

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Pengertian belajar menurut Suherman et, al, adalah Proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman.¹ Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Morgan et al, belajar merupakan perubahan yang relatif permanen yang terjadi karena hasil praktek atau pengalaman.²

Selain pendapat di atas ada juga pengertian dari belajar menurut Thursan Hakim, belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan.³ Belajar adalah proses penting untuk mengubah perilaku manusia dan itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dilakukan.

Jadi dapat disimpulkan peneliti bahwa pengertian belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia dan itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dilakukan atau hasil dari pengalaman.

¹ Yuni Wulandari and others, 'Penerapan Dan Pemahaman Siswa Smp Kelas Viii Terhadap Materi Pembelajaran Matematika Dalam Kehidupan', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4.1 (2020), 85–89 <<https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1819>>.

² Septia Sari Rahmi and Neviyarni Suhaili, 'Bakat Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Belajar Dan Pembelajaran', *Ensiklopedia of Journal*, 3.1 (2020), 140–47 <<http://jurnal.ensiklopediaku.org>>.

³ Menerapkan Model and others, 'Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019 / 2020', *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3.2 (2022), 117–25 <<https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.7092>>.

b. Pengertian Pembelajaran

Komalasari mengartikan pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan kepada peserta didik yang diarahkan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif.⁴ Pembelajaran yang efisien memiliki makna adanya pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan waktu dan sumber daya yang relatif sedikit.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mempersiapkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang sesuai dengan harapan atau kebutuhan.⁵ Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan memanfaatkan lingkungan belajar secara optimal.⁶

Winkel menyatakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa dengan cara mengurangi dampak faktor eksternal yang mempengaruhi faktor internal yang dialami. Ia mengartikan pembelajaran sebagai proses penerapan aturan dan pemahaman kondisi eksternal sedemikian rupa sehingga menunjang proses belajar peserta didik dan tidak menghambatnya. Menurut Thobroni (2015), pembelajaran adalah interaksi siswa dan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar mengajar. Pembelajaran merupakan suatu alat yang diberikan kepada peserta didik agar proses perolehan pengetahuan dan informasi, pengelolaan keterampilan serta pembentukan sikap dan rasa percaya diri pada siswa.⁷ Jadi pembelajaran

⁴ Silviana Nur Faizah, 'Hakikat Belajar Dan Pembelajaran', *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1.2 (2017).

⁵ Eveline Siregar and Reto Widyaningrum, 'Belajar Dan Pembelajaran', *Mkd4004/Modul 01*, 09.02 (2015), 193–210.

⁶ Ndaru Kukuh Masgumelar and Pinton Setya Mustafa, 'Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan', *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2.1 (2021), 49–57 <<https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>>.

⁷ Siregar and Widyaningrum.

merupakan upaya guru untuk memudahkan siswa memperoleh sebanyak-banyaknya kompetensi yang relevan dengan kurikulum yang digunakan.

2. Hasil Pembelajaran Matematika

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar memegang peranan penting dalam pembelajaran. Proses evaluasi hasil pembelajaran dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran. Selain itu, berdasarkan informasi tersebut, guru dapat mengatur dan mengembangkan kegiatan siswa, baik secara keseluruhan kelas maupun individu..

Menurut Hamalik (2004:49), “hasil belajar diartikan sebagai tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan”. Sementara itu, Winkel (2009) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan bukti keberhasilan seseorang”.⁸ Matematika merupakan alat untuk mengembangkan cara berpikir, sehingga matematika sangat diperlukan baik untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari maupun untuk menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ini berarti bahwa belajar matematika untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain.

Hasil pembelajaran matematika bukan hanya hasil yang sudah dicapai dalam memecahkan soal pelajaran matematika tetapi juga harus memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah yang baik dan perlu adanya kemampuan dasar matematika yang kuat. Kemampuan dasar matematika yaitu kemampuan yang memiliki kecakapan, pemahaman serta keterampilan memahami konsep matematika.

⁸ Marwatan Marwatan, ‘Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Pada Materi Pecahan Nilai Uang Melalui Metode Demonstrasi Di Kelas II SDN 146/X Tanjung Solok’, *Journal on Education*, 4.2 (2022), 437–47 <<https://doi.org/10.31004/joe.v4i2.463>>.

Jadi bisa disimpulkan dari pengertian di atas bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki atau bukti keberhasilan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Sedangkan hasil belajar matematika adalah kemampuan seseorang untuk dapat memecahkan suatu masalah dalam matematika, dan juga dapat membuat seseorang menjadi lebih aktif dalam mempelajari matematika.

3. Model Pembelajaran

a. Definisi Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana siswa berinteraksi dengan guru (guru) dan sumber belajar di lingkungan belajar. Guru menawarkan pembelajaran sebagai alat bantu untuk memungkinkan proses perolehan pengetahuan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses yang membantu siswa belajar dengan baik.. Melalui pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah siswa mengharapkan pahami nya materi yang dijelaskan oleh guru, tetapi guru menggunakan model pembelajaran yang konvensional, atau monoton dengan model konvensional saat proses pembelajaran. Padahal biasanya kebanyakan murid akan lebih mudah memahami materi jika menggunakan model yang berbeda, yang lebih menarik dan asik.

