

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Belajar matematika pada dasarnya merupakan belajar konsep. Konsep-konsep pada matematika menjadi kesatuan yang bulat dan berkesinambungan. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru harus dapat menyampaikan konsep tersebut kepada siswa dan bagaimana siswa dapat memahaminya. Hal ini sesuai dengan butir pertama pada tujuan pembelajaran matematika di sekolah, yaitu memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara akurat, luwes, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.<sup>1</sup>

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi maka semakin tinggi pula prestasi belajar siswa. Oleh sebab itu, pemahaman konsep matematika sangatlah penting untuk siswa dalam mempelajari matematika. Jika siswa telah memahami konsep-konsep dasar matematika maka akan memudahkan siswa dalam mempelajari konsep-konsep matematika berikutnya yang lebih kompleks.

Adapun tujuan pembelajaran matematika pada kenyataannya masih belum seperti yang diharapkan. Menurut *Trends in Mathematic and Science*

---

<sup>1</sup> Heris Hendriana dan Utari Soemarmo, *Penilaian Pembelajaran Matematika*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2014), hlm.7

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Study* (TIMSS) tahun 1999, prestasi bidang Matematika dari siswa Indonesia berada pada ranking ke-34 dari 38 negara, tahun 2003 Indonesia berada pada ranking ke-35 dari 46 negara, tahun 2007 Indonesia berada pada ranking ke-36 dari 49 negara, tahun 2011 Indonesia berada pada ranking ke-41 dari 45 negara,<sup>2</sup> dan terakhir pada tahun 2015 Indonesia berada pada ranking ke-45 dari 50 negara.<sup>3</sup> Hal ini menyatakan bahwa kemampuan Matematika siswa masih rendah dan dapat mempengaruhi kualitas pendidikan matematika di Indonesia.

Menurut hasil Ujian Nasional tahun 2017 juga dapat diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata UN SMA/MA turun secara nasional. Menurut Kepala Pusat Penilaian Pendidikan, turunnya rata-rata nilai Ujian Nasional SMA/MA tahun 2017 disebabkan semakin banyak sekolah yang beralih dari metode Ujian Nasional Berbasis Kertas dan Pensil (UNKP) menjadi Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK).<sup>4</sup> Adapun dampak diterapkannya metode UNBK ini ialah adanya peningkatan Indeks Integritas Ujian Nasional (IIUN),<sup>5</sup> dalam artian terwujudnya nilai-nilai kejujuran serta mengurangi kecurangan dalam ujian nasional. Walaupun demikian, prestasi yang memuaskan juga menjadi harapan, apalagi berdasarkan soal USBN tahun

<sup>2</sup>Guruh Sukarno Putra, *Review TIMSS dan PISA*, [https://www.academia.edu/26391634/Review\\_TIMSS\\_dan\\_PISA](https://www.academia.edu/26391634/Review_TIMSS_dan_PISA) diakses pada 03 Juli 2017

<sup>3</sup>Rahmawati, *Seminar Hasil TIMSS 2015*, <http://puspendik.kemdikbud.go.id/seminar/upload/Rahmawati-seminar%20Hasil%20TIMSS%202015.pdf>, diakses pada 03 Juli 2017

<sup>4</sup>Ilham Safutra, *Nilai Rata-Rata UN SMA/MA Turun Secara Nasional*, <http://www.jawapos.com/read/2017/05/14/129864/nilai-rata-rata-un-smama-turun-secara-nasional> diakses pada 03 Juli 2017

<sup>5</sup>Desliana Maulipaksi, *Hasil UN 2017 Indeks Integritas Meningkat*, <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/05/hasil-un-2017-indeks-integritas-meningkat> diakses pada 03 Juli 2017

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2017 yang dikeluarkan oleh kemdikbud terdapat 3 level kognitif yang diuji, yaitu level 1 ialah memahami dan menguasai sebuah konsep, level 2 ialah mengaplikasikan sebuah konsep, dan level 3 ialah menalar sebuah konsep.<sup>6</sup>

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu adanya peningkatan terhadap kemampuan matematika siswa di Indonesia, khususnya kemampuan yang paling mendasar, yaitu pemahaman konsep. Hal ini disebabkan karena pembelajaran konsep dan prosedur dalam matematika yang dipraktekkan di sekolah-sekolah selama ini pada umumnya kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir dalam menemukan berbagai strategi pemecahan masalah sehingga siswa hanya menghafalkan saja semua rumus atau konsep tanpa memahami maknanya dan tidak mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah. Selain itu, guru dipandang sebagai pusat pembelajaran. Artinya guru dipandang sebagai satu-satunya sumber pembelajaran dan siswa lebih banyak diperlakukan sebagai objek, sehingga kreatifitas siswa menjadi tidak maksimal. Hal ini mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa, menjadikan siswa pasif, kurang perhatian untuk belajar kreatif dan mandiri serta situasi belajar terasa membosankan.

Adapun untuk menambah informasi yang dibutuhkan, peneliti melakukan studi pendahuluan berupa kegiatan observasi langsung dan wawancara dengan guru bidang studi matematika beserta siswa-siswi di salah

<sup>6</sup> Nur S Ahmadi, *3 Level Kognitif yang Diuji dalam Soal USBN Tahun 2017*, <https://nursbio.wordpress.com/2017/03/15/3-level-kognitif-yang-diuji-dalam-soal-usbn-tahun-2017/> diakses pada 07 Maret 2017 pukul 17:05 WIB.

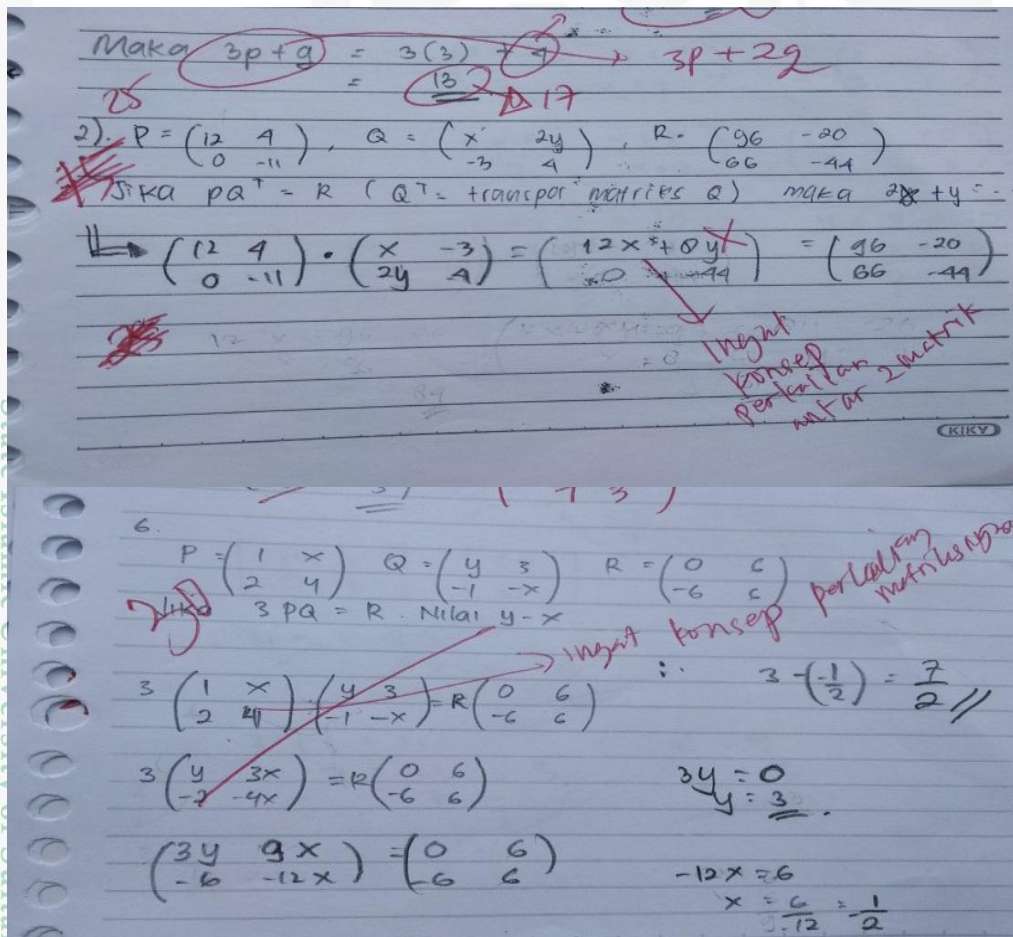


## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

satu sekolah yang ada di Pekanbaru, yaitu di Madrasah Aliyah Negeri 1 Pekanbaru..

Adapun informasi yang diperoleh dari kegiatan observasi dan wawancara baik terhadap guru maupun siswa mengenai kesulitan/wawancara baik terhadap guru maupun siswa mengenai kesulitan/permasalahan belajar, serta mengadakan tes soal pemahaman konsep kepada siswa-siswi di sekolah tersebut, diperoleh realita bahwa masih terdapat siswa yang memiliki pemahaman konsep matematis yang tergolong rendah, seperti yang terlihat pada hasil observasi berikut :



Maka  $3p+q = 3(3) + q \rightarrow 3p+2q$   
 $= 18 + q$

2).  $P = \begin{pmatrix} 12 & 4 \\ 0 & -11 \end{pmatrix}$ ,  $Q = \begin{pmatrix} x & 2y \\ -3 & 4 \end{pmatrix}$ ,  $R = \begin{pmatrix} 96 & -20 \\ 0 & -44 \end{pmatrix}$   
 Jika  $pA^T = R$  ( $Q^T =$  transpos matriks  $Q$ ) maka  $3x+y = \dots$

$\rightarrow \begin{pmatrix} 12 & 4 \\ 0 & -11 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} x & -3 \\ 2y & 4 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 12x+0y & -36+16y \\ 0 & -44 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 96 & -20 \\ 0 & -44 \end{pmatrix}$

Ingat konsep perkalian matriks

6.  $P = \begin{pmatrix} 1 & x \\ 2 & 4 \end{pmatrix}$ ,  $Q = \begin{pmatrix} y & 3 \\ -1 & -x \end{pmatrix}$ ,  $R = \begin{pmatrix} 0 & 6 \\ -6 & 6 \end{pmatrix}$   
 Jika  $3PA = R$ . Nilai  $y-x$

$3 \begin{pmatrix} 1 & x \\ 2 & 4 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 0 & 6 \\ -6 & 6 \end{pmatrix}$

$3 \begin{pmatrix} y & 3x \\ -2 & -4x \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 0 & 6 \\ -6 & 6 \end{pmatrix}$

$\begin{pmatrix} 3y & 9x \\ -6 & -12x \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 0 & 6 \\ -6 & 6 \end{pmatrix}$

$3y = 0$   
 $y = 3$

$-10x = 6$   
 $x = \frac{6}{-10} = -\frac{3}{5}$

Gambar I.1

Hasil Kerja Siswa Setelah Mengerjakan Soal yang Berhubungan Dengan Pemahaman Konsep

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun gejala- gejala lain yang diungkapkan guru seperti ditandai dengan masih banyak terdapat hasil Try Out siswa kelas XII dan hasil UTS matematika siswa kelas XI yang rendah, sedikit sekali siswa yang dapat memberikan contoh-contoh dari konsep dan materi yang telah dipelajari sebelumnya, kebiasaan metode belajar yang masih menghafal rumus, masih terdapat siswa yang kesulitan mengerjakan soal yang berbeda dengan contoh dan lain sebagainya.

Berdasarkan gejala-gejala yang telah diuraikan, terlihat bahwa pemahaman konsep siswa perlu mendapat perhatian guru dan juga pihak-pihak yang bersangkutan bidang pendidikan, karena pemahaman merupakan aspek yang mendasar dalam pembelajaran. Begitu juga diantara lima kompetensi utama kemampuan matematika, kompetensi yang pertama harus dimiliki siswa ialah kemampuan pemahaman matematis.<sup>7</sup>

Adapun masalah-masalah yang terjadi di sekolah tersebut sebenarnya telah dilakukan suatu upaya oleh guru bidang studi dengan menerapkan metode ceramah, pemberian tugas-tugas, tanya jawab, pengulangan materi (*muroja'ah*) melalui pembahasan soal bersama-sama dan pemberian nasehat serta motivasi kepada para siswa. Namun, usaha tersebut belum cukup untuk mengatasi masalah-masalah yang dialami siswa. Jika hal ini tetap dibiarkan dan tidak ada tindakan dari guru, maka sangatlah berpengaruh dengan pembelajaran matematika untuk ke depannya dimana tujuan-tujuan

<sup>7</sup> Heris Hendriana dan Utari Soemarmo, *op.cit*, hlm. 19

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diajarkannya matematika akan terhambat dan menjadi masalah yang besar di masa yang akan datang.

Berdasarkan penjelasan masalah yang telah diuraikan, maka salah satu solusi yang dapat diberikan ialah dengan menerapkan model, strategi, maupun metode pembelajaran yang cocok. Dewasa ini telah banyak teori-teori, model, metode dan pendekatan pembelajaran dengan berbagai keunggulannya masing-masing diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu model yang digunakan peneliti untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments*.

Ada banyak alasan mengapa *Cooperative Learning* tersebut mampu memasuki *mainstream* (kelaziman) praktek pendidikan. Selain bukti nyata tentang keberhasilan pendekatan ini, pada masa sekarang masyarakat pendidikan semakin menyadari pentingnya para siswa berlatih berpikir, memecahkan masalah dan menggabungkan keahlian. Khusus untuk segi pemahaman konsep sendiri dapat menggunakan *cooperative learning*, karena dengan mencampuradukkan para siswa dengan kemampuan yang beragam, maka siswa yang kurang dalam hal pemahaman akan sangat terbantu dan termotivasi pada siswa yang lebih, demikian pula pada siswa yang lebih dapat mengasah pemahamannya.<sup>8</sup>

Salah satu metode yang memungkinkan siswa dapat memahami konsep matematika dengan baik adalah metode pembelajaran *Teams-Games-*

<sup>8</sup> Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 17



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Tournaments* (TGT), karena berdasarkan hasil penelitian-penelitian yang relevan membuktikan bahwa TGT dapat membantu siswa dalam memahami konsep. TGT merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan di dalam kelas dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, guru memberikan permainan-permainan akademik dan guru mengadakan turnamen/kompetisi antar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa yang belum memahami konsep yang disampaikan oleh guru dapat bertanya kepada teman satu timnya untuk memperoleh informasi lebih, sehingga dalam kegiatan turnamen siswa telah memahami materi pelajaran dan siap bersaing dengan lawannya. Selain itu, dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing siswa diharapkan lebih memahami konsep dan menguasai materi.<sup>9</sup>

Faktor lain yang juga menentukan keberhasilan peserta didik dalam menerima pelajaran adalah kemandirian belajar. Dalam Teori *Duck-Worth* menyatakan bahwa siswa yang paling rajin dan paling berprestasi di kelas biasanya siswa yang dapat mengatur sendiri (*self-regulate*) perilaku mereka secara efektif.<sup>10</sup> Hal ini berarti kemandirian belajar biasanya selalu berada dalam diri siswa yang tergolong rajin dan berprestasi. Selain itu, dalam UU

<sup>9</sup> Malkan Santoso, skripsi, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams-Games-Tournament) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa", UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, tahun 2011 diakses melalui repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/1338/1/100248MALKAN%20SANTOS O-FITK.pdf. pada tanggal 20 Desember 2016 pukul 06:50

<sup>10</sup> Zubaidah Amir dan Risnawati, *Psikologi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), hlm. 133

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 tercantum sebagai berikut: Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>11</sup>

Adapun model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini diterapkan dengan memerhatikan kemandirian belajar siswa. Selain mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep, kemandirian belajar siswa juga diperlukan dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, karena dalam *TGT* setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* dan turnamen akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen yang berjudul **Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournaments* terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa MAN 1 Pekanbaru Ditinjau Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa.**

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan gejala-gejala yang ditemukan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

<sup>11</sup> Heris Hendriana dan Utari Soemarmo, *Op.Cit*, hlm. 6



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Masih terdapat siswa yang tingkat pemahaman konsep matematisnya tergolong rendah.
2. Kurang bervariasinya model dan metode yang diterapkan dalam pembelajaran sehingga belum dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.
3. Kurangnya keaktifan siswa secara menyeluruh selama proses pembelajaran.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Masih terdapat hasil belajar matematika siswa yang tergolong rendah.

### C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam, maka dalam penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang dilakukan dibatasi dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran langsung untuk kelas kontrol.
2. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep matematis siswa yang ditinjau berdasarkan kemandirian belajar siswa di sekolah MAN 1 Pekanbaru.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung ?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung jika ditinjau berdasarkan kemandirian belajar tinggi?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung jika ditinjau berdasarkan kemandirian belajar sedang?
4. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung jika ditinjau berdasarkan kemandirian belajar rendah?

#### E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Teams-Games-Tournaments* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung.
2. Untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan pemahaman konsep dengan kemandirian tinggi antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung.
3. Untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan pemahaman konsep dengan kemandirian sedang antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung.
4. Untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan pemahaman konsep dengan kemandirian rendah antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung.

## F. Manfaat Penelitian

Adapun dilakukan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat:

### 1. Bagi Guru

Penggunaan model kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* ini, guru bisa menjadikan alternatif dalam menerapkan strategi pembelajaran, sehingga dapat menjadi sumbangan nyata bagi peningkatan profesional guru dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dengan adanya informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.

## 3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman peneliti yang sangat berguna ketika mengaplikasikan strategi tersebut dalam mengajar nanti.

## 4. Bagi Siswa

Siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep.

**G. Defenisi Istilah****1. Pemahaman Konsep Matematis**

Pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi SMP*. Jakarta: Depdiknas.



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama- sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar.<sup>13</sup>

## 3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Adapun tipe *Teams Games Tournaments* dalam pembelajaran kooperatif merupakan suatu aktivitas yang mendorong siswa untuk bermain sambil berfikir, bekerja dalam suatu tim dan kompetitif terhadap tim yang lain.<sup>14</sup> Dalam tipe TGT, siswa diberi kesempatan berdiskusi bersama teman sekelompoknya untuk menguasai dan lebih memahami konsep dari materi yang disampaikan, kemudian siswa akan mengikuti permainan dan turnamen.

## 4. Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar ialah kemampuan diri untuk memonitor pemahamannya, untuk memutuskan kapan ia siap diuji, untuk memilih strategi pemrosesan informasi yang baik.<sup>15</sup> Kemandirian belajar juga dapat diartikan sebagai usaha untuk melakukan kegiatan belajar baik sendirian maupun dengan bantuan orang lain berdasarkan motivasinya

<sup>13</sup> Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 5

<sup>14</sup> Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 197

<sup>15</sup> Jarnawi Afgani, *Op.Cit*, hlm. 5.50

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sendiri untuk menguasai suatu materi sehingga dapat digunakannya untuk memecahkan masalah yang dijumpainya di dunia nyata.<sup>16</sup>

## 5. Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung atau *direct instruction* dikenal dengan sebutan *active teaching*, dimana mengacu pada gaya mengajar guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas.<sup>17</sup>

Pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran dimana kegiatannya terfokus pada aktivitas-aktivitas akademik. Sehingga di dalam implementasi kegiatan pembelajaran guru melakukan kontrol terhadap kemajuan belajar siswa dan pendayagunaan waktu dalam pembelajaran. Tujuan utama model pembelajaran langsung adalah untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar siswa. Sedangkan dampak pengajarannya adalah tercapainya ketuntasan muatan akademik dan keterampilan, meningkatnya motivasi belajar siswa serta meningkatnya kemampuan siswa.<sup>18</sup>

<sup>16</sup> Zubaidah Amir dan Risnawati, *Op.Cit*, hlm.170

<sup>17</sup> Yanti Purnamasari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Kemandirian Belajar dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya*, *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, Program Pasca Sarjana Universitas Terbuka, tahun 2014, *Vol. 1 No.1, artikel 2*, diakses melalui <http://pasca.ut.ac.id/journal/index.php/JPK/article/viewFile/3/3> pada 15 Maret 2017

<sup>18</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung:Alfabeta, 2012), hlm.169