

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 284), efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya, ada pengaruh atau akibat, selain itu efektif juga diartikan dapat membawa hasil yang memuaskan. Sambas (2009: 9) mengatakan bahwa efektivitas berarti kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah dan dapat mencapai tujuan dan hasil yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan Sutikno (2005: 7) yang mengemukakan bahwa pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Lebih spesifik, Simanjuntak (1993: 80) mengungkapkan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila menghasilkan sesuatu sesuai dengan apa yang diharapkan atau dengan kata lain tujuan yang diinginkan tercapai. Dalam hal ini pun Aunurrahman (2009: 34) menyatakan

“Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan sebagainya.”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antarsiswa maupun antara siswa dan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang diperoleh. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengefektifkan kegiatan pembelajaran adalah dengan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik.

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournamen*)

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak variasi, salah satunya adalah tipe TGT (*Teams Games Tournaments*). Aktifitas belajar dengan permainan dirancang agar siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Saco (2006) menjelaskan bahwa dalam TGT, siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka). Dengan menggunakan permainan akademik siswa akan lebih tertarik dan suasana belajar lebih menyenangkan.

Dalam pembelajaran TGT siswa belajar secara berkelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda. Guru menyajikan materi kemudian siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok ini, guru memberikan lembar kerja siswa (LKS)

kepada setiap kelompok. Tugas dikerjakan secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan penjelasan sebelum mengajukan pertanyaan tersebut pada guru. Dan untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik

Slavin (1995; 84) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (*class presentations*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

1. Penyajian kelas (*class presentations*)

a. Pembukaan

- 1) Menjelaskan pada siswa materi yang akan dipelajari.
- 2) Guru meminta siswa bekerja dalam kelompok untuk menemukan konsep atau merangsang keinginan mereka pada pelajaran tersebut.

b. Pengembangan

- 1) Pengembangan materi pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok.
- 2) Mengontrol pemahaman siswa sesering mungkin dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan.
- 3) Memberi penjelasan mengapa jawaban tersebut benar atau salah.
- 4) Beralih pada konsep yang lain, jika siswa telah memahami pokok masalahnya.

c. Latihan Terbimbing

- 1) Siswa mengerjakan soal atas pertanyaan yang diberikan.
- 2) Memanggil anak secara acak untuk mengerjakan atau menyelesaikan soal. Hal ini bertujuan agar semua siswa selalu mempersiapkan diri sebaik mungkin.

2. Belajar Kelompok (*team*)

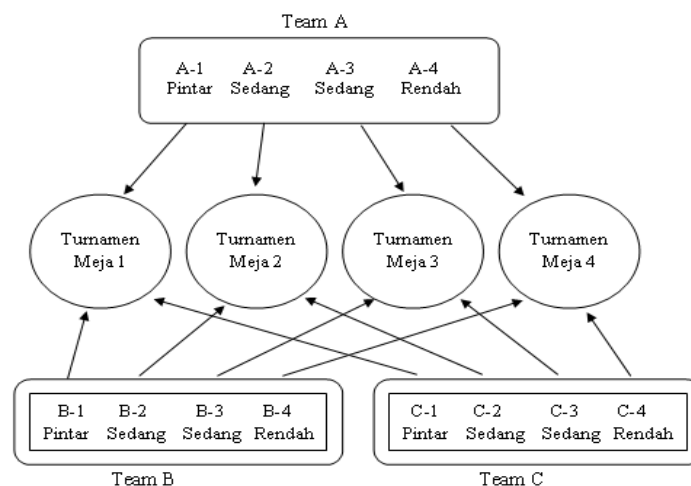
Dalam praktiknya, setiap tim terdiri dari siswa dengan kemampuan yang bervariasi: ada yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Di sini ketergantungan positif juga dikembangkan dan yang kemampuan akademiknya kurang bisa terbantu oleh yang kemampuan akademiknya lebih. Siswa yang berkemampuan tinggi bersedia membantu, meskipun mungkin mereka tidak dipanggil untuk menjawab. Bantuan yang diberikan dengan motivasi tanggung jawab atau nama baik kelompok. Siswa yang paling lemah diharapkan sangat antusias dalam memahami permasalahan dan jawabannya karena mereka merasa merekalah yang akan ditunjuk oleh guru.

3. Permainan (*games*)

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan kelompok. Kebanyakan permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya akan dikumpulkan siswa untuk pertandingan mingguan.

