

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu hal penting yang menyangkut kemajuan suatu negara adalah pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses perubahan tingkah laku, penambahan pengetahuan dan pengalaman hidup, untuk mendewasakan pemikiran dan sikap peserta didik (Kezia, 2021: 13). Pendidikan harus dibuat sangat berkualitas, karena saat sebuah sekolah memiliki kualitas pendidikan yang baik, peserta didik maupun lulusannya pun akan mempunyai kualitas yang baik juga.

Sebagaimana dinyatakan oleh undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha untuk membuat pembelajaran yang mendukung peserta didik agar senantiasa mengasah potensi dalam diri seperti keagamaan, akhlak yang baik, kecerdasan sampai mengembangkan segala sesuatu yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, dan negara.

Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas, maka harus membuat proses pembelajaran yang berkualitas pula. Karena pembelajaran yang baik adalah elemen mendasar yang memengaruhi potensi dan kemampuan siswa. Lalu, belajar itu sendiri adalah penyesuaian cara berperilaku manusia yang dibawa oleh pengalaman dan latihan. Menjadi perubahan khusus dalam tingkah laku yang termasuk ilmu, kemampuan, mentalitas, dan semua sudut pandang tentang individu manusia yang melakukan kegiatan belajar. (Djamarah dkk, 2014:39-41).

Berdasarkan pendapat dari undang-undang dan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa, dengan asumsi ketika siswa memiliki sarana dan prasarana pembelajaran yang baik, kualitas belajar bisa menjadi lebih baik. Penting untuk guru menjadi kreatif dan inovatif untuk membuat pembelajaran yang berkualitas. Banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, salah satunya adalah matematika.

Pada pembelajaran matematika terdapat lima kemampuan, yaitu pemahaman konsep matematis, pemecahan masalah matematis, koneksi matematis, komunikasi matematis, penalaran matematis, pembentukan sikap positif pada matematika (NCTM, 2000). Dalam penelitian ini, peneliti memilih salah satu untuk dijadikan variabel penelitian, yaitu pemahaman konsep matematis.

Karena dengan kemampuan pemahaman konsep yang baik, siswa selama waktu yang dihabiskan untuk memahami ide-ide numerik dapat menggunakan bagaimana mereka dapat menafsirkan ide numerik dan dapat mengingatnya secara mendalam untuk menangani suatu masalah, tergantung pada ide memahami ide-ide numerik, khususnya kemampuan untuk mendominasi sains dilihat dari cara siswa menunjukkan bahwa siswa memahami ide-ide materi numerik yang mereka pertimbangkan, memahami hubungan antara satu ide. dan satu lagi, menerapkan ide-ide yang sesuai dalam menangani masalah (Humedi dkk, 2017:711).

Indikator atau unsur-unsur yang membentuk kemampuan pemahaman konsep menurut Maharani, dkk (2013:5) adalah kemampuan siswa untuk: “1) Menyatakan ulang suatu konsep; 2) Kemampuan memberikan contoh dan bukan contoh; 3) Kemampuan mengklasifikasi objek berdasarkan sifat tertentu sesuai konsep; 4) Menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis; 5) Kemampuan menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur tertentu”.

Merujuk dari pendapat Humedi dan Maharani, peneliti menyimpulkan pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa untuk mengungkapkan kembali gagasan abstrak untuk membuat kategori dari sekumpulan objek yang merupakan contoh yang sesuai atau bukan merupakan contoh dari objek tersebut, menggunakan gagasan tersebut pada situasi yang berbeda seperti saat di kehidupan sehari-harinya. Pemahaman konsep matematis berarti kemampuan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika.

Variabel lain yang terkait dengan penelitian ini adalah minat belajar matematika siswa, minat belajar memiliki pengaruh besar dalam belajar. Dengan

memiliki minat belajar yang baik, maka kualitas belajar siswa diharapkan akan meningkat. Karena minat sendiri merupakan sebuah ketertarikan, saat seseorang tertarik untuk belajar, maka ia akan belajar dengan senang hati tanpa paksaan sedikit pun. Menurut Zalyana, Minat adalah sensasi kegembiraan terhadap sesuatu, baik itu barang, maupun tindakan yang datang dari diri sendiri, tanpa diminta oleh orang lain atau hal lain untuk menyukainya. Pada dasarnya, semakin membumi hubungan antara individu dengan hal-hal yang disukainya, semakin menonjol kelebihannya dalam dirinya (Zalyana, 2014: 145).

