalah disusun secara singkat, jelas, tegas, spesifik, operasional yang dituangkan dalam bentuk kalimatnya.<sup>19</sup>

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar matematika siswa kelas VII yang menggunakan metode ceramah di sekolah pada materi Aritmatika Sosial di SMP Negeri 2 Ajung Jember?
2. Bagaimana minat belajar matematika siswa kelas VII dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok pada materi Aritmatika Sosial di SMP Negeri 2 Ajung Jember?
3. Adakah Pengaruh dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi Aritmatika Sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian harus mengacu dan konsisten dengan masalah-masalah yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah.<sup>20</sup> Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>19</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah* (Jember: UIN Khas Jember, 2021),39.

<sup>20</sup> Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, 39.

1. Untuk mendeskripsikan Bagaimana minat belajar matematika siswa kelas VII yang menggunakan metode ceramah di sekolah pada materi Aritmatika Sosial di SMPN 2 Ajung Jember
2. Untuk mendeskripsikan minat belajar matematika siswa kelas VII dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok pada materi Aritmatika Sosial di SMPN 2 Ajung Jember
3. Untuk mengetahui Pengaruh dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi Aritmatika Sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diinginkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan mampu memberikan serta menambah pengetahuan bagi peneliti lainnya khususnya para pendidik yang ingin membangkitkan minat belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi Aritmatika yang berbantuan permainan bola sodok.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi UIN KHAS Jember

Manfaat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan untuk memberikan wawasan baru digunakan untuk referensi tambahan bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian tentang minat belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan permainan bola sodok pada materi aritmatika sosial. Sehingga dapat memberikan motivasi dan manfaat kepada para akademisi UIN KHAS Jember untuk lebih sering menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran.

### b. Bagi Lembaga Sekolah

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan ini bisa digunakan sebagai masukan dan evaluasi dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan minat belajar siswa menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran.

### c. Bagi guru

Diharapkan dengan adanya penelitian ini maka bisa dijadikan masukan dan bahan evaluasi untuk pembelajaran ke depannya dan bisa memilih media serta model pembelajaran yang tepat untuk diajarkan serta mudah dipahami oleh siswa serta mudah membangkitkan minat belajar siswa.

d. Bagi peneliti

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan ini, peneliti diharapkan bisa menguasai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar yang berbantuan permainan bola sodok serta dapat menjadikan bahan inspirasi dalam pelaksanaan model pembelajaran.

e. Bagi Pembaca

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan dapat memperluas pengetahuan pembaca terkait dunia pendidikan matematika yaitu pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Variabel penelitian

Pada penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (x) dan variabel terikat (y). Sugiyono berpendapat bahwa variabel penelitian yaitu segala sesuatu yang berbentuk apa saja dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga didapatkan informasi tentang hal tersebut.<sup>21</sup> Berikut adalah beberapa macam variabel dalam penelitian ini:

a. Variabel bebas (*Independen variabel*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan variabel dependen (terikat). Variabel bebas

---

<sup>21</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 55.

merupakan variabel yang menjadi penyebab adanya variabel terikat yang menjadi akibatnya. Adapun dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan permainan bola sodok.

b. Variabel terikat (*Dependen variabel*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau sering disebut dengan variabel terikat (Y). variabel dependen (yang dipengaruhi) yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu minat belajar matematika siswa.

2. Indikator variabel

Setelah variabel penelitian diketahui kemudian dilanjutkan dengan mengidentifikasi indikator yang terdapat dalam variabel penelitian. Adapun yang menjadi indikator variabel penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Indikator Variabel X

Adapun yang menjadi variabel X dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan indikator disajikan pada tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1. 1**  
**Indikator variabel *Teams Games Tournament***

Variabel X	Indikator
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	a. Presentasi kelas b. Pemahaman tim atau kelompok c. <i>Games</i> (Permainan) d. <i>Tournament</i> (Pertandingan ) e. <i>Rekognisi Team</i> (Penghargaan)

### b. Indikator Variabel Y

Variabel Y dalam penelitian ini adalah minat belajar matematika siswa dengan indikator yang disajikan pada tabel 1.2 berikut:.

**Tabel 1. 2**  
**Indikator Variabel Minat Belajar Siswa**

Variabel Y	Indikator
Minat belajar matematika siswa	a. Perasaan senang b. Ketertarikan siswa c. Perhatian siswa d. Keterlibatan siswa

### F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang dijadikan sebagai ukuran secara empiris dengan rumusan yang didasarkan pada indikator variabel. Maka peneliti memberikan definisi setiap variabel berikut:

#### 1. Model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan komponen proses pelaksanaan pembelajaran yang dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan suatu proses pelaksanaan pembelajaran.

#### 2. *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok yang beranggotakan 5 sampai 7 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.<sup>22</sup> Terdapat 5 tahapan dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

<sup>22</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalise Guru*, 224.



*Tournament*, yaitu tahap penyajian kelas, pemahaman kelompok, permainan (*Games*), pertandingan (*Tournament*), dan penghargaan tim.

### 3. Permainan bola sodok

Permainan bola sodok merupakan permainan yang diciptakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang digunakan untuk mempermudah guru dalam melaksanakan dan mencapai tujuan pembelajaran.

### 4. Minat belajar

Minat belajar merupakan suatu perhatian, rasa suka, ketertarikan yang dimiliki oleh siswa terhadap aktivitas proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perasaan senang, partisipasi, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa dalam belajar

### 5. Materi Aritmatika sosial

Aritmatika sosial merupakan cabang ilmu dari matematika yang fokus pada orelasi yang eksponen antara angka dengan subject tertentu. Aritmatika sosial juga secara operasional didefinisikan sebagai materi pembelajaran matematika kelas VII SMP/MTs semester genap pada KD 3.9 yang mempelajari tentang hubungan angka untuk memecahkan permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari yang diasosiasikan sebagai permasalahan sosial dalam konteks finansial dan jual beli.

## G. Asumsi penelitian

Asumsi penelitian merupakan suatu gagasan tentang persoalan atau permasalahan dalam hubungan yang lebih luas. Dalam hal ini peneliti dapat memberikan asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahannya. Asumsi yang harus dilakukan tersebut dinamakan asumsi dasar atau anggapan dasar.<sup>23</sup>

Adapun asumsi penelitian atau anggapan dasar dalam penelitian ini yaitu:

1. SMP Negeri 2 Ajung Jember dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mata pelajaran matematika mengacu pada kurikulum 2013, namun dalam pelaksanaan pembelajaran lebih sering berpusat pada guru.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat digunakan oleh guru sebagai pertimbangan dalam melaksanakan proses pembelajaran mata pelajaran matematika
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan bola sodok dapat membantu pembelajaran mata pelajaran matematika dan meningkatkan minat belajar siswa

## H. Hipotesis

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang mempunyai dua kata “hipo” yang berarti sementara dan “thesis” yang berarti pernyataan atau teori.<sup>24</sup> Para ahli menafsirkan hipotesis sebagai dugaan terhadap hubungan antara dua

---

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010),104.

<sup>24</sup> Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS* (Jakarta: Kencana, 2013),38.

variabel atau lebih. Berdasarkan definisi sebelumnya dapat diartikan bahwa hipotesis merupakan suatu dugaan sementara yang akan diuji kebenarannya.

Adapun syarat-syarat yang harus terpenuhi dalam hipotesis, yaitu:

1. Menggunakan rumusan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih.
2. Terdapat dasar-dasar atau penemuan terdahulu.
3. Menggunakan kata singkat dan tepat sasaran (bukan kisaran)

Terdapat dua hipotesis yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Hipotesis Nol atau disebut dengan hipotesis statistik karena sering digunakan dalam penelitian yang bersifat statistik. Adapun hipotesis Nol ( $H_0$ ) dalam penelitian ini adalah:

“Tidak ada perbedaan minat belajar matematika siswa yang menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan bola sodok dengan model pembelajaran di sekolah pada materi aritmatika sosial dikelas VII SMP Negeri Ajung Jember”.

2. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) atau disebut dengan hipotesis alternatif, karena menyatakan adanya perbedaan antara dua variabel tersebut. Adapun hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) dalam penelitian ini adalah:

“Ada perbedaan minat belajar matematika siswa yang menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan bola sodok dalam pembelajaran materi aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri Ajung Jember”

## I. Sistematika Pembahasan

Pembahasan pada hasil penelitian ini akan disajikan menjadi lima bab, dengan sistematika sebagai berikut:

Bab satu yang berisi sub bab latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, asumsi penelitian hipotesis dan sistematika penelitian.

Bab dua yang berisi sub bab kajian pustaka yang memuat tentang uraian penelitian terdahulu dan kajian teori yang relevan dan terkait judul skripsi.

Bab tiga yang berisikan sub bab metode penelitian yang meliputi, metode penelitian dan jenis penelitian yang digunakan peneliti, populasi dan sampel, metode pengumpulan data pada instrumen penelitian dan analisis yang digunakan.

Bab empat yang menjelaskan penyajian data dan analisis data penelitian yang meliputi, gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis serta pembahasan hasil penelitian.

Bab lima yang menyajikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan menjelaskan secara singkat seluruh hasil penelitian yang ada hubungannya dengan rumusan masalah penelitian. Kesimpulan didapatkan dari penyajian data dan hasil analisis yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya. Sedangkan saran dirumuskan dari hasil penelitian mengenai langkah-langkah yang diperlukan oleh pihak yang terkait dengan hasil penelitian.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

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

- a. Aini Septianni, *Jurnal Of Mathematical Science*: “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar matematika siswa”. (Cirebon: IAIN Syekh Nurjati, 2019)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar matematika. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian kuantitatif. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *One Shot Case Study*. Dengan menggunakan populasi kelas VIII SMP Negeri 1 Lemah abang dan kelas VIII I sebagai sampel penelitian.

Hasil dari penelitian tersebut adalah uji hipotesis nilai persentase minat belajar 73,5% masuk dalam kategori kuat dan didapatkan hasil uji SPSS dengan taraf signifikansi 5% adalah  $3,577 > 2,204$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Bisa disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar matematika siswa.

- b. Titin Sulistyowati, Skripsi: “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar matematika kelas VII SMP” (Tulungagung: UIN SATU, 2017)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat dan hasil belajar matematika. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, dengan jenis penelitian *Quasy Experimental Design* populasinya seluruh kelas VII dan pengambilan sampelnya menggunakan teknik *random sampling* dengan kelas VII H sebagai kelas eksperimen dan kelas VII F sebagai kelas kontrol..

Hasil kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu, 1) adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap minat belajar dengan memperoleh hasil perhitungan signifikansi sebesar 0,057. 2) ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dengan dibuktikan hasil rata-rata belajar siswa kelas eksperimen yaitu 67,12 dan kelas kontrol 42,846. Dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap minat dan hasil belajar dinyatakan meningkat.

- c. Nuki Pratiwi dan Usrotun Makiyah, *Jurnal Ardenjaya*: “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar matematika di SDIT Al Fatih Depok”. (Depok: *Arus Jurnal Pendidikan*)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah adanya pengaruh minat belajar matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian tersebut yakni

seluruh kelas V SDIT Al Fatih Depok, teknik yang digunakan dalam menentukan sampel yaitu teknik *sampling jenuh*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,000. Maka, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa menggunakan model *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap minat belajar matematika.

- d. Wa Ariyanti Tomia, Skripsi: “pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil dan minat belajar materi pecahan kelas VII MTs Al-Fatah Ambon”

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil dan minat belajar materi pecahan kelas VII MTs Al-Fatah Ambon lebih tinggi dari pada model pembelajaran konvensional pada materi pecahan kelas VII. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen semu dengan menggunakan desain penelitian *posttest only group design* dengan menggunakan pemilihan sampel melalui teknik *random sampling*. Terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian ini yaitu rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 58,24 sedangkan kelas kontrol adalah 44,97, dengan demikian rata-rata hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada hasil belajar yang menggunakan metode konvensional. Sedangkan Hasil penelitian minat



belajar siswa kelas eksperimen sebesar 70,40 sedangkan kelas kontrol adalah 59,75, dengan demikian rata-rata minat belajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada minat belajar yang menggunakan metode konvensional. Adapun untuk analisis penelitian terdahulu disajikan pada tabel 2.1 berikut:

**Tabel 2. 1**  
**Analisis Penelitian Terdahulu**

<b>Nama peneliti</b>	<b>Judul</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
Aini Septianni	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap minat belajar matematika siswa	- Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) - Minat belajar matematika siswa	- Media permainan bola sodok
Titin Sulistyowati	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> terhadap minat dan hasil belajar matematika kelas VII	- Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) - Minat belajar matematika siswa	- Media permainan bola sodok
Nuki Pertiwi dan Usrotun Makfiah	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap minat belajar matematika di SDIT Al Fatih Depok	- Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) - Minat belajar matematika siswa	- Media permainan bola sodok
Wa Ariyanti Tomia	pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar dan minat belajar materi pecahan kelas VII MTs Al-Fatah Ambon	- Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) - Minat belajar matematika siswa	- Media permainan bola sodok

## B. Kajian teori

### 1. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

#### a. Pengertian Model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran untuk menciptakan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Sedangkan fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan proses pembelajaran berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas.<sup>25</sup> Model pembelajaran digunakan sebagai upaya meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, karena pada pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah tim atau kelompok, ketika proses pelaksanaan model pembelajaran kooperatif.

Model Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subyek pembelajaran (student oriented) dengan suasana kelas yang saling membelajarkan dan memberikan peluang yang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara maksimal.<sup>26</sup> Pembelajaran kooperatif dilandasi oleh teori Vygotsky dalam

<sup>25</sup> Ali Hasan Zain, *Model-Model Pembelajaran* (Sleman: CV Budi Utama, 2020),13.

<sup>26</sup> Aje dan Usman Ariswan, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Pasaman: Cv Azka Pustaka, 2020),11.

pelaksanaan proses pembelajaran. Pembelajaran ini siswa dituntut untuk belajar bersama, saling mencurahkan pendapat tentang ide, gagasan, wawasan, pengetahuan dan tanggung jawab bersama serta melengkapi kekurangan dan kelebihan siswa dengan anggota masing-masing kelompok yang terbagi dengan heterogen.<sup>27</sup> Pada pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa, tetapi siswa juga dapat membelajarkan sesama siswa yang lainnya (*peer teaching*).<sup>28</sup> Lebih tepatnya pembelajaran kooperatif yaitu pengalaman yang menanamkan dalam kesadaran diri siswa bahwa mereka bersatu dalam suatu upaya kelompok.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam berinteraksi sesama kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* secara umum penerapannya menggunakan sistem turnamen akademik di mana setiap kelompok siswa berlomba dengan kelompok yang lain untuk meraih nilai tertinggi dan menjadi kelompok Pemenang.<sup>29</sup>

*Teams Games Tournament* atau yang dikenal dengan pembelajaran permainan-turunan-tim dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward yang selanjutnya dikembangkan oleh Slavin. *Teams Games Tournament* di mana siswa dalam kelompok belajar dengan jumlah

---

<sup>27</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*, trans. Naruita Yusron (Bandung: Nusa Media, 2015),08.

<sup>28</sup> Sojo Andriyanto, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Klaten: Lakeisha, 2022),4.

<sup>29</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*, 18.

6-7 siswa dengan kemampuan dan jenis kelamin berbeda yang akan saling berkompetisi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan minat belajar matematika.<sup>30</sup>

Menurut Saco dalam pelaksanaan proses pembelajaran model *Teams Games Tournament* yaitu siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk mendapatkan nilai tertinggi. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang kontennya relevan pada rancangan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh pada tahap presentasi kelas dan pemahaman tim.<sup>31</sup>

b. Komponen pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Komponen-komponen pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu:<sup>32</sup>

1) Presentasi kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi ketika penyajian kelas, dilakukan dengan cara penjelasan langsung dan diskusi dipimpin oleh guru. Disisi lain guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa. Pada saat pembelajaran siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena akan membantu siswa dalam bekerja lebih baik pada saat pelaksanaan kerja kelompok dan pada saat pelaksanaan permainan atau turnamen.

---

<sup>30</sup> Joko Krismanto dkk, *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022),91.

<sup>31</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*,166.

<sup>32</sup> Joko Krismanto dkk, *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*,101.

## 2) Pembentukan dan pemahaman tim atau kelompok

Guru membagi siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari 6-7 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik, jenis kelamin yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas setiap kelompok diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tidak menjadikan pembelajaran yang monoton dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## 3) Permainan (*Games*)

Permainan terdiri atas pertanyaan yang konteksnya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Kebanyakan permainan hanya berupa nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar kertas tetapi pada penelitian ini akan memodifikasi permainan dengan menggunakan bantuan media permainan bola sodok. Di mana nantinya di dalam permainan tersebut terdapat beberapa soal dan skor yang akan didapatkan oleh setiap masing-masing kelompok ketika selesai mengerjakan setiap butir soal.

## 4) Turnamen (*Tournament*)

Turnamen merupakan struktur permainan yang dimainkan dan mempunyai aturan setiap pelaksanaannya. Pelaksanaan turnamen

sendiri dilakukan setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Nilai tertinggi pada turnamen tersebut menjadikan tim terbaik sesuai dengan nilai yang diperoleh ketika permainan berlangsung setiap kelompok masing-masing.

#### 5) Penghargaan kelompok (*Rekognisi Team*)

Penghargaan kelompok adalah saat guru mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang, setelah itu masing-masing setiap kelompok mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor kelompok memenuhi kriteria yang ditentukan sebelumnya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan kelompok kecil 6-7 siswa yang memiliki kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda. Pelaksanaan sebuah permainan di mana setiap siswa berhak menyumbang skor nilai bagi kelompok mereka. Di akhir permainan kelompok yang memiliki nilai tertinggi, menjadi kelompok pemenang.

#### c. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Menurut Taneredja pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut :

- 1) Presentasi kelas (*Presentation Class*)
- 2) Pembentukan dan pemahaman kelompok
- 3) Permainan (*Games*)

- 4) Turnamen (*Tournament*)
  - 5) Penghargaan kelompok (*Rekognisi Team*)
- d. Kelebihan pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*
- 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya
  - 2) Rasa percaya diri meningkat
  - 3) Motivasi belajar siswa meningkat
  - 4) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran
  - 5) Kerja sama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas.<sup>33</sup>
- e. Kekurangan pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*
- 1) Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* membutuhkan waktu yang lama.
  - 2) Pada model pembelajaran ini guru harus tepat dalam memilih materi pembelajaran.
  - 3) Persiapan dalam penggunaan model pembelajaran ini harus dengan baik. Misalnya permainan yang akan digunakan dalam turnamen.
  - 4) Guru harus mengetahui urutan akademis peserta didik untuk menentukan anggota setiap kelompok.
  - 5) Kemungkinan terjadi kegaduhan di dalam kelas apabila guru tidak dapat mengelola kelas saat permainan berlangsung.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Joko Krismanto dkk, *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*, 103.