Model pembelajaran digunakan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nana Sudjana mengungkap bahwa model pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran, oleh karena itu peranan model pembelajaran sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar.⁹ Fathurrohman mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mengartikan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan

⁹ Siti Patriah, 'Hubungan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Index Card Match Terhadap Motivasi Belajar Qur'ân Hadist Siswa Kelas VII Di MTs Al-Fathimiyah Karawang', *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 16.1 (2022), 1 <<https://doi.org/10.30984/jii.v16i1.1300>>.

pembelajaran agar dapat mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai sebuah pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi guru dalam melaksanakan aktifitas belajar.¹⁰ Model pembelajaran ini menjadi penentu keberhasilan dalam dilakukannya kegiatan belajar mengajar sehingga diharapkan untuk memilih model yang tepat.¹¹

Berdasarkan penjelasan diatas disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam pengajaran agar dapat mencapai tujuan belajar sehingga mencapai keberhasilan dalam dilakukannya kegiatan belajar mengajar dan diharapkan untuk memilih model yang tepat.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Alma dalam Msy Hikmah dkk, pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kooperatif dengan struktur kelompok yang heterogen.¹² Sedangkan menurut pendapat Zakiyatu Maulidina, dkk mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model

¹⁰ Vinasari Nurbayanti, Resy Nirawati, and Mariyam Mariyam, 'Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP Negeri 9 Singkawang', *Variabel*, 2.1 (2019), 9 <<https://doi.org/10.26737/var.v2i1.1027>>. Homroul Fauhah and Brilliant Rosy, 'Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9.2 (2020), 321–34 <<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>>.

¹¹ Emay Aenu Rohmah and - Wahyudin, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Siswa', *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8.2 (2017), 126 <<https://doi.org/10.17509/eh.v8i2.5135>>. Adawiyah Dalimunthe and Nurlina Ariani, 'Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project', *Jurnal Basicedu*, 7.1 (2023), 1023–31 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4812>>.

¹² Msy Hikmah, Yenny Anwar, and Riyanto, 'Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang', *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5.1 (2018), 56–73.

pembelajaran Terdiri dari kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 orang yang bersifat heterogen (meliputi kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, dan suku) dimana siswa dapat belajar dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹³

Dari kedua pendapat di atas, ada juga pendapat dari Fidaus dan Afriansyah dalam jurnal Elizabet Belavista, dkk menjelaskan bahwa Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa akuntabel dan tertarik dalam belajar matematika.¹⁴

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan peneliti bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang didalamnya membuat kelompok kecil terdiri atas 4-6 orang secara heterogen dimana siswa dapat bekerja sama dan bertanggung jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran kooperatif adalah memberikan siswa dengan konsep, pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang diperlukan agar mereka dapat berkontribusi pada kelompoknya dan diharapkan menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan produktif di masa depan.

b. Kelebihan dan Kelemahaman Model Pembelajaran Kooperatif

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:¹⁵

¹³ Zakiyatu Maulidina, Nuriman, and Fajar Surya Utama, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4.2 (2018), 141–47 <type of investigation group, creativity, learning outcome.>.

¹⁴ Elizabeth Belavista Seran, Erlin Ladyawati, and Susilohadi Susilohadi, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa', *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8.2: (2019), 115–20 <https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1749.115-120>.

¹⁵ Syahraini Tambak, „Metode Cooperative Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam“, *Jurnal Al-Hikmah*, 14.113 (2017), 1–17.

- 1) Siswa dapat mengembangkan dan melatih nilai, sikap, dan keterampilan sosial dalam kehidupan masyarakat.
- 2) Siswa dapat menjadi lebih aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan belajar yang terbuka.
- 3) Siswa dapat mengaktualisasikan potensi mereka sendiri.
- 4) Siswa dapat menjadi tutor sebaya bagi siswa lain.
- 5) Dilatih untuk bekerja sama untuk mencapai kesuksesan kelompoknya.
- 6) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami nilai baru dan pengetahuan yang dibutuhkan secara konvensional, sehingga pelajaran menjadi lebih relevan bagi mereka sendiri.

Selain kelebihan model pembelajaran kooperatif juga memiliki kelemahan yaitu:

- 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran dengan baik, yang membutuhkan banyak usaha.
- 2) Membutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang memadai.
- 3) Ada kecenderungan topik permasalahan yang luas selama diskusi kelompok, sehingga banyak siswa tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan.
- 4) Diskusi kelas terkadang didominasi oleh satu orang, sehingga banyak siswa menjadi pasif.

5. Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Menurut Anisatul Hamidah, dkk pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, yaitu model pembelajaran yang melibatkan siswa yang lebih pandai sebagai tutor sebaya serta berisi unsur permainan.¹⁶ Ini sejalan dengan pendapat Kiki Ernanda,

¹⁶ Anisatul Hamidah, Tri Murdiyanto, and Lukman El Hakim, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP Negeri 7 Jakarta', 5 (2021), 61–70.

dkk Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model yang mudah digunakan karena berlaku untuk semua siswa dan mencakup unsur yang menggunakan permainan dan penguatan (reinforcement).¹⁷ Permainan yang dibuat dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* hal tersebut biasanya membuat siswa belajar lebih santai karena dapat mendorong tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat dan siswa lebih aktif dalam belajar.

Selain kedua pendapat di atas, menurut Yoniar, dkk mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan mendorong siswa untuk bekerja sama dan aktif dengan siswa lain dalam kegiatan pembelajaran, dan siswa harus lebih percaya diri ketika mengemukakan pendapat.¹⁸ Menurut Nurhayati dan Novi Marlioni, *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa Dalam kelompok belajar terdiri dari lima sampai enam siswa dengan kemampuan, jenis pembelajaran, dan ras atau suku yang berbeda-beda.¹⁹ Ketika terjadi pengelompokan heterogen, siswa saling belajar dan berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

¹⁷ Kiki Ernada, Suryo Hartanto, and Yesi Gusmania, 'Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Kolese Tiara Bangsa Batam', *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10.1 (2021), 113–21 <<https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.3127>>.

¹⁸ Yoniar Puspita Dewi and others, 'Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kempo', *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1.2 (2021), 254–62 <<https://doi.org/10.29303/griya.v1i2.47>>.

¹⁹ N Nurhayati and N Marlioni, 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika', *Diskusi Panel Nasional ...*, 0812.80 (2019), 405–10 <<http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/607>>.

Dari beberapa pendapat peneliti menyimpulkan bahwa Beberapa pendapat yang mendefinisikan mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*, peneliti juga menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model yang mengandung unsur permainan yang melibatkan seluruh siswa yang dibagi menjadi kelompok kecil 5-6 orang dan memberikan kesempatan untuk bekerja sama dan aktif dalam belajar. Hal ini dapat menumbuhkan dalam diri siswa tersebut rasa tanggung jawab, kerja sama. Dan dengan model ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dalam pembelajaran.

b. Karakteristik-karakteristik *Team Games Tournament (TGT)*

Karakteristik-karakteristik pada model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* memiliki lima komponen utama, yaitu:

- 1) Tahap penyajian kelas (*class presentation*)
Dalam tahap penyajian kelas terdiri dari tiga tahap, yaitu: memahami keterampilan, membuat perencanaan, dan melaksanakan presentasi.
- 2) Belajar dalam kelompok
Dalam hal ini siswa diharapkan untuk membuat visi misi yang sama dengan teman lain, dan membuat strategi dalam pertandingan.
- 3) Permainan (*games*)
Game dalam TGT ini terdiri dari beberapa pertanyaan yang dirancang untuk mengetahui pengetahuan siswa dalam penyajian dan belajar kelompok.
- 4) Perbandingan (*tournament*)
Ajang kompetisi dan persaingan dengan saling mengalahkan kelompok lain untuk mendapatkan kemenangan dan kejuaraan.
- 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*)
Perhargaan kelompok yaitu pengakuan dan penghargaan untuk siswa yang telah menyelesaikan

pertandingan. Biasanya juga terdapat hadiah ketika memenangkan suatu yang telah dicapai.

c. Langkah-langkah TGT

Adapun langkah-langkah dari team games tournament adalah:

1. Menjelaskan tujuan dan persiapan siswa
Dalam ini guru selain menyampaikan materi guru juga menyampaikan tujuan game yang akan dilaksanakan, siswa diharuskan benar-benar memahami materi yang telah disampaikan oleh guru untuk membantu siswa bekerja sama lebih baik dalam berkelompok dan menentukan skor game pada kelompok.
2. Menyampaikan informasi
Guru menerangkan materi yang terdapat di LKS dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Biasanya dalam pengajaran dalam pembelajaran konvensional.
3. Membantu siswa dalam kelompok belajar.
Dibentuk kelompok dalam permainan terdiri 4-5 orang siswa yang heterogen dilihat dari prestasi, jenis kelamin ras, dan etnik.
4. Membantu kerja kelompok dan pembelajaran.
Setelah mendapatkan kelompok, masing-masing siswa diharapkan untuk mempersiapkan, belajar dan membuat strategi tim yang kompak pada saat pertandingan dimulai.
5. Evaluasi
Permainan ini guru memberikan lembar pertanyaan kepada setiap kelompok. Jika jawaban benar maka mendapat skor dan skor akan dikumpulkan sampai akhir permainan. Setelah itu evaluasi biasanya dilakukan diakhir pelajaran dan setelah guru melakukan presentasi kelas dan masing-masing kelompok sudah mengerjakan LKPD. Pertandingan sesi pertama guru menunjuk kelompok mana yang akan menjawab. setelah dua putaran selanjutnya sesi rebutan hingga akhir permainan.

6. Memberikan penghargaan
Setelah pertandingan selesai, maka guru akan menghitung skor pada masing-masing kelompok. Guru mengumumkan kelompok yang menang dan masing-masing kelompok akan mendapatkan hadiah sesuai dengan skor yang didapat.

d. Kelebihan dan Kelemahan *Team Games Tournament (TGT)*

Terdapat beberapa kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* menurut Taniredja sebagai berikut:

1. Siswa dalam pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* bebas berpemahaman konsep dan mengeluarkan pendapatnya selama belajar.
2. Rasa percaya diri yang dimiliki siswa menjadi lebih tinggi,
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain berkurang,
4. Motivasi belajar siswa bertambah,
5. Pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran,
6. Meningkatkan kebaikan, kepekaan, dan toleransi baik antar siswa maupun antara siswa dengan guru, dan
7. Siswa dapat mengembangkan seluruh potensinya secara maksimal, terlebih dalam pembelajaran kooperatif membuat interaksi belajar di dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.²⁰

Selain kelebihan, adapun beberapa kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah:

1. Sering terjadi tidak semua siswa berpartisipasi dalam pembelajaran dan mengutarakan pendapatnya,

²⁰ Tri Astutik and M. Husni Abdullah, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar', *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1.2 (2013), 11.

2. Kekurangannya waktu dalam belajar, karena membutuhkan waktu yang lama untuk belajar dengan model *Team Games Tournament (TGT)* dan
3. Kekacauan dapat terjadinya apabila guru tidak mengendalikan kelas.

