

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. Konsep Teoritis

1. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Menurut Johnson & Johnson (1994) dalam Isjoni menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.¹

Berdasarkan kutipan tersebut dapat dirumuskan empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif yaitu: adanya peserta dalam kelompok; adanya aturan dalam kelompok; adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan adanya tujuan yang harus dicapai.

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif itu adalah sebagai berikut:²

- a. Setiap anggota memiliki peran.
- b. Terjadinya hubungan interaksi langsung diantara para siswa.
- c. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman satu kelompok.

Pembelajaran kooperatif lebih dicirikan oleh penghargaan kooperatif atau kelompok dari pada penghargaan individual. Para ahli juga telah membuktikan bahwa "pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja

¹ Isjoni, *Cooperative Learning*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 17.

² *Ibid.*, h. 20.

Hak Cipta Dilindungi 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.

siswa dengan tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan membantu siswa dalam menumbuhkan kemampuan berfikir kritis”.³

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim adalah:⁴

- a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
- b. Menyajikan informasi.
- c. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.
- d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
- e. Evaluasi.
- f. Penghargaan kelompok.

Pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam pembelajaran nantinya diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.⁵ Dimana hal ini jarang ditemui dalam pembelajaran konvensional.

Pembelajaran kooperatif dapat dibedakan menjadi beberapa tipe yaitu: Pembelajaran tipe *Jigsaw*, *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT), *Teams Assisted Individualization* (TAI), *Cooperatif Integrated Reading and Composition* (CIRC).

³ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktifisme*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009), h. 44.

⁴ Anita Lie, *Cooperative learning*, (Jakarta: Grafindo, 2002), h. 3.

⁵ Trianto, *Op. Cit.*, h. 42.

Hak Cipta Dilindungi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada penelitian ini pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. *Teams Games Tournament (TGT)* dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD,SMP) hingga perguruan tinggi. *Teams Games Tournament (TGT)* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.⁶ Dalam *Teams Games Tournament (TGT)* siswa diposisikan sebagai subjek belajar, artinya yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) adalah siswa. Kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan *Teams Games Tournament (TGT)* ini dilakukan dengan melakukan turnamen yaitu saling menanyakan antar anggota dalam kelompok, sehingga konsep diperoleh berdasarkan hasil diskusi masing-masing kelompok dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (games), yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran, setelah selesai kerja kelompok kemudian sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas.⁷

⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 83.

⁷ Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo, Masmedia Buana Pustaka, 2009), h. 54.



Langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah sebagai berikut:⁸

- a. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.
- b. Guru menyiapkan pelajaran.
- c. Siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
- d. Seluruh siswa dikenakan kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

1. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
4. Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournamen.

⁸ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Op. Cit., h. 84.

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.

Kelemahan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah sebagai berikut:

1. Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
2. Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

2. Metode Tanya Jawab

Metode diartikan sebagai sebuah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan.⁹ Metode yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap berhasil atau tidaknya tujuan tersebut. Kemudian *questions* digunakan apabila guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah.¹⁰ Menurut Syaiful Bahri Djamarah, metode tanya jawab ialah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui bentuk pertanyaan yang perlu dijawab oleh anak didik.¹¹ Sedangkan menurut Ahmad Sabri metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* sebab pada

⁹ Dr. Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 233.

¹⁰ *Ibid.*, h. 234.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 241.

Hak Cipta Dilindungi 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.

saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya siswa menjawab atau siswa bertanya guru menjawab.¹² Dapat diartikan bahwa metode jawab dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dari apa yang belum siswa mengerti.

Metode tanya jawab ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, yaitu sebagai berikut:¹³

- a. Kelebihan metode tanya jawab
 - 1) Lebih mengaktifkan anak didik dibandingkan dengan metode ceramah.
 - 2) Anak akan lebih cepat mengerti. Karena memberi kesempatan kepada anak didik untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas atau belum dimengerti sehingga guru dapat menjelaskan kembali.
 - 3) Mengetahui perbedaan pendapat antara anak didik dan guru, dan akan membawa ke arah suatu diskusi.
 - 4) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian anak.
- b. Kekurangan metode tanya jawab
 - 1) Mudah menyimpang dari pokok persoalan.
 - 2) Dapat menimbulkan beberapa masalah baru.
 - 3) Anak didik terkadang merasa takut memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan kepadanya.
 - 4) Sukar membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan pemahaman anak didik.