<sup>34</sup> Joko Krismanto dkk, *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*, 104.



## 2. Media Permainan bola sodok

### a. Pengertian media permainan bola sodok

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar. Media juga merupakan suatu sarana dalam proses pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.

Azhar berpendapat bahwa “penggunaan pada media pembelajaran dalam proses pembelajaran bisa membangkitkan minat dan membangkitkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa”. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga bisa membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman minat belajar dengan menyajikan data yang menarik serta memudahkan untuk menyampaikan informasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan bantuan media permainan bola sodok.

Permainan bola sodok merupakan permainan yang diciptakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pada permainan bola sodok membutuhkan konsentrasi, fokus, dan pemahaman materi. Permainan bola sodok menyediakan sebuah bola di mana bola tersebut yang menentukan langkah pemain ke setiap papan yang telah disediakan pada permainan tersebut. Papan permainan mempunyai 30 kotak persegi dan setiap kotak persegi terdapat berbagai macam soal matematika yang sesuai dengan materi pembelajaran yang berlangsung.

b. Langkah-Langkah penggunaan media permainan bola sodok

Adapun langkah-langkah penggunaan permainan bola sodok adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan permainan bola sodok berupa kotak permainan, pion dan papan persegi permainan. Dilihat pada gambar 2.1 berikut:



**Gambar 2.1**  
**Permainan Bola Sodok**

- 2) Perwakilan anggota kelompok melakukan putaran permainan bola sodok untuk menentukan langkah pion masing-masing kelompok

Pada awal permainan perwakilan anggota kelompok bisa melakukan putaran yang menentukan langkah pion setiap masing-masing kelompok. Bisa dilihat pada gambar 2.2 berikut:



**Gambar 2. 2**  
**Putaran Permainan Bola Sodok**

- 3) Setelah selesai melakukan putaran setiap masing-masing kelompok, selanjutnya melakukan langkah pion pada papan persegi bola sodok sesuai dengan nomor yang didapatkan pada putarannya. Bisa dilihat pada gambar 2.3 berikut:



**Gambar 2.3**  
**Papan Persegi Permainan Bola Sodok**

- 4) Setelah mengetahui nomor tempat pion kelompok, selanjutnya setiap masing- masing kelompok mengerjakan soal yang telah didapatkan pada kotak persegi tersebut. Bisa dilihat pada gambar 2.3 di atas.
- 5) Masing-masing kelompok yang telah menyelesaikan soal dari papan persegi, selanjutnya dikoreksi bersama guru dan setiap kelompok berhak mendapatkan nilai sesuai hasil pengerjaan yang telah ditetapkan pada aturan pertandingan.
- 6) Putaran permainan diulang sampai setiap masing-masing anggota kelompok telah melakukan putaran permainan bola sodok.
- c. Aturan pada permainan bola sodok dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*
- Adapun aturan-aturan pada permainan bola sodok adalah sebagai berikut:
- 1) Siswa diharapkan duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditetapkan

- 2) Ketika permainan dimulai, pada setiap putaran bola sodok diharapkan 1 perwakilan anggota kelompok maju kedepan (arena permainan)
- 3) Perwakilan anggota kelompok melakukan putaran permainan bola sodok untuk menentukan Langkah pion dan akan mendapatkan soal
- 4) Setiap putaran permainan bola sodok, pemain (perwakilan anggota kelompok) berubah tempat dengan perwakilan anggota kelompok lain yang belum melakukan putaran
- 5) Perwakilan anggota kelompok akan mendapatkan 1 soal setiap putaran untuk dikerjakan dengan kelompok nya masing-masing.
- 6) Waktu pengerjaan setiap soal adalah 3 menit
- 7) Masing-masing kelompok boleh bertanya kepada guru apabila ada soal yang belum dipahami (bukan jawaban soal)
- 8) Kriteria nilai setiap masing-masing soal:
  - a) Jika hasil jawaban dan langkah pengerjaan benar maka mendapatkan nilai 10
  - b) Jika hasil jawaban benar tetapi langkah pengerjaan salah maka mendapatkan nilai 6
  - c) Jika langkah pengerjaan benar tetapi jawaban akhir salah maka mendapatkan nilai 6
  - d) Jika hasil jawaban dan langkah pengerjaan salah maka mendapatkan nilai 2
- 9) Kartu soal yang sudah selesai dikerjakan dikembalikan kepada guru

- 10) Setiap pengoreksian jawaban setiap kelompok saling menukar jawaban dengan kelompok lain dan mendengarkan jawaban dari guru
- 11) Total putaran permainan bola sodok adalah 6 kali putaran (dengan setiap anggota kelompok telah melakukan putaran secara bergantian).
- 12) Setiap kelompok dikenakan sanksi berupa pengurangan 5 nilai jika mengganggu jalannya permainan dan curang selama pertandingan berlangsung
- 13) Pemain yang mencapai garis finish awal akan mendapatkan tambahan nilai sebesar 5
- 14) Di akhir permainan nilai yang telah dikumpulkan oleh masing-masing kelompok, akan diakumulasikan.
- 15) Pemenang pertandingan diambil 1 kelompok, dilihat dari hasil akumulasi nilai yang paling tertinggi
- 16) Pemenang berhak mendapatkan hadiah dari guru yang telah disiapkan.  
Media permainan bola sodok bertujuan untuk mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan pengalaman yang lebih baik kepada siswa untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

### 3. Minat belajar

#### a) Pengertian minat belajar

Minat merupakan sebuah dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang. Diartikan juga sebagai suatu faktor yang bisa menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara selektif. Faktor tersebut bisa menyebabkan dipilihnya suatu obyek atau kegiatan yang menguntungkan,

menyenangkan, dan lama-lama akan mendatangkan keputusan dalam dirinya. Di samping itu, minat yang besar terhadap suatu hal akan memberikan persentase peluang yang besar untuk perubahan dan keberhasilan pencapaian tujuan yang dimiliki oleh individu. Minat sangat penting untuk mendorong individu menjadi lebih selektif dan ekspresif dalam menunjukkan suatu hal yang disenangi sehingga akan menimbulkan rasa puas akan hal tersebut.

Menurut Slameto, ia menjelaskan bahwa minat merupakan rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Dapat disimpulkan bahwa minat ialah suatu hal yang dilakukan atas keinginan dari dalam dan luar diri personal karena merasa senang terhadap hal yang akan dilakukan.<sup>35</sup>

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Minat terhadap proses belajar dilandasi dengan keinginan untuk memberikan pelayanan pengajaran dengan hasil yang maksimal.<sup>36</sup> Sedangkan menurut Neohi Nasution belajar adalah suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil terbentuknya respon utama, dengan syarat utama bahwa perubahan atau munculnya perilaku baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau adanya perubahan sementara.

---

<sup>35</sup> Risnanosanti, *Pengembangan Minat Dan Bakat Belajar Siswa* (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2022),26.

<sup>36</sup> Wicka Yunita, dan Dwi Utami, "Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-Teki," *Jurnal Ilmiah Visi P2TK* 8, no. 1 (Juni, 2013): 1–9.



Berdasarkan uraian di atas minat belajar matematika adalah kecenderungan dari dalam diri dengan ditunjukkan adanya ketertarikan atau kesenangan diri terhadap belajar sesuai keinginan diri dan bersungguh-sungguh belajar untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan kepuasan, adanya kebebasan dalam memilih terhadap minat belajar matematika yang berkaitan dengan logika dan pemecahan suatu masalah yang dapat dikatakan sebagai aktivitas manusia.

Adapun indikator pada minat belajar yaitu sebagai berikut:

- |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| 1) Perasaan senang    | 3) Perhatian siswa    |
| 2) Ketertarikan siswa | 4) Keterlibatan siswa |

Selain hal tersebut, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dikerjakan guru untuk membangkitkan minat belajar siswa sebagai berikut:<sup>37</sup>

- 1) Meningkatkan kualitas guru

Guru menjadi pionir dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Guru harus secara sadar diri untuk terus melakukan peningkatan kualitasnya di samping kuantitas. Dengan tujuan bisa menjadi guru yang mempunyai kemampuan lebih dan berkualitas dalam proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru bisa melakukan peningkatan kualitas dengan mengikuti berbagai macam cara seperti seminar, diklat dan lain sebagainya.

---

<sup>37</sup> Candra Ferdinan Wibawawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di SDN 06 Sendangharjo" (Univ. Kristen Salatiga, 2014).



## 2) Memaksimalkan fasilitas pembelajaran

Memaksimalkan fasilitas pembelajaran harus dilakukan untuk membantu pelaksanaan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, guru harus menyiapkan fasilitas sarana dan prasarana untuk menunjang yang akan digunakan ketika pelaksanaan proses pembelajaran seperti metode, dan media yang akan digunakan.

## 3) Menentukan metode pembelajaran yang tepat

Sebagai seorang guru sudah seharusnya pandai dalam memilih metode belajar yang tepat. Pemilihan metode belajar bisa menjadi tolak ukur terhadap siswa, apabila metode yang digunakan menjadikan siswa jenuh maka metode belajar yang digunakan harus segera diubah. Sebaliknya, ketika metode yang digunakan menjadi siswa antusias maka metode tersebut harus dipertahankan agar metode yang menjadikan siswa antusias dapat berjalan efektif, efisien maka perlu variasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan demikian cara meningkatkan minat belajar siswa bisa dengan beragam kan metode pembelajaran jika siswa sudah mulai bosan dengan materi yang disampaikan, guru bisa mengubah metode yang lain seperti diskusi kelompok, sesi tanya jawab, demonstrasi dan sebagainya.

## 4) Memanfaatkan media belajar

Media belajar yang menarik dan kreatif bisa menjadi daya tarik siswa untuk belajar. dengan media yang demikian, fokus siswa dalam belajar bisa ditingkatkan. Adapun media belajar yang dapat menjadi

alternatif untuk menunjang kegiatan belajar siswa yaitu berupa media permainan seperti permainan bola sodok, monopoli, flash card, bridge dan sebagainya.

#### 5) Melakukan evaluasi

Hal ini bertujuan untuk melihat tingkat efektivitas kegiatan belajar yang sudah berlangsung evaluasi bisa dilakukan dengan menganalisis nilai yang diperoleh siswa dari soal-soal atau tugas yang telah diberikan guru.

#### 4. Aritmatika sosial

Aritmatika sosial merupakan cabang ilmu dari matematika yang fokus pada eksponen antara angka dengan suatu obyek tertentu. Menurut Marningsih aritmatika sosial adalah praktik perdagangan yang menjadi kegiatan untuk merepresentasikan dengan aritmatika sosial.

Pada materi aritmatika sosial ada beberapa istilah konseptual di dalamnya, di antaranya yaitu:

##### a. Nilai keuntungan dan kerugian

Pada pembahasan keuntungan dan kerugian tersebut ada beberapa pengertian yang harus dipahami yaitu:

- 1) Harga pembelian (HB) adalah uang yang harus dibayarkan oleh seseorang ketika membeli suatu barang.
- 2) Harga penjualan (HJ) adalah nilai uang yang diterima oleh penjual
- 3) Untung (U) adalah jika harga penjualan lebih besar dari harga pembelian ( $HJ > HB$ ). Jadi  $U = HJ - HB$

- 4) Rugi (R) adalah jika harga penjualan lebih kecil dari harga pembelian (HJ<HB). Jadi  $R = HB - HJ$

b. Persentase keuntungan dan kerugian

- 1) Persentase keuntungan digunakan untuk mengetahui persentase keuntungan dari suatu penjualan terhadap modal yang telah dikeluarkan. Persentase keuntungan dapat ditentukan dengan rumus:

$$PU = \frac{HJ - HB}{HB} \times 100\%$$

Di mana: PU = Persentase keuntungan

HB = Harga beli

HJ = Harga jual

- 2) Persentase kerugian digunakan untuk mengetahui persentase kerugian dari suatu penjualan terhadap modal yang telah dikeluarkan. Persentase kerugian (PR) dapat ditentukan menggunakan rumus

$$PR = \frac{HB - HJ}{HB} \times 100\%$$

c. Bunga tunggal

- 1) Persentase bunga (P%)

Persentase bunga adalah jasa yang diberikan oleh bank untuk nasabah yang telah memiliki tabungan di dalam bank tersebut. Biasanya bank menyediakan dalam bentuk persentase per tahun. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui presentasi bunga adalah.

$$P\% = \frac{\text{besar bunga setahun}}{\text{tabungan awal}} \times 100\%$$

## 2) Bunga (B)

Bunga adalah besar uang yang diberikan bank untuk nasabah.

Jika bank memberikan suku bunga per tahun sebesar P%, maka besar bunga selama n bulan dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\text{bunga selama } n \text{ bulan} = \frac{n}{12} \times P\% \times M$$

## d. Pajak dan Diskon

### 1) Pajak

Pajak adalah sejumlah uang yang harus dibayarkan oleh seseorang kepada negara dikarenakan beberapa hal sebagai berikut :

- a) Pendapatan yang diterima, disebut dengan pajak penghasilan (PPh).
- b) Pembelian atas suatu barang, disebut pajak pertambahan nilai (PPN).
- c) Kepemilikan tanah dan bangunan, disebut pajak bumi dan bangunan

### 2) Diskon

Diskon adalah sejumlah potongan harga yang diberikan oleh penjual terhadap suatu barang dan ditujukan kepada pembeli.

## e. Netto, Bruto, Tara

- 1) Netto adalah berat dari suatu benda tanpa pembungkus benda tersebut.
- 2) Bruto adalah berat dari suatu benda Bersama dengan pembungkusnya.
- 3) Tara adalah sebagai selisih antara bruto dengan netto

$$\text{Persentase netto dapat dirumuskan: } N\% = \frac{N}{B} \times 100\%$$

$$\text{Persentase tara dapat dirumuskan: } T\% = \frac{T}{B} \times 100\%$$

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian secara hakiki terbagi menjadi dua yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah, dengan menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Metode dalam penelitian kualitatif yang sering digunakan adalah wawancara, pengamatan dan pemanfaatan dokumen. Sedangkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang melibatkan pengukuran tingkatan suatu ciri tertentu. Penelitian kuantitatif mencakup setiap jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan persentase, rata-rata dan perhitungan lainnya. Dengan kata lain peneliti ini menggunakan perhitungan angka kuantitas.<sup>38</sup>

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hal ini karena dalam penelitian ini menggunakan statistik atau dalam pendekatan kuantitatif dituntut untuk menggunakan angka mulai dari pengumpulan data. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menggambarkan dan menguji

---

<sup>38</sup> Leexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kulittif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011),02.

hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>39</sup> Pendekatan kuantitatif ini digunakan peneliti untuk mengukur pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa.

Jenis penelitian ini, peneliti menggunakan Quasi Eksperimen. Metode Quasi Eksperimen yaitu desain eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>40</sup> Untuk desain penelitian ini, peneliti menggunakan *nonequivalent control group design*. Desain penelitian dapat ditunjukkan pada tabel 3.1 berikut:

**Tabel 3. 1**  
***Nonequivalent Kontrol Group Design***

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

**Sumber:** Sugiyono, 2019<sup>41</sup>

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Merupakan pretest sebelum perlakuan (kelas eksperimen)
- X : Merupakan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan bola sodok pada materi aritmatika sosial
- O<sub>2</sub> : Merupakan posttest setelah perlakuan (kelas eksperimen)
- O<sub>3</sub> : Pretest yang tidak diberi perlakuan (kelas kontrol)
- : Tidak ada perlakuan
- O<sub>4</sub> : Merupakan posttest yang tidak diberi perlakuan (kelas kontrol)

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 15.

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 120.

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 122.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Dalam penelitian kuantitatif, populasi adalah keseluruhan objek atau subjek dalam penelitian. Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti.<sup>42</sup> Populasi dalam penelitian ini disajikan pada tabel 3.2 sebagai berikut:

**Tabel 3. 2**  
**Data jumlah siswa kelas VII SMPN 2 Ajung Jember**

Kelas	Banyak Siswa
VII A	26
VII B	25
VII C	24
VII D	26

### 2. Sampel

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data di mana hanya sebagai populasi saja yang dipergunakan dalam menentukan sifat serta ciri yang diketahui dari suatu populasi. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan yang disesuaikan dengan tujuan penelitiannya. Peneliti ini mempertimbangkan sampel berdasarkan pada penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang efektif dengan hanya berpusat kepada guru sehingga siswa cenderung pasif dan mengakibatkan pada rendahnya minat belajar siswa.

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 130.



Berdasarkan pertimbangan dengan guru mata pelajaran matematika, maka sampel yang dipilih yaitu dua kelas dengan rata-rata minat belajar matematika yang rendah kelas VII A sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan bola sodok, sedangkan kelas VII C sebagai kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah.

### C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu tahapan strategis dari penelitian dengan tujuan untuk mengambil data, karena salah satu indikator terpenting dari penelitian ini adalah data penelitian. Dalam menentukan teknik pengumpulan data peneliti juga menyesuaikan dengan jenis penelitian yang digunakan. Hal ini dilakukan agar adanya kesesuaian antara teknik dengan jenis dan pendekatan yang peneliti lakukan. Pada penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi dan angket.

##### a. Observasi

Observasi merupakan Teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik dibandingkan dengan Teknik yang lain, karena pada Teknik observasi tidak hanya terbatas pada orang, tetapi juga pada objek alam yang lain.<sup>43</sup> Pengamatan atau observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk melihat seberapa jauh efek tindakan telah

---

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 223.

mencapai sasaran. Pengamatan partisipasi dilakukan oleh orang yang terlibat secara aktif dalam proses pelaksanaan tindakan.

