

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

Teori belajar terdiri dari dua kata, yaitu teori dan belajar. Secara umum, teori berarti serangkaian proposisi yang terintegrasi secara sintaktik, mengikuti aturan-aturan tertentu yang memungkinkan proposisi-proposisi tersebut terhubung secara logis satu sama lain. Menurut S. Nasution M.A., (Istia'dah, 2020) belajar diartikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman dan latihan. Konsep dasar belajar adalah suatu proses yang menggunakan elemen-elemen mendasar dalam pelaksanaan setiap jenis dan tingkat pendidikan. Selama proses pembelajaran berlangsung, teori belajar dapat membantu pendidik dalam menganalisis dan melakukan evaluasi akhir terhadap proses tersebut. Dengan demikian, teori belajar membantu pendidik mengenali tanda-tanda dan model penerapan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada setiap tahap pembelajaran yang dilalui oleh peserta didik (Arafah et al., 2023).

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage, Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman (Rosnawati, 2021). Teori ini memandang individu sebagai makhluk reaktif yang memberi respon terhadap lingkungannya (Schunk, 1986; Munawaroh, 2021). Menurut teori behavioristik, apa saja yang diberikan pendidik (stimulus), dan apa saja yang dihasilkan peserta didik (respon), semuanya harus dapat diamati dan dapat diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran berguna untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku tersebut (Muthohar, 2021). Oleh karena itu, kita dapat memahami bahwa pembelajaran adalah bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam kemampuannya untuk berperilaku dengan cara baru sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons. Peserta didik dianggap telah belajar jika mereka dapat menunjukkan perubahan perilaku.

2. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah model pendekatan alternatif yang dapat mengatasi kekurangan pendekatan behavioristik. Secara sederhana, konstruktivisme, yang dipelopori oleh J. Piaget, menyatakan bahwa pengetahuan adalah hasil dari konstruksi kita sendiri saat menganalisis sesuatu. Proses belajar menurut pendekatan ini berarti secara aktif membentuk pemahaman atau pengetahuan, bukan sekedar menerima informasi dari pendidik, dan berlangsung secara terus-menerus (Masgumelar & Mustafa, 2021).

Secara umum, konstruktivisme adalah proses pembelajaran yang memberi kebebasan kepada peserta didik untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar yang mereka alami (Mustafa & Winarno, 2020 ; Arafah et al., 2023). Bagi kaum konstruktivis, belajar adalah proses alami untuk menemukan sesuatu, bukan sekedar proses mekanis untuk mengumpulkan fakta (Rosnawati, 2021).

Kemampuan pemahaman konsep matematis sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, karena dalam proses pembelajaran peserta didik belajar mengkonstruksi pengetahuannya. Karena itu, kemampuan ini melibatkan kedua aspek kognitif dan afektif dari peserta didik.

3. Teori Belajar Kognitif

Secara etimologis, "Kognitif" berasal dari bahasa Latin "*Cogitare*", yang berarti berpikir. Secara lebih lanjut, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain dalam psikologi manusia, merujuk pada konsep umum yang meliputi segala bentuk kesadaran mental yang terkait dengan proses seperti pemahaman, perhatian, persepsi, ingatan, penalaran, pengolahan informasi, pemecahan masalah, dan keyakinan (Aiwan et al., 2023). Teori belajar kognitif menjadi salah satu teori belajar yang memiliki dampak signifikan dalam ranah pendidikan, mempengaruhi metode pengajaran dan pendidikan.