Metode tanya jawab biasanya dipergunakan apabila:¹⁴

- a. Bermaksud mengulang bahan pelajaran.
- b. Ingin membangkitkan perhatian siswa belajar.
- c. Siswa tidak terlalu banyak.
- d. Sebagai selingan metode ceramah.
- e. Untuk mengarahkan metode berpikir.

¹² Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), h. 55.

¹³ Syaiful Bahri Djamarah, *Loc.Cit.*

¹⁴ Ahmad Sabri, *Op. Cit*, h. 57.



Beberapa hal penting yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menggunakan metode tanya jawab, yaitu sebagai berikut:¹⁵

- a. Menghargai jawaban, pertanyaan, keluhan, atau tindakan siswa bagaimanapun jelek mutunya.
- b. Menerima jawaban siswa lalu memeriksanya dengan mengajukan pertanyaan.
- c. Merangsang siswa untuk aktif berpartisipasi dengan menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, atau mendemonstrasikan hasil berpikirnya.
- d. Mengajukan pertanyaan kepada sasaran yang sesuai dengan keperluan.
- e. Bertindak atau bersikap seolah-olah belum tahu atau membuat kekeliruan yang disengaja.
- f. Mengajukan pertanyaan yang tinggi tarafnya.

3. Pemahaman Konsep

Lenner (1988: 430) yang dikutip Mulyono Abdurrahman bahwa kurikulum bidang studi matematika hendaknya mencakup 3 elemen, yaitu pemahaman konsep, keterampilan dan pemecahan masalah.¹⁶ Hal ini diperkuat lagi oleh Maz'ud Zein bahwa dalam pembelajaran matematika ada kemampuan pemahaman konsep, kemampuan komunikasi dan kemampuan pemecahan masalah matematika.¹⁷

Konsep menunjuk kepada pemahaman dasar. Siswa menggunakan konsep ketika mereka mampu mengklasifikasikan atau mengelompokkan

¹⁵ Herman Suherman dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung : JICA-UPI, 2001), h.175-176

¹⁶ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 253.

¹⁷ Mas'ud Zein dan Darto, *Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Pekanbaru : Daulat Riau, 2012), h 20.

Hak Cipta Dilindungi 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.

benda – benda atau ketika mereka dapat mengasosiasikan suatu nama dengan kelompok benda tertentu.¹⁸

Mengacu pada taksonomi Bloom yang terdiri atas 6 jenjang, bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap arti materi pelajaran yang dapat berupa kata, angka, menjelaskan sebab akibat.¹⁹ Adapun kegiatan belajarnya berupa mengungkapkan gagasan/pendapat dengan kata – kata sendiri, membedakan, membandingkan, menginterpretasi data, mendeskripsikan dengan kata – kata sendiri, menjelaskan gagasan pokok.²⁰

Tingkatan pemahaman, meliputi kemampuan membandingkan (menunjukkan persamaan dan perbedaan), mengidentifikasi karakteristik, menggeneralisasi, dan menyimpulkan.²¹

Suatu konsep diperoleh melalui tiga tahap, pertama adalah tahap kategorisasi yaitu upaya mengkategorikan sesuatu yang sama atau tidak sesuai dengan konsep yang diperoleh. Kemudian masuk ke tahap selanjutnya (kedua), kategori yang tidak sesuai disingkirkan dan kategori yang sesuai digabungkan sehingga membentuk suatu konsep. Setelah itu, suatu konsep tertentu baru dapat disimpulkan (tahap ketiga). Tahap terakhir inilah yang dimaksud dengan perolehan konsep.²² Maka seorang siswa dapat dikatakan memahami konsep setelah melewati tiga tahap tersebut

¹⁸ Mulyono Abdurrahman, *Loc. Cit.*

¹⁹ Mas`ud Zein dan Darto, *Op cit*, h 17.

²⁰ *Ibid.*, h 25.

²¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012),h. 184

²² Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta : Bumi Aksara, 2008) h 11



Hak Cipta Dilindungi 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.

didalam dirinya siswa mengerti informasi yang diperoleh dan dapat mengubah informasi tersebut kedalam bentuk lain yang lebih berarti.