4. Pertandingan (*tournament*)

Pertandingan merupakan kompetensi yang digunakan untuk memberikan motivasi kepada siswa agar meningkatkan prestasi belajar dan berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya. *Tournament* atau pertandingan antar-kelompok dilakukan sesuai dengan yang dikemukakan Slavin (1995: 87), yaitu memastikan siswa yang memiliki kemampuan sama dari masing-masing kelompok ditempatkan dalam satu meja pertandingan. Siswa yang pintar dari masing-masing meja ditempatkan pada meja 1, siswa yang sedang pada meja 2 dan meja 3, sedangkan siswa yang rendah ditempatkan di meja 4.



Gambar 2.1 Skema Meja Turnamen (Slavin (1995: 87))

Pelaksanaan turnamen dalam satu meja turnamen terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan sama yang berasal dari kelompok yang berbeda dilaksanakan sebagai berikut.

- a. Dalam setiap meja turnamen siswa mengambil undian yang digunakan untuk menentukan siapa siswa yang mendapat giliran memilih soal dan membacakan soal yang disebut dengan pembaca. Sedangkan tiga siswa yang lainnya disebut dengan penantang 1, penantang 2, dan penantang 3.

- b. Pembaca mengambil kartu secara acak, kemudian mengambil soal yang sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu. Selanjutnya pembaca membacakan soal dengan keras kepada ketiga penantang.
- c. Apabila jawaban pembaca salah maka pembaca tidak mendapat hukuman tetapi apabila jawaban penantang 1, penantang 2, penantang 3 salah ketiga penantang akan mendapat hukuman. Dengan cara mengembalikan kartu kemenangan yang telah mereka peroleh. Selanjutnya pembaca menjadi penantang 3, penantang 3 menjadi penantang 2, penantang dua menjadi penantang 1, penantang 1 menjadi pembaca. Dengan prosedur pelaksanaan kegiatan sama seperti yang telah diuraikan diatas.
- d. Siswa dapat mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai sehingga diperoleh skor turnamen untuk setiap individu sekaligus sebagai skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya dan diberikan sebutan (gelar) *superior, very good, good, medium*.
- e. Bumping, pada turnamen kedua (begitu juga pada turnamen ketiga, keempat, dan seterusnya), dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi. Siswa superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama.
- f. Setelah selesai menghitung skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual, diberikan penghargaan kelompok dan individu. Siswa yang memperoleh kartu kemenangan terbanyak meraih tingkat 1 (*top score*),

tingkat 2 (*high middle score*), tingkat 3 (*low middle score*), dan tingkat 4 (*low score*).

Perolehan poin dapat dilihat pada tabel-tabel perolehan poin (Slavin, 1995: 90) berikut.

Tabel 2.1 Perolehan Poin Permainan untuk Empat Pemain

Tingkatan Pemain	Tidak Ada Seri	1-2 Seri	2-3 Seri	3-4 Seri	1-2-3 Seri	2-3-4 Seri	1-2-3-4 Seri	1-2 Seri 3-4 Seri
1 <i>Top Scorer</i>	60	50	60	60	50	60	40	50
2 <i>High Middle Scorer</i>	40	50	40	40	50	30	40	50
3 <i>Low Middle Scorer</i>	30	30	40	30	50	30	40	30
4 <i>Low Scorer</i>	20	20	20	30	20	30	40	30

(Sumber Slavin, 1995: 90)

Tabel 2.2 Perolehan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Tingkatan Pemain	Tidak Ada Seri	1-2 Seri	2-3 Seri	1-2-3 Seri
1 <i>Top Scorer</i>	60	50	60	40
2 <i>Middle Scorer</i>	40	50	30	40
3 <i>Low Scorer</i>	20	20	20	40

(Sumber Slavin, 1995: 90)

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Kegiatan ini dilakukan pada setiap akhir pertandingan. Guru memberikan penghargaan berupa pujian atau barang yang berbentuk makanan kecil kepada kelompok yang teraktif, terkompak dan termaju. Langkat tersebut dilakukan untuk memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Tiga tindakan diberikan pada kelompok yang memperoleh nilai

perkembangan yang dihitung dari nilai rata-rata poin perkembangan yang diperoleh dari anggota kelompok

Tabel 2.3 Kriteria Penghargaan Kelompok

Rata-rata poin perkembangan	Penghargaan <i>Team</i>
40	<i>Good Team</i>
45	<i>Great Team</i>
50	<i>Super Team</i>

(Sumber Slavin, 1995: 90)

3. Pemahaman Konsep Matematika

Pemahaman konsep terdiri dari dua kata, yaitu pemahaman dan konsep. Pemahaman berasal dari kata dasar paham. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, paham berarti mengerti dengan tepat, sedangkan konsep berarti suatu rancangan.