Berdasarkan hal yang dikemukakan oleh Zalyana, peneliti menyimpulkan minat belajar matematika adalah sensasi kegembiraan saat belajar matematika di mana seorang siswa memiliki ketertarikan yang luar biasa pada matematika dan menjadikan matematika sebagai hal yang sama sekali tidak dipandang sulit. Minat pada diri siswa dapat dilihat melalui pernyataan-pernyataan siswa tentang bagaimana siswa menyukai suatu hal lebih dari apa pun.

Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu akan sering menunjukkan perhatian dan ketertarikan yang luar biasa untuk itu. Dengan demikian, minat siswa dalam belajar matematika akan memengaruhi kegiatan belajar dan hasil belajar matematika itu sendiri. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai juga akan menentukan keefektifan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih pemahaman konsep matematis siswa adalah model pembelajaran kooperatif salah satunya *Teams Games Tournaments* (TGT).

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) ini terdapat turnamen akademik, yaitu turnamen yang isinya menjawab soal, dimana siswa berlomba dengan siswa lain sebagai wakil dari kelompok mereka secara individu dengan anggota kelompok lain untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya.

Diawali dengan guru menjelaskan materi, lalu siswa dibentuk secara berkelompok, setelah itu guru memberikan soal latihan terlebih dahulu untuk dikerjakan secara berkelompok sebagai permulaan dan memantapkan pemahaman siswa pada materi tersebut, lalu diadakan turnamen kelompok

setelah itu guru memberikan penghargaan atas partisipasi peserta didik. Berdasarkan model TGT ini, peneliti juga memilih media yang sesuai yaitu game Jeopardy.

Game Jeopardy adalah game antar kelompok yang di dalamnya guru menyiapkan pernyataan dan pertanyaan. Ada sesi guru membuat pernyataan (jawaban) lalu peserta didik membuat soal atau pertanyaan dari pernyataan tersebut. Lalu ada pun sesi guru memberikan pertanyaan lalu peserta didik yang menjawabnya. Ada beberapa kategori dalam game tersebut, tergantung topik yang dibahasnya, tiap-tiap soal memiliki skor masing-masing. Tiap kategori memiliki 5 soal yang skor nya terdiri dari 10, 20, 30, 40, dan 50.

Perlunya penelitian terhadap pemahaman konsep matematis ini dikarenakan terlihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Maryam dan Rafiq (2022), untuk indikator menyatakan ulang sebuah konsep didapatkan presentase 23,08% dari 13 siswa yang menguasainya, 53,85% dari 13 siswa menguasai indikator menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, dan 30,77% dari 13 siswa menguasai indikator mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah, didapatkan rata-rata 35,90% yang masuk ke rentang 21%-41% dengan interpretasi kurang. Adapun penyebab rendahnya adalah kurangnya konsentrasi belajar, kebiasaan belajar yang tidak teratur, dan model yang digunakan kurang menarik.

Berdasarkan dari penelitian maryam dan rafiq, salah satu penyebab rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa adalah model yang digunakan kurang menarik, maka peneliti memilih model TGT yang berbasis game turnamen untuk menarik minat siswa dalam belajar.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian oleh Siti Annisah (2021) Menunjukkan adanya penurunan kemampuan pemahaman konsep matematis, yang disebabkan oleh interaksi siswa dan guru yang tidak maksimal dan keterbatasan waktu. Lalu, penelitian oleh Fauziah, dkk (2021) yang dilakukan di salah satu SMA menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa di era new normal tergolong rendah dengan presentase 39%. Pada

penelitian tersebut, salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis adalah minat belajar, maka hal tersebut menjadi acuan peneliti menggunakan variabel tambahan untuk penelitian yaitu minat belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Harahap, dkk (2022) yang menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis di MAN Insan Cendikia, terlihat bahwa hanya 8,1% dari 74 orang siswa yang nilainya tuntas atau diatas KKM dan sebanyak 91,9% siswa tidak tuntas. Kemudian dari penelitian oleh Heriyaman (2022), didapat bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMA masih rendah, ini ditunjukkan pada rata-rata hasil tes siswa 68 lebih rendah dari KKM yang ditetapkan yaitu 75. Salah satu penyebabnya adalah metode dan media yang digunakan jarang ada perubahan menyebabkan banyak siswa yang bosan belajar. Ini menjadi landasan bagi peneliti untuk memilih model TGT yang ditujukan agar siswa semangat belajar dan media yang selaras dengan model TGT yaitu Game Jeopardy.

