

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran dan Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan suatu proses hubungan timbal balik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan lingkungan belajar, serta pembelajaran juga memiliki tujuan yang akan dicapai. Hal ini senada dengan pendapat yang diungkapkan Arihi dan Iru (2012:1), “yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai”. Sementara itu Usman (2002: 4),”menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atau suatu dasar hubungan timbal balik yang berlangsung di situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.

Lebih lanjut Abdurrahman (1999:28) ”mengungkapkan bahwa belajar merupakan suatu proses dari seorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau hasil belajar, yaitu suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap”. Pembelajaran juga merupakan proses pendewasaan dan perubahan tingkah laku dari kurang baik menjadi lebih baik. Hal ini sesuai dengan tujuan belajar seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2007: 25) ”Tujuan belajar ada tiga jenis, yaitu: a) Untuk mendapatkan pengetahuan, b) Penanaman konsep keterampilan baru, c) Pembentukan sikap”.

Hudoyo (1988:3) “menyatakan bahwa matematika berkenaan dengan ide-ide dan konsep yang abstrak dan tersusun secara hierarki dan penalaran deduktif”. Pendapat lain seperti yang diungkapkan oleh Soedjadi (2000:13) mengatakan bahwa karakteristik dari matematika yaitu:

1. Memiliki objek kajian abstrak.
2. Bertumpu pada kesepakatan.
3. Berpola pikir deduktif.
4. Memiliki simbol yang kosong dari arti.
5. Memperhatikan semesta pembicaraan.
6. Konsisten dalam sistemnya.

Nurhadi (2004: 8), “menyatakan bahwa belajar matematika berarti belajar ilmu pasti, belajar ilmu pasti berarti belajar bernalar”. Berdasarkan pendapat di atas matematika seharusnya dipelajari secara sistematis karena matematika berhubungan dengan konsep-konsep yang abstrak. Pemahaman akan konsep-konsep matematika akan membantu siswa mencapai tujuan dari pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses pengembangan bakat dan minat dari siswa guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran juga merupakan suatu proses hubungan timbal balik siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa. Hubungan timbal balik yang dimaksud adalah proses saling bertukar pikiran antara siswa dengan guru, maupun siswa dengan siswa dalam rangka mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan.

B. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas secara harfiah berasal dari kata efektif, sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2008) efektivitas berasal dari kata efektif

yang berarti berhasil guna yang bisa diartikan sebagai kegiatan yang dapat memberikan hasil yang maksimal. Efektivitas juga berarti terciptanya suasana belajar yang kondusif sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang maksimal. Pendapat lain seperti yang dikemukakan oleh Sutikno (2005) “pembelajaran efektif berarti merupakan kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran yang telah direncanakan sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan mudah dan dapat mencapai tujuan dan hasil yang diharapkan”. Senada dengan pendapat yang diungkapkan oleh Hamalik (2004:171), pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri dengan melakukan aktivitas-aktivitas belajar. Penyediaan kesempatan untuk belajar secara mandiri ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami makna pembelajaran yang sedang dipelajarinya.

Lebih lanjut Rohani (2004:28) “menyatakan prinsip efisien dan efektif dalam pembelajaran adalah apabila proses pengajarannya menggunakan waktu yang cukup sekaligus dapat membuahkan hasil secara tepat dan cermat serta optimal”. Mulyasa (2006: 193) menyatakan bahwa pembelajaran dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru, dan membentuk kompetensi peserta didik, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Hal ini dapat dicapai dengan melibatkan peserta didik dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Seluruh peserta didik harus dilibatkan secara penuh agar bergairah dalam pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran betul-betul kondusif, dan terarah pada tujuan dan pembentukan kompetensi peserta didik.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nasution (2002: 27) “bahwa belajar yang efektif hasilnya merupakan pemahaman, pengetahuan, atau wawasan”. Lebih lanjut, Nugraha (1985: 63) mengemukakan bahwa kriteria efektivitas pembelajaran, yaitu apabila sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa tuntas belajar atau mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut memberikan kesempatan yang luas pada siswa, tepat guna, tercipta suasana yang kondusif dan mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan siswa tuntas belajar 75% dari jumlah siswa.

C. Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman berasal dari kata paham, dalam kamus besar bahasa Indonesia (Depdiknas, 2008) “paham berarti mengerti dengan benar, tahu benar, sehingga pemahaman dapat dimaksudkan sebagai proses, cara atau perbuatan memahami”.

Pendapat lain seperti yang diungkapkan oleh Soedjadi (2000: 13) “konsep adalah ide abstrak yang digunakan untuk menggolongkan sekumpulan objek yang biasanya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata”. Konsep berhubungan dengan definisi dan definisi merupakan ungkapan yang membatasi suatu konsep.

Pendapat lain seperti yang diungkapkan Hamalik (2002: 164) mengatakan bahwa peranan konsep dalam suatu pembelajaran terangkum sebagai berikut:

1. Konsep mengurangi kerumitan lingkungan.
2. Konsep membantu siswa untuk mengidentifikasi objek-objek yang ada di sekitar mereka.
3. Konsep dan prinsip untuk mempelajari sesuatu yang baru, lebih luas dan lebih maju. Siswa tidak harus belajar secara konstan, tetapi dapat

menggunakan konsep-konsep yang telah dimilikinya untuk mempelajari sesuatu yang baru.

4. Konsep mengarahkan kegiatan instrumental.
5. Konsep memungkinkan pelaksanaan pengajaran.

Dalam penelitian ini nilai pemahaman konsep matematis siswa diperoleh dari hasil tes pemahaman konsep mengacu pada pendapat Wardhani (2008) menyatakan bahwa indikator yang menunjukkan suatu pemahaman konsep adalah sebagai berikut:

1. Menyatakan ulang suatu konsep.
2. Menggolongkan obyek-obyek menurut sifat-sifat tertentu.
3. Memberi contoh dan noncontoh dari konsep.
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika.
5. Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep.
6. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
7. Mengaplikasikan konsep.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini pemahaman konsep matematis yang dimaksud adalah kemampuan untuk (a) Menyatakan ulang suatu konsep (b) Menggolongkan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (c) Memberi contoh dan non-contoh dari konsep (d) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representatif matematika (e) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu dan (f) Mengaplikasikan konsep.

D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif sebagai suatu sikap dalam bekerja di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah

satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan tiga sampai empat orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, kemudian siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Arihi dan Iru (2012:63) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok, setiap siswa dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Arihi dan Iru (2012:63) juga menyatakan tujuan pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu: 1) Hasil belajar akademik 2) Penerimaan keseragaman atau melatih siswa untuk menghargai dan mengikuti orang lain 3) Mengembangkan keterampilan sosial.

Pendapat lain seperti yang dikemukakan oleh Slavin (2005:163) mengatakan bahwa secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka. Slavin (2005:164) “mengatakan bahwa ada 3 ciri dari metode pembelajaran kooperatif tipe TGT ini yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament*, dan penghargaan kelompok”.

1. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang

berbeda. Heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2. *Game Tournament*

Dalam permainan turnamen ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya masing - masing. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 4 sampai 5 orang peserta berasal dari kelompok yang berbeda-beda. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca).

Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah

itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah, maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan. Posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

3. Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Dalam memilih rata-rata skor kelompok

dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh. Seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu yang di Peroleh
Skor Tertinggi	60
Skor Tinggi	40
Skor Rendah	30
Skor Terendah	20

Sumber : (Slavin, 2005:175)

Menurut Slavin (2005: 163) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : presentasi kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok, (*team recognition*). Seperti yang dijabarkan sebagai berikut ini.

a. Presentasi kelas

Mempersentasikan materi secara umum pada awal pembelajaran. Pada saat presentasi kelas siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami penjelasan yang disampaikan guru, karena akan sangat membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok atau diskusi berlangsung.

b. Kelompok (*team*)

Siswa bekerja dalam kelompok heterogen yang terdiri atas 4 sampai 5 orang anggota dengan kemampuan akademik berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan latihan soal yang telah disediakan. Dalam kelompok terjadi diskusi sesama anggota untuk memahami konsep secara bersama, saling bertukar jawaban, dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab soal-soal pada lembar latihan soal.

c. Permainan (*game*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok atau diskusi kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Jika memungkinkan, skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d. Turnamen (*tournament*)

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja atau dalam penelitian ini yang dimaksud lembar kerja adalah Lembar Latihan Soal. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Setiap meja turnamen diisi oleh siswa-siswa dengan kemampuan yang sama.

e. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan dilakukan berdasarkan pada rata-rata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rata-rata poin sebagai berikut.

Tabel 2.2 Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria rata-rata kelompok	Predikat
40	Tim Baik
45	Tim Baik Sekali
50	Tim Istimewa

(Slavin, 2005:175)

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Pada pelaksanaannya, soal yang sulit untuk siswa pintar, dan soal yang lebih mudah untuk siswa yang kemampuannya sedang, dan soal yang sangat mudah untuk siswa yang kemampuannya rendah. Hal ini dimaksudkan agar semua siswa dapat menyumbangkan poin untuk kelompoknya masing-masing. Turnamen dapat dijadikan salah satu alat ukur kemampuan siswa dalam menguasai suatu materi atau bis juga dijadikan sebagai salah satu alternatif penilaian oleh guru.

Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang kritis dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif. Penelitian psikologi kognitif menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah

ada di dalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi dari materi. Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain.

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar yang diciptakan guru dapat direspon beragam oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka. Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif tipe TGT, memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, merupakan suatu model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih berperan aktif, bersaing, dan berkolaborasi dalam suatu proses pembelajaran. Sehingga pada prosesnya siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih dan tercipta suasana yang menyenangkan pada proses belajar itu sendiri. Adapun susunan meja dalam turnamen akademik menurut Slavin (2005:168) seperti yang dapat dilihat pada bagan 2.1:

E. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang paling sering digunakan guru di sekolah dari dulu sampai sekarang. Pembelajaran

konvensional ini ditandai dengan lebih banyak guru berceramah di kelas. Sanjaya (2009: 177) mengungkapkan bahwa :

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang menekankan pada penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada kelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi secara optimal. pembelajaran konvensional merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru.

Pendapat di atas didukung oleh Ruseffendi (2006) mengungkapkan bahwa pembelajaran konvensional pada umumnya memiliki kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hafalan daripada pengertian, menekankan pada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil daripada proses, dan pengajaran berpusat pada guru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang diterapkan oleh kebanyakan guru yang bersifat klasikal, pemahaman siswa dibangun berdasarkan hafalan dan juga menggunakan metode yang digunakan berupa ceramah, memberikan contoh, dan latihan-latihan soal.

F. Kerangka Pikir

Pembelajaran kooperatif tipe TGT membiasakan siswa untuk memahami konsep dari suatu materi. Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa akan dituntut untuk berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari beberapa tahapan - tahapan pertama yaitu presentasi kelas pada tahapan ini pokok materi yang akan dibahas disajikan oleh guru secara umum. Tahap kedua yaitu

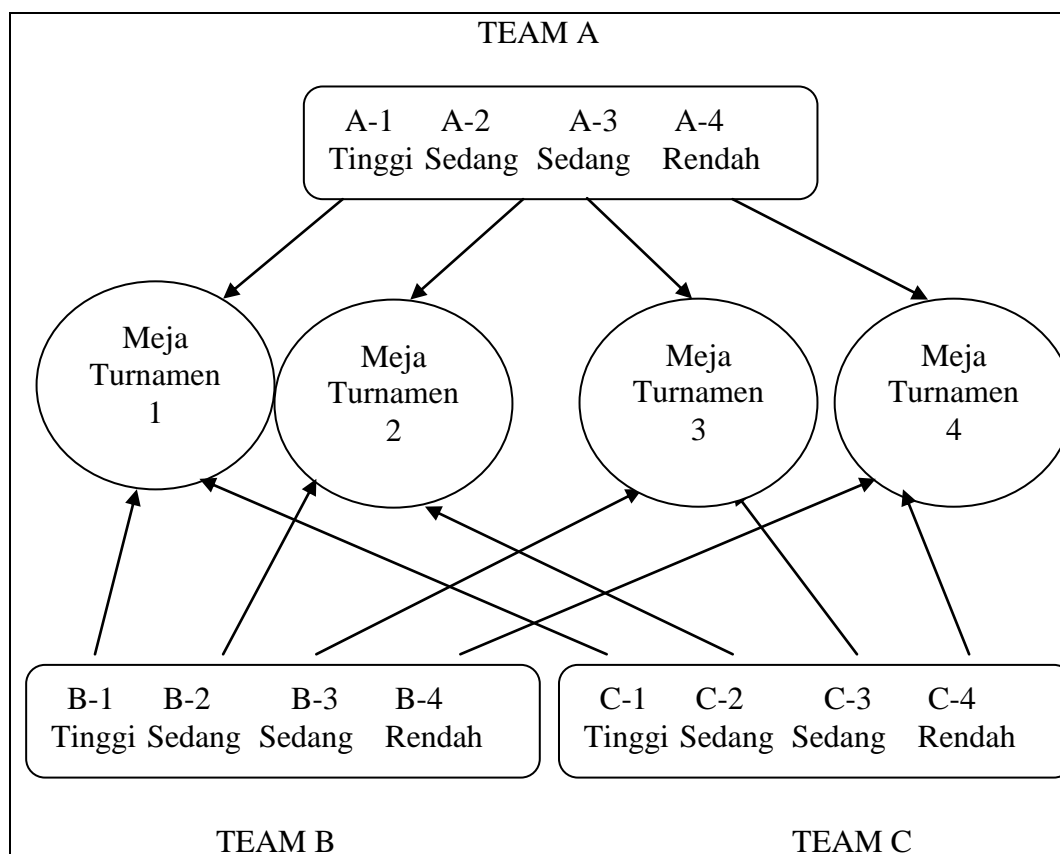
pembentukan tim yang terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa setelah tim terbentuk siswa berdiskusi antar sesama anggota kelompok. Kemudian siswa bersama-sama mengerjakan latihan soal yang terdiri dari soal-soal uraian setelah melalui tahapan ini siswa diharapkan mampu menyatakan ulang suatu konsep, memberi contoh dan non contoh dari konsep, menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur.

Kemudian untuk kembali memperdalam kemampuan pemahaman konsep siswa pada tahap ketiga yaitu *games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk menguji pemahaman konsep yang diperoleh pada saat presentasi kelas dan diskusi berlangsung pada tahap ini siswa dapat mengembangkan kemampuan pemahaman konsep di antaranya menyatakan ulang suatu konsep, menggolongkan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu, memberi contoh dan non contoh dari konsep, mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup dan mengaplikasikan suatu konsep.

Setelah pelaksanaan *games* pemahaman konsep matematis siswa kembali dikuatkan melalui pelaksanaan pertandingan yang terdiri dari beberapa soal, sehingga setelah melalui tahapan ini siswa diharapkan benar-benar sudah mampu memahami suatu konsep matematis. Tahapan terakhir yaitu penghargaan tim, penghargaan ini berdasarkan kriteria-kriteria penilaian yang telah ditetapkan, hal ini bertujuan untuk memberikan motivasi kepada siswa agar aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan lebih aktif dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hal tersebut diduga hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT akan lebih besar jika dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran konvensional.



Bagan: 2.1 Susunan Meja pada Turnamen Akademik

G. Anggapan Dasar

Penelitian ini memiliki anggapan dasar sebagai berikut.

1. Semua siswa kelas VII semester ganjil SMP Negeri 8 Bandarlampung tahun pelajaran 2013/2014 memperoleh materi yang sama dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

2. Faktor lain yang mempengaruhi pemahaman konsep matematis siswa selain model pembelajaran kooperatif tipe TGT dianggap memiliki pengaruh yang sama.

H. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pemahaman konsep matematis siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari pada pemahaman konsep matematis siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.
2. Persentase ketuntasan siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih dari atau sama dengan 75%.