Teori ini bertentangan dengan teori behavioristik yang menganggap belajar sebagai respons mekanis terhadap stimulus. Teori kognitif memandang belajar sebagai lebih dari sekedar hubungan stimulus-respons; melibatkan aktivitas mental individu yang belajar. Menurut teori kognitif, belajar adalah proses mental aktif

yang melibatkan penerimaan, penyimpanan, dan pemanfaatan pengetahuan individu. Oleh karena itu, perilaku manusia tidak dapat sepenuhnya diukur atau diamati tanpa memperhitungkan proses-proses mental seperti motivasi, kesengajaan, keyakinan, dan sebagainya (Budi, 2020). Menurut Piaget (Aiwan et al., 2023) perkembangan kognitif meliputi empat tahap, yaitu: *Sensory-motor* (sensorimotor), *Pre-operational* (pra operasional), *Concrete operational* (operasional konkret), dan *Formal operational* (operasional formal). Secara umum, penerapan teori Piaget dalam kegiatan pembelajaran biasanya mengikuti pola berikut: (1) Menetapkan tujuan instruksional. (2) Memilih materi pelajaran. (3) Menentukan topik-topik yang mungkin dipelajari secara aktif oleh peserta didik (dengan sedikit bimbingan dari pendidik). (4) Menentukan dan merancang kegiatan belajar yang sesuai untuk topik-topik yang akan dipelajari peserta didik. (5) Mempersiapkan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong kreativitas peserta didik untuk berdiskusi atau bertanya. (6) Mengevaluasi proses dan hasil belajar.

Teori kognitif memandang bahwa proses belajar melibatkan aktivitas mental yang aktif, seperti pengolahan informasi, penalaran, serta penyelesaian masalah. Kaitannya dengan penelitian ini, teori kognitif menyoroti pentingnya cara peserta didik mengelola, memahami, dan menerapkan konsep deret geometri dalam pikirannya. Dari sudut pandang kognitif, minat belajar yang tinggi akan meningkatkan konsentrasi dan perhatian peserta didik, sehingga mereka dapat lebih optimal dalam memproses informasi matematika, membangun pengetahuan yang terstruktur, dan pada akhirnya mampu meningkatkan pemahaman konsep matematis mereka.

B. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika dapat dianggap sebagai upaya pendidik untuk membantu peserta didik memahami atau menguasai matematika. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami bagaimana peserta didik sebenarnya dapat memahami atau menguasai matematika. Tanpa pemahaman ini, akan sulit bagi pendidik untuk membantu peserta didik belajar matematika (Sutawadijaja & Afgani, 2009).

Pembelajaran matematika bagi para peserta didik merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan di antara pengertian-pengertian itu. NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) merekomendasikan 4 (empat) prinsip pembelajaran matematika, yaitu : 1) Matematika sebagai pemecahan masalah, 2) Matematika sebagai penalaran, 3) Matematika sebagai komunikasi, dan 4) Matematika sebagai hubungan (Suherman, E, 2003: 298;.(Mulyana, 2020).

C. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Istilah pemahaman berasal dari akar kata paham, yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pengetahuan banyak, pendapat, aliran, mengerti benar. Menurut Susanto (Hoiriyah, 2020) secara istilah, pemahaman diartikan sebagai proses, cara, dan tindakan untuk memahami serta menjelaskan. Dengan demikian, pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memahami suatu hal dan menerjemahkannya dari satu bentuk ke bentuk lain setelah hal tersebut diketahui.

Pemahaman konsep adalah salah satu kecakapan atau kemampuan untuk memahami dan menjelaskan suatu situasi atau tindakan suatu kelas atau kategori, yang memiliki sifat-sifat umum yang diketahuinya dalam matematika (Rahayu, 2012). Pemahaman konsep merupakan kemampuan keterampilan yang berkaitan dengan pemahaman konsep matematika yang luas dan fungsional. Pemahaman konsep adalah pemahaman dalam pembelajaran yaitu tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi, dan fakta yang diketahuinya (Rifa'i & Dahliyah, 2018).

Kemampuan matematis adalah kemampuan untuk menghadapi masalah-masalah baik dalam permasalahan matematika maupun kehidupan nyata. *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) tahun 2000 dalam buku berjudul "Principles and Standard for School Mathematics" menyatakan bahwa lima kemampuan matematis yang harus dimiliki peserta didik yaitu (1) belajar untuk berkomunikasi (*mathematical communication*); (2) belajar untuk bernalar (*mathematical reasoning*); (3) belajar untuk memecahkan masalah (*mathematical*

problem solving); (4) belajar untuk mengaitkan ide (*mathematical connection*); (5) belajar untuk merepresentasikan ide-ide (*mathematical representation*). Hal senada juga dikemukakan oleh Sumarno (Hoiriyah, 2020) bahwa untuk memahami suatu objek secara mendalam, sedikitnya seseorang harus mengetahui lima aspek penting, yaitu: 1) objek itu sendiri; 2) relasinya dengan objek lain yang sejenis; 3) relasinya dengan objek lain yang tak sejenis; 4) relasi-dual dengan objek lainnya yang sejenis; 5) relasi dengan objek dalam teori lainnya.