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sundayana dalam jurnal Ratu Syifa Fauziyah,dkk mengungkapkan media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat yang dapat berfungsi dan mampu dijadikan alat untuk memberikan materi belajar.²¹ Sejalan dengan yang dikemukakan Burhanudin Elfany,dkk bahwa, Media pembelajaran merupakan alat penyampai guru kepada peserta didik yang efektif²². Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu para peserta didik terhadap suatu materi sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Dari kedua pendapat di atas, Menurut Musfiqon dalam jurnal Almira Nurkusuma, dkk ,media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai “alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara.”²³ Melalui media pembelajaran, siswa dapat dengan cepat mengkaji materi dengan mudah dipahami dan mengambil manfaat dari pembelajaran yang disampaikan.

Dari beberapa pengertian,maka disimpulkan peneliti bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian

²¹ Ratu Syifa Fauziyah, Nurul Anriani, and Isna Rafianti, ‘Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp Menggunakan E-Modul Berbantu Kodular Pada Smartphone’, *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3.1 (2022), 71 <<https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i1.13180>>.

²² Elfany, Rulyansah, and Hartatik.

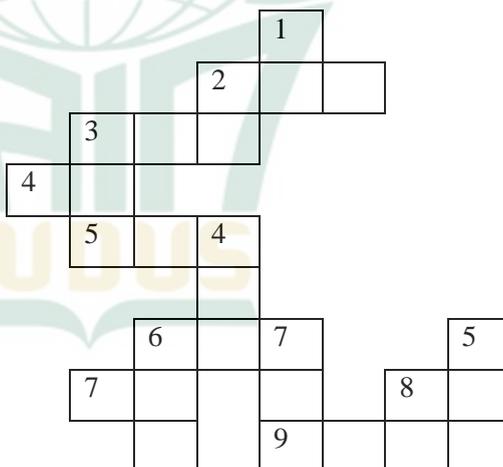
²³ Almira Nurkusuma, Achmadi, and Bambang Budi Utomo, ‘Efektivitas Penggunaan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik’, *Urnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9.6 (2020), 1–9 <<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/41060>>.

materi pada peserta didik agar memperoleh hasil belajar yang maksimal.

7. Media Permainan Teka-Teki Silang (TTS)

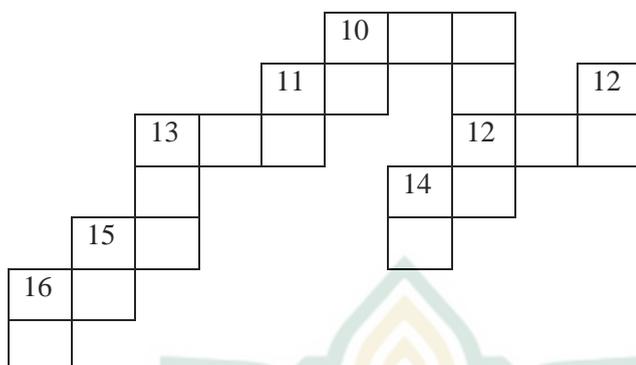
Menurut Nur Alfi Laili, dkk metode pembelajaran teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang digunakan dalam dalam proses pembelajaran.²⁴ Ini senada dengan pendapat Almira Nurkusuma, dkk Teka-teki silang merupakan suatu pendekatan yang dikemas dalam game sehingga dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa selama proses pembelajaran.²⁵ Melalui teka-teki silang peserta didik akan mempelajari sesuatu yang rumit serta peserta didik akan berpikir bagaimana teka-teki silang ini dapat dijawab dengan benar. Alasan media TTS dipilih karena dengan bermain dapat mengasah otak, mengembangkan daya berpikir anak. dan juga dapat menguji pengetahuan, kecerdasan, dan ketelitian anak dalam menghitung.

Berikut media TTS yang digunakan dalam penelitian pada gambar 2.1.



²⁴ Nur Alfi Laili and others, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Teka Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Subtema 1 Siswa Kelas V SDN Rejoslamet 2 Jombang Kreatif , Mencapai Tujuan Pembelajaran Secara Efektif , Dan Berlangsung Dengan Cara', 1.4 (2023).

²⁵ Nurkusuma, Achmadi, and Utomo.



Gambar 2.1 Media TTS

8. Langkah –langkah model TGT dengan media TTS

Berdasarkan langkah-langkah model TGT dengan media TTS yang sudah dipaparkan, maa langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah :

- a. Guru menyampaikan materi, indikator dan kisi-kisi yang akan diajukan.
- b. Setelah materi telah diberikan, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, yaitu terdiri dari 5-6 orang.
- c. Guru meminta siswa agar belajar, mengerjakan soal terlebih dahulu dengan kelompok masing-masing.
- d. Masing-masing kelompok menepatkan diri pada meja yang telah dipersiapkan.
- e. Guru membagikan soal teka-teki silang.
- f. Setelah itu sebelum pertandingan dimulai, guru menjelaskan peraturan-peraturan dan ketentuan dalam pertandingan serta menjelaskan cara bermain menggunakan teka-teki silang (TTS)
- g. Perwakilan pada kelompok kemudian berpikir menjawab soal yang sudah di bagikan
- h. Setiap siswa maju sesuai urutan dari kelompok
- i. Jika siswa menjawab benar dan sesuai maka kelompok tersebut mendapatkan point, begitu pula dengan kelompok selanjutnya.
- j. Setelah games tournament selesai siswa kembali didalam kelompok masing-masing

- k. Kemudian guru menghitung skor pada masing-masing kelompok dan guru mengumumkan kelompok yang memiliki skor paling banyak dan mendapatkan penghargaan atau hadiah yang telah dipersiapkan.

9. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

a. Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Menurut Olifvia Rizky Lestari dan Agustina Tyas Asri Hardini, pemahaman konsep matematis yaitu peserta didik dapat memahami konsep dari suatu materi dengan menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep Matematika tersebut.²⁶ Sejalan dengan pendapat Mia Kusmawati, dkk pemahaman konsep matematis adalah suatu kemampuan siswa untuk memahami suatu konsep atau materi pelajaran berdasarkan pengetahuannya.²⁷ Dalam kemampuan pemahaman konsep, siswa harus mampu menjelaskan materi kembali dan mampu menyelesaikan berbagai permasalahan matematika sesuai dengan konsep yang telah dipelajarinya.

Dari kedua pendapat di atas, ada juga pengertian kemampuan pemahaman konsep dari jurnal Yeyen Sayekti, kemampuan pemahaman konsep matematis adalah kemampuan untuk memahami dan menerapkan ide-ide matematika dengan mengembangkannya dalam representasi matematika, menciptakan algoritma untuk memecahkan masalah menggunakan bahasa matematika, dan menerapkan konsep-konsep berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.²⁸ Dengan pemahaman konsep kita akan mampu menganalisis data untuk kemudian diubah menjadi model dan bentuk matematika, baru memiliki kemampuan yang diperlukan.

²⁶ Satya Wacana and Jawa Tengah, 'KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PERKALIAN DUA DIGIT', 6.2 (2022), 2498–2506.

²⁷ Kusmawati.

²⁸ Yeyen Sayekti, 'Pengaruh Problem Based Learning Dengan Strategi "MURDER" Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa', *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 5.1 (2020), 24 <<https://doi.org/10.30595/alphamath.v5i1.7348>>.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai pengertian kemampuan konsep matematis peneliti menyimpulkan pengertian kemampuan pemahaman konsep matematis adalah peserta didik dapat memahami suatu konsep atau ide-ide dalam materi pembelajaran sesuai dengan pengetahuannya. Pemahaman konsep yang sudah baik akan mampu mengantarkan siswa pada ketertarikan mereka terhadap suatu materi yang sedang dipelajari saat itu. Sehingga siswa yang belum memahami konsep tentu akan mendapatkan kesulitan untuk menuju proses pembelajaran yang lebih tinggi. Oleh karena itu, kemampuan pemahaman konsep matematis sangat penting untuk ditingkatkan dalam pembelajaran matematika.²⁹

b. Jenis Pemahaman Matematis

Richard Skemp (Sumarmo, 2017) mengemukakan bahwa ada dua jenis pemahaman yaitu pemahaman instrumental dan pemahaman relasional.³⁰

1. Pemahaman instrumental adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan prosedur matematis untuk menyelesaikan suatu permasalahan tanpa mengetahui mengapa prosedur tersebut dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (aturan tanpa penalaran). Pada pemahaman ini, siswa hanya menghafal sesuatu secara terpisah, menerapkan sesuatu pada perhitungan sederhana dan mengerjakan sesuatu sesuai urutan pengerjaan/algoritma.
2. Pemahaman relasional adalah kemampuan seseorang menggunakan suatu prosedur matematis yang berasal dari hasil menghubungkan suatu

²⁹ Siti Sarniah, Chairul Anwar, and Rizki Wahyu Yunian Putra, 'Pengaruh Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis', *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3.1 (2019), 87 <<https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.709>>.

³⁰ Fajri Elang Girihsyah, Heni Pujiastuti, and Ihsanudin Ihsanudin, 'Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Berdasarkan Teori Skemp Ditinjau Dari Gaya Belajar', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7.1 (2023), 751–65 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1515>>.

prosedur matematis yang berasal dari hasil menghubungkan berbagai konsep matematika yang penting untuk menyelesaikan suatu tugas dan mengetahui mengapa suatu prosedur dapat digunakan (knowing what to do and Why). Seorang siswa dengan pemahaman ini mengetahui bagaimana membuat perhitungan yang bermakna mengenai masalah yang lebih luas, mencakup diagram dan struktur yang lebih luas yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah, dan mengetahui bagaimana menghubungkan konsep/prinsip dan sifat lain secara lebih bermakna.

c. Indikator Kemampuan Konsep Matematis

Indikator pemahaman konsep menurut Depdiknas (Fitri & Andini, 2018: 187) sebagai berikut.

1. Menyatakan ulang sebuah konsep.
2. Mengklasifikasikan objek tertentu sesuai dengan konsepnya.
3. Memberikan contoh dan bukan contoh.
4. Menyajikan konsep dalam bentuk representatis.
5. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep.
6. Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu.
7. Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah³¹

Indikator yang menunjukkan pemahaman konsep dalam Shadiq antara lain adalah:

1. Menyatakan ulang sebuah konsep,
2. Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya),
3. Memberi contoh dan non contoh dari konsep,
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis,
5. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep, dan

³¹ Kusmawati.

6. Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.³²

Indikator kemampuan pemahaman konsep matematis yang digunakan dalam penelitian ini adalah diambil dari pendapat menurut Depdiknas (Fitri & Andini,2018: 187) sebagai berikut.

1. Menyatakan ulang sebuah konsep.
2. Mengklasifikasikan objek tertentu sesuai dengan konsepnya.
3. Memberikan contoh dan bukan contoh.
4. Menyajikan konsep dalam bentuk representatis.
5. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep.
6. Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu.
7. Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah³³

10. Materi Statistika

Dalam penelitian ini materi yang digunakan untuk mengidentifikasi pemahaman konsep matematis adalah materi statistika. Materi statistika merupakan salah satu materi yang diajarkan kepada peserta didik kelas VIII di semester genap.

a. Ukuran Penyajian Data

Data yang telah diperoleh dapat disajikan dalam beberapa bentuk. mulai dari tabel,diagram batang,diagram garis ,dan diagram lingkaran. Berikut merupakan cara menyajikan data dalam statistika.

1) Tabel

Contoh nilai ulangan matematika pada 30 siswa dalam suatu kelas mempunyai rincian yaitu :

- a. 5 siswa meraih nilai 60
- b. 10 siswa meraih nilai 70
- c. 10 siswa meraih 80
- d. 5 siswa meraih nilai 90

³² Sofia Edriati, Siskha Handayani, and Nur Puspita Sari, 'Penggunaan Teka-Teki Silang Sebagai Sebagai Strategi Pengulangan Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sma Kelas Xi Ips', *Jurnal Pelangi*, 9.2 (2017), 71–78 <<https://doi.org/10.22202/jp.2017.v9i2.2047>>.

³³ Kusmawati.

Tabel 2.1 Contoh Penyajian Data dalam Bentuk Tabel

No.	Banyak Siswa	Nilai
1.	5	60
2.	10	70
3.	10	80
4.	5	90

2) Diagram Batang

Penyajian data nilai ulangan pada suatu kelas kedalambentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2.2 Penyajian data Diagram Batang

3) Diagram Garis

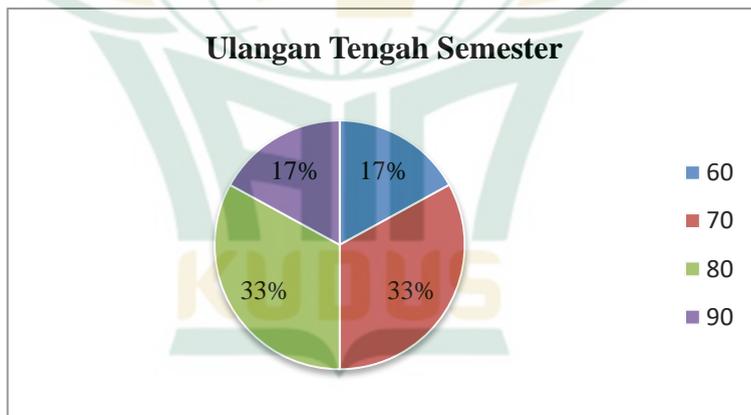
Penyajian data nilai ulangan matematika kedalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 2.3 Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Garis

4) Diagram Lingkaran

Penyajian data nilai hasil penilaian tengah semester pelajaran matematika sebanyak 30 peserta didik pada suatu kelas yang disajikan dalam bentuk diagram lingkaran sebagai berikut :



Gambar 2.4 Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Lingkaran

b. Ukuran Pemusatan Data

Ukuran Pemusatan adalah nilai yang mewakili dari kumpulan data terurut yang dapat memberikan gambaran pusat distribusi data. Ukuran pemusatan dapat ditentukan dengan menggunakan modus, median, dan rata-rata.. Pengukuran data meliputi

Modus, Median, dan Rata-rata. Penyajian data dalam bentuk diagram akan mempermudah dalam membaca data dari pada data disajikan dalam bentuk tabel.

5) Mean (Rata-rata)

Nilai Mean atau rata-rata menunjukkan titik keseimbangan dari semua data. dengan menggunakan mean (rata-rata), kita dapat menentukan pemusatan data yang baik. Secara umum, mean dinotasikan dengan \bar{x} dan untuk menentukan dari $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ kita dapat menggunakan rumus berikut ini .

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_n}{n}$$

6) Median (Nilai Tengah)

a. Median data berjumlah ganjil

Jika berjumlah data ganjil, maka nilai median data ditentukan sebagai nilai data yang terletak tepat di tengah urutan. Secara umum, kita dapat mendefinisikan keadaan ini sebagai berikut.

Jika diberikan data yang telah diurutkan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dengan n bernilai ganjil dan maka nilai median dari data tersebut adalah data ke $\frac{n+1}{2}$

b. Median data berjumlah genap

Jika jumlah data genap, maka nilai median dapat ditentukan sebagai rata-rata dua nilai data yang berada di tengah. Secara umum, kita dapat mendefinisikan keadaan ini sebagai berikut.

Jika diberikan data yang telah diurutkan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dengan n bernilai genap dan maka nilai median dari data tersebut adalah rata-rata data ke $\frac{n}{2}$ dan data ke $\frac{n+2}{2}$

7) Modus

Modus merupakan nilai data yang paling sering muncul.

c. Ukuran Penyebaran data

1. Jangkauan

Jangkauan data merupakan besarnya jarak yang dijangkau oleh suatu kelompok data. besarnya jangkauan data dapat dilihat dari jarak antara data besar dan data kecil.

Jangkauan = data terbesar – data terkecil

2. Kuartil

Kuartil adalah ukuran yang membagi data yang sudah diurutkan besarnya menjadi empat bagian yang sama banyak. Dari empat bagian yang sama banyak tersebut kemudian diperoleh titik-titik letak data ,yaitu kuartil bawah (Q_1),kuartil tengah (Q_2),dan kuartil atas (Q_3).

3. Jangkauan interkuartil

Jangkauan interkuartil merupakan jangkauan data yang dilihat dari titik kuartil atas dan kuartil bawah. Secara sistematis,jangkauan interkuartil dapat didefinisikan sebagai selisih antara nilai kuartil atas dan kuartil bawah. Jangkauan interkuartil dinotasikan (Q_R) dan dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$Q_R = Q_3 - Q_1$$

4. Simpangan Kuartil

Simpangan kuartil merupakan setengah dari nilai jangkauan interkuartil. Hal ini membuat simpangan kuartil ini juga disebut dengan jangkauan semikuartil. Simpangan kuartil dinotasikan (Q_d) dan dapat ditentukan dengan rumus sebagai berikut.

$$Q_d = \frac{Q_R}{2}$$

B. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal berjudul “ Efektifitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media Ludo terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Kolase Tiara Bangsa Batam”tahun 2021 yang ditulis oleh Kiki Ernanda, Suryo Hartanto dan Yesi Gusmania. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran

TGT menggunakan media ludo terhadap hasil belajar matematika siswa SMK Kolese Tiara Bangsa Batam dan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar model pembelajaran TGT menggunakan media ludo dan konvensional. Jenis penelitian adalah Quasi Experimental Design. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI SMK Kolese Tiara Bangsa Batam tahun ajaran 2019/2020, dengan sampel penelitian menggunakan teknik Purposive Sampling dengan banyak sampel 52 orang. Data yang diambil didapat dari soal tes uraian sebanyak 10 soal. Tes yang sudah valid dan reliabel. Teknik analisa data untuk hipotesis 1 dan 2 menggunakan uji t satu pihak (one sample t-test). Sedangkan hipotesis 3 menggunakan T-test Independent. Hasil penelitian menunjukkan terdapat efektifitas model pembelajaran TGT dengan menggunakan media ludo karena ($t_{hitung} 4,101 > \text{tabel } 1,729$) dan dengan terdapat perbedaan hasil belajar siswa antarasiswa kelas XI SMK Kolese Tiara Bangsa yang diberi perlakuan model pembelajaran TGT dengan media ludo dan model pembelajaran konvensional pada. ($t_{hitung} 3,223 > \text{ttabel } 1,676$).³⁴

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen.

Dan perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan media Ludo Math sedangkan penelitian ini menggunakan media teka-teki silang(TTS), penelitian terdahulu untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran TGT menggunakan media ludo terhadap hasil belajar matematika sedangkan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang (TTS) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis.

2. Jurnal berjudul “Penggunaan *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Ludo Math terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep berdasarkan Tingkat Disposisi Matematis Siswa” tahun 2020 yang

³⁴ Ernada, Hartanto, and Gusmania.

ditulis oleh Nur Khodijah, Sri Hartini, dan Wiwit Damayanti Lestari. Penelitian ini bertujuan untuk; (1) mengetahui kemampuan pemahaman konsep berdasarkan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments; (2) mengetahui kemampuan pemahaman konsep berdasarkan tingkat disposisi matematis; (3) mengetahui interaksi antara Model Pembelajaran Teams Games Tournaments dan tingkat disposisi matematis. Penelitian ini merupakan penelitian penelitian eksperimen yang dilakukan di MTsN 2 Indramayu pada semester ganjil. Populasi penelitian ini adalah seluruh kemampuan pemahaman konsep dan tingkat disposisi matematis siswa kelas VII MTsN 2 Indramayu tahun pelajaran 2019/2020. Sampel diambil sebanyak dua kelas menggunakan cluster random sampling dengan cara diundi. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan ANAVA Dua Jalan by level, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Terdapat perbedaan Kemampuan pemahaman konsep pada model pembelajaran Teams Games Tournamnets (TGT) berdasarkan penggunaan Ludo Math dan tanpa penggunaan Ludo Math. (2) Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa kelompok tingkat disposisi matematis siswa tinggi dengan rendah. (3) Terdapat pengaruh interaksi (interaction effect).³⁵

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian ini sama menggunakan *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)* dan membahas kemampuan pemahaman konsep matematis dan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif .

Dan untuk perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan media Ludo Math dan penelitian ini menggunakan media teka-teki silang (TTS), penelitian terdahulu membahas Penggunaan *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Ludo Math terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep berdasarkan Tingkat Disposisi Matematis Siswa sedangkan penelitian ini pengaruh model pembelajaran Kooperatif *Team Games*

³⁵ Jurnal Matematika and D A N Pendidikan, 'M a t h l i n E', 5.1 (2020), 101–10.

- Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang (TTS) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis.
3. Jurnal berjudul “Implementasi Model Pembelajaran TGT Berbantuan “ULTRAPHY” Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa SMP NEGERI 1 MAGELANG” tahun 2023 yang ditulis oleh Nurvian Santri Alim, Fadhilah Rahmawati, Zuida Ratih Hendrastuti. Penelitian ini bertujuan guna menganalisis implementasi model pembelajaran TGT berbantuan ULTRAPHY bagi kemampuan pemahaman matematis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metodologi eksperimen semu. Siswa kelas VIII B menjadi kelas eksperimen serta siswa kelas VIII C menjadi kelas kontrol. siswa kelas VIII C menjadi kelas kontrol. Instrumen yang digunakan yakni angket, pedoman wawancara, lembar observasi, serta tes. Mengacu dari hasil analisis data dengan Independent Simple t-test serta uji N-Gain didapat 1) ketidaksamaan kemampuan pemahaman matematis pada model pembelajaran TGT berbantuan ULTRAPHY dan model pembelajaran langsung; dan 2) kenaikan kemampuan pemahaman matematis yang lebih baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Simpulan pengamatan ini, yaitu 1) siswa yang mendapat pembelajaran melalui model pembelajaran TGT berbantuan ULTRAPHY memiliki kemampuan pemahaman matematis yang cenderung baik dibanding melalui model pembelajaran langsung; dan 2) adanya kenaikan pemahaman matematis cukup baik pada siswa yang mendapat pembelajaran melalui model pembelajaran TGT berbantuan ULTRAPHY dibanding melalui model pembelajaran langsung.³⁶

Persamaan penelitian antara penelitian ini dan penelitian terdahulu sama-sama membahas model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen.

³⁶ Nurvian Santri Alim, Fadhilah Rahmawati, and Zuida Ratih Hendrastuti, ‘Journal of Mathematics Education IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN “ ULTRAPHY ” UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA SMP NEGERI 1 MAGELANG’, c, 2023, 137–48.

Perbedaannya penelitian terdahulu guna menganalisis implementasi model pembelajaran TGT berbantuan ULTRAPHY bagi kemampuan pemahaman matematis sedangkan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang (TTS) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan media yang digunakan untuk penelitian terdahulu menggunakan media ULTRAPHY sedangkan penelitian ini menggunakan media teka-teki silang (TTS).

4. Jurnal berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Siswa” tahun 2016 yang ditulis oleh Emay Aenu Rohmah dan Wahyudin. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online. Penelitian ini merupakan studi kuasi eksperimen dengan desain penelitian pretest posttest control group design. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes kemampuan pemahaman konsep dan penalaran matematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa
1) Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung.
2) Tidak terdapat perbedaan kemampuan penalaran matematis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung.
3) Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung.
4) Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung.
Berdasarkan hasil tersebut dapat dibuat kesimpulan bahwa

pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa.³⁷

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama menggunakan *Teams Games Tournament (TGT)* dan membahas pemahaman konsep matematis. sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen.

Perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan media Game Online sedangkan penelitian ini menggunakan mediateka-teki silang (TTS), dan penelitian terdahulu untuk menelaah peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media game online sedangkan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang (TTS) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis.

5. Jurnal berjudul “Pengaruh *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 104241 Syahmad” tahun 2023 yang ditulis oleh Herlita Andriani Sitohang dan Sukmawarti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDN 104241 Syahmad. Jenis penelitian yang dilakukan adalah quasi eksperimental design dengan bentuk pretest-posttest control group. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes tertulis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 104241 Syahmad yang berjumlah 51 orang dengan pengambilan sampel menggunakan random sampling. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen yaitu 74,2 (kategori baik) lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata posttest kelompok kontrol yaitu 61,2 (kategori cukup). Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai t hitung 4,30 lebih besar dari t tabel yaitu

³⁷ Rohmah and Wahyudin.

1,67655 ($4,30 > 1,67655$). Berdasarkan hasil uji-t tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika materi pengukuran waktu pada siswa kelas V SDN 104241 Syahmad tahun ajaran 2022/2023.³⁸

Persamaan persamaan terdahulu dan penelitian ini sama menggunakan *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen.

Dan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan media Ular Tangga sedangkan penelitian ini menggunakan media teka-teki silang (TTS), penelitian terdahulu mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika sedangkan penelitian ini mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang (TTS) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis.

Dari beberapa penelitian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan supaya peserta didik tidak cepat bosan maka dilakukan dengan cara belajar sambil bermain dalam suatu pengajaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran model pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan teka-teki silang (TTS) terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori yang telah dikemukakan selanjutnya akan disusun kerangka berpikir yang menghasilkan suatu hipotesis. Dalam penelitian kali ini

³⁸ Herlita Andriani Sitohang and Sukmawarti, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 104241 Syahmad', *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.2 (2023), 1535–43.

peneliti mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis” peneliti mengambil judul ini karena rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik di Indonesia. Hal ini tercermin dari hasil survei yang dilakukan Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) pada tahun 2016 yang menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 36 dari 49 negara dengan skor rata-rata 397 dari skor ideal 500 (Hadi & Novaliyosi, 2019). Aspek yang dinilai dalam survey tersebut meliputi pengetahuan tentang fakta, prosedur, konsep, penerapan pengetahuan, dan pemahaman konsep. Salah satu faktor penyebab kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang rendah adalah pembelajaran yang diterapkan guru kurang efektif. Selain model pembelajaran yang kurang efektif, siswa biasanya hanya mencatat jawaban soal yang telah dibahas tanpa mengetahui maknanya.³⁹ Untuk menaikkan kemampuan pemahaman matematis dibutuhkan konsep pembelajaran yang bisa menambah aktifnya siswa. Sehingga, dibutuhkan inovasi konsep pembelajaran supaya bisa menjalankan pengoptimalan pemahaman matematis dalam materi yang dipelajari, yaitu dengan *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran ini yang digunakan harus menyenangkan dan bermakna agar siswa yang mengikuti proses belajar mengajar tidak bosan dan dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Sehingga dengan adanya perubahan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa dan dapat mempengaruhi aktivitas siswa serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan masalah yang ditemukan, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut.

³⁹ Matematika and Pendidikan.

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian relevan dan kerangka pikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini yaitu

1. Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang dikenai model pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan teka-teki silang (TTS) lebih baik dari pada yaitu kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang menggunakan model konvensional.
2. Model pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan teka-teki silang berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis.