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan cara pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan atau transkrip nilai. Dokumentasi pada penelitian ini yaitu rancangan perencanaan pembelajaran (RPP) dan foto berlangsungnya proses pembelajaran.

c. Angket

Angket merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya<sup>44</sup>. Angket memiliki kelebihan yaitu responden dapat menjawab dengan bebas tanpa dipengaruhi oleh hubungan dengan peneliti atau penilai, informasi dan data dapat digunakan untuk mengumpulkan dari jumlah responden yang besar. Penggunaan angket pada penelitian ini, untuk mengukur minat belajar matematika siswa. Pada penelitian ini angket berisi pernyataan yang mendukung dan tidak mendukung indikator variabel minat belajar.

2. Instrumen pengumpulan data

Data penelitian angket minat belajar matematika siswa didapatkan dari pengambilan angket siswa. Adapun tahapan penyusunan angket adalah sebagai berikut:

---

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 219.

- a. Kisi-kisi angket yang didalam-Nya tertuang minat belajar siswa dalam proses belajar disusun terlebih dahulu. Kisi-kisi ini merupakan konsep alat ukur dari angket, yang digunakan sebagai indikator penyusunan angket. Masing-masing indikator dijadikan sebagai landasan dan pedoman untuk Menyusun tiap item pernyataan di dalam angket. Pernyataan terdiri dari pernyataan negatif dan pernyataan positif. Penyusunan pernyataan negatif agar siswa lebih teliti dalam pengisian angket yang disajikan pada tabel 3.3 berikut:

**Tabel 3. 3**  
**Kisi-kisi dan Indikator Angket Minat Belajar Siswa**

No.	Dimensi	Indikator	Butir		Total Butir
			Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif	
1	Perasaan senang	Pandangan siswa tentang pelajaran matematika	1,2	3	3
		Perasaan siswa selama mengikuti pelajaran matematika	4	5	2
		Pendapat siswa tentang guru matematika	6	7	2
2	Keterlibatan siswa	Keaktifan selama belajar matematika	8,9	10	3
		Kesadaran belajar matematika di rumah	11,12	13	3
3	Ketertarikan	Respon siswa terhadap tugas yang diberikan	14,15,16	17,18	5
		Rasa ingin tahu terhadap pelajaran matematika	19,20	21,22	4
4	Perhatian siswa	Perhatian siswa saat belajar di kelas	23	24,25	3
Jumlah			14	11	25

Sumber: Ibniyatul Karim, (Skripsi 2018)

- b. Angket penelitian menggunakan *skala likert*. Penggunaan skala sebagai acuan untuk menaksir pendapat, persepsi atau sifat orang secara individu

suatu kejadian atau keadaan sosial. Dengan menggunakan *skala likert* peneliti menggunakan alternatif jawaban untuk setiap pernyataan angket. Alternatif jawaban ini mempunyai tingkatan dari negatif sampai positif. Untuk ke perluasan analisis, maka setiap alternatif jawaban akan diberikan skor yang disajikan pada tabel 3.4 sebagai berikut:

**Tabel 3. 4**  
**Alternatif Skor Angket Minat Belajar Siswa**

Alternatif jawaban	Skor pernyataan	
	Skor positif	Skor negatif
Sangat setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Kurang setuju (KS)	2	3
Tidak setuju (TS)	1	4

Sumber: Sugiyono, 2019

- c. Angket yang telah tersusun, dibagikan kepada siswa untuk melakukan uji coba validitas dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan setiap item yang akan digunakan. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VII di luar sampel.
- d. Penskoran angket digunakan untuk memperoleh data minat belajar siswa, dan diolah dengan teknik analisis persentase dengan cara perhitungan persentase. Adapun kualifikasi persentase dari minat belajar matematika siswa yang disajikan pada tabel 3.5 sebagai berikut:<sup>45</sup>

<sup>45</sup> Juliasyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Pranada Media, 2011),164.

**Tabel 3. 5**  
**Kualifikasi Persentase Minat Belajar Siswa**

No.	Tingkat pencapaian skor	Kategori
1	$x > Mi + 1,5 SDi$	Sangat Tinggi
2	$Mi + 0,5 SDi < x \leq Mi + 1,5 SDi$	Tinggi
3	$Mi - 0,5 SDi < x \leq Mi + 0,5 SDi$	Sedang
4	$Mi - 1,5 SDi < x \leq Mi - 0,5 SDi$	Rendah
5	$x \leq Mi - 1,5 SDi$	Sangat Rendah

### 3. Pengujian instrumen

Angket yang telah diuji coba akan disusun ulang dengan memperbaiki/menghilangkan item pernyataan yang tidak sesuai. Perbaikan angket ini bertujuan mendapatkan angket yang reliabel dan valid. Setiap butir pernyataan angket yang digunakan telah melalui uji validitas dan reliabilitas.

#### a. Uji validitas

Dalam penelitian validitas ini dilakukan dengan bertujuan untuk menentukan kesesuaian antara angket dengan keadaan siswa yang bertujuan untuk diukur dengan kisi-kisi yang peneliti gunakan.<sup>46</sup> Jika instrumen dapat mengetahui data dari variabel yang diteliti serta mengukur hasil penelitian secara tepat maka instrumen tersebut dikatakan valid. Pada penelitian ini digunakan validitas isi, konstruk dan Bahasa untuk instrumen angket. Untuk uji validitas efisiensi, komponen, dan kelayakan untuk media permainan bola sodok. Sedangkan uji validitas tujuan pembelajaran, isi, bahasa, dan waktu untuk instrumen RPP. Analisis kevalidan dari setiap validator memiliki ketentuan penskoran menggunakan skala likert yang disajikan pada tabel 3.6 sebagai berikut :

<sup>46</sup> Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016),164.

**Tabel 3. 6**  
**Skala Likert Lembar Validasi Instrumen**

Skor pernyataan	Interpretasi
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Kurang setuju
1	Tidak setuju

Data hasil penilaian validitas dari para ahli yang telah diperoleh kemudian akan dihitung menggunakan rumus rata-rata *Aiken*.<sup>47</sup>

$$\bar{v} = \frac{\sum V}{n}$$

Keterangan :

n : Jumlah butir angket

$\bar{v}$  : Rata-rata skor yang diperoleh

$\sum V$  : Jumlah skor yang didapatkan

Hasil skor rata-rata yang telah didapatkan selanjutnya dilihat dengan menggunakan kriteria pada tabel 3.7 berikut.

**Tabel 3. 7**  
**Kriteria Penilaian Validasi Setiap Validator**

Interval skor	Kategori
$1 \leq \bar{v} < 1,8$	Tidak Valid
$1,8 \leq \bar{v} < 2,6$	Kurang Valid
$2,6 \leq \bar{v} < 3,4$	Valid
$3,4 \leq \bar{v} < 4$	Sangat Valid

Setelah nilai rata-rata setiap validator selesai dianalisis, kemudian hasil nilai rata-rata seluruh validator dengan menggunakan rumus.

$$VR = \frac{\bar{X}_i}{n}$$

<sup>47</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010),81.

Keterangan :

VR : Rata-rata validitas

$\bar{X}_i$  : Rata-rata skor setiap validitas

$n$  : Banyak validator

Hasil skor rata-rata yang diperoleh diinterpretasikan menggunakan kriteria yang disajikan pada tabel 3.8 sebagai berikut:

**Tabel 3. 8**  
**Kriteria Penilaian Validasi Total**

Interval skor	Kategori
$1 \leq \bar{V} < 1,8$	Tidak Valid
$1,8 \leq \bar{V} < 2,6$	Kurang Valid
$2,6 \leq \bar{V} < 3,4$	Valid
$3,4 \leq \bar{V} < 4$	Sangat Valid

Untuk memperkuat kevalidan instrumen angket, maka dilakukan uji coba kepada siswa non sampel kemudian dilakukan uji korelasi *product moment*.<sup>48</sup> Pada pelaksanaan uji korelasi *Product Moment* menggunakan bantuan software *IBM SPSS Statistik 22* dengan kriteria pengujian validitas angket berdasarkan pada tabel dengan tingkat signifikansi 5%. Berikut kriteria dasar dalam pengambilan keputusan:

- 1) Apabila  $r_{xy} \geq r_{tabel}$  pada tingkat signifikan 5% maka butir pernyataan tersebut valid.
- 2) Apabila  $r_{xy} < r_{tabel}$  maka butir pernyataan tersebut tidak valid.<sup>49</sup>

<sup>48</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016),208.

<sup>49</sup> Indah Wahyuni, *Statistik Pendidikan* (Jember: STAIN Jember Press, 2013),78-79.



Adapun langkah-langkah melakukan pengujian kevalidan item instrumen angket minat belajar matematika yaitu sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi SPSS → Isi *data view* pada aplikasi SPSS dengan memasukkan nilai skor variabel yang akan diukur → Isi kolom pada *variebal view*
  - 2) Klik *Analyze* → *Correlate* → Pilih *Bivariate*
  - 3) Masukkan seluruh item data variabel yang akan diukur ke kolom *variabels*
  - 4) Chek list pada *Person* → *To Tailed* → *Flag*
  - 5) Klik ok
- a) Angket minat belajar matematika siswa

Pada penelitian ini, dilakukan uji validasi dengan validator ahli dan *IBM SPSS Statistik 22*. Uji validitas ini dilakukan oleh tiga validator yaitu Anas Ma'ruf Annizar, M.Pd. (Dosen Tadris Matematika), Dr. Indah Wahyuni, M.Pd. (Dosen Tadris Matematika) dan Friska Atikasari, S.Pd. (Guru Matematika SMP 2 Ajung Jember).

Adapun hasil analisis dari perhitungan validasi instrumen oleh validator ahli yang disajikan pada tabel 3.9 sebagai berikut:

**Tabel 3. 9**  
**Perhitungan Validasi Angket Minat Belajar Matematika Siswa**  
**Oleh Validator Ahli**

Validator	Total skor	$\bar{V}$	VR	keterangan
1	22	3,66666	3,49999	Sangat Valid
2	23	3,83333		
3	18	3		

Berdasarkan rata-rata yang diperoleh yakni 3,49999 maka instrumen berupa angket minat belajar matematika siswa termasuk dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, untuk memperkuat kevalidan instrumen penelitian angket minat belajar siswa maka peneliti melakukan uji coba angket minat belajar kepada siswa kelas VII yang berjumlah 30 siswa di luar sampel. Dengan bantuan *IBM SPSS Statistik 22*, peneliti menghitung validitas sehingga didapatkan hasil pada tabel 3.10 sebagai berikut:

**Tabel 3. 10**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Minat Belajar Matematika Siswa**

No. item	r hitung	r tabel	keterangan
01	0,435	0,361	Valid
02	0,451	0,361	Valid
03	0,399	0,361	Valid
04	0,429	0,361	Valid
05	0,373	0,361	Valid
06	0,446	0,361	Valid
07	0,574	0,361	Valid
08	0,557	0,361	Valid
09	0,466	0,361	Valid
10	0,462	0,361	Valid
11	0,385	0,361	Valid
12	0,441	0,361	Valid
13	0,382	0,361	Valid
14	0,391	0,361	Valid
15	0,414	0,361	Valid
16	0,452	0,361	Valid
17	0,438	0,361	Valid
18	0,417	0,361	Valid
19	0,404	0,361	Valid
20	0,448	0,361	Valid
21	0,421	0,361	Valid
22	0,370	0,361	Valid
23	0,380	0,361	Valid
24	0,373	0,361	Valid
25	0,378	0,361	Valid

Dari tabel 3.10 didapatkan hasil uji validitas 25 butir pernyataan angket minat belajar matematika siswa dapat dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada tarif signifikansi 0,05 dan  $dk = N-2 = 30-2 = 28$ . Maka untuk angket minat belajar matematika siswa diperoleh dari 25 butir pernyataan dinyatakan valid. Dikarenakan semua butir pernyataan angket minat belajar matematika siswa telah valid, maka telah layak untuk diberikan kepada sampel yaitu kelas VII A dan VII C.

b) Media permainan bola sodok

Pada penelitian ini, dilakukan uji validasi dengan validator ahli dan *IBM SPSS Statistik 22*. Uji validitas ini dilakukan oleh dua validator yaitu Afifah Nur Aini, M.Pd. (Dosen Tadris Matematika) dan Friska Atikasari, S.Pd. (Guru Matematika SMP 2 Ajung Jember).

Adapun hasil analisis dari perhitungan validasi media permainan bola sodok oleh validator ahli yang disajikan pada tabel 3.11 yakni:

**Tabel 3. 11**  
**Perhitungan Validasi Media Permainan Bola Sodok**  
**Oleh Validator Ahli**

Validator	Total skor	$\bar{V}$	VR	keterangan
1	42	3,81818	3,49999	Sangat Valid
2	35	3,18181		

Berdasarkan rata-rata yang diperoleh yakni 3,49999 maka media permainan bola sodok termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen yaitu kelas VII A

c) Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) kelas VII A

Pada penelitian ini, dilakukan uji validasi dengan validator ahli dan *IBM SPSS Statistik 22*. Uji validitas ini dilakukan oleh tiga validator yaitu Afifah Nur Aini, M.Pd. (Dosen Tadris Matematika), Dr. Indah Wahyuni, M.Pd. (Dosen Tadris Matematika) dan Friska Atikasari, S.Pd. (Guru Matematika SMP 2 Ajung Jember).

Adapun hasil analisis dari perhitungan validasi instrumen oleh validator ahli yang disajikan pada tabel 3.12 sebagai berikut:

**Tabel 3. 12**  
**Perhitungan Validasi Rancangan Perencanaan Pembelajaran**  
**Oleh Validator Ahli**

Validator	Total skor	$\bar{V}$	VR	keterangan
1	44	4	3,54545	Sangat Valid
2	40	3,63636		
3	33	3		

Berdasarkan rata-rata yang diperoleh yakni 3,54545 maka instrumen berupa Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) termasuk dalam kategori sangat valid dan layak diterapkan di kelas eksperimen yaitu kelas VII A di SMP Negeri 2 Ajung Jember.

b. Uji Reliabelitas Instrumen

Uji reliabelitas instrumen merupakan suatu kekonsistenan instrumen tersebut apabila diberikan kepada subjek yang sama walaupun pada tempat yang berbeda atau orang yang berbeda maka akan memberikan hasil yang

relatif sama.<sup>50</sup> Tujuan dari uji ini yaitu untuk mengetahui konsistensi dari instrumen penelitian yang akan digunakan. Perhitungan reliabilitas instrumen penelitian angket minat belajar matematika dapat diproses dengan menggunakan bantuan software *IBM SPSS Statistik 22* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi SPSS → Isi *data view* pada aplikasi SPSS dengan memasukkan nilai skor variabel yang akan diukur → Isi kolom pada *variable view*
- 2) Klik *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*
- 3) Masukkan seluruh item variabel yang akan diukur ke kolom *Items*
- 4) Pastikan pada pemilihan model terpilih adalah *Alpha*
- 5) Klik Ok

Adapun untuk kriteria pengujian reliabilitas instrumen penelitian angket minat belajar matematika siswa yakni menginterpretasikan derajat reliabilitas instrumen yang ditentukan berdasarkan kriteria menurut *Guilford*,<sup>51</sup> yang disajikan pada tabel 3.13 sebagai berikut:

**Tabel 3. 13**  
**Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen**

<b>Koefisien Korelasi</b>	<b>Korelasi</b>	<b>Interpretasi Reliabilitas</b>
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tetap
$0,70 \leq r < 0,90$	Tinggi	Tetap
$0,40 \leq r < 0,70$	Sedang	Cukup tetap
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah	Tidak tetap
$r < 0,20$	Sangat Rendah	Sangat tidak tetap

<sup>50</sup> Muhammad ridwan Yudhanegara, Lestari, dan Karunia Eka, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Rieka Aditama, 2017),206.

<sup>51</sup> Lestari, Karunia Eka, *Penelitian Pendidikan Matematika*,206.

Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen angket minat belajar matematika siswa dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistik 22* yang disajikan pada tabel 3.14 berikut:

**Tabel 3. 14**  
**Hasil Uji Reliabelitas Instrumen**

Reliability Statistik	
Cronbach's Alpha	N of Items
,807	25

Dari tabel 3.14 Dapat disimpulkan bahwa instrumen angket minat belajar matematika siswa masuk pada kategori tinggi atau tetap.

#### **D. Analisis Data**

Analisis data merupakan tindakan untuk mengolah data menjadi informasi, baik yang disajikan dalam bentuk angka maupun bentuk narasi yang bermanfaat untuk menjawab masalah dan sub masalah dalam suatu penelitian ilmiah. Data yang akan dianalisis yaitu data minat belajar matematika siswa, yakni *pretest* dan *posttest* angket minat belajar. Penganalisisan data pada penelitian kuantitatif mulai dengan memasukkan dan mengolah data, menginterpretasikan data dan menguji hipotesis dengan uji statistik sesuai dengan metode. Dilihat dari metodenya, ada dua jenis statistik yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

##### 1. Statistik deskriptif

Analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah

terkumpul. Terdapat lima kategori yang akan digunakan dalam mendeskripsikan minat belajar matematika siswa menggunakan penilaian acuan absolut yaitu norma yang diciptakan secara mutlak oleh pembuat instrumen pada masing-masing item serta persentase pilihan yang disyaratkan penelitian ini yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P= Angka persentase

f = Frekuensi

n= Jumlah respon

Tahap selanjutnya yaitu menentukan distribusi frekuensi data yang telah didapatkan dengan penggunaan rumus sebagai berikut:<sup>52</sup>

$$\text{Rentang} = X_{\text{Max}} - X_{\text{Min}}$$

$$\text{Banyak kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

Selanjutnya untuk menjawab rumusan masalah nomor 1 dan nomor 2 peneliti menggunakan nilai minimum, nilai maksimum, nilai median, nilai mean, nilai varians, dan nilai standar deviasi. Untuk mempermudah peneliti dalam melaksanakan uji statistik deskriptif maka peneliti menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistik 22 For Windows* untuk

<sup>52</sup> Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, 113-117.



mencari nilai minimum, nilai maksimum, nilai median, nilai mean, nilai varians, dan nilai standar deviasi.