Seorang peserta didik dikatakan telah memahami konsep matematis apabila peserta didik tersebut telah mencapai indikator pemahaman konsep. Menurut Diah, (2006) indikator pemahaman konsep matematis peserta didik, yaitu:

- a. Menyatakan ulang sebuah konsep
- b. Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya)
- c. Memberi contoh dan noncontoh dari konsep
- d. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis
- e. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep
- f. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu
- g. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Dalam Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 terdapat beberapa indikator pemahaman konsep matematis peserta didik, yaitu:

menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut, mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep, menerapkan konsep secara logis, memberikan contoh atau contoh kontra, menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis (tabel, grafik, diagram, gambar, sketsa, model matematika, atau cara lainnya), mengaitkan berbagai konsep dalam matematika maupun diluar matematika, dan mengembangkan syarat perlu dan atau syarat cukup suatu konsep.

Berdasarkan pemaparan menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik sebagai bekal peserta didik dalam mengerti dan memahami arti atau konsep yang dipelajari. Adapun uraian indikator-indikator pemahaman konsep matematika menurut para ahli di atas, dalam penelitian ini

modifikasi dari Diah, (2006) dengan menggunakan 5 indikator pemahaman konsep matematis yaitu: (1) menyatakan ulang sebuah konsep, (2) memberikan contoh dan noncontoh dari konsep, (3) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, (4) mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep, (5) mengaplikasikan konsep atau algoritma ke pemecahan masalah.

D. Kriteria Ketuntasan Tingkat Proses (KKTP)

Kriteria Ketuntasan Tingkat Proses (KKTP) merupakan standar minimal pencapaian kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada setiap tahapan proses pembelajaran. Menurut Mutadi, (2023) KKTP menilai aspek proses, seperti keaktifan, keterampilan berpikir kritis, kemampuan bekerja sama, dan penguasaan kompetensi yang terukur melalui rubrik atau deskripsi kriteria, sehingga tidak hanya berfokus pada hasil akhir saja. Menurut Sanjaya (Sidik NH. & Winata, 2016) Ketuntasan belajar adalah kondisi ketika peserta didik telah mencapai standar minimal kompetensi yang ditetapkan, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

KKTP sangat berkaitan erat dengan ketuntasan belajar, karena KKTP menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran yang berkelanjutan. Apabila peserta didik belum memenuhi KKTP, maka pendidik perlu melakukan tindak lanjut berupa remedial atau pembelajaran ulang agar ketuntasan belajar dapat tercapai secara optimal (Permendikbud, 2016). Dengan demikian KKTP menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran.

E. Materi Deret Geometri

Deret geometri merupakan jumlah dari suku-suku pada barisan geometri. Jumlahan yang dimaksud adalah penjumlahan untuk beberapa suku berhingga (n suku pertama). Simbol yang digunakan adalah s_n artinya jumlah n suku pertama.

Misalkan :

$$s_1 = u_1 \text{ (jumlah 1 suku pertama)}$$

$$s_2 = u_1 + u_2 \text{ (jumlah 2 suku pertama)}$$

$s_3 = u_1 + u_2 + u_3$ (jumlah 3 suku pertama)

$s_3 = u_1 + u_2 + u_3 + u_4$ (jumlah 4 suku pertama) dan seterusnya.