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti telah melakukan studi pendahuluan untuk melihat masalah-masalah pembelajaran matematika, terutama dalam kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Berikut adalah soal dan beberapa jawaban siswa hasil studi pendahuluan di kelas XI MIPA. Diambil pada materi sistem pertidaksamaan linear dua variabel (SPtLDV) sebanyak dua soal.

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan sistem pertidaksamaan linear 2 variabel, lalu berikan contohnya!
2. Seorang pedagang gorengan menjual pisang goreng dan bakwan. Harga pembelian untuk 1 pisang goreng adalah Rp. 1.000,- dan bakwan Rp. 400,-. Modal yang tersedia hanya Rp. 250.000,- dan muatan gerobak gorengan tidak melebihi 400 buah. Jika pisang goreng dijual dengan harga Rp. 1.300,- dan bakwan Rp. 600,- per buah. Tentukan keuntungan maksimum yang diperoleh pedagang tersebut!

Soal pertama mengandung 2 indikator pemahaman konsep matematis yaitu menjelaskan ulang sebuah konsep dan memberikan contoh dan non contoh.

yang bukan termasuk pertidaksamaan linear dua variabel melainkan termasuk pada persamaan linear dua variabel.

Pada jawaban nomor 2, siswa masih keliru saat menyatakan soal dalam bentuk model matematika dan siswa belum bisa menerapkan konsep SPtLDV pada penyelesaian masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, terlihat saat siswa tidak dapat melanjutkan jawaban untuk mencari keuntungan maksimum.

Nama : Mega
Kelas : XI IPA 1

59

No. _____
Date _____

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan sistem pertidaksamaan linear 2 variabel, lalu berikan contohnya!

2. Seorang pedagang gorengan menjual pisang goreng dan bakwan. Harga pembelian untuk 1 pisang goreng adalah Rp. 1000,- dan bakwan Rp. 400,-. Modal yang tersedia hanya Rp. 250.000,- dan muatan gerobak gorengan tidak melebihi 400 buah. Jika pisang goreng dijual dengan harga Rp. 1.300,- dan bakwan Rp. 600,- per buah. Tentukan keuntungan maksimum yang diperoleh pedagang tersebut!

Jawab :

1. contoh : $5x + 6y \leq 30$ (1)

2. Diketahui :

	Banyaknya	Harga beli	Harga jual	Untung
Pisang goreng	x	1000x	1300x	300x
Bakwan	y	400y	600y	200y
batuan	400	250.000		f(x,y) = 300x + 200y

model matematika :

$1000x + 400y \leq 250000 \rightarrow 10x + 4y \leq 2500$ (i)

$x + y \leq 400$

Gambar 1. 2 Jawaban Siswa 2 Bagian I

Gambar 1.2 menunjukkan jawaban siswa 2 bagian I, dibagi menjadi dua bagian karena jawaban siswa ada dua lembar. Pada jawaban nomor 1, siswa tidak memberikan jawaban tentang definisi dari SPtLDV, ini berarti siswa belum menguasai kemampuan menjelaskan ulang sebuah konsep, lalu saat memberikan contoh, siswa hanya memberikan sebuah pertidaksamaan sedangkan sistem pertidaksamaan haruslah terdiri dari dua buah pertidaksamaan atau lebih, ini berarti siswa masih kurang menguasai kemampuan memberi contoh dan non contoh suatu konsep.

No. _____
Date: _____

Gambar grafiknya :

- Untuk $10x + 4y = 2500$

$x = 0, y = 500$, titik potongnya $(0, 500)$

$y = 0, x = 750$, titik potongnya $(750, 0)$

- Untuk $x + y = 400$

$x = 0, y = 40$ sehingga titiknya $(0, 40)$

$y = 0, x = 40$ sehingga titiknya $(40, 0)$

Gambar 1.3 Jawaban Siswa 2 Bagian II

Gambar 1.3 menunjukkan lanjutan dari jawaban siswa 2 pada gambar 1.2. Dapat dilihat bahwa pada jawaban siswa nomor 2, siswa sudah menguasai indikator kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, terlihat siswa sudah bisa menyajikan soal bentuk cerita ke dalam model matematika. Akan tetapi saat melanjutkan jawaban untuk mencari keuntungan maksimum, siswa tidak melanjutkan sampai tuntas, ini berarti siswa belum bisa menerapkan konsep pada penyelesaian masalah..