Adapun langkah-langkah penggunaan *IBM SPSS Statistik 22* pada analisis deskriptif adalah sebagai berikut:

- a. Persiapkan data yang akan dianalisis (untu mempermudah proses analisis data)
- b. Buka program SPSS → Klik *Variabel view* (bagian pojok kiri bawah) → Pada bagian kolom nama tuliskan nilai *Pretest* dan *Posttest*
- c. Masukkan nilai data yang telah disiapkan ke *SPSS Data View*
- d. Klik *Analyze* → *Descriptive Statistics* → Pilih *Deskriptive* → pindahkan semua data ke kolom Variabels → Klik pada bagian options → Chek List pada data yang ingin dianalisis yaitu Mean, Median, Std. Devitation, minimum, maximum, dan variance → Klik *Continue*
- e. Klik ok

## 2. Statistik inferensial

Analisis statistik inferensial adalah Teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel. Statistik ini dapat dilakukan bila sampel diambil dari populasi yang diketahui maupun yang tidak diketahui jumlahnya.<sup>53</sup> Berdasarkan prasyarat analisis, syarat yang harus terpenuhi terlebih dahulu untuk menganalisis hasil data penelitian yaitu:

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 228.

a. Uji prasyarat analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis harus melalui uji prasyarat analisis terlebih dahulu. Adapun uji prasyarat analisis adalah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS yakni uji *Shapiro-wilk* dengan prosedur sebagai berikut:

a) Hipotesis

$H_0$  : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

b) Statistik uji

Taraf signifikan adalah angka yang menunjukkan terjadinya kesalahan Analisa. Tarif signifikan dalam penelitian ini adalah 5%

c) Keputusan uji

$H_0$  diterima apabila tarif sig pada uji *Shapiro-wilk* nilai yang ditunjukkan oleh program SPSS lebih dari tingkat alpha yang telah ditentukan ( $\text{sig} > \alpha (005)$ ).<sup>54</sup>

Adapun langkah-langkah dalam melakukan uji normalitas menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 22* adalah sebagai berikut:

a) Siapkan data yang akan dianalisis menggunakan *IBM SPSS*

*Statistic 22*

<sup>54</sup> A. Muhajir Nasir, *Statistik Pendidikan* (Makasar: Media Akademi, 2014),125.

- b) Buka aplikasi *SPSS Statistic 22*
  - c) Isi data view dan variabel view sesuai data yang telah disiapkan
  - d) Pada data view klik *analyze* → pilih *descriptive statistic* →  
Pilih pada *Expore*
  - e) Pada kolom *Expore* data yang akan di analisis (data angket minat belajar matematika) dipindahkan ke dependent list → Hasil data kelas eksperimen dan kelas kontrol dipindahkan ke kolom *Factor list*
  - f) Pilih *Plots* dan lakukan chek list pada *normality plots with test*
  - g) Tekan ok
  - h) Tunggu hasil output dari SPSS
- 2) Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data mempunyai varian yang homogen atau tidak. Cara menentukan kriteria pengujian homogenitas terhadap output yang dihasilkan yaitu:

- a) Jika signifikan  $> \alpha$  0,05 maka  $H_0$  diterima, artinya bahwa varian kedua populasi homogen
- b) Jika signifikan  $\leq \alpha$  0,05 maka  $H_1$  ditolak, artinya bahwa varian kedua populasi tidak homogen.<sup>55</sup>

Adapun langkah-langkah dalam melakukan uji normalitas menggunakan bantuan IBM SPSS adalah sebagai berikut:

---

<sup>55</sup> Kadir, *Statistika Terapan: Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian* (Jakarta: Rajawali Press, 2015),168.

- a) Siapkan data yang akan dianalisis menggunakan *IBM SPSS Statistic 22*
- b) Buka aplikasi *SPSS Statistic 22*
- c) Isi data view dan variabel view sesuai data yang telah disiapkan
- d) Pada data view klik *analyze* → pilih *descriptive statistic* →  
Pilih pada *Expore*
- e) Pada kolom *Expore* data yang akan di analisis (data angket minat belajar matematika) dipindahkan ke dependent list → Hasil data kelas eksperimen dan kelas kontrol dipindahkan ke kolom *Factor list*
- f) Pilih *Plots* dan lakukan chek list pada *Power Estimation*
- g) Tekan ok
- h) Tunggu hasil output dari SPSS

b. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis ini digunakan untuk membandingkan antara kelas kontrol dan eksperimen. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis. Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya yaitu menghitung uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis *Independent Sample t-test* dikarenakan sudah memenuhi kedua uji prasyarat analisis yaitu data berdistribusi normal dan homogen.

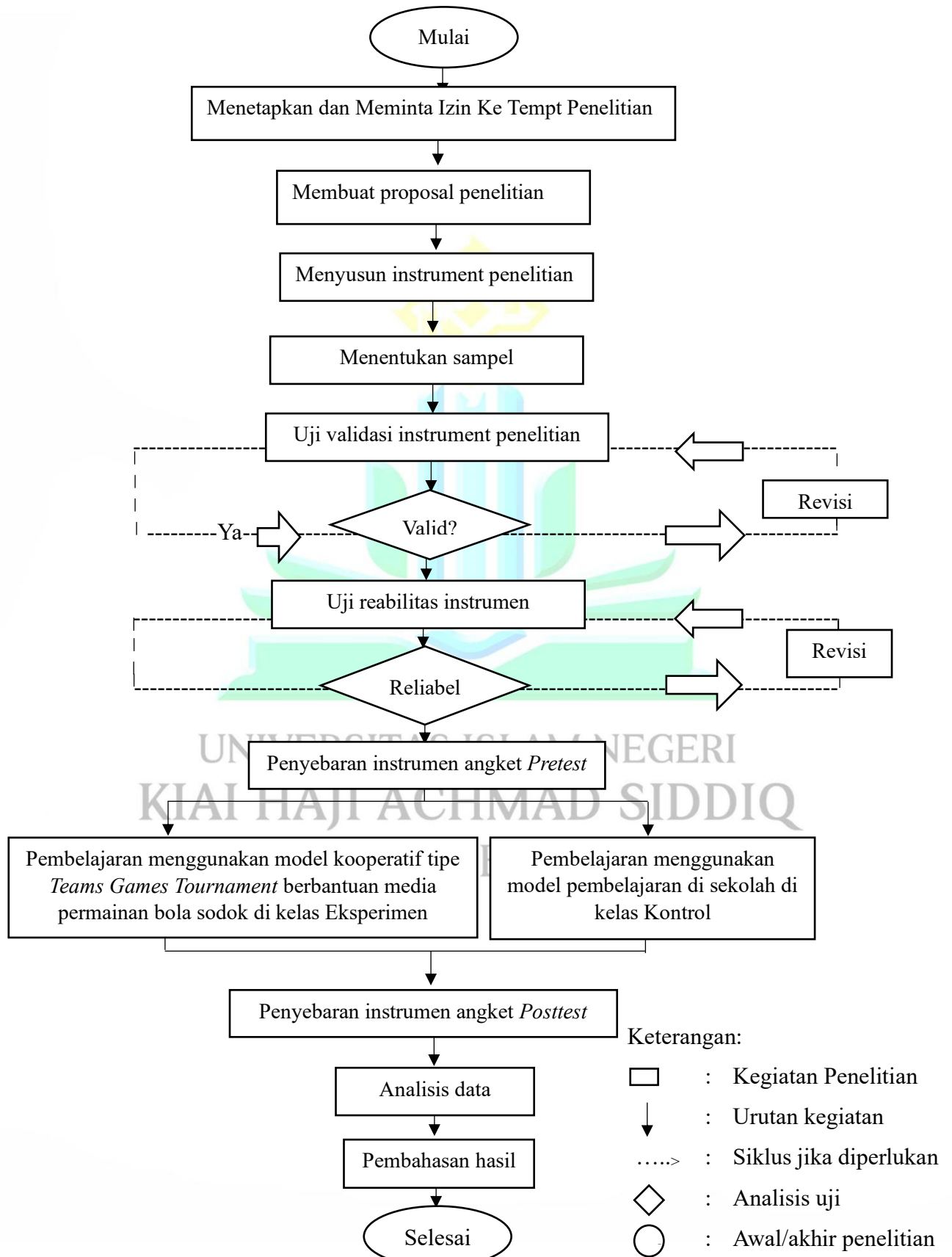
### 1) Data Berdistribusi Normal dan Homogen

Data berdistribusi normal dan homogen, pengujian hipotesis menggunakan statistik para metrik yaitu uji *Independent Sample T-Test*. Adapun Langkah-langkah pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS sebagai berikut:

- a) Buka Data view pada aplikasi SPSS. Kemudian isi Data View sesuai dengan data. Kemudian isi kolom Variabel view, view pada Value.
- b) Klik Analyze-Compare Means-Independent Sample T test.
- c) Isi kolom Tes Variable (s)-Grouping Variable-Define Group-Continue-Ok
- d) Interpretasi untuk data yang homogen pilih kolom Equal variances assumed pada tabel Group Statistic yaitu:

1) Jika nilai probabilitas  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

2) Jika nilai probabilitas  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.



**Gambar 3. 1**  
**Tahap-Tahap Penelitian**

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran obyek penelitian

##### 1. Sejarah dan profil singkat berdirinya SMP Negeri 2 Ajung Jember

SMP Negeri 2 Ajung Jember berdiri pada tahun 2007 dan diresmikan pada tahun 2008 oleh Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Prof. Dr. Bambang Sudibyo, MBA. Pada awalnya, SMP Negeri 2 Ajung berada satu lokasi dengan SD Negeri 1 Mangaran dengan jumlah 2 kelas yang berisi 42 siswa pada setiap masing-masing kelas. Pada tahun berikutnya, 2 kelas tersebut dialihkan di bangunan sekolah baru dengan total ada 6 kelas yaitu 4 kelas untuk kelas VII dan 2 kelas untuk kelas VIII. Jumlah total siswa pada saat itu yaitu 252 siswa yang terbagi pada setiap masing-masing kelas.

Pertama kali yang menjabat sebagai kepala sekolah di SMP Negeri 2 Ajung adalah bapak Eko dan dilanjutkan oleh bapak Anang Istifar, S.Pd., M.Pd. pada masa jabatan bapak anang terdapat perubahan yang signifikan di SMP Negeri 2 Ajung. Adapun perubahan tersebut yaitu pembangunan kelas, sarana dan prasarana sekolah. Hingga sampai saat ini di SMP Negeri 2 Ajung memiliki 11 ruang kelas yang terbagi menjadi 4 kelas digunakan untuk kelas VII, 3 kelas digunakan untuk kelas VIII, dan 3 kelas digunakan oleh kelas IX. Adapun sarana dan prasarana di SMP Negeri 2 Ajung sampai saat ini yaitu terdapat beberapa ruang lainnya seperti 2 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang tata usaha, 1 ruang BK, 1 perpustakaan, 1 koperasi sekolah, 6 toilet siswa, 2 toilet guru, 1 ruang OSIS, 1 ruang UKS, 1 ruang laboratorium IPA,



dan 1 ruang laboratorium komputer. Adapun tenaga pendidik (guru) dan tenaga kependidikan (pegawai tata usaha) di SMP Negeri 2 Ajung Jember memiliki tenaga kependidikan yang mempunyai kualifikasi baik dengan total 23 tenaga pendidik, 2 staf tata usaha, dan 1 keamanan.

Pada pelaksanaan penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 50 siswa terdiri dari kelas VII A dan VII C di SMP Negeri 2 Ajung Jember pada tahun pelajaran 2022/2023 yang telah mewakili populasi dengan Teknik sampling yaitu *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 Februari sampai 15 Maret 2023.

## 2. Visi dan Misi SMP Negeri 2 Ajung

### a. Visi SMP Negeri 2 Ajung

“Terwujudnya insan yang cerdas, terampil, berbudi pekerti berdasarkan iman dan takwa”

### b. Misi SMP Negeri 2 Ajung

- 1) Melaksanakan pembelajaran secara efektif
- 2) Meningkatkan disiplin dan potensi warga sekolah
- 3) Meningkatkan profesionalisme guru
- 4) Membangun kerja sama dengan stage holder
- 5) Melaksanakan Pendidikan dasar yang berkualitas

## B. Penyajian data

Peneliti ini telah mengamati berlangsungnya proses pembelajaran untuk memperkuat hasil data penelitian, sehingga data yang diperoleh bersifat objektif. Teknik pengumpulan yang digunakan yakni observasi, angket dan dokumentasi. Maka peneliti akan menyajikan data dari hasil lapangan yang

mendukung hasil penelitian ini. Pada penelitian ini akan disajikan lembar observasi terhadap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan bola sodok untuk mengetahui tahap proses pelaksanaan pembelajaran dilihat pada tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4. 1**  
**Rubrik Tahap Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***  
**(TGT) Berbantuan Media Permainan Bola Sodok**

Tahap Pembelajaran		Pertemuan ke-i		
		1	2	3
No.	<b>Pendahuluan</b>			
1	Guru memberikan salam pembuka	1	1	1
2	Guru memeriksa kehadiran siswa	1	1	1
3	Guru menyampaikan KD, Model pembelajaran dan penilaian yang digunakan	1	1	1
4	Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya	1	1	1
5	Guru menginformasikan tujuan belajar yang akan ditempuh	1	1	1
	<b>Kegiatan Inti</b>			
6	Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari	1	1	1
7	Guru mengajukan pertanyaan atau masalah sehari-hari yang berkaitan dengan materi	1	1	1
8	Guru membagi kelompok yang terdiri dari 6-7 siswa dan memberi nama setiap masing-masing kelompok	1	1	-
9	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi sesuai dengan materi	-	1	1
10	Guru membacakan aturan permainan dengan sistem turnamen	-	1	-
11	Guru mendampingi saat pelaksanaan turnamen berlangsung	-	1	-
12	Guru membahas soal-soal yang belum terjawab	-	1	1
13	Guru bertanya kepada siswa apakah sudah bisa memahami materi	1	1	1
	<b>Kegiatan penutup</b>			
14	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari	1	1	1
15	Guru menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari	1	1	1
16	Guru memberikan penghargaan kepada tim yang sebagai pemenang	-	-	1
17	Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya	1	1	1
18	Guru menutup pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar kemudian diakhiri dengan berdoa bersama	1	1	1

Berdasarkan tabel 4.1 perhitungan lembar observasi penilaian proses pembelajaran kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan bola sodok. Peneliti telah melakukan proses pembelajaran dengan sangat baik.

Kemudian peneliti ini juga menyajikan hasil *pretest* dan *posttest* angket minat belajar matematika siswa untuk mengetahui skor variabel kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut data hasil *pretest* dan *posttest* angket minat belajar matematika siswa kelas kontrol, yang disajikan pada tabel 4.2 berikut:

**Tabel 4. 2**  
**Data Hasil Penelitian *Pretest* Dan *Posttest* Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol**

No.	Kode Sampel	Total Skor	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AB	71	66
2	ADJ	58	65
3	AT	73	83
4	AND	68	78
5	AR	80	83
6	CM	71	78
7	DK	66	90
8	FMP	70	75
9	F	58	58
10	HS	66	59
11	MAH	59	71
12	MFAH	70	59
13	MRA	58	63
14	MYDP	73	59
15	MZ	91	83
16	MEM	54	60
17	MR	83	88
18	MBH	57	61
19	MJF	63	63
20	MSA	51	51
21	NAS	63	63
22	RA	62	62
23	RY	64	71
24	WDR	59	75

Berdasarkan tabel 4.2 hasil skor angket minat belajar matematika siswa pada kelas kontrol diperoleh skor *pretest* tertinggi adalah 91 dan skor terendah adalah 51. Untuk hasil skor nilai *posttest* angket minat belajar matematika siswa pada kelas kontrol adalah 90 sebagai nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 51. Adapun hasil nilai *pretest* dan *posttest* angket minat belajar matematika siswa kelas eksperimen yang disajikan pada tabel 4.3 sebagai berikut:

**Tabel 4. 3**  
**Data Hasil Penelitian *Pretest* Dan *Posttest* Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen**

No	Kode Sampel	Total Skor	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AJH	70	87
2	AYP	70	84
3	AAP	91	95
4	DDP	56	81
5	DM	58	76
6	DTHA	76	84
7	DD	64	64
8	FA	63	77
9	GPAD	57	74
10	GD	50	74
11	MRH	47	82
12	MNF	59	73
13	MRAN	60	73
1	MIH	59	84
15	MNRA	51	95
16	MF	53	71
17	RH	65	78
18	RA	62	73
19	RH	50	86
20	SF	75	80
21	SM	64	73
22	SNA	64	75
23	S	64	71
24	SNJ	73	84
25	VSD	48	95
26	ZTZ	82	92

Berdasarkan tabel 4.3 hasil skor angket minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen diperoleh skor *pretest* tertinggi adalah 91 dan skor terendah adalah 47. Untuk hasil *posttest* angket minat belajar matematika siswa diperoleh 95 sebagai nilai tertinggi dan 64 sebagai nilai terendah.