Bagaimana kalau yang dijumlahkan sukunya banyak sekali, maka kita akan menggunakan rumusnya langsung. Berikut rumus jumlah n:

Jumlah n suku pertama: $S_n = \frac{a(1-r^n)}{1-r}$ untuk $-1 < r < 1$

Jumlah n suku pertama : $S_n = \frac{a(r^n-1)}{r-1}$ untuk $r < -1$ atau $r > 1$

F. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Dalam proses belajar mengajar, diperlukan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat, kreativitas, dan pemahaman konsep peserta didik selama berlangsungnya prosedur pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan program pembelajaran adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut pendapat Rusman (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017) TGT adalah model pembelajaran kooperatif dengan membentuk peserta didik dalam beberapa grup belajar yang terdiri dari 5-6 anggota dengan perbedaan suku, ras, jenis kelamin, dan kemampuan yang berbeda-beda. Menurut Slavin (Rachma Thalita et al., 2019) menyatakan bahwa TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga peserta didik bergairah belajar. Berkat adanya games dan turnamen yang menjadi karakteristik *Teams Games Tournament* membuat peserta didik antusias selama proses pembelajaran karena peserta didik ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik.

Hal ini juga didukung pernyataan menurut Kurniasih (Andrijanto, 2023) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) selama proses pembelajaran diharapkan dapat mereduksi kecemasan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika, serta meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemahaman konsep matematis mereka.

1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Aris Shoimin (Mahyuni, 2023) yang menyatakan terkait langkah-langkah dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

a. Penyajian kelas (*class presentation*)

Pada tahap awal, pendidik menyampaikan materi dengan mempresentasikannya di kelas, termasuk tujuan pembelajaran, materi inti, dan beberapa penjelasan singkat mengenai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diberikan kepada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diwajibkan untuk memperhatikan penyampaian materi yang dijelaskan oleh pendidik, agar mereka memahami peraturan yang berlaku saat berdiskusi, bermain, dan mengikuti turnamen, sehingga dapat meraih skor yang maksimal.

b. Diskusi pembelajaran kelompok (*teams*)

Pendidik membagi peserta didik sesuai dengan kriteria masing-masing. Setiap kelompok terdiri dari 4 hingga 5 peserta didik. Tujuan dari pembentukan kelompok ini adalah agar peserta didik dapat memahami setiap materi yang diberikan secara optimal. Setelah kelompok terbentuk, mereka diberikan penugasan seperti membahas suatu masalah, membandingkan jawaban dengan teman sekelompok, memeriksa semua jawaban yang ada, serta memperbaiki jika terdapat kesalahan konsep dalam setiap jawaban.

c. Permainan (*games*)

Permainan yang dimaksud terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, dengan tujuan untuk menguji pengetahuan peserta didik setelah berdiskusi dalam kelompok. Terkadang, bentuk pertanyaan tersebut berupa nomor dengan materi yang tidak terlalu rumit, yang kemudian dijawab oleh peserta didik berdasarkan nomor yang mereka peroleh.

d. Pertandingan (*tournament*)

Pelaksanaan turnamen dilakukan setelah pendidik menyampaikan presentasinya atau setelah semua kelompok selesai mengerjakan lembaran soal yang biasanya dilaksanakan pada akhir pekan. Selanjutnya, pendidik

mengelompokkan peserta didik berdasarkan skor yang diperoleh. Peserta didik yang memiliki skor tertinggi dikelompokkan dalam meja I, peserta didik dengan skor sedang dikelompokkan dalam meja II dan meja III, serta peserta didik yang memiliki skor rendah dikelompokkan dalam meja IV.

e. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Setelah semua kegiatan selesai, pendidik mengumumkan prestasi perolehan skor dari setiap kelompok, yang kemudian diberikan penghargaan kepada masing-masing kelompok.