Pemahaman terhadap konsep dan struktur suatu materi menjadikan materi itu dipahami secara komprehensif dan mempermudah terjadinya transfer pembelajaran yang diberikan guru. Dengan kata lain pemahaman konsep yaitu memahami sesuatu kemampuan dan mengerti serta mampu mengubah informasi ke dalam bentuk yang bermakna.

4. Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Metode Tanya Jawab terhadap Pemahaman Konsep

Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan baik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Dengan TGT siswa bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok, selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar 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. Prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu:²³

- a. Penjelasan materi.
- b. Belajar dalam kelompok.

²³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), h 248.



- c. Penilaian.
- d. Pengakuan tim.

Empat tahap ini dimulai dari penjelasan materi yang mana tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Dan tujuan metode Tanya jawab adalah:²⁴

- a. Mengecek dan mengetahui sampai sejauh mana kemampuan siswa terhadap pelajaran yang dikuasainya.
- b. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan kepada guru tentang sesuatu masalah yang belum dipahaminya.
- c. Memotivasi dan menimbulkan kompetensi belajar.
- d. Melatih siswa untuk berpikir dan berbicara secara sistematis berdasarkan pemikiran yang orisinal.

Dengan digunakannya metode tanya jawab dalam pembelajaran kooperatif diharapkan pembelajaran akan lebih bermakna, karena dengan metode tanya jawab siswa akan lebih mudah dalam menyelesaikan soal – soal matematika dengan prosedur yang berlaku setelah menguasai atau memahami fakta – fakta matematika.

B. Penelitian Relevan

Penelitian ini pernah dilakukan oleh Atik Liulin Nuha dari IAIN Walisongo Semarang, dengan judul: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Materi Pokok

²⁴ Abdul majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 140.



Logaritma guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X A MAN Semarang 2 Semester Gasal Tahun Pelajaran 2009-2010. Hasil penelitiannya yaitu pada siklus ke II motivasi belajar meningkat menjadi 77,77% dan rata-rata hasil belajar 79,64 dengan ketuntasan klasikal 93,3%. Penelitian yang dilakukannya adalah penelitian menggunakan studi tindakan (*action research*) dan dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh Arifah Nur Triyani dari Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa kelas IX-C pada Pokok Bahasan Peluang dan Statistika di SMPN 4 Depok. Hasil penelitiannya yaitu adanya peningkatan hasil rata-rata persentase lembar observasi keaktifan belajar siswa untuk tiap siklusnya, yaitu pada siklus I keaktifan siswa sebesar 61,17% untuk siklus II sebesar 71,11%. Selain itu, hasil dari angket respon siswa terhadap pembelajaran juga meningkat yaitu sebesar 63% pada siklus I dan 70,11% pada siklus II.

Perbedaan penelitian ini dengan kedua penelitian yang dilakukan oleh peneliti diatas adalah penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen dan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.



Hak Cipta Dilindungi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Konsep Operasional

1. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Metode Tanya Jawab Sebagai Variabel Bebas

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan metode tanya jawab akan digambarkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Pendahuluan

- 1) Guru melakukan apersepsi.
- 2) Guru menjelaskan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan metode tanya jawab.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 4) Guru memberikan motivasi.

b. Kegiatan Inti

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan metode tanya jawab:

- 1) Membuat kelompok siswa heterogen (latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda) kemudian diberikan informasi pokok materi dengan metode tanya jawab dan mekanisme kegiatan.
- 2) Pembagian kelompok dan kemudian persiapan meja turnamen sesuai dengan banyak kelompok.
- 3) Pelaksanaan turnamen, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya

untuk jangka waktu tertentu. Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga dari nilai tersebut diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen diberikan gelar excellent, superior, very good, good, fair sesuai dengan skor yang diperolehnya.

- 4) Bumping, pada turnamen kedua dan seterusnya dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja tournament sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama.
- 5) Penghitungan skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual.
- 6) Memberikan penghargaan terhadap pemenang kelompok ataupun individual.

c. Penutup

- 1) Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- 2) Guru memberikan tugas rumah.
- 3) Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan dan materi selanjutnya.

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.

Hak Cipta Dilindungi 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.

2. Pemahaman Konsep Matematika sebagai Variabel Terikat

Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hapalan.²⁵ Pemahaman konsep merupakan komperhensi yang ditunjukkan siswa dalam memahami konsep dalam melakukan prosedur (algoritma) secara akurat, efisien dan tepat.²⁶ Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan berpikir dalam melakukan prosedur secara akurat, efisien dan tepat dengan bahasa mereka dan cara mereka sendiri dari apa yang telah mereka pelajari atau mereka serap dari pembelajaran. Dengan memahami konsep dan struktur akan mempermudah penerimaan informasi yang diberikan oleh guru terhadap siswa. Dengan kata lain pemahaman konsep yaitu memahami sesuatu, kemampuan mengerti, dan juga mampu mengubah informasi ke dalam bentuk yang bermakna dengan kata – kata sendiri.

Indikator yang menunjukkan pemahaman konsep, yaitu:²⁷

- a. Menyatakan ulang sebuah konsep.
- b. Mengklasifikasi objek – objek menurut 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 dan syarat cukup suatu konsep.
- f. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih proses atau prosedur operasi tertentu.
- g. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

²⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), h 50.

²⁶ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Press, 2010), h. 149.

²⁷ Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), *Model Penilaian Kelas* (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 59.

Ketujuh indikator ini, dapat dikerucutkan menjadi 3 indikator sebagai berikut:

- a. Menyatakan ulang sebuah konsep, yaitu menyebutkan definisi, ciri-ciri, dan contoh.
- b. Mengklasifikasikan objek yaitu memberikan non contoh dan ciri-cirinya yang sesuai dengan menyebutkan argumen yang mendukung.
- c. Mengaplikasikan konsep yaitu menyajikan semua algoritma penyelesaian serta dapat melanjutkan dalam perhitungan dengan benar.

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.

Hak Cipta Dilindungi 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.

TABEL II.1
PENSKORAN PEMAHAMAN KONSEP

No.	Indikator Pemahaman Konsep	Indikator yang diukur	Skor
1.	Menyatakan ulang sebuah konsep	Tidak menjawab	0
		Mampu menyebutkan definisi tetapi salah dan tidak dapat menjelaskan ciri-ciri dan juga contohnya	1
		Mampu menyebutkan definisi tetapi sebagian kecil benar, ciri-ciri konsep beserta contoh dengan kurang sesuai	2
		Mampu menyebutkan definisi tetapi sebagian besar benar, ciri-ciri konsep beserta contoh hampir sesuai	3
		Mampu menyebutkan definisi dengan benar, ciri-ciri konsep beserta contoh dengan tepat	4
2.	Mengklasifikasi objek	Tidak menjawab	0
		Mampu menyebutkan non contoh kurang sesuai dan tidak menyebutkan argumen serta ciri-ciri	1
		Mampu menyebutkan non contoh yang sesuai, tetapi sebagian kecil dan menyebutkan argumen serta ciri-ciri yang kurang tepat	2
		Mampu menyebutkan non contoh yang sesuai, sebagian besar benar dan menyebutkan argumen serta ciri-ciri hampir tepat	3
		Mampu menyebutkan non contoh yang sesuai dan menyebutkan argumen serta ciri-ciri dengan tepat	4
3.	Mengaplikasikan konsep	Tidak menjawab	0
		Mampu menyajikan sebagian kecil algoritma penyelesaian serta melanjutkan dalam perhitungan yang tidak benar	1
		Mampu menyajikan sebagian kecil algoritma penyelesaian serta melanjutkan dalam perhitungan yang kurang benar	2
		Mampu menyajikan sebagian besar algoritma penyelesaian serta melanjutkan dalam perhitungan hampir benar	3
		Mampu menyajikan semua algoritma penyelesaian serta melanjutkan dalam perhitungan yang benar	4

D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang perlu diuji lebih dulu kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Adanya perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan metode tanya jawab dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional di SMP Tri Bhakti Pekanbaru.

Ho: Tidak adanya perbedaan kemampuan pemahaman konsep antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan metode tanya jawab dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional di SMP Tri Bhakti Pekanbaru.

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau