II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Pembelajaran kooperatif

Slameto (2010: 2) mendefinisikan pengertian belajar sebagai berikut: "Belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya." Sedangkan Degeng dalam Wena (2011: 2) menyatakan "pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa." dan Nurhadi (2004: 112) mengemukakan bahwa: "Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar."

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan yang dilakukan guru sebagai upaya membelajarkan siswa menggunakan kelompok kecil untuk bekerjasama dalam memaksimalkan proses usaha siswa dalam mencapai perubahan tingkah laku sesuai tujuan belajar.

Selanjutnya Trianto (2009: 56) menyatakan sebagai berikut:

> Dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa yang sederajat tetapi heterogen dalam hal kemampuan akademis, jenis kelamin, atau suku/ras dan satu sama lain saling membantu.

Tujuan dibentuknya kelompok-kelompok tersebut adalah sebagai wadah bagi siswa untuk bekerjasama dalam menyelesaikan masalah dan untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa saling membantu antar anggota kelompok dan meyakinkan bahwa setiap anggota kelompok telah menguasai konsep yang sedang dipelajari, hal ini sesuai pendapat Trianto (2009: 56) yang menyatakan bahwa: "Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar."

Menurut Slavin dalam Trianto (2009: 61) konsep utama pembelajaran kooperatif, adalah (1) Penghargaan kelompok, (2) Tanggung jawab individual, dan (3) Kesempatan yang sama untuk sukses.

1. Penghargaan kelompok akan diberikan sesuai dengan kriteria yang ditentukan.
2. Tanggung jawab individual, bermakna bahwa suksesnya kelompok tergantung pada usaha yang dilakukan oleh masing-masing anggota kelompok. Tanggung jawab ini terpusat dalam usaha untuk membantu anggota kelompoknya dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah siap menghadapi evaluasi secara mandiri.
3. Kesempatan yang sama untuk sukses, siswa dapat membantu kelompok dengan cara memaksimalkan belajarnya sendiri. Hal ini memastikan bahwa setiap siswa tertantang untuk melakukan yang terbaik dan bahwa kontribusi semua anggota kelompok akan sangat mempengaruhi kesuksesan kelompok.

Menurut Ibrahim dalam Yamin (2011: 176) terdapat unsur-unsur yang harus diperhatikan oleh siswa dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

> Dalam kelompoknya siswa harus beranggapan bahwa mereka "sehidup sepenanggungan bersama", bertanggung jawab, melihat bahwa semua anggota kelompok memiliki tujuan yang sama, berbagi tugas antara anggota kelompok, berbagi kepemimpinan, dan siswa diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok pada saat evaluasi.

Melalui pembelajaran kooperatif diharapkan siswa lebih aktif dalam mendiskusikan konsep dan prinsip tentang pelajaran mereka. Siswa yang bekerja dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong untuk bekerjasama pada suatu tugas bersama untuk mencapai suatu penghargaan bersama. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berkomunikasi dengan sesama siswa yang akan sangat bermanfaat baginya pada kehidupan di luar sekolah.

2. Pembelajaran kooperatif tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Para siswa berkompetisi sebagai wakil dari tim masing-masing dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan akademik setara. Dengan demikian siswa yang berkemampuan akademik rendah sekalipun memiliki peluang yang sama untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya sebagai siswa yang berprestasi tinggi.

Komponen-komponen dalam TGT menurut Slavin dalam Yusron (2008: 166-169) adalah (1) Presentasi di Kelas, (2) Tim, (3) *Game*, (4) Turnamen, dan (5) Rekognisi Tim.

1. Presentasi di Kelas

   Dalam presentasi kelas guru memperkenalkan materi pelajaran secara langsung atau mendiskusikan dalam kelas. Pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan oleh guru agar nantinya dapat membantu siswa dalam mengikuti *game* dan turnamen.