Nama : M. Chelphin

kelas : XI MIPA I

Jawaban

1. Perbidaksamaan linear adalah sistem yang terdiri dari dua variabel serta memiliki pangkat tertinggi yaitu satu.

2

2. Diketahui

Pisang Goreng : Rp. 1000

Bakwan : Rp. 400

Modal : Rp. 250.000

Harga jual : - Pisang Goreng : Rp. 1300

- Bakwan : Rp. 600

Keuntungan : - pisang Goreng : Rp. 300

- Bakwan : Rp. 200

21,9

Gambar 1.4 Jawaban Siswa 3

Pada gambar 1.4 dapat dilihat jawaban siswa 3. Pada jawaban nomor 1, siswa sudah betul dan lengkap menjawab definisi SPtLDV, ini menunjukkan siswa sudah menguasai kemampuan menjelaskan ulang sebuah konsep, akan tetapi siswa tidak memberikan jawaban untuk contoh SPtLDV, ini berarti siswa masih belum bisa memberikan contoh dan non contoh dari konsep SPtLDV.

Pada jawaban nomor 2, siswa belum bisa menyajikan soal tersebut dalam model matematika, menunjukkan bahwa siswa belum mampu menyajikan konsep pada berbagai bentuk representasi matematis. Juga saat mencari keuntungan maksimum, siswa hanya memberikan selisih dari harga beli dan harga jual, artinya hanya menjawab keuntungan per jenis gorengan, bukan keuntungan maksimum yang dimaksudkan pada soal. Ini menunjukkan siswa belum mampu menerapkan konsep SPtLDV ke dalam penyelesaian masalah.

Berdasarkan pengamatan terhadap jawaban-jawaban siswa pada soal materi sistem pertidaksamaan linear dua variabel (SPtLDV) didapat kesimpulan bahwa dari 30 siswa, 33,3% siswa masih belum menguasai kemampuan menjelaskan ulang sebuah konsep SPtLDV, 50% masih keliru dalam memberikan contoh dan non contoh pada SPtLDV, untuk indikator menyajikan konsep dalam berbagai representasi matematis, 76,7% siswa belum mampu menyajikan konsep dalam soal berarti soal cerita kedalam model matematika.

Pada indikator kemampuan memilih dan menggunakan prosedur tertentu, 83,3% siswa belum mampu memilih prosedur yang benar untuk menyelesaikan soal nomor 2, dan yang terakhir sebanyak 86,7% siswa masih belum bisa menerapkan konsep SPtLDV untuk menyelesaikan masalah pada soal nomor 2, terlihat siswa banyak yang tidak selesai sampai menentukan keuntungan maksimum yang dicapai. Ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa di kelas XI MIPA pada materi SPtLDV masih rendah ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang belum memenuhi indikator pemahaman konsep matematis.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan siswa SMAN 1 Jalancagak, didapat bahwa siswa menginginkan model pembelajaran

yang menyenangkan seperti game sambil belajar agar pembelajaran tidak membosankan apalagi dengan waktu yang terbatas saat kegiatan PTM ini. Lalu peneliti mewawancarai juga guru matematika SMAN 1 Jalancagak, beliau berpendapat bahwa karena waktu yang terbatas maka tidak sempat untuk mengaplikasikan berbagai model pembelajaran sebagai media yang memotivasi peserta didik karena harus membimbing secara langsung peserta didik yang offline dan online sekaligus.

Beliau juga berpendapat bahwa menggunakan model berbasis game secara berkelompok akan menumbuhkan ketertarikan dan mengusir rasa jenuh belajar peserta didik, sehingga peserta didik menjadi senang lalu akan mudah memahami konsep. Adapun model pembelajaran yang sering diterapkan oleh guru pada mata pelajaran matematika atau model pembelajaran konvensional adalah model ceramah, lalu media yang biasa digunakan adalah slide presentasi, lalu aplikasi quizizz di awal pelajaran, dan whatsapp sebagai media komunikasinya.

Ada beberapa penelitian sejenis yang menggunakan model Teams Games Tournaments. Adapun penelitian-penelitian tersebut jarang menggunakan faktor lain sebagai faktor pengaruh pemahaman konsep seperti minat belajar, menurut penjelasan di paragraf awal, minat belajar sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa. Model TGT dapat dijadikan inovasi model pembelajaran saat pembelajaran tatap muka pasca pandemic ini. Membawa nuansa bermain, diharapkan mampu mempermudah peserta didik memahami konsep matematis.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, untuk melihat seberapa berpengaruhnya inovasi dalam model dan media pembelajaran terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis yang ditinjau dari minat belajar peserta didik, maka perlu dilakukan penelitian. Maka peneliti tertarik memilih judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) MELALUI MEDIA GAME JEOPARDY TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA”**.