### C. Analisis dan pengujian hipotesis

#### 1. Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif digunakan sebagai jawaban rumusan masalah poin 1 dan 2. Berikut hasil masing-masing pengukuran *pretest* dan *posttest* angket minat belajar matematika siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

##### a. Hasil *pretest* angket minat belajar matematika siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

Hasil *pretest* diperoleh dari penyebaran angket minat belajar di awal pertemuan terdapat 25 item pernyataan dengan subjek penelitian kelas VII C sebagai kelas kontrol yang berjumlah 24 siswa dan kelas VII A sebagai kelas eksperimen berjumlah 26 siswa. Berdasarkan perhitungan statistik dengan diperoleh data *pretest* angket minat belajar matematika siswa nilai penyebaran dari *pretest* yang ditunjukkan pada tabel 4.4 berikut

**Tabel 4. 4**  
**Statistik Deskriptif *Pretest* Angket Minat Belajar Matematika Siswa**

Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i> Angket Minat Belajar Matematika	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Banyak sampel	24	26
Nilai terendah	51	47
Nilai tertinggi	91	91
Mean	66,1667	62,7308
Median	65	62,5
Varians	90,058	115,085
Standar deviasi	9,48989	10,72775

Setelah diketahui hasil data dari *pretest* angket minat belajar matematika kelas kontrol dan eksperimen dilihat pada tabel 4.4, hasil dari data *Pretest* angket minat belajar matematika siswa digunakan untuk mengetahui kesetaraan minat belajar matematika siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya, melakukan perhitungan frekuensi data. Adapun hasil perhitungan distribusi frekuensi nilai *pretest* angket minat belajar matematika siswa kelas kontrol dilihat pada tabel 4.5 berikut:

**Tabel 4. 5**  
**Distribusi Frekuensi *Pretest* Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol**

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	51-58	6	25%
2	59-66	8	33,33%
3	67-74	7	29,16%
4	75-82	1	4,16%
5	83-91	2	8,33%
	Jumlah	24	100%

Setelah mengetahui hasil frekuensi data nilai *pretest* angket minat belajar kelas kontrol ditunjukkan pada tabel 4.5. Selanjutnya yaitu hasil perhitungan distribusi frekuensi data nilai *pretest* angket minat belajar matematika siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

**Tabel 4. 6**  
**Distribusi Frekuensi *Pretest* Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen**

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	47-55	6	23,10%
2	56-64	12	46,15%
3	65-73	4	15,38%
4	74-83	3	11,53%
5	84-92	1	3,84%
	Jumlah	26	100%

Setelah mengetahui distribusi frekuensi data nilai *pretest* angket minat belajar matematika siswa kelas kontrol ditunjukkan pada tabel 4.5 dan hasil frekuensi data kelas eksperimen yang ditunjukkan pada tabel 4.6. Setelah mengetahui distribusi frekuensi data *Pretest*. Maka selanjutnya melakukan perhitungan persentase minat belajar matematika siswa dengan kualifikasi persentase yang dijelaskan pada tabel 4.7 berikut:

**Tabel 4. 7**  
**Kualifikasi Minat Belajar Matematika Siswa**

No.	Tingkat Pencapaian Skor	Kategori
1	$x > 81,25$	Sangat Tinggi
2	$68,75 < x \leq 81,25$	Tinggi
3	$56,28 < x \leq 68,75$	Sedang
4	$43,75 < x \leq 56,28$	Rendah
5	$x \leq 43,75$	Sangat Rendah

Adapun hasil analisis persentase *pretest* angket minat belajar matematika siswa pada kelas kontrol yang dijelaskan pada tabel 4.8 sebagai berikut:

**Tabel 4. 8**  
**Deskripsi *Pretest* Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol**

No.	Tingkat Pencapaian Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$x > 81,25$	2	8,33%	Sangat Tinggi
2	$68,75 < x \leq 81,25$	7	29,16%	Tinggi
3	$56,28 < x \leq 68,75$	13	54,16%	Sedang
4	$43,75 < x \leq 56,28$	2	8,33%	Rendah
5	$x \leq 43,75$	-	-	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui bahwa minat belajar matematika siswa sebagai sampel kelas kontrol menyatakan 8,33% siswa dengan kategori minat belajar matematika sangat tinggi dengan jumlah 2 siswa, 29,16% siswa dengan kategori minat belajar matematika tinggi dengan



jumlah 7 siswa, 54,16% dengan kategori minat belajar matematika sedang dengan jumlah 13 siswa, 8,33% dengan kategori minat belajar matematika rendah dengan jumlah 2 siswa. Sedangkan hasil analisis persentase *pretest* angket minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen yang disajikan pada tabel 4.9 sebagai berikut:

**Tabel 4. 9**  
**Deskripsi *Pretest* Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen**

No.	Tingkat Pencapaian Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$x > 81,25$	2	7,70%	Sangat Tinggi
2	$68,75 < x \leq 81,25$	5	19,23%	Tinggi
3	$56,28 < x \leq 68,75$	13	50%	Sedang
4	$43,75 < x \leq 56,28$	6	23,07%	Rendah
5	$x \leq 43,75$	-	-	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa minat belajar matematika siswa sebagai sampel kelas eksperimen menyatakan 7,70% siswa dengan kategori minat belajar matematika sangat tinggi dengan jumlah 2 siswa, 19,23% siswa dengan kategori minat belajar matematika tinggi dengan jumlah 5 siswa, 50% dengan kategori minat belajar matematika sedang dengan jumlah 13 siswa, 23,07% dengan kategori minat belajar matematika rendah dengan jumlah 6 siswa.

- b. Hasil *posttest* angket minat belajar matematika siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen

Setelah melakukan penelitian pada masing-masing kelas. Dengan kelas eksperimen mendapatkan *Treatment*, yakni pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media permainan bola sodok. Sedangkan

kelas kontrol menerapkan model pembelajaran konvensional. Dengan jumlah subjek kelas kontrol sebanyak 24 siswa dan jumlah subjek kelas eksperimen 26 siswa.

Adapun hasil nilai *posttest* yang diperoleh dari penyebaran angket minat belajar matematika siswa dengan kelas kontrol berjumlah 24 siswa dan jumlah subjek penelitian kelas eksperimen berjumlah 26 siswa. Berdasarkan perhitungan statistik dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS 22*, diperoleh data *posttest* angket minat belajar matematika siswa dari penyebaran nilai *posttest* yang ditunjukkan pada tabel 4.10 berikut:

**Tabel 4. 10**  
**Statistik Deskriptif *Posttest* Angket Minat Belajar Matematika Siswa**

Statistik deskriptif	<i>Posttest</i> Angket Minat Belajar Matematika	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Banyak sampel	24	26
Nilai terendah	51	64
Nilai tertinggi	90	95
Mean	69,3333	80,0385
Median	65,500	79
Varians	117,449	68,518
Standar deviasi	10,83740	8,27759

Setelah mengetahui hasil data dari *posttest* angket minat belajar matematika kelas kontrol dan kelas eksperimen, selanjutnya melakukan perhitungan frekuensi data *posttest* angket minat belajar matematika siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasil perhitungan distribusi frekuensi nilai *posttest* angket minat belajar matematika siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

**Tabel 4. 11**  
**Distribusi Frekuensi *Posttest* Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Kontrol**

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	51-58	2	8,33%
2	59-66	11	45,83%
3	67-74	2	8,33%
4	75-82	4	16,66%
5	83-91	5	20,83%
Jumlah		24	100%

Adapun hasil perhitungan distribusi frekuensi *posttest* angket minat belajar matematika siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut:

**Tabel 4. 12**  
**Distribusi Frekuensi *Posttest* Angket Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Eksperimen**

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	64-69	1	3,84%
2	70-75	9	34,61%
3	76-81	5	19,23%
4	82-87	7	26,92%
5	88-93	1	3,84%
6	94-99	3	11,53%
Jumlah		26	100%

Setelah mengetahui hasil frekuensi data nilai *posttest* angket minat belajar matematika kelas kontrol ditunjukkan pada tabel 4.11 dan hasil frekuensi data kelas eksperimen yang ditunjukkan pada tabel 4.12. Selanjutnya melakukan perhitungan persentase dengan kualifikasi persentase pada tabel 4.7. Adapun hasil analisis persentase *posttest* angket minat belajar matematika siswa pada kelas kontrol dilihat pada tabel 4.13 sebagai berikut:

**Tabel 4. 13**  
**Deskripsi *Posttest* Angket Minat Belajar Matematika Siswa**  
**Kelas Kontrol**

No.	Tingkat Pencapaian Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$x > 81,25$	5	20,83%	Sangat Tinggi
2	$68,75 < x \leq 81,25$	6	25%	Tinggi
3	$56,28 < x \leq 68,75$	12	50%	Sedang
4	$43,75 < x \leq 56,28$	1	4,16	Rendah
5	$x \leq 43,75$	-	-	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 4.13 diketahui bahwa minat belajar matematika siswa sebagai sampel kelas kontrol menyatakan 20,83% siswa dengan kategori minat belajar matematika sangat tinggi dengan jumlah 5 siswa, 25% siswa dengan kategori minat belajar matematika tinggi dengan jumlah 6 siswa, 50% dengan kategori minat belajar matematika sedang dengan jumlah 12 siswa, 4,16% dengan kategori minat belajar matematika rendah dengan jumlah 1 siswa. Adapun hasil analisis *posttest* angket minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dilihat pada tabel 4.14 sebagai berikut:

**Tabel 4. 14**  
**Deskripsi *Posttest* Angket Minat Belajar Matematika Siswa**  
**Kelas Eksperimen**

No.	Tingkat Pencapaian Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$x > 81,25$	11	42,30%	Sangat Tinggi
2	$68,75 < x \leq 81,25$	14	53,84%	Tinggi
3	$56,28 < x \leq 68,75$	1	3,84%	Sedang
4	$43,75 < x \leq 56,28$	-	-	Rendah
5	$x \leq 43,75$	-	-	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 4.14 diketahui bahwa minat belajar matematika siswa sebagai sampel kelas eksperimen menyatakan 42,30% siswa dengan kategori minat belajar matematika sangat tinggi dengan jumlah 11 siswa,

53,84% siswa dengan kategori minat belajar matematika tinggi dengan jumlah 14 siswa, 3,84% dengan kategori minat belajar matematika sedang dengan jumlah 1 siswa.

## 2. Analisis inferensial

Analisis statistik inferensial adalah Teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Berdasarkan prasyarat analisis, syarat yang harus terpenuhi terlebih dahulu untuk menganalisis hasil data penelitian yaitu:

### a. Uji prasyarat analisis

#### 1) Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan adalah posttest angket minat belajar matematika siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data ini diuji menggunakan uji normalitas *Shapiro wilk* dengan bantuan *SPSS 26*. Ketentuan pengambilan keputusan uji adalah data berdistribusi normal jika  $\text{sig} > 0,05$  (5%). Berikut ini hasil dari uji normalitas *Shapiro wilk*, yang disajikan pada tabel 4.15 sebagai berikut:

**Tabel 4. 15**  
**Ringkasan Hasil Uji Normalitas**

Variabel	Kelas	<i>Shapiro wilk</i>			A	Keterangan
		Statistik	df	Sig		
Minat belajar matematika siswa	Eksperimen	,943	26	,160	$\alpha = 0,05$	Normal
	Kontrol	,933	24	,111		Normal

Berdasarkan tabel 4.15, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi uji

*Shapiro wilk* angket minat belajar matematika siswa pada kelas kontrol

adalah 0,111 sedangkan kelas eksperimen 0,160. Hal ini dapat disimpulkan bahwa data *posttest* angket minat belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdiristribusi normal.

## 2) Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data mempunyai varian yang homogen atau tidak pada sampel. Pelaksanaan dalam perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini dibantu dengan *IBM SPSS Statistic 22*. Adapun pengambilan keputusan uji homogenitas dilakukan berdasarkan ketentuan pengujian hipotesis homogenitas, yaitu nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka data tersebut memiliki varian yang homogen. Adapun hasil uji homogenitas data *posttest* angket minat belajar matematika siswa yang disajikan pada tabel 4.16 sebagai berikut:

**Tabel 4. 16**  
**Ringkasan Hasil Uji Homogenitas**

Variabel	Kelas	<i>Homogeneity Of Variance</i>	Tingkat Kepercayaan	Keterangan
Minat belajar matematika	Eksperimen	0,067	$\alpha = 0,05$	Homogen
	Kontrol			

Berdasarkan hasil perhitungan output SPSS uji homogenitas pada tabel 4.16 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,067 maka bisa disimpulkan bahwa  $0,067 > 0,05$  hasil data *posttest* angket minat belajar matematika siswa adalah homogen.

b. Hasil uji hipotesis

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Independent sample T-Test* dengan taraf signifikansi 0,05, hal ini dikarenakan data yang telah didapatkan telah memenuhi uji prasyarat analisis yakni data berdistribusi normal dan homogen. Uji *Independent sample T-Test* bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan maupun tidak ada perbedaan nilai *posttest* rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Adapun hipotesis yang akan diuji adalah:

- 1)  $H_0$ : Tidak ada perbedaan minat belajar matematika siswa yang menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan bola sodok dengan model pembelajaran di sekolah pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 2 Ajung Jember
- 2)  $H_a$ : Adanya perbedaan minat belajar matematika siswa yang menggunakan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok dalam pembelajaran materi aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 2 Ajung Jember.

Dengan kriteria pengujian :

Jika nilai sig < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Jika nilai sig > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak



Setelah melakukan uji *Independent sample T-Test* dengan menggunakan *IBM SPSS 22* diperoleh output SPSS dilihat pada tabel 4.17 sebagai berikut:

**Tabel 4. 17**  
**Hasil Uji Hipotesis**

	A	t-test For Equality of means					Keputusan
		T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Defference	Std. Error Difference	
Angket minat belajar matematika siswa	0,05	3,944	48	,000	10,70513	2,71458	H <sub>a</sub> diterima
		3,901	42,976	,000	10,70513	2,74391	

Berdasarkan tabel 4.17 output SPSS didapatkan minat belajar matematika siswa hasil uji hipotesis taraf signifikasi sebesar 0,05 diperoleh  $t_{hitung}$  3,901 Untuk nilai  $t_{tabel}$  bisa dilihat pada gambar 4.1 berikut:

f (N-2)	Tabel Distribusi t Tingkat Signifikasi				Tabel Distribusi r Tingkat Signifikasi		
	one tail	0,05	0,025	0,0005	0,05	0,025	0,0005
	two tail	0,1	0,05	0,01	0,1	0,05	0,01
37			2,026			0,316	
38			2,024			0,312	
39			2,023			0,308	
40			2,021			0,304	
41			2,020			0,301	
42			2,018			0,297	
43			2,017			0,294	
44			2,015			0,291	
45			2,014			0,288	
46			2,013			0,285	
47			2,012			0,282	
48			2,011			0,279	
49			2,010			0,276	
50			2,009			0,273	

**Gambar 4. 1**  
**T-Tabel**

Untuk mencari nilai  $T_{tabel}$ , maka nilai df diketahui terlebih dahulu. Nilai df didapat dengan cara  $df = N-2$ , pada penelitian ini N adalah 50 sehingga  $df = 50-2 = 48$ , untuk nilai probabilitas yaitu tingkat signifikasi 5% atau 0,05 jadi, dapat dilihat pada gambar 4.1 bahwa nilai  $df = 48$  dan signifikasi 5% maka didapatkan nilai  $T_{tabel}$  yaitu 2,011. Sesuai dengan

uraian tersebut, diperoleh bahwa  $3,901 > 2,011$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dalam melihat hasil uji SPSS *Independent Sample T-Test* juga bisa dilihat hasil nilai sig (2-tailed) dengan ketentuan nilai sig  $< 0,05$ . Hasil dari uji SPSS diperoleh nilai sig (2-tailed) 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa memiliki nilai sig  $< 0,05$ . Maka hasil uji hipotesisnya adalah sebagai berikut:

- 1)  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember. Dengan hasil uji SPSS mendapatkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,901 > 2,011$ . Hal ini juga dapat dilihat nilai sig (2-tailed) dengan ketentuan nilai sig  $< 0,05$  diperoleh nilai hasil uji SPSS sig (2-tailed) adalah 0,000. Dengan nilai rata-rata nilai *posttest* angket minat belajar matematika kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa  $80,0385 > 69,3333$  dengan nilai rata-rata *posttest* angket minat belajar matematika siswa kelas eksperimen lebih besar daripada nilai rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol, sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember.

#### D. Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Ajung Jember adalah untuk mengetahui minat belajar matematika siswa kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Peneliti ini juga bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Eksperimen* dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen mendapatkan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok. Sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Masing-masing kelas diberlakukan 3 kali pertemuan pada materi aritmatika sosial.

Sebelum masing-masing kelas mendapatkan perlakuan, peneliti melakukan *pretest* dengan penyebaran angket minat belajar matematika siswa bertujuan untuk mengetahui minat belajar matematika siswa setiap masing-masing kelas setelah masing-masing kelas diberi *Treatment* dengan pembelajaran yang berbeda. Setelah itu, masing-masing kelas dilakukan *posttest* angket minat belajar matematika siswa untuk mengetahui minat belajar

matematika masing-masing kelas setelah diberi *Treatment* setiap masing-masing kelas. Berikut merupakan pembahasan hasil penelitian yaitu:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran di sekolah dengan metode ceramah pada materi aritmatika sosial di SMP Negeri 2 Ajung Jember dengan sampel 24 siswa diperoleh nilai terendah 51; median 65,5; nilai tertinggi 90; mean 69,3333; varians 117,449; dan standar deviasi 10,83740. Adapun persentase tingkat minat belajar matematik siswa menyatakan 20,83% siswa dengan kategori minat belajar matematika sangat tinggi dengan jumlah 5 siswa, 25% siswa dengan kategori minat belajar matematika tinggi dengan jumlah 6 siswa, 50% dengan kategori minat belajar matematika sedang dengan jumlah 12 siswa, 4,16% dengan kategori minat belajar matematika rendah dengan jumlah 1 siswa. Berdasarkan nilai rata-rata yang didapatkan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika siswa dalam kategori tinggi.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok pada materi aritmatika sosial dengan sampel 26 siswa diperoleh nilai terendah 64; nilai tertinggi 95; mean 80,0385; median 79; varians 68,518; dan standar deviasi 8,27759. Adapun persentase tingkat minat belajar matematika siswa kelas eksperimen diperoleh 42,30% siswa dengan kategori minat belajar matematika sangat tinggi dengan jumlah 11 siswa, 53,84% siswa dengan

kategori minat belajar matematika tinggi dengan jumlah 14 siswa, 3,84% dengan kategori minat belajar matematika sedang dengan jumlah 1 siswa. Berdasarkan nilai rata-rata yang didapatkan kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika siswa dalam kategori tinggi.

Berdasarkan pembahasan pada poin 1 dan 2 diperoleh bahwa nilai rata-rata *Posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada *Posttest* kelas kontrol, yaitu  $80,0385 > 69,3333$  atau rata-rata nilai *Posttest* kelas eksperimen lebih besar 10,7052, sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa minat belajar matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok lebih tinggi daripada minat belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran di sekolah dengan metode ceramah. Siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih termotivasi jika dibandingkan dengan siswa kelas kontrol dengan adanya model pembelajaran dan permainan yang digunakan pada proses pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa lebih senang dan lebih aktif pada pelaksanaan pembelajaran beelangsung.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wa Ariyanti Tomia dengan nilai rata-rata skor minat belajar matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah 70,40, sedangkan rata-rata skor minat belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 59,75. Maka dapat disimpulkan bahwa  $70,40 > 59,75$  atau minat belajar matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif

tipe *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi 10,65 daripada minat belajar matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional.<sup>56</sup> Dan penelitian yang dilakukan oleh Aini Septianni, *Jurnal Of Mathematical Science:*” Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap minat belajar matematika siswa yang memperoleh nilai persentase skor minat belajar matematika siswa adalah 73,5% dalam kategori kuat dan dibuktikan dengan hasil uji SPSS dengan taraf signifikansi 5% adalah  $3,577 > 2,204$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Artinya ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap minat belajar matematika siswa. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuki Pratiwi dan Usrotun Makiyah, *Jurnal Ardenjaya* “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap minat belajar matematika di SDIT Al Fatih Depok” yang memperoleh hasil minat belajar matematika siswa dengan signifikansi 5% atau  $< 0,05$  dengan menggunakan uji SPSS diperoleh hasil uji  $0,000 < 0,05$  Maka, dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament TGT* berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> Wa Ariyanti Tomia, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Materi Pecahan Kelas VII” (Skripsi, IAIN Ambon, 2021).

