**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Pembelajaran Kooperatif**
3. **Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar yang bergantung pada efektivitas kelompok–kelompok siswa tersebut. Komalasari (Kasnaeni, 2013) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok–kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 3 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Roger (Huda, 2011: 29) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan:

aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajaran yang didalamnya setiap pembelajaran bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menuntut siswa untuk belajar bersama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa, dimana semua siswa terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar.

1. **Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

Menurut Chotimah (2009: 3) bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif di antaranya:

(1) peserta didik bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi akademis; (2) Anggota–anggota dalam kelompok diatur terdiri dari peserta didik yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi; (3) Jika memungkinkan, masing–masing anggota kelompok kooperatif berbeda suku, budaya, dan jenis kelamin; dan (4) Sistem penghargaan yang berorientasi kepada kelompok daripada individu.

Sedangkan Rusman (Kasnaeni, 2012) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki 4 karakteristik yaitu “(1) pembelajaran secara tim; (2) didasarkan pada manajemen kooperatif; (3) kemauan untuk bekerja sama; dan (4) keterampilan bekerja sama”

Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman–temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Siswa bukan lagi sebagai objek pembelajaran, namun bisa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebaya.

1. **Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**
2. **Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)**

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli 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.

Sani (2015: 135) menyatakan bahwa pembelajaran TGT adalah:

melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Pembelajaran TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Sedangkan Lestari (2015: 47) menyatakan bahwa “TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan belajar”.

Selanjutnya, Huda (2011: 117) menyatakan bahwa dalam TGT setiap anggota ditugaskan:

untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Berdasarkan ketiga pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran kelompok yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dalam bentuk turnamen untuk mencapai ketuntasan belajar.

1. **Langkah–Langkah Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)**

Ada 5 komponen utama dalam TGT menurut Chotimah, (2009: 270–271) yaitu: “(1) penyajian kelas (*teacher presentation*); (2) pembentukan kelompok heterogen (*teams*); (3) *games*; (4) *tournament;* dan (5) *team recognion*”.

**Team A**

A-1 A-2 A-3 A-4

Sangat Tinggi Tinggi Sedang Rendah

C-1 C-2 C-3 C-4

Sangat Tinggi Tinggi Sedang Rendah

B-1 B-2 B-3 B-4

Sangat Tinggi Tinggi Sedang Rendah

**Team B Team C**

**Gambar 2.1** Penempatan pada *Tournament* (Slavin, 2005: 168)

Keterangan untuk gambar di atas adalah untuk meja turnamen 1, dengan kategori sangat tinggi memiliki skor nilai 85-100. Meja turnamen 2, dengan kategori tinggi memiliki skor 65-84. Meja turnamen 3, dengan kategori sedang memiliki skor 55-64 dan meja tournament 4, dengan kategori rendah memiliki skor 35-54.

Penempatan meja turnamen dilakukan dengan menghitung jumlah siswa di dalam kelas. Jika jumlahnya habis dibagi tiga, semua meja turnamen akan mempunyai tiga peserta, tunjuklah tiga siswa pertama dari daftar tadi untuk menempati meja satu, berikutnya kemeja 2 dan seterusnya. Jika ada siswa yang tersisa setelah dibagi tiga, satu atau dua dari meja turnament pertama akan beranggotakan 4 peserta.

Penentuan nomor ini hanya guru yang mengetahuinya saja, ketika mengumumkan penempatan meja kepada anak–anak, sebutlah meja-meja tersebut sebagai meja biru, merah, hijau, dan sebagainya dalam urutan yang acak, supaya para siswa tidak tahu bagaimana cara menyusun penempatan meja tersebut.

1. **Aturan Permainan *Teams Games Tournament* (TGT)**

Memulai permainan, para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi. Permainan berlangsung sesuai waktu dimulai dari pembaca pertama. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Misalnya, seorang siswa yang mengambil kartu nomor 12 membaca dan menjawab soal nomor 12.

Pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan menebak tanpa dikenai sanksi. Jika konten dari permainan tersebut melibatkan permaslahannya, semua siswa (bukan hanya si pembaca) harus mengerjakan permasalahan tersebut supaya mereka siap untuk ditantang. Apabila siswa yang ada disebelah kiri atau kanannya (penantang pertama) punya opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika dia ingin melewatinya, atau bila penantang kedua punya jawaban yang berbeda dengan dua peserta yang pertama, maka penantang kedua boleh menantang. Akan tetapi penantang harus hati–hati karena mereka harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya ke kotak (jika ada) apabila jawaban mereka berikan salah. Apabila semua peserta punya jawaban, ditantang atau melewati pertanyaan.