B. Rumusan Masalah

1. Seberapa besar perbedaan pencapaian antara pemahaman konsep siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* melalui media game Jeopardy dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional ditinjau dari minat belajar rendah, sedang, dan tinggi?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* melalui media game Jeopardy terhadap pemahaman konsep matematis siswa ditinjau dari minat belajar?
3. Seberapa besar perbedaan minat belajar siswa antara siswa yang melakukan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments (TGT)* melalui media game Jeopardy dan model pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan pencapaian antara pemahaman konsep siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* melalui media game Jeopardy dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional ditinjau dari minat belajar rendah, sedang, dan tinggi?
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* melalui media game Jeopardy terhadap pemahaman konsep matematis siswa ditinjau dari minat belajar?
3. Untuk mengetahui bagaimana perbedaan minat belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments (TGT)* melalui media game Jeopardy dan model pembelajaran konvensional?

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat membawa manfaat pada pihak yang terlibat secara khusus sebagai berikut:

1. Sebagai inovasi baru dalam pembelajaran matematika, dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan memanfaatkan media game Jeopardy.

2. Bagi guru, dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan serta referensi model pembelajaran untuk berkreasi saat mengajar di kelas.
3. Bagi peneliti, bermanfaat untuk menemukan solusi dalam peningkatan pemahaman konsep dan minat belajar siswa.
4. Bagi siswa, penggunaan model TGT diharapkan menjadi pengalaman belajar baru untuk meningkatkan minat belajar serta membantu untuk meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar matematika.

E. Batasan Masalah

1. Model pembelajaran yang akan digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan konvensional (ceramah).
2. Media yang digunakan untuk kelas eksperimen adalah game Jeopardy.
3. Penelitian dilakukan pada siswa SMAN 1 Jalancagak kelas XI MIPA semester ganjil.
4. Mata pelajaran matematika wajib.
5. Kelas yang akan diteliti sebanyak 2 kelas dari kelas XI MIPA.
6. Materi yang akan di gunakan adalah sistem pertidaksamaan linear dua variabel.
7. Hal yang akan di lihat perkembangannya adalah kemampuan pemahaman konsep matematis.
8. Faktor lain yang terlibat adalah minat belajar siswa.

F. Definisi Operasional

Peneliti memberikan definisi operasional demi meminimalisir kekeliruan saat memahami arti dari kalimat yang tertera pada judul. Diantaranya sebagai berikut:

1. *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran matematika adalah model pembelajaran dengan menggunakan tim, format pembelajaran, dan lembar tugas dengan siswa memainkan pertandingan akademik dalam turnamen seperti kuis atau dalam permainan.
2. Model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran matematika adalah model pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah tersebut pada mata

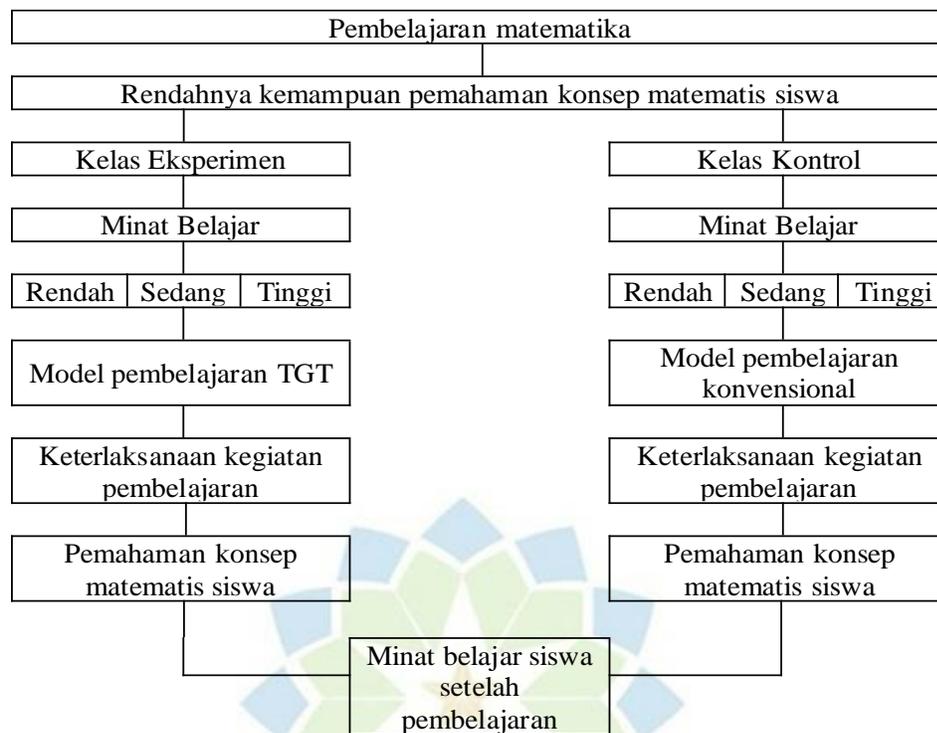
pelajaran matematika. Adapun pembelajaran konvensional yang dilakukan adalah ceramah.