Menurut Sutirman (Andrijanto, 2023) menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain:

a. Presentasi materi

Pada awal pembelajaran pendidik hendaknya memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian pendidik menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Penyampaian materi dapat secara langsung melalui ceramah oleh pendidik, dapat pula dengan paket media pembelajaran audio visual yang berisi materi yang sesuai.

b. Pembentukan kelompok

Setelah materi disampaikan oleh pendidik di depan kelas, selanjutnya dibentuk kelompok-kelompok peserta didik. Kelompok terdiri dari 4-5 orang yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin, suku, maupun lainnya. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk didiskusikan dan dikerjakan oleh kelompok. Kesuksesan setiap anggota kelompok akan menjadi faktor keberhasilan kelompok

c. Kuis

Setelah satu atau dua kali pertemuan, selanjutnya pendidik memberikan soal atau kuis kepada peserta didik untuk dikerjakan secara individual.

d. Skor kemajuan individu

Setiap peserta didik diberi skor awal berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari tes pertama atau tes sebelumnya. Selanjutnya, perolehan nilai peserta didik dibandingkan dengan nilai sebelumnya sehingga diperoleh skor atau nilai kemajuan

individual. Kenaikan skor atau nilai peserta didik akan menjadi poin untuk kelompok mereka. Semakin baik kemajuan nilai yang diperoleh maka semakin tinggi poin yang dikumpulkan untuk kelompok.

e. Penghargaan kelompok

Perolehan nilai individu selanjutnya dirata-rata menjadi nilai kelompok. Apabila nilai rata-rata kelompok mencapai standar/kriteria tertentu maka kelompok tersebut akan mendapat penghargaan.

Adapun Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang digunakan peneliti dalam penelitian ini berdasarkan Aris Shoimin (Mahyuni, 2023).

2. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada Materi Deret Geometri

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 2.1

Tabel 2. 1 Kegiatan Pembelajaran

TAHAP	RINCIAN KEGIATAN
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Pendidik membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. b. Perwakilan Peserta didik memimpin doa. c. Pendidik menanyakan kabar Peserta didik dan mengecek kehadiran Peserta didik. d. Pendidik memberikan apersepsi sebelum pembelajaran deret geometri. e. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi deret geometri.
Inti	<p>Fase 1: Tahap penyajian kelas (<i>class presentation</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran, b. Pendidik menyampaikan materi yang akan dipelajari.
	<p>Fase 2: Belajar dalam kelompok (<i>teams</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dibagi menjadi kelompok secara heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang.
	<p>Fase 3: Permainan (<i>games</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pendidik membagikan LKPD ke masing-masing kelompok. b. Masing-masing peserta didik bersama kelompoknya mendiskusikan LKPD yang telah diberikan oleh pendidik. c. Pendidik menyampaikan petunjuk/ teknis bermain dalam menyelesaikan LKPD.
	<p>Fase 4: Pertandingan (<i>tournament</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Setiap kelompok mengerjakan dan bertanding menjawab sesuai dengan pertanyaan yang disediakan. b. Setiap anggota kelompok menyelesaikan LKPD dengan cepat dan tepat. c. Kemudian mempresentasikan hasil diskusinya
	<p>Fase 5: Perhargaan kelompok (<i>team recognition</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kelompok yang menyelesaikan LKPD terlebih dahulu dan jawaban benar menjadi pemenang dalam permainan. b. Pendidik memberikan reward kepada kelompok yang menjadi pemenang.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik dengan bimbingan pendidik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. b. Pendidik merefleksi materi pembelajaran. c. Pembelajaran ditutup dengan berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik.

G. Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar adalah konsentrasi baik yang ditunjukkan oleh peserta didik melalui kesenangan dan keinginan untuk aktif menerima pengetahuan baru dari luar. Minat belajar merupakan suatu aktivitas yang menunjukkan ketertarikan dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi kelancaran kegiatan belajar mengajar (Dalimunthe, 2021). Korompot et al. (2020) juga menambahkan bahwa minat belajar yaitu kekuatan dari dalam diri peserta didik yang mendorong keinginan tinggi untuk belajar.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan dari dalam diri peserta didik agar memiliki ketertarikan dalam belajar yang dapat dilihat melalui aktivitas peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar mengajar tersebut baik berupa perasaan senang, keaktifan, konsentrasi, dan lain sebagainya. Menurut Apriyanto & Herlina, (2020) indikator minat belajar adalah (1) rasa senang, (2) ketertarikan peserta didik dalam belajar, (3) perhatian peserta didik dalam belajar, dan (4) peserta didik terlibat dalam belajar.

Dengan kata lain, minat belajar mengindikasikan adanya kecenderungan untuk berusaha aktif meraih manfaat yang diharapkannya. Menurut Slameto (Pandriangan et al., 2018) minat itu besar pengaruhnya terhadap belajar. Oleh karena itu, minat dapat dikembangkan melalui proses belajar, yang memungkinkan individu untuk menganalisis informasi tentang berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan pekerjaan. Belajar juga membantu seseorang memperoleh kemampuan seperti berbahasa, berhitung, dan menulis, yang mendukung kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini dapat mendorong minat pada bidang tertentu, di mana kecenderungan untuk unggul dalam suatu kemampuan akan meningkatkan keberminatannya terhadap hal-hal yang terkait.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan dorongan internal yang menunjukkan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran, yang tercermin dalam aktivitas seperti rasa senang, keaktifan, dan konsentrasi saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, kemampuan yang diperoleh melalui belajar dapat meningkatkan minat

peserta didik terhadap bidang tertentu, menciptakan siklus positif antara kemampuan, minat, dan keberhasilan belajar.

H. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anika et al., (2018) dengan judul “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, tetapi juga memberikan kontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan komunikasi. Temuan khusus yang berbeda dari penelitian lainnya adalah bahwa model TGT di kelas VIII SMP Negeri 5 Sungai Rotan mampu membangun keterampilan ini dalam proses pembelajaran matematika, yang tidak selalu dilaporkan secara eksplisit dalam penelitian lain yang hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar matematis.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmi et al., (2021) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Alat Peraga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung tidak mencapai ketuntasan secara klasikal, (2) kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Q-Card Sox* dapat mencapai ketuntasan secara klasikal, dan (3) kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Q-Cardsox* lebih baik dibandingkan dengan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sundari et al., (2023) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pada siklus I diketahui bahwa minat belajar peserta didik pada minat belajar amat baik

masih tergolong rendah dengan persentase sebesar 16,6%. Rendahnya minat belajar tersebut terjadi karena peserta didik baru pertama kali menggunakan model pembelajaran TGT dan minimnya persiapan terkait dengan penguasaan materi. Peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat aktif untuk berkolaborasi dengan kelompok diskusi mereka. Selain itu, masih ada peserta didik terkesan kurang paham mengenai cara permainan. Pada siklus II diperoleh persentase minat belajar peserta didik meningkat didapatkan minat belajar amat baik sebesar 53,3%. Peningkatan tersebut dikarenakan peserta didik sudah memahami dengan baik petunjuk kerja permainan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Halifah et al., (2024), yang berjudul "Efektivitas Penerapan Teori Pemecahan Masalah Polya dalam Menyelesaikan Soal Luas Bangun Datar Terkait Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis" ditemukan bahwa penerapan teori Polya secara signifikan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas 5 di SD Negeri 5 Ngembalrejo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental dan melibatkan 9 siswa sebagai subjek penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, yang menunjukkan bahwa siswa telah mampu memahami dan menerapkan konsep matematika dalam menyelesaikan soal luas bangun datar. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan metode pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan siswa dalam menghadapi masalah matematis.

Berdasarkan kajian penelitian relevan sebelumnya, terdapat perbedaan signifikan dengan penelitian peneliti. Penelitian terdahulu umumnya membahas hubungan minat belajar dan pemahaman konsep matematika secara umum atau pada materi matematika lainnya, serta menggunakan model pembelajaran konvensional atau *Problem-Based Learning*. Sebaliknya, penelitian ini fokus pada pemahaman konsep matematis materi deret geometri dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasilnya menunjukkan bahwa model TGT efektif meningkatkan rata-rata nilai pemahaman konsep hingga melewati KKTP dan meningkatkan minat belajar peserta didik, yang berdampak positif pada pemahaman konsep mereka. Jadi, perbedaan utama terletak

pada fokus materi dan penggunaan model TGT yang secara bersamaan meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep, sesuatu yang belum dikaji secara spesifik dalam penelitian sebelumnya.