Penantang kedua (atau peserta yang adala disebelah kanan pembaca) memeriksa jawaban dan membacakan jawaban yang benar dengan keras. Sipemain yang memberikan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya. Jika kedua penantang memberikan jawaban yang salah, dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan (jika ada) ke dalam boks.

Menurut Slavin (2005: 173) untuk aturan permainan TGT, seperti pada gambar di bawah ini:

**Pembaca**

1. Ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan.
2. Bacalah pertanyaan dengan keras
3. Cobalah untuk menjawab

**Penantang I**

Menantang jika memang

Dia mau (dan memberikan

jawaban berbeda) atau

boleh melewatinya

**Penantang II**

Boleh menantang jika penantang I melewati, dan jika dia memang mau. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika si pembaca salah, tidak ada sanksi, tetapi jika penantangnya yang salah, maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak, jika ada.

**Gambar 2**.**2** Aturan Permainan TGT (Slavin, 2005)

Semua siswa harus memainkan game ini pada saat yang sama. Sementara mereka bermain, bergeraklah dari satu kelompok ke kelompok lain untuk menjawab pertanyaan dan pastikan bahwa semua memahami prosedur permainan tersebut. Sepuluh menit sebelum berakhir periode kelas ucapkan kata waktu dan mintalah para siswa berhenti dan menghitung kartu mereka. Selanjutnya mereka harus mengisi nama, tim, dan skor mereka pada lembar skor permainan. Seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2.1** Contoh *Game*

Meja: ………….. Lembar Skor Permainan Putaran: ………

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pemain | Tim | Game 1 | Game 2 | Game 3 | Total Hari itu | Poin Turnamen |
| Eric | 1 | 5 | 7 |  | 12 | 20 |
| Lisa | 2 | 14 | 10 |  | 24 | 60 |
| Dany | 3 | 11 | 12 |  | 23 | 40 |

1. **Menentukan Skor Tim**

Setelah turnamen selesai, tentukanlah skor tim dan persiapan sertifikat tim untuk memberi rekognisi kepada tim peraih skor tertinggi. Untuk melakukan hal ini, pertama-tama periksalah poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan. Lalu pindahkan poin-poin turnamen itu dari tiap siswa tersebut ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota tim, dan bagilah dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan. Berikut ini cara untuk menghitung poin–poin turnament menurut Slavin, 2005:

**Tabel 2.2** Menghitung Poin–Poin *Turnament*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pemain | Tidak ada yg seri | Seri nilai tertinggi | Seri nilai tengah | Seri nilai rendah | Seri nilai tertinggi 3 macam | Seri nilai terendah 3 macam | Seri empat macam | Seri nilai tertinggi dan terendah |
| Peraih skor tertinggi | 60 poin | 50 | 60 | 60 | 50 | 60 | 40 | 50 |
| Peraih skor tengah atas | 40 poin | 50 | 40 | 40 | 50 | 30 | 40 | 50 |
| Peraih skor tengah bawah | 30 poin | 30 | 40 | 30 | 50 | 30 | 40 | 30 |
| Peraih skor rendah | 20 poin | 20 | 20 | 30 | 20 | 30 | 40 | 30 |

**Merekognisi Tim Berprestasi**

Merekognisi TGT diberikan tiga tingkatan penghargaan didasarkan pada skor rata-rata tim.

**Tabel 2.3** Pedoman Penghargaan Kelompok

|  |  |
| --- | --- |
| **Kriteria (Rata-Rata Tim)** | **Penghargaan**  |
| 40 | Tim Baik |
| 45 | Tim Sangat Baik |
| 50 | Tim Super |

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

Chotimah (2009: 272) mengemukakan kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

(1) pembelajaran lebih berpusat kepada peserta didik karena mereka melakukan aktivitas pembelajaran secara maksimal; (2) pembelajaran dengan startegi ini menantang dan menyenangkan bagi peserta didik; (3) proses pembelajaran lebih rileks; (4) strategi pembelajaran ini mengembangkan kemampuan beragam peserta didik; (5) mengembangkan aspek afektif peserta didik yang berupa menghargai pendapat te man sebaya; dan (6) melatih peserta didik untuk jujur dalam menilai teman-nya.

Sedangkan Taniredja (2012: 35) mengatakan bahwa kelebihan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah:

(1) dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya; (2) rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi; (3) perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil; (4) motivasi belajar siswa bertambah; (5) pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan; (6) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru; dan (7) potensi yang ada dalam diri siswa dapat keluar, selain itu kerjasama antar siswa serta siswa dan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

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

Chotimah (2009: 272) mengemukakan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe (TGT) adalah “ perlu waktu lama dalam pelaksanaan strategi pembelajaran ini; dan bagi peserta didik yang kurang mampu berbicara akan merasa kurang maksimal mengikuti strategi pembelajaran ini”.