3. Game Jeopardy dalam pembelajaran matematika adalah sebuah permainan dimana peserta didik diminta menjawab soal atau membuat soal, sesuai dengan yang diminta pada soal.
4. Pengaruh yang di maksud dalam judul adalah dampak yang diterima siswa saat dan setelah menerima perlakuan berupa penerapan model TGT.

G. Kerangka Pemikiran

Model dan media pembelajaran harus memenuhi kebutuhan siswa, karena inti masalah dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep dan minat belajar, peneliti memilih model dan media berbentuk game yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dan media game Jeopardy. Penggunaan model dan media tersebut diharapkan dapat membangkitkan minat belajar siswa dan mempermudah siswa memahami konsep pelajaran. Pada tahap awal, dilaksanakannya pembelajaran matematika, lalu peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran matematika yaitu rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang terlihat pada hasil studi pendahuluan. Menyikapi hal tersebut peneliti merancang penelitian eksperimen untuk melihat apakah jika diterapkan model pembelajaran TGT akan berpengaruh pada pemahaman konsep matematis siswa.

Peneliti membagi siswa menjadi dua kelas yaitu eksperimen dan kontrol. Siswa pada tiap-tiap kelas dikelompokkan lagi berdasarkan kategori minat belajar tinggi, sedang, dan rendah. Lalu diterapkan perlakuan berbeda pada kelas eksperimen menggunakan model TGT pada kelas kontrol menggunakan model konvensional. Setelahnya akan dilihat bagaimana pencapaian kemampuan pemahaman konsep matematis dan minat belajar siswa di masing-masing kelas. Berikut ini gambar 1.5 rangkaian kerangka pemikiran peneliti:



Gambar 1. 5 Kerangka Pemikiran

H. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor Pembelajaran

H_0 : $\alpha_1 = \alpha_2$: Tidak terdapat perbedaan pencapaian antara pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) melalui media game Jeopardy dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional

H_1 : $\alpha_1 \neq \alpha_2$: Terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) melalui media game Jeopardy dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

2. Faktor Minat Belajar

H_0 : $\beta_1 = \beta_2 = \beta_3$: Tidak terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman konsep matematis siswa berdasarkan minat belajar siswa pada kelompok tinggi, sedang, rendah

H_1 : $\beta_1 \neq \beta_2 \neq \beta_3$ (minimal satu tidak sama): Terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman konsep matematis siswa berdasarkan minat belajar siswa pada kelompok tinggi, sedang, rendah

3. Interaksi

H_0 : Tidak terdapat interaksi antara penggunaan model dengan tingkat minat belajar siswa

H_1 : Terdapat interaksi antara penggunaan model dengan tingkat minat belajar siswa

4. Terdapat perbedaan antara minat belajar siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* melalui media game Jeopardy dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara minat belajar siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* melalui media game Jeopardy dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

H_1 : Terdapat perbedaan antara minat belajar siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* melalui media game Jeopardy dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$

H_1 : $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

μ_1 : Skor rata-rata minat belajar siswa yang melakukan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournaments (TGT)*.

μ_2 : Skor rata-rata minat belajar siswa yang melakukan pembelajaran dengan model konvensional.

I. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Nur Afwa Milawati (2019), Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Self Confidence. Penelitian yang dilakukan memperoleh hasil bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar.
2. I Wayan Sugiartna (2018), Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournaent (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dengan sampel 31 siswa XI MIA 6 SMAN 1 Malang. Penelitian tersebut menunjukkan hasil yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Thalita, Almira Rachma., dkk. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan yang menyatakan bahwa TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa.