<sup>57</sup> Usrotun Makiyah Nuki Pratiwi, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Minat Belajar Matematika Di SDIT Al Fatih Depok,” *Arus Jurnal Pendidikan* 1, no. 3 (Oktober, 2022): 34–38.



Berdasarkan uraian ketiga penelitian terdahulu di atas maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa dengan adanya tahapan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang memberikan keleluasaan terhadap siswa untuk menyampaikan pendapat dan berperan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga menimbulkan minat belajar dalam diri siswa

3. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test* pada saat posttest menunjukkan hasil nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,901 > 2,011$  atau dengan melihat nilai sig (2-Tailed) yaitu 0,000 yang bisa dilihat pada tabel 4.17 lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikansi sebesar  $>0,05$  maka terdapat adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa. Hal ini juga bisa dilihat pada hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 80,0385 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional mendapatkan nilai rata-rata 69,3333. bisa diketahui bahwa nilai rata-rata *Posttest* angket minat belajar matematika siswa  $80,0385 > 69,3333$  atau rata-rata nilai *Posttest* kelas eksperimen lebih besar 10,7052, bisa ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung jember.



Berdasarkan pembahasan poin rumusan masalah nomor ke 3, diperoleh bahwa adanya pengaruh dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Komalasari bahwa pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta siswa dapat belajar secara rileks, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara juga berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan dan turnamen yang menyenangkan. Sehingga adanya media permainan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran diharapkan terciptanya perasaan senang dalam diri siswa maka secara otomatis minat belajar matematika siswa akan meningkat.<sup>58</sup> Miftahul Huda juga berpendapat bahwa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang berisikan permainan akademik mampu mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat dalam proses pelaksanaan pembelajaran, dengan setiap masing-masing kelompok mempunyai anggota yang heterogen.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup> Aini Septianni, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa," *PEDIAMATIKA Jurnal of Mathematical Science*, 1, no. 1 (2019): 189–199.

<sup>59</sup> Nuki Pratiwi, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Di SDIT Al Fatih Depok." 34-38

Dengan heterogen setiap anggota kelompok akan terciptanya pembelajaran yang kondusif, siswa dapat berpartisipasi aktif dan akan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Sehingga berdasarkan penjelasan di atas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember dengan mengacu pada rumusan masalah dan yang telah dijelaskan pada BAB IV maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar matematika siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran di sekolah atau model pembelajaran konvensional pada materi Aritmatika Sosial dengan sampel 24 siswa diperoleh nilai terendah 51; median 65,5; nilai tertinggi 90; mean 69,3333; varians 117,449; dan standar deviasi 10,83740. Adapun persentase tingkatan minat belajar matematika siswa menyatakan 20,83% siswa dengan kategori minat belajar matematika sangat tinggi dengan jumlah 5 siswa, 25% siswa dengan kategori minat belajar matematika tinggi dengan jumlah 6 siswa, 50% dengan kategori minat belajar matematika sedang dengan jumlah 12 siswa, 4,16% dengan kategori minat belajar matematika rendah dengan jumlah 1 siswa
2. Minat belajar matematika siswa kelas eksperimen dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok pada materi Aritmatika Sosial dengan sampel 26 siswa diperoleh nilai terendah 64; nilai tertinggi 95; mean 80,0385; median 79; varians 68,518; dan standar deviasi 8,27759. Adapun persentase tingkatan minat belajar matematika siswa kelas eksperimen diperoleh 42,30% siswa dengan kategori minat belajar matematika sangat tinggi dengan jumlah 11

siswa, 53,84% siswa dengan kategori minat belajar matematika tinggi dengan jumlah 14 siswa, 3,84% dengan kategori minat belajar matematika sedang dengan jumlah 1 siswa.

3. Berdasarkan hasil uji hipotesis *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,901 > 2,011$  atau dengan melihat nilai sig (2-Tailed) adalah 0,000 lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Hal ini juga bisa dilihat pada hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 80,0385 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 69,3333. bisa diketahui bahwa nilai rata-rata *Posttest* angket minat belajar matematika siswa  $80,0385 > 69,3333$  atau rata-rata nilai *Posttest* kelas eksperimen lebih besar 10,7052, sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dijabarkan beberapa saran yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi guru

Peneliti berharap kepada guru atau tenaga pengajar matematika untuk mempertimbangkan dalam penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

## 2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini bermanfaat baik peneliti selanjutnya sebagai referensi tambahan, khususnya untuk penelitian yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa. Pada pelaksanaan proses pembelajaran peneliti selanjutnya bisa menggunakan permainan lainnya sehingga bisa memaksimalkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Aje dan Usman Ariswan. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Pasaman: Cv Azka Pustaka, 2020.
- Andriyanto, Sojo. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Klaten: Lakeisha, 2022.
- Annizar, Anas Ma'ruf, Masrurrotullaily, M. H. Dimas Jakaria, M. Mukhlis, Fikri Apiyono. "Problem Solving Analysis of Rational Inequality Based on IDEAL." *Journal of Physics: Coference Series* (2020): 012–033.
- Annizar, Anas Ma'ruf, Sisworo, dan Sudirman. "Pemecahan Masalah Menggunakan Model IDEAL Pada Siswa Kelas X Berkategori Fast-Accurate." *Jurnal Pendidikan* vol 3, no. 5 (2018): 634–640.
- Apriyono, Fikri. "Profil Kemampuan Koneksi Matematika Siswa SMP Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gender." *Pendidikan Matematika Vol 5*, no. 2 (2016): 159–168.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Eka, Karunia, Lestari, Muhammad ridwan Yudhanegara. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Rieka Aditama, 2017.
- Hobri, Masrurrotullaily, Suharto. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Keuangan Berdasarkan Model Polya Siswa Smk Negeri 6 Jember." *Kadikma Vol. 4*, no. 2 (2013): 129–138.
- Jakni. *Metodologi Penelitin Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Kadir. *Statistika Terapan: Konsep, Contoh Dan Analisis Data Dengan Program SPSS/Lisrel Dalam Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press, 2015.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. *Al-Quran Dan Terjemahan*. Bandung: Semesta Al-Quran, 2013.
- Krismanto, Joko, dkk. *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Mahfudh, Salahudin. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Bina Ilmu, 1990.
- Moleong, Leexy J. *Metode Penelitian Kulittif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Mukhlis, Mohammad, dan Mohammad Tohir. "Instrumen Pengukur Creativity And Innovation Skills Siswa Sekolah Menengah Di." *Indonesian Journal of Mathematicss and Natural Science Education* 1, no. 1 (2019): 65–73.

- Mustajab. *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*. Surabaya: Pena Salsabila, 2020.
- Nasir, A. Muhajir. *Statistik Pendidikan*. Makasar: Media Akademi, 2014.
- Noor, Juliasyah. *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Pranada Media, 2011.
- Penyusun, Tim. *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*. Jember: UIN Khas Jember, 2021.
- Pratiwi, Nuki, Usrotun Makiyah. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Di SDIT Al Fatih Depok.” *Arus Jurnal Pendidikan* 1, no. 3 (2022): 34–38.
- Purwodarminto, WJS. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2003.
- Rikawati, Kezi, dan Debora Sitinjak. “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif.” *JEC* 2, no. 2 (2020): 40–48.
- Risnanosanti. *Pengembangan Minat Dan Bakat Belajar Siswa*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalise Guru*. Jakarta: Rajawali Press, 2016.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 Ayat (),” n.d.
- Septianni, Aini. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa.” *PEDIAMATIKA Jurnal of Mathematical Science*, 1, no. 1 (2019): 189–199.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Slavin, Robert E.. *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. Translated by Naruita Yusron. Bandung: Nusa Media, 2015.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Tomia, Wa Ariyanti. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Materi Pecahan Kelas VII.” IAIN Ambon, 2021.



- Utami, Wicka Yunita Dwi. "Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Teka-Teki." *Jurnal Ilmiah Visi P2TK* 8, no. 1 (2013): 1–9.
- Wahyuni, Indah, dan Endah Alfiana, "Analisis Kemampuan Eksplorasi Matematis Siswa Kelas X Pada Materi Fungsi Komposisi," *INSPIRAMATIKA* vol 8, no. 1 (Juni 2022): 39-47
- Wahyuni, Indah. *Statistik Pendidikan*. Jember: STAIN Jember Press, 2013.
- Wibawawati, Candra Ferdinan. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di SDN 06 Sendangharjo." Univ. Kristen Salatiga, 2014.
- Wijaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Media Grup, 2001.
- Wijiyanti, Astuti. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Dasar Mahasiswa Pendidikan IPA." *Pijar Mipa* 11, no. 1 (2016): 15–21.
- Yamasari, Yuni. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Yang Berkualitas." *Seminar Nasional Pascasarjana 979* (2018): 1–8.
- Zain, Hasan. *Model-Model Pembelajaran*. Sleman: CV Budi Utama, 2020.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 1: Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : Ferdi Agus Harianto  
NIM : T20197067  
Prodi/Jurusan : Tadris Matematika  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 27 Maret 2023

Yang menyatakan



**Ferdi Agus Harianto**

NIM: T20197067

## Lampiran 2: Matriks Penelitian


**MATRIKS PENELITIAN**

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> berbantuan permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi Aritmatika Sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana minat belajar matematika siswa kelas VII yang menggunakan model pembelajaran di sekolah pada materi Aritmatika Sosial di SMPN 2 Ajung Jember</li> <li>2. Bagaimana minat belajar matematika siswa kelas VII dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> berbantuan permainan bola sodok pada materi Aritmatika Sosial di SMPN 2 Ajung Jember</li> <li>3. Adakah Pengaruh yang signifikan dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> berbantuan permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi Aritmatika Sosial</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel bebas Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i></li> <li>2. Variabel terikat Minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Presentasi kelas</li> <li>b. Pembentukan dan pemahaman Tim atau kelompok</li> <li>c. Game(permainan)</li> <li>d. Tournament (turnamen)</li> <li>e. Rekognisi tim (penghargaan tim)</li> </ol> </li> <li>2. Minat belajar           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Perasaan senang</li> <li>b. Ketertarikan siswa</li> <li>c. Perhatian siswa</li> <li>d. Keterlibatan siswa</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Responden: Siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ajung Jember</li> <li>2. Informan:           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kepala sekolah</li> <li>b. Guru</li> <li>c. Siswa</li> </ol> </li> <li>3. Dokumentasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan dan jenis penelitian           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pendekatan kuantitatif</li> <li>b. Jenis penelitian <i>Quasy eksperimen</i></li> <li>c. Design penelitian <i>nonequivalent control group design</i></li> </ol> </li> <li>2. Pengmpulan data           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi</li> <li>b. Dokumentasi</li> <li>c. Angket</li> </ol> </li> <li>3. Populasi dan sampel           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Populasi : Seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ajung Jember</li> <li>b. Sampel: Tekhnik non probability sampling yaitu <i>purposive sampling</i></li> </ol> </li> <li>4. Analisis data           <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Analisis Deskriptif</li> <li>b. Analisis Inferensial -Uji prasyarat Analisis (<i>Uji normalitas dan Uji homogenitas</i>)</li> <li>c. Uji hipotesis - <i>Independent Sample T-test</i></li> </ol> </li> </ol>



## Lampiran 3: Instrumen Angket Minat Belajar Matematika Siswa

**ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

Nama siswa :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk pengisian angket :

1. Tulislah nama lengkap, kelas dan nomor absen yang telah disediakan
2. Bacalah dan pahami baik-baik setiap pernyataan dan alternatif jawabannya
3. Isilah kolom dengan sungguh-sungguh sesuai pendapat anda
4. Berilah tanda centang ( $\checkmark$ ) pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan pendapat anda
5. Pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda

Keterangan:

Pernyataan Positif :

Pernyataan Negatif

(SS) : Sangat Setuju (4)

(SS) : Sangat Setuju (1)

(S) : Setuju (3)

(S) : Setuju (2)

(KS) : Kurang Setuju (2)

(KS) : Kurang Setuju (3)

(TS) : Tidak Setuju (1)

(TS) : Tidak Setuju (4)

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Saya senang belajar matematika karena berkaitan dengan angka dan konsep yang penuh makna				
2.	Soal-soal matematika selalu menarik untuk diselesaikan karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				
3.	Matematika adalah pelajaran yang rumit karena terdapat banyak rumus				
4.	Saya sangat menikmati pelajaran matematika sehingga waktu terasa cepat berlalu				
5.	Saya merasa terbebani ketika mendapat tugas matematika				

6.	Guru menyampaikan materi matematika yang mudah dipahami dengan baik				
7.	Saya takut bertanya karena merasa guru matematika bersifat galak				
8.	Saya selalu memberikan pendapat selama diskusi pelajaran matematika				
9.	Selama diskusi berlangsung. Saya selalu menjawab soal-soal matematika dengan benar				
10.	Saya lebih senang melihat teman berdiskusi materi matematika daripada saya ikut berdiskusi.				
11.	Saya selalu meluangkan waktu membaca kembali materi matematika ketika di rumah				
12.	Saya mempelajari materi matematika di rumah sebelum guru saya membahasnya di kelas				
13.	Ketika di rumah, saya lebih suka bermain daripada belajar matematika				
14.	Saya selalu bertanya kepada guru agar mampu menjawab tugas matematika dengan baik				
15.	Saya suka mengerjakan soal matematika di sekolah meskipun tidak ada tugas dari guru				
16.	Saya tidak pernah mencontek ketika ulangan harian matematika				
17.	Saya tidak pernah melakukan latihan soal matematika di rumah karena tidak mengerti cara menyelesaikannya.				
18.	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika				
19.	Saya senang membaca berita/artikel yang berkaitan dengan pelajaran matematika				
20.	Saya selalu membandingkan pernyataan guru dengan referensi/sumber belajar matematika lainnya.				
21.	Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran matematika yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami.				
22.	Saya belajar matematika hanya ketika akan ujian sekolah				
23.	Saya selalu memperhatikan penjelasan guru pada materi matematika				
24.	Saya sering membolos pada jam pelajaran matematika				
25.	Saya suka duduk di belakang ketika pelajaran matematika karena jauh dari pantauan guru				

## Lampiran 4: Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****KELAS EKSPERIMEN**

Nama Sekolah	: SMP Negeri 02 Ajung
Kelas/Semester	: VII/ genap
Mata pelajaran	: Matematika
Materi pokok	: Aritmatika Sosial
Tahun pelajaran	: 2022-2023
Waktu	: 3 Pertemuan

## A. Kompetensi inti (KI)

- KI 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

## B. Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.9 Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, presentase, bruto, neto, tara.)	3.9.1 Menjelaskan aktivitas dari situasi terkait aritmatika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian) 3.9.2 Menentukan presentase dan keuntungan dan kerugian dari situasi terkait aritmatika sosial 3.9.3 Menentukan besar pendapatan dan harga jual setelah diskon dari situasi terkait aritmatika sosial



	<p>3.9.4 Menentukan besar pajak, bunga tunggal dari situasi terkait aritmatika sosial</p> <p>3.9.5 Menjelaskan aktivitas dari situasi terkait aritmatika sosial (bruto, neto, tara)</p> <p>3.9.6 Menentukan presentase neto dan tara dari situasi terkait aritmatika sosial</p>
<p>4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, presentase, bruto, neto, tara.)</p>	<p>4.9.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian)</p> <p>4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial (potongan, pajak, dan bunga tunggal)</p> <p>4.9.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial (bruto, netto tara)</p>

#### C. Tujuan Pembelajaran

Dengan kegiatan diskusi dan pembelajaran kelompok dalam pembelajaran aritmatika sosial ini diharapkan siswa terlibat aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan bertanggung jawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberikan saran dan kritik, serta

- Melalui kegiatan mengamati masalah kontekstual, peserta didik dapat menjelaskan aktivitas dari situasi terkait aritmatika sosial (penjualan, pembelian, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, presentase, bruto, neto, dan tara) secara kelompok dengan benar
- Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menentukan presentase keuntungan dan kerugian dari situasi terkait aritmatika sosial.
- Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menentukan besar pendapatan dan harga jual setelah diskon dari situasi terkait aritmatika sosial.
- Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menentukan besar pajak dan bunga tunggal dari situasi terkait aritmatika sosial
- Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menentukan presentase neto dan tara dari situasi terkait aritmatika sosial

#### D. Metode pembelajaran

Model : *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi dan Latihan soal

## E. Sumber belajar

1. Sumber Pembelajaran
  - a. Buku siswa (Matematika kelas VII kurikulum 2013 edisi revisi 2017)
  - b. Lembar kerja siswa
2. Media Pembelajaran
  - a. Permainan bola sodok

## F. Langkah-langkah pembelajaran

### PERTEMUAN PERTAMA

Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi salam pembuka dan berdoa.</li> <li>• Guru memeriksa kehadiran siswa dan mengajak bersyukur serta mendoakan temannya jika ada yang tidak masuk karena sakit atau berhalangan.</li> <li>• Guru menyampaikan KD, model pembelajaran dan penilaian yang digunakan.</li> <li>• Guru menginformasikan tujuan pembelajaran serta cara belajar yang akan ditempuh (pengamatan, tanya jawab, dilanjutkan berkelompok, dan penugasan).</li> <li>• Guru menyebarkan angket minat belajar matematika (angket awal) sebelum pembelajaran dimulai</li> </ul>	20 menit
<b>Kegiatan inti</b>	
<b>Presentasi kelas</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan untuk mengarahkan siswa ke materi yang akan dipelajari dengan sedikit gambaran tentang materi aritmatika sosial</li> <li>• Guru memberikan penjelasan singkat mengenai pokok-pokok materi aritmatika sosial</li> <li>• Guru bertanya kepada siswa apakah ada materi yang belum dipahami</li> <li>• Siswa mengenakan name tag yang diberikan oleh guru</li> </ul>	20 menit
<b>Pembentukan dan pemahaman tim (kelompok)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dimana masing-masing kelompok memiliki 7 anggota yang heterogen dan meminta siswa untuk duduk dalam kelompoknya</li> <li>• Guru memberikan nama kelompok setiap masing-masing kelompok</li> </ul>	25 menit

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta kepada siswa untuk berdiskusi sesuai kelompok masing-masing</li> <li>• Guru berkeliling didalam kelas untuk memantau jalannya diskusi kelompok</li> <li>• Setelah sampai pada waktu yang telah disepakati guru mengakhiri diskusi kelompok</li> <li>• Guru refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari</li> <li>• Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk terus belajar</li> <li>• Guru Menginformasikan kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya yaitu turnamen antar kelompok dan mengajak siswa untuk mempersiapkan turnamen yang akan dilaksanakan</li> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan memberikan salam penutup</li> </ul>	15 menit

## PERTEMUAN KEDUA

Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi salam pembuka dan berdoa.</li> <li>• Guru memeriksa kehadiran siswa dan mengajak bersyukur serta mendoakan temannya jika ada yang tidak masuk karena sakit atau berhalangan.</li> <li>• Guru menyampaikan KD, model pembelajaran dan penilaian yang digunakan.</li> <li>• Melalui tanya jawab, siswa diingatkan kembali materi sebelumnya (apersepsi).</li> <li>• Guru menginformasikan tujuan belajar dan hasil serta cara belajar yang akan ditempuh (pengamatan, tanya jawab, dilanjutkan berkelompok, dan penugasan)</li> </ul>	15 menit
<b>Kegiatan inti</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengingatkan akan diadakan turnamen</li> <li>• Guru meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya</li> <li>• Guru memberikan waktu kepada siswa untuk melanjutkan diskusi kelompok sebelum turnamen dimulai</li> </ul>	25 menit

<b>Fase games dan tournament</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membacakan aturan pelaksanaan turnamen dengan memberikan contoh kepada siswa</li> <li>• Guru bertanya kepada siswa apakah ada peraturan yang belum dipahami</li> <li>• Pelaksanaan turnamen dan guru mendampingi siswa selama turnamen berlangsung</li> <li>• Guru memberikan skor untuk kelompok yang menjawab soal dengan benar</li> </ul>	60 menit
<b>Penutup</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membahas soal yang tidak terjawab oleh siswa</li> <li>• Guru memberitahukan skor yang diperoleh setiap kelompok</li> <li>• Guru mengumumkan kelompok yang berhasil meraih skor tertinggi dan akan mendapatkan hadiah</li> <li>• Guru menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>• Guru memberikan motivasi kepada siswa agar belajar lebih giat</li> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan memberikan salam penutup</li> </ul>	20 menit

### PERTEMUAN KETIGA

Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi salam pembuka dan berdoa.</li> <li>• Guru memeriksa kehadiran siswa dan mengajak bersyukur serta mendoakan temannya jika ada yang tidak masuk karena sakit atau berhalangan.</li> <li>• Guru mengondisikan kelas untuk belajar dan menanyakan kepada siswa apakah sudah siap melaksanakan proses pembelajaran</li> <li>• Guru menyampaikan KD, model pembelajaran dan penilaian yang digunakan.</li> <li>• Melalui tanya jawab, siswa diingatkan kembali materi sebelumnya (apersepsi).</li> <li>• Guru menginformasikan tujuan pembelajaran</li> </ul>	15 menit
<b>Kegiatan inti</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membahas soal-soal yang dianggap sulit pada saat turnamen berlangsung di pertemuan sebelumnya</li> <li>• Guru menanyakan kepada siswa tentang soal yang masih belum bisa dipahami oleh siswa</li> </ul>	30 menit

<b>Rekognisi team</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengumumkan hasil perolehan skor hasil turnamen pada pertemuan sebelumnya</li> <li>• Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi untuk memotivasi siswa lainnya</li> </ul>	15 menit
<b>Penutup</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan angket minat belajar siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)</li> <li>• Guru menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari</li> <li>• Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mempersiapkan diri masuk ke materi selanjutnya</li> <li>• Guru menutup pembelajaran dengan memberikan salam penutup dan ucapan terima kasih kepada siswa kelas VII</li> </ul>	20 menit

#### G. Penilaian Pembelajaran

Aspek yang dinilai	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Pengamatan
Sikap	Observasi	Pengamatan sikap	Selama KBM
Pengetahuan	Tes tertulis	Soal tes	Selama KBM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER, 22 Maret 2023  
Mengetahui  
Guru mata pelajaran J E M B E R Peneliti

Friska Atikasari, S.Pd.

Ferdi Agus Harianto

Kepala sekolah

Ahmad Samanan, S.Pd. M.K.Pd.  
NIP. 19680425200501007

## Lampiran 5: Lembar Hasil Validasi Angket Minat Belajar Matematika Siswa I

**LEMBAR VALIDASI**

**ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

Peneliti : Ferdi Agus Harianto

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bola Sodik Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 2 Ajung Jember

**A. Identitas**

1. Nama Validator : AHAS MARUF ANHIZAR, M. Pd

2. Ahli bidang : DOSEN MATEMATIKA

3. Instansi : UIN. KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

**B. Tujuan**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian validator terhadap kevalidan instrument angket minat belajar siswa.

**C. Petunjuk**

1. Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap pernyataan angket minat belajar matematika siswa dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai.  
Rentang skala penilaian sebagai berikut
  - a. Skor 1 : Sangat kurang
  - b. Skor 2 : Kurang
  - c. Skor 3 : Baik
  - d. Skor 4 : Sangat baik
3. Mohon bapak/ibu memberikan komentar atau saran revisi pada tempat yang sudah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang bapak/ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.



## D. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Kejelasan	1. Kejelasan petunjuk pengisian angket		✓			Cat di Hascen
	2. Kejelasan setiap butir pernyataan				✓	
Ketepatan isi	3. Ketepatan Bahasa dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
Relevansi	4. Butir pernyataan berkaitan dengan minat belajar siswa				✓	
Ketepatan	5. Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda				✓	
Bahasa	6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	

## E. Komentar umum dan saran

Perbaiki sesuai dg. Catatan yg ada pada naskah

## F. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah direvisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba.

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Jember, 17 Feb 2023

Validator

ARIAS MA'RUF ATIMIZAR, N.Pd



## Lampiran 6: Lembar Hasil Validasi Angket Minat Belajar Matematika Siswa II

**LEMBAR VALIDASI**

**ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

Peneliti : Ferdi Agus Harianto

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bola Sodok Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 2 Ajung Jember

**A. Identitas**

1. Nama Validator : Dr. INDAH WAHYUNI, M. Pd

2. Ahli bidang :

3. Instansi : UIN. KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

**B. Tujuan**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian validator terhadap kevalidan instrument angket minat belajar siswa.

**C. Petunjuk**

1. Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap pernyataan angket minat belajar matematika siswa dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian sebagai berikut
  - a. Skor 1 : Sangat kurang
  - b. Skor 2 : Kurang
  - c. Skor 3 : Baik
  - d. Skor 4 : Sangat baik
3. Mohon bapak/ibu memberikan komentar atau saran revisi pada tempat yang sudah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang bapak/ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

#### D. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Kejelasan	1. Kejelasan petunjuk pengisian angket				✓	
	2. Kejelasan setiap butir pernyataan				✓	
Ketepatan isi	3. Ketepatan Bahasa dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
Relevansi	4. Butir pernyataan berkaitan dengan minat belajar siswa				✓	
Ketepatan	5. Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda			✓		
Bahasa	6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	

#### E. Komentar umum dan saran

Spesifikasikan pada Matematika

#### F. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah direvisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba,

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Jember, 01 Maret 2023

Validator

Dr. INOAH WAHYUNI, M. Pd

## Lampiran 7: Lembar Hasil Validasi Angket Minat Belajar Matematika Siswa III

**LEMBAR VALIDASI**

**ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

Peneliti : Ferdi Agus Harianto

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bola Sodik Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 2 Ajung Jember

**A. Identitas**

1. Nama Validator : Fiska Alifasari, S.Pd

2. Ahli bidang : Guru Matematika

3. Instansi : SMPN 2 Ajung

**B. Tujuan**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian validator terhadap kevalidan instrument angket minat belajar siswa.

**C. Petunjuk**

1. Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap pernyataan angket minat belajar matematika siswa dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon diberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian sebagai berikut
  - a. Skor 1 : Sangat kurang
  - b. Skor 2 : Kurang
  - c. Skor 3 : Baik
  - d. Skor 4 : Sangat baik
3. Mohon bapak/ibu memberikan komentar atau saran revisi pada tempat yang sudah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang bapak/ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

**D. Penilaian**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Kejelasan	1. Kejelasan petunjuk pengisian angket			✓		
	2. Kejelasan setiap butir pernyataan			✓		
Ketepatan isi	3. Ketepatan Bahasa dengan tingkat perkembangan siswa			✓		
Relevansi	4. Butir pernyataan berkaitan dengan minat belajar siswa			✓		
Ketepatan	5. Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda			✓		
Bahasa	6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		

**E. Komentar umum dan saran**

.....  
 .....  
 .....

**F. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah direvisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba,

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu.

Jember, 21 Februari 2023

Validator

*Khusl*

Friska Atkasari, S.Pd



## Lampiran 8: Lembar Hasil Validasi Media Permainan Bola Sodok I

**LEMBAR VALIDASI**

**MEDIA PERMAINAN BOLA SODOK**

Peneliti : Ferdi Agus Harianto

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bola Sodok Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 2 Ajung Jember

**A. Identitas**

1. Nama validator : *Appah N. A. M. Pd*

2. Ahli bidan : *Dosen Matematika*

3. Instansi : *UIN. Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.*

**B. Tujuan**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian bapak/ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media permainan bola sodok. Pendapat, kritik, penilaian, dan saran dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media permainan ini.

**C. Petunjuk**

- Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
- Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian sebagai berikut
  - Skor 1 : Sangat kurang
  - Skor 2 : Kurang
  - Skor 3 : Baik
  - Skor 4 : Sangat baik
- Mohon bapak/ibu memberikan komentar atau saran revisi pada tempat yang sudah disediakan.
- Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang bapak/ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

**D. Penilaian**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Efisiensi media	1. Mudah digunakan				✓	
	2. Mudah disimpan				✓	
	3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus				✓	

	4. Kemenarikan desain media permainan bola sodok				✓	
Komponen media	5. Keceragaman pemilihan warna pada permainan bola sodok			✓		
	6. Kesesuaian media permainan dengan model pembelajaran yang digunakan				✓	
	7. Media permainan dilengkapi dengan peraturan atau cara penggunaan				✓	
	8. Arah pergerakan pion pada papan permainan sangat jelas, dan mudah dipahami				✓	
	9. Durasi waktu permainan sesuai dengan proses pembelajaran				✓	
Ketahanan media	10. Tidak mudah lepas/hancur saat digunakan				✓	
Keamanan bagi siswa	11. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam)			✓		

**E. Komentar umum dan saran**

.....  
 Lengkapi lembar jawaban soal yang dicantumkan pada media  
 .....

**F. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- ② Layak digunakan untuk uji coba dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu

Jember, 15 Feb 23

Validator

AFIFAH. N.A.

## Lampiran 9: Lembar Hasil Validasi Media Permainan Bola Sodok II

**LEMBAR VALIDASI**

**MEDIA PERMAINAN BOLA SODOK**

Peneliti : Ferdi Agus Harianto

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bola Sodok Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 2 Ajung Jember

**A. Identitas**

1. Nama validator : Fiska Akfani, S.Pd

2. Ahli bidan : Guru

3. Instansi : SMP Negeri 2 Ajung

**B. Tujuan**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian bapak/ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media permainan bola sodok. Pendapat, kritik, penilaian, dan saran dari bapak/ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media permainan ini.

**C. Petunjuk**

- Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
- Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian sebagai berikut
  - Skor 1 : Sangat kurang
  - Skor 2 : Kurang
  - Skor 3 : Baik
  - Skor 4 : Sangat baik
- Mohon bapak/ibu memberikan komentar atau saran revisi pada tempat yang sudah disediakan.
- Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang bapak/ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

**D. Penilaian**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Efisiensi media	1. Mudah digunakan				✓	
	2. Mudah disimpan				✓	
	3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus			✓		



	4. Kemerarikan desain media permainan bola sodok			✓		
Komponen media	5. Keserasian pemilihan warna pada permainan bola sodok			✓		
	6. Kesesuaian media permainan dengan model pembelajaran yang digunakan			✓		
	7. Media permainan dilengkapi dengan peraturan atau cara penggunaan			✓		
	8. Arah pergerakan pion pada papan permainan sangat jelas, dan mudah dipahami			✓		
	9. Durasi waktu permainan sesuai dengan proses pembelajaran			✓		
Ketahanan media	10. Tidak mudah lepas/hancur saat digunakan			✓		
Keamanan bagi siswa	11. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam)			✓		

**E. Komentar umum dan saran**

.....  
 .....  
 .....

**F. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu

Jember, 29 Februari 2023 .....

Validator

*Friska Atikarani*

.....  
 Friska Atikarani, S.Pd

## Lampiran 10: Lembar Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I

**LEMBAR VALIDASI**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Peneliti : Ferdi Agus Harianto

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bola Sokok Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 2 Ajung Jember

**A. Identitas**

1. Nama validator : Dr. INDAH WAHYUNI, M.Pd

2. Ahli bidan :  
3. Instansi : UIN. KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

**B. Tujuan**  
Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian validator terhadap kevalidan instrument RPP

**C. Petunjuk**

- Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
- Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian sebagai berikut
  - Skor 1 : Sangat kurang
  - Skor 2 : Kurang
  - Skor 3 : Baik
  - Skor 4 : Sangat baik
- Mohon bapak/ibu memberikan komentar atau saran revisi pada tempat yang sudah disediakan.
- Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang bapak/ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

**D. Penilaian**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Perumusan tujuan Pembelajaran	1. Kesesuaian standar kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
	2. Ketepatan penjabaran kompetensi dasar kedalam indikator pencapaian kompetensi			✓		

	3. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran			✓	
	4. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa			✓	
Isi yang disajikan	5. Sistematika penyusunan RPP			✓	
	6. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)			✓	
	7. Kejelasan tahap-tahap kegiatan pembelajaran: Pendahuluan, Inti, dan penutup			✓	
Bahasa	8. Penggunaan Bahasa sesuai dengan EYD			✓	
	9. Bahasa yang digunakan komunikatif			✓	
	10. Kesederhanaan struktur kalimat			✓	
Waktu	11. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan			✓	

**E. Komentar umum dan saran**

Perbaiki Tujuan : (hs berdasarkan a, b, c, d)

**F. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu

Jember, 01 MARET 2023

Validator

D. INDAH WAHYUNI, M.Pd



## Lampiran 11: Lembar Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran II

**LEMBAR VALIDASI**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Peneliti : Ferdi Agus Harianto

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bola Sokok Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Di Smp Negeri 2 Ajung Jember

**A. Identitas**

1. Nama validator : *Affan N. A. M. Pd.*

2. Ahli bidan : *Dosen Matematika*

3. Instansi : *UIN. Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.*

**B. Tujuan**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian validator terhadap kevalidan instrument RPP

**C. Petunjuk**

- Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
- Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian sebagai berikut
  - Skor 1 : Sangat kurang
  - Skor 2 : Kurang
  - Skor 3 : Baik
  - Skor 4 : Sangat baik
- Mohon bapak/ibu memberikan komentar atau saran revisi pada tempat yang sudah disediakan.
- Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang bapak/ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

**D. Penilaian**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Perumusan tujuan Pembelajaran	1. Kesesuaian standar kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
	2. Ketepatan penjabaran kompetensi dasar kedalam indikator pencapaian kompetensi				✓	

	3. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran				✓	
	4. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
Isi yang disajikan	5. Sistematika penyusunan RPP				✓	
	6. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)				✓	
	7. Kejelasan tahap-tahap kegiatan pembelajaran: Pendahuluan, Inti, dan penutup				✓	
Bahasa	8. Penggunaan Bahasa sesuai dengan EYD				✓	
	9. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
	10. Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
Waktu	11. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan				✓	

**E. Komentar umum dan saran**

.....  
*tersebut instrumen penilaian ptkonotor*  
 .....

**F. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- ② Layak digunakan untuk uji coba dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu

Jember, 15 Feb 23

Validator

*A.P.P.*

## Lampiran 12: Lembar Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran III

**LEMBAR VALIDASI**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Peneliti : Ferdi Agus Harianto

Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bola Sokok Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Di SMP Negeri 2 Ajung Jember

**A. Identitas**

1. Nama validator : friska Atikasari, S.Pd
2. Ahli bidan : Guru Matematika
3. Instansi : SMPN 2 Ajung

**B. Tujuan**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian validator terhadap kevalidan instrument RPP

**C. Petunjuk**

1. Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian sebagai berikut
  - a. Skor 1 : Sangat kurang
  - b. Skor 2 : Kurang
  - c. Skor 3 : Baik
  - d. Skor 4 : Sangat baik
3. Mohon bapak/ibu memberikan komentar atau saran revisi pada tempat yang sudah disediakan.
4. Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang bapak/ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

**D. Penilaian**

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Perumusan tujuan Pembelajaran	1. Kesesuaian standar kompetensi inti dan kompetensi dasar			✓		
	2. Ketepatan penjabaran kompetensi dasar kedalam indikator pencapaian kompetensi			✓		



	3. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran			✓		
	4. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa			✓		
Isi yang disajikan	5. Sistematika penyusunan RPP			✓		
	6. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)			✓		
	7. Kejelasan tahap-tahap kegiatan pembelajaran: Pendahuluan, Inti, dan penutup			✓		
Bahasa	8. Penggunaan Bahasa sesuai dengan EYD			✓		
	9. Bahasa yang digunakan komunikatif			✓		
	10. Kesederhanaan struktur kalimat			✓		
Waktu	11. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan			✓		

**E. Komentar umum dan saran**

.....  
 .....