Sedangkan Taniredja (2012: 36) mengatakan bahwa kekurangan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah “(1) sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbang pendapatnya; (2) kekurangan waktu untuk proses pembelajaran; dan (3) kemungkinan terjadi kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas”.

1. **Pembelajaran Konvensional**

Salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvesional adalah pembelajaran yang berbasis dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ceramah telah digunakan sebagai alat komunikasi secara lisan antara guru dengan siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran, sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan. Dalam praktiknya pembelajaran konvensional berpusat kepada guru (*teacher centered*) atau guru lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian yang dimaksud pembelajaran konvensional dalam pembelajaran matematika pada penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran dengan metode ceramah.

Secara umum, ciri-ciri pembelajaran konvensional adalah (1) siswa adalah penerima informasi secara pasif, dimana siswa menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsikan sebagai bahan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki keluaran sesuai dengan standar; (2) belajar secara individual; (3) pembelajaran sangat abstrak dan teoritis; (4) perilaku dibangun atas kebiasaan; (5) kebenaran bersifat absolute dan pengetahuan bersifat final; (6) guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran; (7) perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik; (8) interaksi di antara siswa kurang: (9) tidak ada kelompok-kelompok kooperatif; (10) keterampilan sosial sering tidak secara langsung diajarkan; (11) pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung, dan (12) guru sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar. Berdasarkan ciri-ciri tersebut, penyelenggaraan pembelajaran konvensional merupakan sebuah pembelajaran yang lebih menekankan pada pemberian informasi dari guru kepada siswa. Sumber pembelajaran konvensional lebih banyak bersifat tekstual daripada kontekstual (Wiratama, 2012).

Adapun kelebihan pembelajaran konvensional yaitu:

1. Berbagai informasi yang tidak mudah ditemukan ditempat lain
2. Menyampaikan informasi dengan cepat
3. Membangkitkan minat akan informasi
4. Mengajari siswa yang cara belajar terbaiknya dengan mendengarkan
5. Mudah digunakan dalam proses belajar mengajar

Sedangkan kelemahan pembelajaran konvensional adalah:

1. Tidak semua siswa memiliki cara terbaik dengan mendengarkan
2. Sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik yang dipelajari
3. Para siswa tidak mengetahui apa tujuan mereka belajar pada hari itu
4. Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas
5. Daya serapnya rendah dan cepat hilang karena bersifat menghafal.

Langkah-langkah pembelajaran konvensional adalah:

1. Guru menyampaikan materi secara lisan
2. Guru mengadakan tanya jawab kepada siswa secara individual
3. Guru memberikan tugas kepada siswa secara individual
4. Secara bersama-sama membahas tugas
5. Guru dan murid menyimpulkan materi
6. Pemberian evaluasi
7. **Hakikat Belajar dan Hasil Belajar**
8. **Pengertian Belajar**

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta–fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran. Gagne (Dahar, 2011: 2) menyatakan bahwa “belajar dapat didefenisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”. Sedangkan Surya (Rusman, 2015: 13) menyatakan bahwa “belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”

Berdasarkan kedua pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dimana individu melakukan aktivitas untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga terjadi perubahan perilaku pada diri individu tersebut.

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar tidak terpisah dari proses belajar itu sendiri karena hasil belajar muncul karena adanya aktivitas belajar. Gagne (Dahar, 2011: 118), “mengemukakan lima macam hasil belajar, tiga di antaranya bersifat kognitif, satu bersifat afektif, dan satu lagi bersifat psikomotorik”.

Sedangkan menurut Rusman (2015: 67) hasil belajar adalah:

sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenanangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

Selanjutnya, Suprijono (2009: 7) mengatakan bahwa hasil belajar adalah:

perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komperehensif.

Berdasarkan ketiga pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku secara keseluruhan kearah yang lebih baik yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar. Perubahan tersebut adalah perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan tingkah laku yang bersifat menetap.

1. **Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor–faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (Rusman, 2015: 67-68) meliputi:

1. Faktor internal yang terdiri dari (a) faktor fisiologis yaitu kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainy;. dan (b) faktor psikologis yaitu secara individu hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda–beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor psikilogis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.
2. Faktor eksternal terdiri dari (a) faktor lingkungan yang dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan social; dan (b) Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.
3. **Hakikat Pembelajaran Matematika**
4. **Pengertian Matematika**

Matematika adalah bidang kajian abstrak yang berkenaan dengan gagasan atau ide dengan menggunakan simbol yang aksiomatis. Belajar matematika berbeda dengan ilmu lainnya karena pembelajarannya memerlukan keterampilan matematis, baik berupa abstrak, logika kemampuan berhitung, kemampuan memanipulasi, maupun kemampuan menganalisa suatu masalah.