Sagala (2008: 71) berpendapat bahwa konsep merupakan buah pemikiran seseorang atau sekelompok orang yang dinyatakan dalam definisi sehingga melahirkan produk pengetahuan meliputi prinsip, hukum, dan teori. Konsep diperoleh dari fakta, peristiwa, dan pengalaman melalui generalisasi dan berpikir abstrak. Pengertian konsep yang lain dikemukakan oleh Wardhani (2008: 9) yang mengartikan konsep adalah ide (abstrak) yang dapat digunakan atau memungkinkan seseorang untuk mengelompokkan/menggolongkan sesuatu objek.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa konsep adalah hasil dari pemikiran seseorang ataupun sekelompok orang yang dinyatakan dalam definisi sesuai dengan fakta, peristiwa, dan pengalaman yang memiliki hubungan-hubungan yang mempunyai sifat-sifat atau ciri-ciri umum yang sama.

Uno (2011: 124) berpendapat bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat hierarkis, yaitu suatu materi merupakan prasyarat untuk mempelajari

materi berikutnya. Oleh karena itu, pemahaman suatu konsep matematis sangat diperlukan siswa agar dapat memahami konsep pada materi ajar berikutnya. Benu (2010: 1) berpendapat bahwa pemahaman Matematika merupakan kemampuan mengaitkan notasi dan simbol Matematika yang relevan dengan ide-ide Matematika dan mengombinasikannya ke dalam rangkaian penalaran logis.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, hal ini dapat disimpulkan berarti bahwa pemahaman konsep matematis adalah kemampuan untuk dapat mengerti dan memahami suatu konsep matematis yang relevan dengan ide-ide Matematika dan sesuai dengan indikator-indikator pemahaman konsep.

B. Kerangka Pikir

Penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep ini terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman konsep matematis

Pada proses pembelajaran model kooperatif tipe TGT ini siswa akan lebih menikmati (*enjoy*), lebih rileks, lebih nyaman untuk belajar karena proses pembelajarannya yang dirancang dengan permainan di samping menumbuh kembangkan tanggung jawab, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif agar terwujud pembelajaran yang komunikatif antara guru dan siswa. Siswa juga akan lebih mudah memahami konsep materi

yang dipelajari. Selain mendapat penjelasan dari guru, siswa juga belajar bersama teman sekelompoknya.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diawali dengan penyajian kelas (*class presentations*). Penyajian tersebut mencakup pembukaan, pengembangan, dan latihan terbimbing dari keseluruhan pelajaran. Pada tahap ini siswa mendapat pemahaman konsep yang diberikan oleh guru, selain itu siswa juga akan saling membantu teman kelompoknya jika ada yang kurang memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Langkah kedua yaitu belajar dalam kelompok (*teams*), setiap tim terdiri dari siswa dengan kemampuan yang bervariasi: ada yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Siswa belajar untuk bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan bertanggung jawab dalam kelompok. Pada proses pembelajaran yang seperti ini, siswa tidak akan merasa jenuh, tidak akan merasa malas, tidak akan merasa mengantuk karena siswa akan memperoleh permainan (*games*). Langkah ketiga yaitu permainan (*games*). Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan diskusi kelompok. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya akan dikumpulkan siswa untuk pertandingan mingguan. Guru dapat mengkonfirmasi kemampuan pemahaman siswa dan siswa dapat mengingat kembali materi, siswa belajar saling bertanggung jawab atas kelompoknya. Langkah keempat yaitu pertandingan (*tournament*). Pertandingan merupakan kompetisi yang digunakan untuk memberikan motivasi kepada siswa agar meningkatkan prestasi belajar.

Dengan kondisi proses pembelajaran seperti di atas, siswa akan lebih rileks untuk belajar Matematika sehingga lebih mudah memahami konsep Matematika. Diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini memberikan pengalaman belajar pada siswa yang memungkinkan mudah untuk memahami konsep materi pelajaran.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang menggunakan dalam penelitian ini adalah “Model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif ditinjau dari kemampuan pemahaman konsep matematis siswa”.