2. Tim

   Tiap kelompok terdiri dari empat sampai lima orang yang heterogen misalnya berdasarkan kemampuan akademik, jika memungkinkan juga dapat berdasarkan suku, ras atau kelas sosial. Dengan terbentuknya kelompok ini diharapkan setiap anggota kelompok dapat melakukan yang terbaik bagi kelompoknya dan berusaha untuk saling membantu antar anggota kelompok sehingga dapat meningkatkan kemampuan akademik dan keterampilan bekerjasama diantara siswa serta meningkatkan rasa percaya diri.

3. *Game*

   Game (permainan) dibuat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok. *Game* dimainkan dalam meja turnamen yang berisi tiga atau empat siswa yang diwakili oleh kelompok berbeda. Siswa mengambil kartu dan berusaha menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor dan diperbolehkan pemain lain menantang jawaban pemain lain.

4. *Tournament*

Turnamen (kompetisi) dilaksanakan setelah guru membuat presentasi kelas dan kelompok-kelompok mengerjakan latihan pada lembar kerja. Pada kompetisi pertama guru mengelompokkan siswa dengan kemampuan setara yang dimiliki masing-masing tim dalam meja turnamen yang terdiri dari tiga sampai empat peserta, dan diusahakan tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Alur penempatan peserta turnamen menurut Slavin dalam Yusron (2008: 168) dapat dilihat seperti pada Diagram 2.1

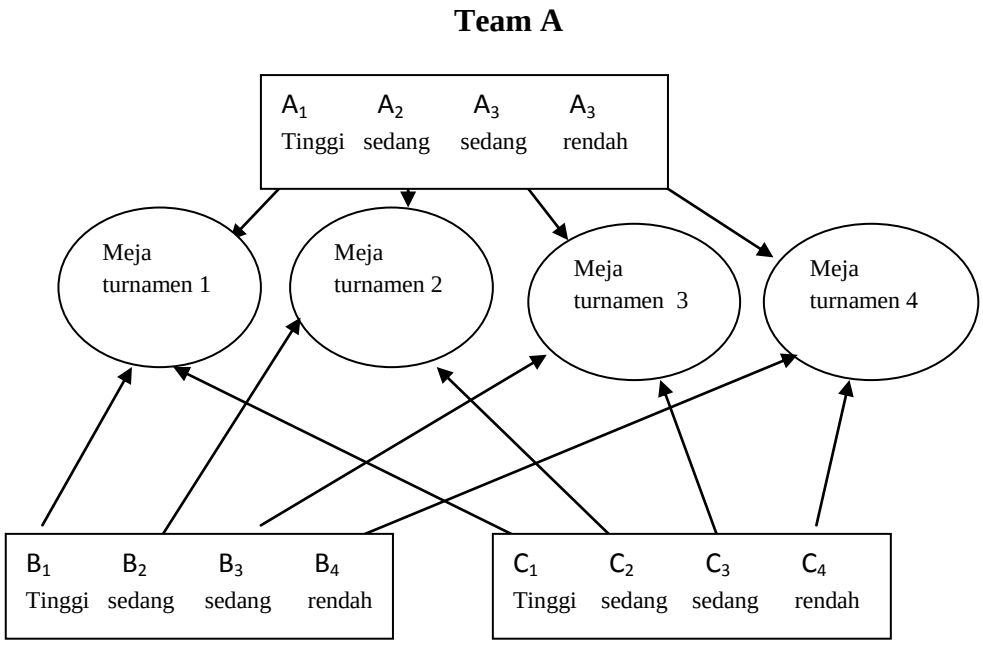

Diagram 2. 1 Alur Penempatan Peserta Turnamen

Permainan diawali dengan dengan memberitahukan aturan permainan sebagai berikut. Pertama, dalam tiap meja turnamen ditentukan terlebih dahulu pembaca soal, penantang, dan pemain pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian sebagai pemain pertama mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal.

Kedua, pembaca kemudian membacakan soal dan mempersilahkan pemain untuk menjawab soal tersebut sesuai waktu yang telah ditentukan.

Ketiga, setelah waktu untuk mengerjakan soal habis, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah putaran jarum jam.

Keempat, pembaca soal membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau kepada penantang yang pertama kali memberi jawaban benar. Apabila tidak ada jawaban yang benar maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam sehingga setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pemain, pembaca soal, dan penantang. Permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, pembaca soal, dan penantang.

Setelah permainan selesai, seluruh peserta dalam satu meja turnamen menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Contoh perhitungan poin *game* dan turnamen menurut Slavin dalam terjemahan Yusron (2008: 175) tersaji dalam Tabel 2.1 dan Tabel 2.2. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompoknya untuk melaporkan poin yang diperolehnya kemudian ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggotanya ke dalam tabel yang telah disediakan dan menghitung rata-rata poin yang diperoleh kelompoknya.

Tabel 2.1 Perhitungan poin *Game* dan Turnamen untuk Empat pemain

Pemain	Tan-pa seri	Seri nilai ter-tinggi	Seri nilai te-ngah	Seri nilai rendah	Seri nilai tertinggi 3 macam	Seri nilai terendah 3 macam	Semua seri	Seri nilai atas dan ba-wah
Skor tertinggi	60	50	60	60	50	60	40	50
Skor menengah atas	40	50	40	40	50	30	40	50
Skor menengah bawah	30	30	40	30	50	30	40	30
Skor terendah	20	20	20	30	20	30	40	30

Yusron (2008: 175)

Tabel 2.2 Perhitungan Poin *Game* dan Turnamen untuk Tiga Pemain

Pemain	Tanpa seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai terendah	Semua seri
Skor tertinggi	60 poin	50	60	40
Skor menengah	40 poin	50	30	40
Skor terendah	20 poin	20	30	40

Yusron (2008: 175)

5. Rekognisi Tim

Setelah *Game* selesai, dan masing-masing kelompok telah menghitung rata-rata poin yang diperoleh, selanjutnya ditentukan jenis penghargaan yang diperoleh tiap kelompok. Penghargaan kelompok dapat berupa hadiah, sertifikat, atau

yang lainnya. Penghargaan kelompok akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rata-rata poin seperti yang tertera pada Tabel 2.3 berikut:

Tabel 2.3 Kriteria Penghargaan kelompok

Kriteria (Rata-rata Kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang Baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

(dimodifikasi dari Slavin)

Berdasarkan uraian di atas, turnamen dalam TGT merupakan turnamen yang berlangsung dengan penempatan siswa yang homogen, artinya siswa dengan kemampuan setara berada dalam satu meja turnamen. Dengan demikian turnamen ini menjadi sebuah turnamen dengan kompetisi yang seimbang. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari tingkatan kemampuan akademis berbeda dapat berkontribusi secara maksimal dalam mengumpulkan skor bagi tim mereka. Dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT, juga ada hal penting yang bisa diperoleh yaitu dengan adanya turnamen tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

3. Aktivitas Belajar

Keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang tepat, karena penggunaan model pembelajaran mempengaruhi aktivitas yang harus dilakukan siswa selama proses pembelajaran maka penting bagi guru untuk memperhatikan aktivitas belajar apa saja yang dapat mendukung tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Pendapat Sardiman (2007: 95) tentang aktivitas belajar adalah sebagai berikut:

> Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau azas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar.

Aktivitas belajar merupakan serangkaian kegiatan yang direncanakan dan disadari untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu perbaikan pengetahuan dan keterampilan pada siswa yang melakukan kegiatan belajar. Keberhasilan kegiatan pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana kegiatan interaksi dalam pembelajaran tersebut, dengan demikian aktivitas merupakan faktor yang penting dalam mencapai pembelajaran yang efektif. Sesuai dengan pendapat Hamalik (2004: 171) yang mengatakan bahwa: "Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri."

Hamalik (2004: 175) juga mengungkapkan bahwa penggunaan aktivitas besar nilainya bagi pembelajaran, sebagai berikut.

> Dengan aktivitas berarti siswa langsung mengalami sendiri, berbuat sendiri, memupuk kerjasama yang harmonis, siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri, memupuk disiplin dan suasana belajar menjadi demokratis.

Kegiatan aktivitas juga akan mempererat hubungan antara siswa dan guru, pengajaran diselenggarakan secara realistis sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Dalam proses pembelajaran seorang guru harus mampu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir dan berbuat. Penerimaan materi pelajaran apabila dilakukan dengan aktivitas siswa sendiri akan mampu bertahan lebih lama dalam ingatan dan

akan menjadi sebuah pemahaman yang nantinya akan dikeluarkan lagi pada kesempatan lain saat diperlukan.

Dengan demikian aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri siswa yang akan mempengaruhi pemahaman isi materi pelajaran yang pada gilirannya akan mempengaruhi hasil belajar siswa dalam bentuk pemahaman konsep.

4. Pemahaman Konsep

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009: 625-626): “pemahaman adalah proses, perbuatan, cara memahami atau memahamkan.” Sedangkan pengertian Konsep dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009: 476): “Konsep adalah ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkrit”.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan memahami ide yang diabstrakkan dari peristiwa atau contoh konkrit. Konsep pada umumnya dapat dipelajari melalui pengamatan dan definisi. Informasi yang sama mengenai benda-benda, sifat-sifat, peristiwa-peristiwa akan menghasilkan konsep-konsep yang sama.

Salah satu tujuan penting dalam pembelajaran adalah memberikan pengertian bah-wa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hapalan, namun lebih dari itu bahwa siswa dituntut untuk dapat menghubungkan apa yang telah dimiliki dengan struktur berpikirnya berupa konsep yang sebelumnya telah dikuasai.

Menurut Petunjuk teknis Peraturan Dirjen Dikdasmen Depdiknas No 506/C/PP/2004 tanggal 11 November 2004 tentang penilaian perkembangan anak didik SMP, menjelaskan bahwa kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dalam pembelajaran matematika mencakup (1) Pemahaman konsep, (2) Penalaran dan komunikasi, dan (3) Pemecahan masalah. Indikator pemahaman konsep matematika adalah seperti yang tercantum dalam ruang lingkup.

B. Kerangka Pikir

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dimungkinkan siswa untuk dapat terlibat aktif, karena menjadi tanggung jawab setiap anggota tim untuk dapat memberikan sumbangan skor tertinggi bagi timnya saat turnamen berlangsung. Peraih skor tertinggi mendapat poin 60 tanpa peduli dari meja turnamen yang mana mereka mendapatkannya. Mereka yang berprestasi rendah ataupun yang berprestasi tinggi memiliki peluang yang sama untuk sukses. Pada saat pembelajaran berlangsung teman dalam satu tim akan saling membantu untuk keberhasilan kelompoknya. Siswa yang berkemampuan rendah akan lebih aktif meminta bantuan dengan bertanya kepada siswa yang berkemampuan lebih tinggi, sedangkan siswa yang berkemampuan lebih tinggi juga akan aktif membantu. Dengan demikian aktivitas belajar akan lebih berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator saja.

Dengan meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran akan meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini dimungkinkan karena dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, setiap siswa akan terpacu untuk melakukan yang terbaik dalam proses belajar agar nantinya dapat

selalu memberikan jawaban yang benar untuk setiap soal yang diberikan pada kegiatan turnamen, sehingga dapat memberikan sumbangan poin terbaik bagi tim.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa. Dengan meningkatnya aktivitas siswa akan mempengaruhi hasil belajar siswa berupa peningkatan pemahaman konsep matematika.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VII.2 SMPN 1 Gadingrejo semester ganjil Tahun pelajaran 2012/2013 dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep matematika.