Menurut Ruseffendi (Heruman,2007: 1) matematika adalah:

bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefenisikan, ke unsur yang difenisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.

Sedangkan Sukardjono (Hamzah, 2014: 48), mengatakan bahwa matematika adalah:

cara atau metode berpikir dan bernalar, bahasa lambang yang dapat dipahami oleh semua bangsa berbudaya, seni seperti pada musik penuh dengan simetri, pola, dan irama yang dapat menghibur, alat bagi pembuat peta arsitek, navigator angkasa luar, pembuat mesin dan akuntan.

Selanjutnya Prahmana (2015: 5) mengatakan bahwa ada beberapa definisi atau pengertian tentang matematika yaitu:

(1) matematika adalah cabang ilmu eksak dan terorganisasi secara sistematik; (2) matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasinya; (3) matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logis dan berhubungan dengan bilangan; (4) matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk; (5) matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logis; dan (6) matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang cermat.

Berdasarkan ketiga pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat–sifat dalam teori–teori dibuat secara deduktif yang telah dibuktikan kebenarannya dan berlaku secara umum. Oleh karena itu, dalam belajar matematika tidak cukup menghafal, namun juga harus memahami konsep–konsepnya. Dalam mempelajari konsep-konsep matematika harus berurutan yaitu dari konsep dasar kemudian kekonsep yang lebih tinggi.

1. **Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Pembelajaran matematika di sekolah dasar (SD) pada dasarnya adalah sebuah proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran matematika diharapkan mengembangkan potensi siswa, siswa diharapkan bisa mengkonstruksikan pemahamannya sendiri dengan guru sebagai fasilitator bukan sebagai sumber utama pembelajaran, masih banyak kita jumpai pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan cara konvensional, yang kurang memberikan kesempatan siswa berpikir kritis, pembelajaran matematika masih banyak hanya sebagai metode untuk menemukan jawaban dari pertanyaan tertutup dan definisi, hal ini dihawatirkan dapat merusak kecerdasan intuisi siswa.

Heruman (2007) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran matematika di tingkat SD, diharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali). Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran di kelas. Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukan hal baru bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya, tetapi bagi siswa SD penemuan tersebut merupakan sesuatu hal yang baru.

Tujuan dari metode penemuan adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih berbagai kemampuan intelektual siswa, merangsang keingintahuan dan memotivasi kemampuan mereka. Pembelajaran matematika harus dilakukan sesuai dengan kondisi/kebutuhan siswa agar pembelajaran efektif dan menyenangkan bagi siswa melalui berbagai kegiatan, dan mempelajari konsep matematika dengan alat bantu berupa alat peraga, murid akan aktif dan senang bekerja tanpa ada rasa tertekan dan tegang.

Ruseffendi (Heruman, 2007) membedakan antara belajar dan menghafal dengan belajar bermakna. Pada belajar menghafal, siswa dapat belajar dengan menghafalkan apa yang sudah diperolehnya. Sedangkan belajar bermakna adalah belajar memahami apa yang sudah diperolehnya, dan dikaitkan dengan keadaan lain sehingga apa yang ia pelajari akan lebih dimengerti. Oleh karena itu, siswa diharapkan untuk menerapkan belajar bermakna agar lebih mengerti dengan materi yang dipelajari ketimbang belajar menghafal yang hanya menghafal saja materi yang telah dipelajari tanpa dimengerti.

1. **Kerangka Pikir**

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, pesaing sehat, dan keterlibatan belajar.

 Hasil belajar tidak terpisah dari proses belajar itu sendiri karena hasil belajar muncul karena adanya aktivitas belajar. Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku secara keseluruhan kearah yang lebih baik yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar. Perubahan tersebut adalah perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan tingkah laku yang bersifat menetap.

Berdasarkan penjelasan diatas yaitu dalam model pembelajaran *Teams Games* *Tournament* (TGT) dengan menggunakan permainan dan diakhiri dengan team recognize (pengahargaan kelompok) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena ketika siswa mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka siswa dilatih lebih mandiri untuk belajar dan akan menimbulkan respon yang baik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Adapun skema dari kerangka pikir dari penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:

Pembelajaran Matematika di SD Inpres Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT):

1. Penyajian kelas (*Teacher Presentation*)
2. Pembentukan Kelompok (*teams*)
3. *Games*
4. *Tournament*
5. *Team Recognion*

Hasil Belajar Siswa Kelas V

**Gambar 2.3** Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir, hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SD Inpres Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

H0 = Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika

 H1 = Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.