**F. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu

Jember, 21 Februari 2023

Validator

*K. Alif*

Friska Alifasari, S.Pd



Lampiran 13: Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Matematika

Correlations		Item 01	Item 02	Item 03	Item 04	Item 05	Item 06	Item 07	Item 08	Item 09	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Total	
Item01	Pearson Correlation	1	.925	.019	.792	.128	.071	-	-.003	-.054	-.078	-.093	-.037	-.007	-.191	.435	
	Sig. (2-tailed)		.000	.920	.000	.502	.710	.988	.776	.684	.626	.845	.971	.313	.499	.670	.016
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item02	Pearson Correlation	.925	1	-.003	-.712	-.206	-.133	-.047	-.101	-.015	-.125	-.075	-.045	-.130	-.198	.451	
	Sig. (2-tailed)	.000		.989	.000	.274	.484	.807	.594	.939	.509	.715	.812	.493	.293	.762	.012
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item03	Pearson Correlation	.019	-.003	1	-.095	-.271	-.382	-.283	-.237	-.160	-.260	-.303	-.630	-.142	-.034	.399	
	Sig. (2-tailed)	.920	.989		.616	.147	.037	.130	.208	.399	.165	.103	.000	.454	.872	.142	.146
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item04	Pearson Correlation	.792	.712	-.095	1	.217	.111	-.097	-.207	-.248	-.170	-.043	-.251	-.184	-.082	.429	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.616		.249	.561	.967	.612	.272	.187	.368	.820	.182	.331	.665	.399
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item05	Pearson Correlation	.128	.019	.792	.128	1	.351	-.081	-.071	-.012	-.285	-.021	-.192	-.089	-.183	.373	
	Sig. (2-tailed)	.502	.920	.000	.502		.058	.670	.708	.949	.127	.912	.310	.638	.951	.333	.373
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item06	Pearson Correlation	.071	.133	.382	.111	.351	1	.018	.055	-.094	-.145	.385	.377	-.273	-.398	.446	
	Sig. (2-tailed)	.710	.484	.037	.111	.058		.926	.775	.622	.444	.030	.040	.144	.030	.135	.059
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item07	Pearson Correlation	-.003	-.003	-.283	-.095	-.271	-.382	1	.957	.357	.813	.329	.340	.229	.119	.278	
	Sig. (2-tailed)	.988	.988	.130	.967	.670	.926		.000	.053	.000	.076	.066	.223	.561	.138	.486
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item08	Pearson Correlation	-.054	-.101	-.237	-.095	-.071	-.055	.957	1	.382	.760	.278	.299	.259	.119	.224	
	Sig. (2-tailed)	.776	.594	.208	.612	.708	.775	.000		.037	.000	.139	.109	.168	.562	.240	.446
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item09	Pearson Correlation	.071	.019	.019	-.206	-.012	-.357	.382	1	.381	-.709	.395	-.023	-.094	-.095	.466	
	Sig. (2-tailed)	.684	.930	.399	.274	.942	.622	.053	.037		.038	.295	.075	.000	.031	.193	.906
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item10	Pearson Correlation	-.093	-.125	-.260	-.283	-.147	.813	.760	.381	1	.429	.268	.215	.241	.018	.145	
	Sig. (2-tailed)	.626	.509	.165	.187	.127	.444	.000	.000	.038		.018	.153	.253	.199	.925	.937
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item11	Pearson Correlation	-.037	-.071	-.303	-.170	-.021	-.385	.329	.278	-.197	1	.429	.665	-.164	-.141	.385	
	Sig. (2-tailed)	.845	.710	.103	.368	.912	.036	.076	.137	.298	.018		.000	.387	.459	.040	.369
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item12	Pearson Correlation	.000	.045	.630	-.043	-.192	.377	.340	.299	-.330	-.268	.665	1	-.237	.049	.237	
	Sig. (2-tailed)	.971	.812	.000	.820	.310	.040	.066	.109	.075	.153	.000		.208	.795	.005	.063
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item13	Pearson Correlation	.191	.133	-.257	-.147	.081	-.273	.259	.709	-.015	.215	-.162	.237	1	.122	.385	
	Sig. (2-tailed)	.313	.499	.454	.182	.638	.144	.223	.168	.000	.253	.387	.208		.522	.280	.473
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item14	Pearson Correlation	.128	.019	.019	.792	.128	-.397	.110	.110	-.395	.241	-.141	-.049	-.122	1	.399	
	Sig. (2-tailed)	.502	.920	.920	.000	.502	.399	.399	.399	.399	.241	.141	.049	.122		.014	.214
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

	Sig. (2-tailed)	.499	.293	.872	.331	.951	.030	.561	.562	.031	.199	.459	.795	.522	.934	.279	.776	.556	.554	.167	.593	.472	.015	.024	.255	.033	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item15	Pearson Correlation	.031	.058	.274	.082	.183	.280	.278	.221	-.245	-.018	.377	.498	-.204	.016	.460	.435	.015	-.053	.309	.747	.148	-.065	-.215	-.342	.414	
	Sig. (2-tailed)	.871	.762	.142	.665	.333	.135	.138	.240	.193	.925	.040	.005	.280	.934	.011	.016	.938	.781	.097	.000	.434	.733	.254	.065	.023	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item16	Pearson Correlation	.081	.092	.272	.160	.169	.348	.132	.144	.023	-.015	.170	.343	-.136	.204	.460	.477	-.044	.242	.304	.244	.082	-.186	.142	-.075	.452	
	Sig. (2-tailed)	.670	.629	.146	.399	.373	.059	.486	.446	.906	.937	.369	.063	.473	.279	.011	.008	.949	.818	.198	.103	.666	.325	.454	.694	.012	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item17	Pearson Correlation	.071	.133	.299	.032	.210	.554	.106	.145	-.094	-.145	.385	.237	-.176	.054	.435	.477	-.051	.223	.709	.530	.234	-.274	.209	-.244	.438	
	Sig. (2-tailed)	.710	.484	.109	.868	.265	.002	.576	.443	.622	.444	.036	.206	.353	.776	.016	.008	.788	.236	.000	.003	.213	.142	.267	.194	.016	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item18	Pearson Correlation	.854	.847	.135	.626	.167	.051	-.008	.069	.045	-.069	.123	.220	.177	.112	.015	.012	-.051	.203	.132	.078	-.163	.042	-.145	.013	.417	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.478	.000	.377	.788	.965	.716	.815	.716	.519	.243	.349	.556	.938	.949	.788	.282	.488	.680	.390	.827	.444	.946	.022	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item19	Pearson Correlation	-.030	-.009	.179	.099	.358	.122	-.332	.356	.266	.129	.109	.325	.476	.113	.053	-.044	.223	.203	.1	.022	.135	-.508	.149	.230	.404	
	Sig. (2-tailed)	.874	.961	.344	.604	.052	.522	.073	.057	.156	.495	.565	.080	.008	.554	.781	.818	.236	.282	.907	.478	.004	.433	.206	.290	.027	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item20	Pearson Correlation	.078	.055	.421	-.139	.414	.215	.161	-.103	-.273	.691	.339	-.086	.259	-.309	.249	.709	.132	.022	.1	.484	.141	.110	.126	.045	.448	
	Sig. (2-tailed)	.681	.773	.020	.462	.096	.023	.254	.397	.587	.142	.000	.067	.651	.167	.097	.198	.000	.488	.907	.007	.457	.563	.507	.814	.013	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item21	Pearson Correlation	.027	.008	.076	.089	.323	.438	.118	.130	.048	-.011	.427	.222	-.170	.102	.747	.304	.530	.078	.135	.484	.1	.134	.175	.028	.421	
	Sig. (2-tailed)	.887	.964	.688	.640	.082	.015	.535	.493	.801	.956	.019	.239	.370	.593	.000	.103	.003	.680	.478	.007	.299	.480	.354	.884	.020	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item22	Pearson Correlation	.162	.106	.092	-.245	.028	.234	-.226	.634	.198	.204	-.208	.948	.136	.148	.082	.234	.163	.508	.141	.196	.1	.243	.779	.399	.370	
	Sig. (2-tailed)	.392	.579	.627	.248	.884	.213	.231	.000	.294	.279	.289	.000	.472	.434	.666	.213	.390	.004	.457	.299	.196	.000	.024	.044	.044	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item23	Pearson Correlation	.035	.195	.211	-.017	.106	.025	.138	.140	.534	.167	.209	-.180	.289	.439	.065	.186	.274	.042	.149	.110	.134	.243	.135	.243	.380	
	Sig. (2-tailed)	.854	.302	.264	.931	.577	.896	.466	.462	.002	.379	.267	.340	.122	.015	.733	.325	.142	.827	.433	.563	.480	.196	.058	.196	.038	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item24	Pearson Correlation	.239	.183	.083	-.135	-.110	.114	-.201	.136	.765	.287	.268	-.327	.846	.410	.215	.142	.209	.145	.237	.126	.175	.779	.350	.1	.503	.373
	Sig. (2-tailed)	.203	.334	.665	.478	.601	.548	.286	.475	.000	.124	.152	.077	.000	.024	.254	.454	.267	.444	.206	.507	.354	.000	.058	.005	.043	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Item25	Pearson Correlation	.085	.034	.092	.168	.124	.041	-.341	.359	.806	.378	-.065	.170	.449	.214	.342	.075	.244	.013	.045	.048	.399	.243	.500	.1	.378	
	Sig. (2-tailed)	.655	.868	.628	.375	.514	.831	.065	.052	.000	.040	.733	.370	.013	.255	.066	.694	.194	.946	.294	.814	.884	.029	.196	.005	.039	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Total	Pearson Correlation	.435	.451	.399	.429	.373	.446	.574	.557	.466	.462	.385	.441	.382	.391	.414	.452	.438	.417	.404	.448	.421	.370	.380	.373	.371	
	Sig. (2-tailed)	.016	.012	.029	.018	.042	.014	.001	.001	.010	.010	.036	.015	.037	.033	.023	.012	.016	.022	.027	.013	.020	.044	.038	.043	.039	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	

## Lampiran 14: Hasil Uji Reabilitas Angket Minat Belajar Matematika

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,807	25

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item01	77,5333	45,913	,358	,800
Item02	77,6000	45,559	,370	,799
Item03	77,6000	46,041	,315	,801
Item04	77,6667	45,609	,342	,800
Item05	77,8000	45,821	,270	,804
Item06	77,5667	45,840	,370	,799
Item07	77,7333	44,685	,510	,793
Item08	77,7667	44,944	,492	,794
Item09	77,8000	45,821	,396	,798
Item10	77,6667	46,161	,398	,798
Item11	77,7000	46,079	,297	,802
Item12	77,6667	45,057	,343	,800
Item13	77,7333	46,616	,310	,802
Item14	78,0000	46,345	,313	,802
Item15	77,7667	45,702	,324	,801
Item16	77,8333	44,626	,346	,801
Item17	77,5667	45,909	,362	,799
Item18	77,6667	45,954	,336	,800
Item19	77,8667	46,533	,336	,801
Item20	77,5667	46,116	,380	,799
Item21	77,8667	46,120	,346	,800
Item22	77,7000	46,907	,304	,802
Item23	78,0000	45,379	,265	,806
Item24	77,7000	46,631	,298	,802
Item25	77,8333	45,661	,272	,805

## Lampiran 15: Hasil Uji Prasyarat Analisis Angket Minat Belajar Matematika Siswa

## a. Uji Normalitas

**Tests of Normality**

kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
angket minat	PreTest Eksperimen	,147	26	,154	,953	26	,268
belajar siswa	Posttest Eksperimen	,113	26	,200*	,943	26	,160
	PreTest Kontrol	,111	24	,200*	,948	24	,250
	Posttest Kontrol	,179	24	,046	,933	24	,111

## b. Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
angket minat	Based on Mean	3,526	1	48	,067
belajar	Based on Median	1,927	1	48	,172
matematika	Based on Median and with adjusted df	1,927	1	42,053	,172
siswa	Based on trimmed mean	3,466	1	48	,069

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 16: Statistik Deskriptif Angket Minat Belajar Matematika Siswa

## Descriptives

		kelas		Statistic	Std. Error
angket minat belajar siswa	PreTest Eksperimen	Mean		62,7308	2,10388
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	58,3977	
			Upper Bound	67,0638	
		5% Trimmed Mean		62,1368	
		Median		62,5000	
		Variance		115,085	
		Std. Deviation		10,72775	
		Minimum		47,00	
		Maximum		91,00	
		Range		44,00	
	Interquartile Range		14,75		
	Skewness		,749	,456	
	Kurtosis		,597	,887	
	Posttest Eksperimen	Mean		80,0385	1,62337
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	76,6951	
			Upper Bound	83,3819	
		5% Trimmed Mean		80,0085	
		Median		79,0000	
		Variance		68,518	
		Std. Deviation		8,27759	
Minimum		64,00			
Maximum		95,00			
Range		31,00			
Interquartile Range		11,50			
Skewness		,374	,456		
Kurtosis		-,488	,887		
PreTest Kontrol	Mean		66,1667	1,93712	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	62,1594		

		Upper Bound	70,1739	
	5% Trimmed Mean		65,6759	
	Median		65,0000	
	Variance		90,058	
	Std. Deviation		9,48989	
	Minimum		51,00	
	Maximum		91,00	
	Range		40,00	
	Interquartile Range		12,75	
	Skewness		,840	,472
	Kurtosis		,771	,918
Posttest Kontrol	Mean		69,3333	2,21218
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	64,7571	
		Upper Bound	73,9096	
	5% Trimmed Mean		69,1574	
	Median		65,5000	
	Variance		117,449	
	Std. Deviation		10,83740	
	Minimum		51,00	
	Maximum		90,00	
	Range		39,00	
	Interquartile Range		17,75	
	Skewness		,413	,472
	Kurtosis		-,954	,918

## Lampiran 17: Hasil Uji Hipotesis Minat Belajar Matematika Siswa

**Group Statistics**

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
angket minat belajar matematika siswa	Kelas Eksperimen	26	80,0385	8,27759	1,62337
	Kelas Kontrol	24	69,3333	10,83740	2,21218

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
angket minat belajar matematika siswa	Equal variances assumed	3,526	,067	3,944	48	,000	10,70513	2,71458	5,24710	16,16316
	Equal variances not assumed			3,901	42,976	,000	10,70513	2,74391	5,17141	16,23884

J E M B E R



## Lampiran 18: Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-0582/In.20/3.a/PP.009/02/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 2 Ajung Jember

Krajan, mangaran kecamatan Ajung

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20197067  
 Nama : FERDI AGUS HARIANTO  
 Semester : Semester delapan  
 Program Studi : TADRIS MATEMATIKA

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) berbantuan media permainan bola sodok terhadap minat belajar matematika siswa pada materi Aritmatika sosial kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Ahmad Samanan, SPd. M.K.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



Jember, 13 Februari 2023

Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

## Lampiran 19: Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian

	<p><b>PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER</b>  <b>DINAS PENDIDIKAN</b>  <b>UPTD SATUAN PENDIDIKAN</b>  <b>SMP NEGERI 2 AJUNG</b></p> <p>Jalan Nusa Indah No. 100 Desa Mangaran Kec. Ajung Kab. Jember  e-mail : <a href="mailto:smpnegeri2ajung@gmail.com">smpnegeri2ajung@gmail.com</a></p>	
---	--	---

---

**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 421.3 / 045 / 310.18.20549893 / 2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini :



NAMA	: AHMAD SAMANAN, S.Pd,M.KPd
PANGKAT/GOL	: PENATA TK 1 / IIIId
NIP	: 19680425 200501 1 007
JABATAN	: KEPALA SEKOLAH

Menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas di bawah ini :

NAMA	: FERDI AGUS HARIANTO
TEMPAT / TANGGAL LAHIR	: Lamongan, 02 Agustus 2001
NIM	: T20197067
PRODI	: Tardis Matematika
JENIS KELAMIN	: Laki - Laki
PERGURUAN TINGGI	: UIN KHAS JEMBER

Benar – benar telah melaksanakan tugas penelitian dengan “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Permainan Bola Sodik terhadap minat belajar Matematika Siswa pada materi Aritmatika Sosial Kelas VII di SMP Negeri 2 Ajung Jember. ” dimulai dari tanggal 15 Februari s/d 15 Maret 2023 di SMPN 2 Ajung. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ajung, 15 Maret 2023  
Kepala Sekolah




  
  
**AHMAD SAMANAN, S.Pd,M.KPd**  
NIP. 19680425 200501 1 007

## Lampiran 20: Jurnal Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN BOLA SODOK TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII DI SMP NEGERI 2 AJUNG JEMBER**

No	Waktu Pelaksanaan	Deskripsi Kegiatan	Tanda Tangan
1	Rabu, 08 Februari 2023	Permohonan izin penelitian kepada kepala SMP Negeri 2 Ajung Jember	
2	Rabu, 15 Februari 2023	Kordinasi dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII SMPN 2 Ajung Jember	
3	Selasa, 21 Februari 2023	Melakukan validasi instrumen penelitian dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII SMPN 2 Ajung Jember	
4	Selasa, 07 Maret 2023	Pemberian <i>Pre-Test</i> angket minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol	
5	Selasa, 07 Maret 2023	Pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media permainan bola sodok kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional kelas kontrol pertemuan I	
6	Rabu, 08 Maret 2023	Pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media permainan bola sodok kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional kelas kontrol pertemuan II	

7	Selasa, 14 Maret 2023	Pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media permainan bola sodok kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional kelas kontrol pertemuan III	
8	Selasa, 14 Maret 2023	Pemberian <i>Post-Test</i> angket minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen VII A dan kelas kontrol VII C	
9	Rabu, 15 Maret 2023	Meminta surat keterangan telah selesai melakukan penelitian kepada kepala SMP Negeri 2 Ajung Jember	

Jember, 15 Maret 2023  
Kepala SMP Negeri 2 Ajung Jember

  
  
Ahmad Samanun, S.Pd., M.K.Pd.  
NIP 19680425200501007



## Lampiran 21: Dokumentasi Penelitian

### a. Observasi dengan guru mata pelajaran matematika



### b. Diskusi Setiap Kelompok



### c. Pelaksanaan Permainan Bola Sodok



d. Pengerjaan Tugas Soal Turnamen



e. Pembagian hadiah kepada kelompok pemenang pertandingan



f. Pengisian angket minat belajar matematika siswa





## Lampiran 22: Biodata Penulis

**BIODATA PENULIS**

Nama : Ferdi Agus Harianto  
 NIM : T20197067  
 Tempat/Tanggal Lahir : Lamongan, 02 Agustus 2001  
 Alamat : Dusun Ringin Desa Payaman RT 05 RW 06  
 Kecamatan Solokuro Kabupaten Lamongan  
 E-mail : ferdiagusharianto@gmail.com  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Prodi : Tadris Matematika

**Riwayat Pendidikan** :

1. TK. Darul Ma'arif Payaman Solokuro Lamongan
2. MI. Darul Ma'arif Payaman Solokuro Lamongan
3. MTs. Darul Ma'arif Payaman Solokuro Lamongan
4. MA. Tarbiyatut Tholabah Kranji Paciran Lamongan
5. Perguruan Tinggi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember