

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 II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pemahaman Konsep

a. Pengertian

Pemahaman memiliki kedudukan lebih tinggi dari pengetahuan. Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, tetapi berkenaan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan atau kemampuan menangkap makna arti suatu konsep.¹ Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa, karena dalam pembelajaran matematika peserta didik harus memahami konsep terlebih dahulu agar dapat lanjut ke materi yang selanjutnya. Menurut Risnawati, adapun konsep dalam matematika adalah pengertian-pengertian pokok yang mendasari pengertian-pengertian selanjutnya.²

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan Depdiknas tahun 2003 mengungkapkan bahwa 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

¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 126.

² Risnawati, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Pekanbaru: Suska Press, 2008) hlm. 63.

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.

konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.³

Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah diuraikan, dapat dijelaskan bahwa pemahaman konsep ialah suatu kemampuan pemahaman siswa terhadap konsep materi yang diajarkan, maksudnya siswa itu tahu kapan dan mengapa konsep itu digunakan tanpa menghafal rumus. Dengan demikian, siswa mampu untuk memecahkan suatu persoalan dengan mengaitkan konsep matematika yang relevan, mengembangkan konsep tersebut dan menyelesaikan persoalan dengan tepat.

Keberhasilan proses pembelajaran khususnya matematika adalah dilihat dari tingkat pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Keberhasilan pembelajaran tersebut dapat diukur dari kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan berbagai konsep dalam memecahkan masalah. Dalam proses pembelajarannya sebaiknya siswa dibimbing untuk menentukan aturan atau rumus dalam suatu pemecahan masalah, sehingga dapat mengetahui mengapa dan kapan rumus tersebut digunakan. Sesuai dengan pernyataan “Pemahaman konseptual pelajar dapat diukur jika mengetahui apa yang seharusnya dibuat dan juga mengapa membuatnya”.⁴

³ Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi SMP*. Jakarta: Depdiknas.

⁴ Effandi Zakaria, *Trend Pengajaran dan Pembelajaran Matematik*, (Kuala Lumpur: Prin-AD SDN.BHD, 2007), hlm.83

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.

Setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda dalam memahami konsep-konsep matematika. Namun demikian peningkatan pemahaman konsep matematika perlu diupayakan demi keberhasilan siswa dalam belajar. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dituntut untuk profesional dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu mendesain pembelajaran matematika dengan metode, teori atau pendekatan yang mampu menjadikan siswa memahami matematika.

b. Indikator dan Kriteria Penskoran Pemahaman Konsep

Adapun indikator pemahaman konsep matematis siswa ialah:

- 1) Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari.
- 2) Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan konsep matematika.
- 3) Menerapkan konsep secara algoritma, memberikan contoh atau bukan contoh dari konsep yang dipelajari.
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi.
- 5) Mengaitkan berbagai konsep matematika secara internal atau eksternal.
- 6) Mengembangkan syarat perlu dan/syarat cukup suatu konsep.⁵

Berbeda dengan sebelumnya, adapun indikator yang menunjukkan pemahaman konsep berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) adalah:

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep.
- 2) Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya).

⁵ Emay Aenu Rohmah & Wahyudin, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Siswa*, E-journal, Universitas Pendidikan Indonesia, tahun 2016, Vol.8, No.2 diakses melalui <http://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/5135/3600> pada 11 Maret 2017, pukul 02.28

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.

- 3) Memberikan contoh dan non-contoh dari konsep.
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.
- 6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.⁶

Adapun pemahaman konseptual menurut *Kilpatrick* yang dikutip oleh Nila Kesumawati dalam seminar nasional matematika, adalah pemahaman konsep-konsep matematika, operasi dan relasi dalam matematika. Beberapa indikator dari kompetensi pemahaman konsep ini adalah antara lain: dapat mengidentifikasi dan menerapkan konsep secara algoritma, dapat membandingkan, membedakan, dan memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, dapat mengintegrasikan konsep dan prinsip yang saling berhubungan.⁷

Adapun untuk kriteria penskoran yang digunakan untuk indikator pemahaman konsep matematika adalah sebagai berikut:⁸

⁶ Badan Standar Nasional Pendidikan, *Model Penilaian Kelas* (Jakarta: Depdiknas, 2006), hlm. 59

⁷ Nila Kesumawati, *Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika*, Seminar Nasional Matematika, FKIP Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Palembang, tahun 2008, diakses melalui <https://core.ac.uk/download/pdf/11064532.pdf> pada 18 Desember 2016

⁸ Gusni Satriawati, *Pembelajaran dengan Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa SMP*, *Algoritma* Vol.1 No.1 Juni 2006

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.

tersebut dan memeriksa apakah siswa telah membiasakan diri dengan kata-kata dan arti yang terdapat dalam konsep-konsep tersebut.

Tanpa memahami konsep, seorang siswa hanya akan mengulang proses atau langkah kerja yang telah mereka pelajari tanpa mengetahui sebabnya. Jika seorang siswa tidak dapat mengembangkan pemahaman konsep mereka dalam matematik maka tidak akan terdapat perubahan dalam pencapaian matematik mereka diperingkat yang lebih tinggi karena mengingat pengetahuan matematika itu senantiasa berkembang dan saling berkaitan.

Sebaliknya, jika seorang siswa mampu menguasai pemahaman konseptual, mereka akan menjadi lebih yakin ketika menjawab soal/masalah dan mengurangi miskonsepsi. Pendidikan guru masa kini seharusnya memberi penekanan terhadap penguasaan dan pengembangan konsep matematika. Jika guru tidak menggunakan strategi pengajaran yang efektif siswa mereka akan terus menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang hambar dan membosankan, yang hanya dipelajari dengan meniru dan mengulang serta menghafal prosedur yang diajar oleh guru. Oleh karena itu, mengembangkan pemahaman konseptual penting, agar sesuatu ilmu pengetahuan yang dipelajari dalam satu konteks dapat digeneralisasikan untuk digunakan dalam konteks yang lain.¹⁰

¹⁰Effandi Zakaria, *Op.Cit*, hlm.82

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

a. Pengertian

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.¹¹ Setiap kelompok dalam pembelajaran kooperatif tidak membedakan etnis, bahasa, jenis kelamin, kemampuan akademik, serta suku yang berbeda. Semuanya membaaur dalam satu kelompok, saling mengisi, menambahkan, memberi masukan dan tentu belajar menerima kekurangan teman. Semua perbedaan itu terkikis dengan tujuan bersama untuk mengerjakan tugas.¹²

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.¹³ Dengan kata lain dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota

¹¹Istarani dan Muhammad Ridwan, *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif*, (Medan: Media Persada, 2014), hlm.10

¹² Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), hlm.100

¹³Siti Mardhiyah, *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel*, Skripsi Pendidikan Matematika, Program Studi Pendidikan Matematika Unstitut Agama Islam Negeri Walisongo, tahun 2009, diakses melalui www.jtptiain-gdl-sitimardhi-4853-1-skripsi-pada 30 Maret 2017 pukul 04:44

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.

kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu satu sama lain. Seperti dalam firman Allah swt¹⁴ :

... وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى
الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢٠٠﴾

“....dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa dan janganlah tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran dan bertaqwalah kamu kepada Allah sesungguhnya Allah amat berat siksanya.” (Q.S. Al- Maidah: 2)

Berdasarkan firman-Nya, Allah SWT memerintahkan kepada hamba-Nya untuk saling tolong-menolong dalam kebajikan. Salah satu cara siswa dapat mengaplikasikan perintah Allah ini dengan cara saling tolong-menolong dan berkerjasama dengan temannya dalam kelompok belajar. Karena, memberikan ilmu kepada teman juga merupakan suatu kebajikan.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai sekurang-kurangnya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu¹⁵ :

1) Hasil Belajar Akademik

Pembelajaran kooperatif akan memberikan keuntungan pada siswa, baik yang berkemampuan tinggi maupun rendah. Karena, selama proses belajar berkelompok, siswa yang berkemampuan rendah akan memperoleh bantuan dari teman sebayanya yang menjadi tutor. Sedangkan siswa menjadi tutor (berkemampuan tinggi) akan meningkatkan kemampuan akademiknya.

¹⁴Departemen Agama, *Al- Hidayah Al- qur'an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka*, (Tangerang Selatan: Kalim), hlm. 107

¹⁵ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar- Ruzz Media,2016), hlm. 197

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) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Pembelajaran kooperatif menyajikan peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi, untuk bekerja dan saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama.

3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki siswa di dalam masyarakat, karena saat ini banyak anak muda/remaja yang masih kurang dalam keterampilan sosial.

c. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Penerapan pembelajaran kooperatif di kelas dapat dilakukan dengan beberapa langkah-langkah. Hal ini berguna untuk terlaksananya pembelajaran kooperatif secara sistematis. Dalam langkah-langkah pembelajaran kooperatif, terdapat 6 indikator yang harus dilaksanakan. Selain itu, disetiap indikator tersebut terdapat juga aktivitas apa yang harus dilakukan guru di dalam kelas, sehingga memudahkan guru yang ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif. Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tersebut adalah sebagai berikut:¹⁶

¹⁶ Istarani & Muhammad Ridwan, *Op.Cit*, hlm.13

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

TABEL II. 2
LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Fase	Indikator	Aktivitas/Kegiatan Guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru mengkomunikasikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar dengan baik.
2	Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
3	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan tugas belajar secara efisien.
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6	Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber : Istarani & Muhammad Ridwan (2014)

d. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Adapun diskusi kelompok yang menjadi ciri penting pembelajaran kooperatif memiliki manfaat, diantaranya:¹⁷

- 1) Diskusi kelompok menampilkan perdebatan pemikiran diantara siswa. Perdebatan ini mencerminkan apa yang disebut *Piaget* sebagai “Ketidakseimbangan kognitif” yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

¹⁷ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2015) hlm.42

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) Diskusi kelompok memotivasi siswa untuk mengabaikan miskonsepsi- miskonsepsi demi mencari konsep-konsep yang lebih sistematis dan terpadu.
- 3) Diskusi kelompok menjadi sejenis forum yang dapat mendorong pemikiran kritis diantara siswa dan meningkatkan proses berpikir yang lebih tertata.

Selain keunggulan, pembelajaran kooperatif juga mempunyai kelemahan, diantaranya¹⁸:

- 1) *Free Rider* (pengendara bebas), maksudnya adalah terdapat beberapa siswa yang tidak bertanggungjawab secara personal pada tugas kelompoknya. Free rider ini sering muncul ketika kelompok-kelompok kooperatif ditugaskan untuk menangani satu lembar kerja, satu proyek atau yang lainnya. Yang mana untuk tugas-tugas seperti ini seringkali ada satu atau beberapa anggota yang mengerjakan hampir semua tugas kelompok, sedangkan anggota yang lain justru “bebas berkendara” dan berkeliaran kemana-kemana.
- 2) *Diffusion of Responsibility* (penyebaran tanggungjawab). Maksudnya adalah suatu kondisi di mana beberapa anggota yang dianggap tidak mampu cenderung diabaikan oleh anggota-anggota lain yang “lebih mampu”.

¹⁸ *Ibid*, hlm.68

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.

3) *Learning a Part of Task Specialization*. Dalam beberapa metode tertentu seperti jigsaw, *Group Investigation* dan metode lain yang terkait, setiap kelompok ditugaskan untuk mempelajari bagian materi yang berbeda antarsatu sama lain. Pembagian semacam ini, sering kali membuat siswa hanya fokus pada bagian materi yang menjadi tanggung jawabnya, sementara bagian materi lain yang dikerjakan kelompok lain hampir diacuhkannya, padahal semua materi tersebut saling berkaitan.

Menurut *Slavin*, ketiga masalah/kelemahan dari pembelajaran kooperatif ini bisa diatasi jika guru mampu mengenali sedikit banyak karakteristik dan level kemampuan siswa-siswanya, selalu menyediakan waktu khusus untuk mengetahui kemajuan setiap siswanya dengan mengevaluasi mereka secara individual setelah bekerja kelompok dan mengintegrasikan metode satu dengan metode lainnya.¹⁹

Berdasarkan pendapat tersebut, maka guru harus lebih memperhatikan, memahami dan tidak acuh terhadap karakter seluruh siswa. Karena, saat ini banyak guru yang hanya mengenal dan memahami karakter sebagian siswanya saja di sekolah.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

a. Pengertian

Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, menyenangkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada

¹⁹ *Ibid*, hlm.69

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Dalam *TGT* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk turnamen berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.²⁰

Adapun dalam pelaksanaannya, siswa di bentuk dalam kelompok- kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang yang mana pemahaman individu merupakan tanggung jawab anggota lain dalam satu kelompok. Jika ada anggota kelompok yang belum mengerti akan tugas yang diberikan, anggota yang lain bertanggung jawab menjelaskannya. Materi disajikan guru di awal pelajaran, kemudian guru memberikan tugas untuk dikerjakan bersama dalam kelompok. Untuk memastikan seluruh anggota kelompok telah memahami materi, siswa diberikan permainan (*game*) akademik²¹.

b. Langkah-langkah *Teams Games Tournaments*

Ada sintaks/langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournaments)* terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan

²⁰Annisa Rahmi Yanti Z, *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas VIII SMPN 2 Bukit tinggi Tahun Pelajaran 2013/2014*, Jurnal Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang.

²¹Jamil Suprinatiningrum, *Op.Cit*, hlm.210

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.

kelompok (*team recognition*).²² Adapun penjelasan tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut :

1) Penyajian kelas (*class presentation*)

Materi pelajaran diperkenalkan dalam presentasi di depan kelas menggunakan pengajaran langsung/metode ceramah. Ketika penyajian kelas berlangsung, siswa sudah berada dalam kelompoknya. Dengan cara ini, para peserta didik akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan penuh selama penyajian kelas berlangsung, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan *game* dan skor *game* mereka menentukan skor tim mereka. Selain itu, siswa dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan mempresentasikan di depan kelas.

2) Belajar dan kelompok/tim (*teams*)

Setelah materi disampaikan oleh guru, siswa akan belajar dalam timnya masing-masing. Tim yang terdiri dari 4-6 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar untuk mempersiapkan diri untuk menghadapi *games* dengan baik, khususnya pada saat

²² Emay Aenu Rohmah & Wahyudin, *Op.Cit*, hlm.122

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.

turnamen. Oleh sebab itu, dalam belajar kelompok siswa berusaha mendalami materi yang telah diberikan guru melalui pengerjaan soal dalam lembar kerja yang diberikan, karena setiap siswa mempunyai tanggung jawab untuk memastikan bahwa teman satu tim mereka telah mempelajari dan menguasai materi serta harus membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

3) Permainan (*games*)

Adapun *games* yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang konteksnya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari penyajian materi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana dan bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor, dan jika jawaban salah, siswa dari kelompok lain bisa memberikan jawabannya. *Games* tersebut dimainkan oleh perwakilan tiap kelompok sehingga tidak boleh ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Untuk lebih jelasnya, tata cara *games* akan dijelaskan pada *lampiran*.

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.

4) Pertandingan (*tournament*)

Turnamen merupakan permainan yang dipertandingkan. Turnamen biasanya dilakukan setiap akhir subbab atau akhir bab. Ada juga yang melaksanakannya pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru memberikan penyajian di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok membahas lembar kerja. Kompetisi yang sama memungkinkan siswa disemua tingkat memberikan kontribusi skor pada kelompoknya secara maksimal jika melakukan yang terbaik. Seluruh siswa terlibat dalam turnamen ini yang terbagi dalam meja-meja turnamen. Sesi turnamen diurutkan dari tingkatan kemampuan tinggi ke rendah. Jadi dalam tiap sesi turnamen diisi oleh peserta yang memiliki kemampuan yang seimbang. Untuk lebih jelasnya, tata cara turnamen akan dijelaskan pada *lampiran*.

5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Setelah pelaksanaan turnamen guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dan peserta didik yang aktif serta memiliki nilai tertinggi. Masing-masing tim akan mendapat sertifikat/ hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.²³

²³ Nurul Anriani.dkk, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournaments (TGT) Guna Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa Statistika Matematika Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UNTIRTA*, Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika, Program Studi Pendidikan

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.

c. Keunggulan dan Kelemahan *Teams Games Tournaments*

Kelebihan dan kelemahan model kooperatif tipe TGT, yaitu²⁴ :

Kelebihan

- 1) Semua anggota kelompok memperoleh tugas.
- 2) Mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
- 3) Meningkatkan akademik siswa.
- 4) Meningkatkan rasa persaudaraan dan mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 5) Merangsang siswa untuk lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika.
- 6) Siswa mampu bekerja sama dalam belajar sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Kelemahan

- 1) Bagi Guru
Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang

Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa tahun 2008, diakses melalui <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/6940> pada 23 November 2016 pukul 01.35

²⁴ Sri Setyowati, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Strategi True Or False terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Man 1 Pekanbaru*, Skripsi, Program studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas UIN Suska Riau diakses melalui http://repository.uin-suska.ac.id/2130/1/2013_2013790PMTpdf pada 20 Desember 2016 pukul 07:23

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.

dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.

2) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

4. Kemandirian Belajar

a. Pengertian

Menurut *Shunk*, kemandirian belajar (*Self-Regulated Learning*) berkaitan dengan proses yang dilakukan siswa secara aktif dan mendukung kognisi, perilaku dan sikap yang secara matematis berorientasi pada pencapaian tujuan. Dengan kata lain, kemandirian belajar adalah semua aktifitas yang dipilih siswa terkait dengan pengembangan situasi belajar. Dengan kemandirian belajar ini siswa mempunyai tujuan yang jelas, menilai diri sendiri, mempertimbangkan kemauan belajar, seperti pandangan dan kepercayaan yang tinggi tentang kemampuan dirinya, nilai pembelajaran, faktor yang berpengaruh dalam belajar, dan antisipasi dampak selama proses pembelajaran.²⁵

²⁵ 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 mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemandirian dalam belajar merupakan keharusan dan tuntutan dalam pendidikan saat ini. Tingkat kemandirian belajar siswa dapat ditentukan berdasarkan seberapa besar inisiatif dan tanggung jawab siswa untuk berperan aktif dalam hal perencanaan belajar, proses belajar maupun evaluasi belajar. Semakin besar peran aktif siswa dalam berbagai kegiatan tersebut, mengindikasikan bahwa siswa tersebut memiliki tingkat kemandirian belajar yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar (*Self-Regulated Learning*) ialah suatu usaha untuk melakukan kegiatan belajar aktif baik secara sendiri maupun bersama orang lain berdasarkan motivasinya sendiri untuk menguasai suatu materi/kompetensi tertentu sehingga dapat digunakannya dalam memecahkan suatu persoalan. Sehingga siswa yang mempunyai kemandirian belajar adalah siswa yang tidak tergantung pada pengarahan guru yang terus-menerus tetapi siswa juga mempunyai kreativitas dan inisiatif sendiri, serta mampu untuk bekerja sendiri dengan merujuk pada bimbingan yang diperolehnya. Sehingga siswa yang memiliki tingkat kemandirian belajar yang tinggi akan lebih berpeluang untuk menghasilkan hasil belajar atau prestasi belajar yang lebih baik sedangkan siswa yang memiliki tingkat kemandirian belajar yang rendah akan berpeluang untuk menghasilkan hasil belajar yang rendah pula.

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.

b. Tujuan Kemandirian Belajar

Adapun tujuan dari kemandirian belajar (*Self-Regulated Learning*) adalah pengembangan kompetensi intelektual siswa. Belajar mandiri dapat membantu siswa menjadi seorang yang terampil dalam memecahkan masalah, pengelola waktu yang unggul dan seorang yang terampil dalam belajar.²⁶ Oleh sebab itu setiap guru harus mengetahui kemandirian belajar yang dimiliki masing-masing siswa untuk mempermudah terjadi proses pembelajaran yang baik.

c. Indikator Kemandirian Belajar

Adapun indikator kemandirian belajar (*Self-Regulated Learning*) adalah sebagai berikut:²⁷

- 1) Berinisiatif belajar dengan atau tanpa bantuan orang lain
- 2) Mendiagnosis kebutuhan belajarnya sendiri
- 3) Merumuskan atau memilih tujuan belajar
- 4) Memilih dan menggunakan sumber
- 5) Memilih strategi belajar
- 6) Mengevaluasi hasil belajar sendiri
- 7) Bekerjasama dengan orang lain
- 8) Membangun makna
- 9) Mengontrol diri

Selanjutnya, indikator kemandirian belajar (*Self-Regulated Learning*) adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat menemukan identitas dirinya
- 2) Memiliki inisiatif dalam setiap langkahnya.
- 3) Membuat pertimbangan-pertimbangan dalam tindakannya

²⁶ Zubaidah Amir & Risnawati, *Op.Cit*, hlm.172

²⁷ Heris Hendriana & Utari Soemarmo, *Op.Cit*, hlm.103

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.

- 4) Bertanggung jawab atas tindakannya
- 5) Dapat mencukupi kebutuhan-kebutuhannya sendiri²⁸

Berbeda dengan sebelumnya, adapun 5 indikator kemandirian belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Bebas bertanggung jawab, dengan ciri-ciri mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan tanpa bantuan orang lain, tidak menunda waktu dalam mengerjakan tugas, mampu membuat keputusan sendiri, mampu menyelesaikan masalah sendiri dan bertanggung jawab.
- 2) Progresif dan ulet, dengan ciri-ciri tidak mudah menyerah bila menghadapi masalah, tekun dalam usaha mengejar prestasi, mempunyai usaha dalam mewujudkan harapannya, melakukan berbagai cara untuk mencapai tujuan dan menyukai hal-hal yang menantang.
- 3) Inisiatif atau kreatif, dengan ciri-ciri mempunyai kreatifitas yang tinggi, mempunyai ide-ide yang cemerlang, menyukai hal-hal yang baru, suka mencoba-coba dan tidak suka meniru orang lain.
- 4) Pengendalian diri, dengan ciri-ciri mampu mengendalikan emosi, mampu mengendalikan tindakan, menyukai penyelesaian masalah secara damai, berpikir dahulu sebelum bertindak dan mampu mendisiplinkan diri.
- 5) Kemantapan diri, dengan ciri-ciri mengenal diri sendiri secara mendalam, dapat menerima diri sendiri, percaya pada kemampuan sendiri, memperoleh kepuasan dari usaha sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.²⁹

²⁸ Abdul Rohmat, Analisis Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Rangkaian Listrik di SMK Negeri 1 Cimahi, Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, tahun 2014, diakses melalui http://repository.upi.edu/16060/6/S_TE_1005292_Chapter2.pdf pada 18 Desember 2016

²⁹ Angga Sucitra Hendrayana, dkk, *Motivasi Belajar, Kemandirian Belajar, dan Prestasi Belajar Mahasiswa Beasiswa Bidikmisi di UPBJJ UT Bandung*, Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, Vol.15 (2), tahun 2014, hlm.84

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

5. Model Pembelajaran Langsung

a. Pengertian

Pembelajaran langsung atau *direct instruction* dikenal dengan sebutan *active teaching*. Pembelajaran langsung juga dinamakan *whole class teaching*. Penyebutan itu mengacu pada gaya mengajar di mana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada siswa dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas”. Dalam pembelajaran langsung, guru lebih berperan aktif dibanding siswa, sehingga siswa tidak mempunyai banyak pengalaman belajar yang dapat dipahami dalam jangka waktu yang panjang, atau sebatas pemahaman saja³⁰

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.³¹

Dalam pembelajaran langsung, penguasaan konsep dan perubahan perilaku siswa dilakukan secara deduktif. Guru sebagai penyampai informasi sudah seharusnya melakukan variasi gaya

³⁰ Yanti Purnama Sari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya*”, Jurnal Pasca Sarjana Pendidikan dan Keguruan Universitas Terbuka, 2004, 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 pukul 06:12

³¹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm.169

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.

mengajar, variasi media agar pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan.³²

Seperti pada studi kasus yang dikemas dalam buku “*Psikologi Pendidikan*” karangan *Jeanne Ellis Ormrod* mengatakan bahwa terdapat seorang remaja bernama *Tommy* menunjukkan kekesalannya terhadap rutinitas salah satu guru SMA nya dan ia mengatakan bahwa³³:

“Kami mengerjakan hal yang sama terus-menerus. Guru matematika saya tidak menyukai buku teks, jadi ia menyusun kertas kerjanya sendiri, dan memberi kami begitu banyak kertas kerja setiap hari. Jika kami dapat mengerjakan semuanya, kami akan memperoleh nilai yang baik”.

Sumber: *Kids and School Reform*, (1997)

Berdasarkan studi kasus yang telah diuraikan, maka penting bagi guru untuk melakukan sebuah variasi model pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan mengurangi rasa jenuh yang dialami siswa dalam belajar. Selain itu, pelajaran yang dapat diambil dari studi kasus ini ialah agar para guru tidak lagi memberikan tugas yang terlalu banyak kepada siswanya, karena hal ini dikhawatirkan semakin banyak siswa yang menganggap belajar hanyalah suatu beban dalam hidupnya.

³² *Ibid*

³³ *Jeanne Ellis Ormrod, Psikologi Pendidikan*, (Jakarta:Erlangga,2008), hlm.167

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.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran Langsung

Adapun lima sintaks/ langkah-langkah dalam model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut :

TABEL II. 3
LANGKAH-LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG

Fase	Indikator	Aktivitas/Kegiatan Guru
1	Menjelaskan dan menetapkan tujuan	Memberikan tujuan secara keseluruhan, memberikan informasi latar belakang dan pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar
2	Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan	Mendemonstrasikan dengan jelas tahap demi tahap suatu pengetahuan/ keterampilan baru
3	Memberikan latihan dan memberikan bimbingan	Menyediakan kesempatan bagi siswa untuk melatih pengetahuan/ keterampilan baru.
4	Memeriksa pemahaman dan memberikan umpan balik.	Memeriksa kebenaran pemahaman siswa dan kinerja siswa. Memberikan umpan balik sesegera mungkin dan disampaikan dengan jelas.
5	Memberikan latihan lanjutan	Menyiapkan latihan lanjutan pada situasi yang lebih kompleks dan memberikan perhatian pada proses transfer.

Sumber : Jamil Suprinatiningrum (2016)

Dari tabel di atas, akan diuraikan secara rinci tahap- tahap model pembelajaran langsung, sebagai berikut:

1) Menyampaikan tujuan

Tujuannya untuk menarik perhatian dan memusatkan perhatian siswa, serta memotivasi siswa agar berperan dalam pembelajaran.

2) Menyiapkan siswa

Tujuannya untuk menarik perhatian siswa, memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan, dan mengingatkan

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.

kembali pada hasil belajar yang telah dimilikinya yang relevan dengan pokok pembicaraan yang akan dipelajari.

3) Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan

Pada tahap ini perlu diperhatikan kejelasan dalam melakukan dan menjelaskannya. Kejelasan dapat dicapai melalui perencanaan dan pengorganisasian materi dengan struktur yang baik.

4) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik

Tahap ini ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh guru kepada siswa dan siswa memberikan jawaban yang menurut pendapat siswa tersebut benar. Tugas paling penting bagi guru adalah memberikan umpan balik yang bermakna dan pengetahuan tentang hasil latihan yang diperoleh siswa.

5) Memberikan perluasan latihan mandiri

Bentuk latihan mandiri dapat berupa pekerjaan rumah, dimana guru memilih tugas yang dapat dilakukan oleh siswa di rumah secara mandiri dan tugas berkelanjutan dari proses pembelajaran tetapi merupakan pelatihan atau persiapan untuk pertemuan berikutnya³⁴.

³⁴ Jamil Suprinatiningrum, *Op.Cit*, hlm.232

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.

c. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Langsung

Kelebihan model pembelajaran langsung, antara lain sebagai berikut :

- 1) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
- 2) Melalui pembimbingan, guru dapat digunakan untuk menekankan kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa.
- 3) Ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan.
- 4) Demonstrasi memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas. Hal ini penting terutama jika siswa tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut.
- 5) Informasi yang banyak dapat tersampaikan dalam waktu relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa.

Adapun Keterbatasan dari model pembelajaran langsung, diantaranya :

- 1) Karena guru merupakan pusat dalam cara penyampaian ini, maka kesuksesan pembelajaran ini bergantung pada guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri,

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.

- antusias dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya dan pembelajaran akan terhambat.
- 2) Kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal terbatas, karena partisipasi aktif lebih banyak dilakukan oleh guru.
 - 3) Guru sulit untuk mendapatkan umpan balik mengenai pemahaman siswa, sehingga dapat berakibat pada ketidakpahaman atau kesalahpahaman siswa.
 - 4) Jika model pembelajaran langsung tidak banyak melibatkan siswa, siswa akan kehilangan perhatian setelah 10-15 menit dan hanya akan mengingat sedikit isi materi yang disampaikan.
 - 5) Siswa menjadi tidak bertanggung jawab mengenai materi yang harus dipelajari oleh dirinya karena menganggap materi akan diajarkan oleh guru.³⁵

6. Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan Kemampuan Pemahaman Konsep

Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa memiliki

³⁵ *Ibid*, hlm.236

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.

kesempatan untuk mempelajari konsep matematika yang sulit dengan cara bekerjasama dalam kelompoknya.³⁶

Adapun inti dari pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* adalah menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim, dan dapat juga digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan.³⁷ Ditambah lagi, pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* membuat siswa yang telah memahami konsep matematika untuk lebih yakin dan siap untuk bersaing dalam turnamen. Adapun dalam diskusi kelompok, siswa yang menjadi tutor sebaya dapat membantu temannya yang kesulitan dalam memahami materi, berdiskusi dan bertukar pikiran. Sedangkan manfaat untuknya sendiri ialah dapat mengasah kembali pemahaman yang dimilikinya.

Jadi, dapat dikatakan bahwa terdapat hubungan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dengan kemampuan pemahaman konsep, karena kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif yang memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran.

³⁶ Emay Aenu Rohmah & Wahyudin, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Siswa*, E-journal, Universitas Pendidikan Indonesia, 2016, Vol.8, No.2, diakses melalui <http://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumani/ora/article/view/5135/3600> pada 11 Maret 2017, pukul 02.28

³⁷ Melvin L, Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa,2004), hlm.181



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.

B. Penelitian Relevan

Adapun penelitian-penelitian yang berhubungan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* pernah dilakukan sebelumnya, yaitu :

1. Penelitian eksperimen oleh Dwi Devita dalam jurnalnya (2017) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Pemahaman Konsep dan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Kelas VIII SMPN di Kecamatan Lubuk Begalung Padang”. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa pemahaman konsep dan kemampuan komunikasi matematis siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* lebih tinggi dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari *skor rata-rata* yang diperoleh kelas eksperimen adalah 12,78 dimana skor ini lebih tinggi dari pada *skor rata-rata* yang diperoleh kelas kontrol yaitu 9,25.
2. Penelitian eksperimen oleh Meditama Situmorang dkk dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa”. Berdasarkan analisis uji t satu pihak, dapat dilihat bahwa pada tingkat kepercayaan 95% diperoleh $P - value = 0,023$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka tolak H_0 dan terima H_1 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman

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.

konsep matematis siswa dengan menerapkan strategi *Teams-Games-Tournament (TGT)* lebih baik dari pada pemahaman konsep matematis siswa dengan pembelajaran konvensional siswa kelas IX SMP N 2 Mungka Kabupaten 50 Kota dengan tingkat kepercayaan 95%.

3. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Toto Subroto dkk dalam jurnalnya (2016) yang berjudul “Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis siswa (Studi Eksperimen di kelas VIII SMPN. 1 Lemahabang). Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa Kemampuan pemahaman matematis siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata peningkatan kelas eksperimen sebesar 0,45 dan rata-rata peningkatan kelas kontrol sebesar 0,35.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya tersebut peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kemampuan pemahaman konsep matematis. Penelitian-penelitian relevan tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian dalam melihat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap

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.

kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang ditinjau berdasarkan kemandirian siswa.

C. Kajian Operasional

1. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* sebagai Varibel Bebas

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan variabel bebas yang mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Adapun sintaks/tahapan-tahapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam penelitian ini, peneliti merujuk pada Emay Aenu Rohmah dan Wahyudin dalam jurnalnya. Tahapan-tahapan tersebut yang akan digunakan dalam penelitian ini diuraikan oleh peneliti pada kegiatan inti dan penutup pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

a. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan materi di depan kelas menggunakan pengajaran langsung. (*class presentation/penyajian kelas*)
- 2) Melalui tanya jawab, guru mengecek pemahaman awal siswa mengenai materi yang telah dijelaskan guru.
- 3) Guru memberikan Lembar Kerja kepada para siswa yang telah berada pada kelompoknya masing-masing untuk berdiskusi bersama anggota kelompoknya agar lebih

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.

mendalami materi yang telah disampaikan guru (*teams/tim*).

- 4) Guru menjelaskan aturan-aturan yang akan berlaku selama proses diskusi dan bagaimana cara-cara pengisian lembar kerja yang telah diberikan.
- 5) Selama siswa bekerja dalam kelompok, guru berkeliling mengamati kerja siswa dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi di kelompoknya masing-masing, serta mengarahkan bila ada kelompok yang kesulitan.
- 6) Guru mengingatkan kepada setiap kelompok untuk memastikan seluruh anggota kelompok benar-benar memahami dan mengerjakan soal-soal yang diberikan dalam lembar kerja dengan teliti agar siap untuk mengikuti *game* nantinya.
- 7) Setelah diskusi kelompok selesai, guru bersama-sama murid membahas soal-soal pada lembar kerja
- 8) Guru memberikan permainan (*games*) (tata cara terlampir) yang bersifat matematis untuk dimainkan oleh siswa dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh tambahan skor tim mereka (berupa kartu soal, terlampir). *Games* dimainkan setelah waktu untuk mengerjakan Lembar kerja selesai. (*Games/permainan*).

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.

9) Khusus pada saat pelaksanaan turnamen, Guru memberikan turnamen (tata cara terlampir) yang bersifat matematis untuk dimainkan oleh seluruh siswa di meja-meja turnamen berdasarkan tingkat kemampuan yang sama. (*Tournaments*)

10) Setelah selesai, setiap peserta kembali ke kelompok asalnya dan memberitahukan poin yang telah diperolehnya dalam *games* untuk dijumlahkan dan dituliskan ke papan tulis, kemudian diumumkan kelompok terbaik.

b. Kegiatan Penutup

11) Guru mengarahkan siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung sekaligus merefleksi tentang materi yang didiskusikan.

12) Guru memberikan penghargaan bagi kelompok terbaik dengan perolehan skor tertinggi pada saat games dan juga turnamen. (*Team recognition/ penghargaan kelompok*)

2. Pemahaman Konsep Matematis sebagai Variabel Terikat

Adapun untuk mengetahui pemahaman konsep matematis siswa akan dilihat dari hasil tes yang dilakukan sesudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Penelitian ini dilakukan di dua kelas yang salah satu kelas diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dan kelas

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.

yang berikutnya diterapkan model pembelajaran langsung. Adapun soal tes kemampuan pemahaman konsep matematis yang diberikan kepada kedua kelas adalah sama, yaitu soal *posttest* yang sesuai dengan indikator pemahaman konsep.

Indikator yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah indikator pemahaman konsep menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), dimana terdapat 7 indikator yang menunjukkan pemahaman konsep siswa, yaitu:

- a. Menyatakan ulang sebuah konsep,
- b. Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya),
- c. Memberikan contoh dan non-contoh 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.

Selanjutnya, kriteria penskoran untuk soal *posttest* yang diberikan pada kedua kelas tersebut menggunakan kriteria penskoran yang sama, yaitu kriteria penskoran yang sesuai dengan indikator pemahaman konsep. Adapun kriteria penskoran tersebut digunakan peneliti pada penelitian ini merujuk pada Gusni Satriawati dalam jurnalnya, yaitu:

TABEL II.4
PENSKORAN INDIKATOR PEMAHAMAN KONSEP
MATEMATIKA

Indikator	Jumlah skor
Indikator 3 dan 5	0 = tidak ada jawaban
	2,5 = ada jawaban tetapi salah
	5 = ada jawaban tetapi benar sebagian kecil
	7,5 = ada jawaban, benar sebagian besar
	10 = ada jawaban, benar semua
Indikator 1,2,4 dan 6	0 = tidak ada jawaban
	3,75 = ada jawaban, tetapi salah
	7,5 = ada jawaban, tetapi benar sebagian kecil
	11,25 = ada jawaban, benar sebagian besar
	15 = ada jawaban, benar semua
Indikator 7	0 = tidak ada jawaban
	5 = ada jawaban, tetapi salah
	10 = ada jawaban, tetapi benar sebagian kecil
	15 = ada jawaban, benar sebagian besar
	20 = ada jawaban, benar semua

Sumber : Diadopsi dari Cai, Lane dan Jacobsin dalam Gusni Satriawati.(2006)

3. Kemandirian Belajar Siswa sebagai Variabel Moderator

Adapun tolak ukur yang digunakan salah satunya adalah uji angket kepada siswa, yang mana angket yang disusun sesuai dengan indikator kemandirian belajar. Kemandirian belajar siswa dibagi tiga kelompok yang terdiri dari kemandirian belajar tinggi, sedang dan rendah. Adapun indikator yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah merujuk pada Heris Hendriana dan Utari Soemarmo dalam bukunya, yaitu :

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) Berinisiatif belajar dengan atau tanpa bantuan orang lain
- 2) Mendiagnosis kebutuhan belajarnya sendiri
- 3) Merumuskan atau memilih tujuan belajar
- 4) Memilih dan menggunkan sumber
- 5) Memilih strategi belajar
- 6) Mengevaluasi hasil belajar sendiri
- 7) Bekerjasama dengan orang lain
- 8) Membangun makna
- 9) Mengontrol diri

Adapun klasifikasi/ pengelompokkan kemandirian belajar siswa dibagi dalam tiga kategori, yaitu :

Tabel II.5
Kriteria Pedoman Penilaian Kemandirian Belajar

Skor Rata-Rata	Kategori
$x \geq \bar{x} + SD$	Tinggi
$\bar{x} - SD \leq x < \bar{x} + SD$	Sedang
$x \leq \bar{x} - SD$	Rendah

Sumber : Diadopsi dari tesis Ramon Muhandaz

Keterangan:

x = Skor total yang diperoleh responden

\bar{x} = Rata-rata keseluruhan siswa

SD = Standar deviasi /simpangan baku keseluruhan siswa

D. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat atau tidaknya perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung.
2. Terdapat atau tidaknya perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

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 dengan siswa yang mengikuti pembelajaran langsung jika ditinjau berdasarkan kemandirian belajar tinggi.

3. Terdapat atau tidaknya 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. Terdapat atau tidaknya 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.