

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

Deskripsi teori terkait judul penelitian “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas VIII” memuat beberapa pokok pembahasan di antaranya yaitu efektivitas, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Media Pembelajaran *Spinning Wheel*, Motivasi Belajar dan kemampuan pemahaman konsep matematis.

##### 1. Efektivitas

Teori yang melandasi Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis siswa adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana peserta didik harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu.<sup>1</sup> Teori konstruktivisme dalam konteks efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media pembelajaran *Spinning Wheel* berfokus pada bagaimana siswa membangun pengetahuan melalui proses aktif dan interaktif. Dalam model pembelajaran TGT, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan empat sampai lima siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Mereka dituntut untuk bekerja sama dan berkompetisi dalam turnamen akademik yang menggunakan kuis-kuis dan skor kemajuan individual. Dengan demikian, siswa membangun pengetahuan melalui aktivitas kognitif yang aktif, seperti mencari, memilih, menginterpretasikan, dan mengorganisasikan informasi. Media pembelajaran *Spinning Wheel* yang digunakan dalam model TGT juga membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar, sehingga memungkinkan mereka membangun pengetahuan yang lebih efektif.

---

<sup>1</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Bandung: Rajawali Pers, 2015).

Efektivitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang artinya berhasil atau melakukan sesuatu dengan hasil yang baik. Efektivitas merupakan kesesuaian suatu tugas yang dilakukan seseorang dengan hasil yang dicapai.<sup>2</sup> Bambang Warsita berpendapat bahwa efektivitas menekankan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang dicapai.<sup>3</sup> Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran sering kali diukur dengan tercapainya pembelajaran, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola situasi.

Menurut Miarso Yusuf Hadi dalam Bambang Warsita, pembelajaran yang efektif adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik, melalui pemakaian prosedur yang tepat.<sup>4</sup> Penjelasan tersebut mengandung dua indikator yaitu terjadinya belajar pada peserta didik dan apa yang dilakukan guru. Sedangkan menurut Abdurrahman, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membuat peserta didik belajar dengan baik dan memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui prosedur yang tepat.<sup>5</sup>

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah kesesuaian dalam pencapaian tujuan serta pengukuran sejauh mana sasaran yang dicapai. Adapun pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang menggunakan prosedur yang tepat sehingga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik. Pembelajaran yang efektif dapat dicapai dengan menggunakan model dan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.

Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keberhasilan tentang usaha atau tindakan dalam pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* terhadap motivasi belajar siswa dan kemampuan pemahaman konsep matematis. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

---

<sup>2</sup> Jonathan Mingkid, "Efektivitas Penggunaan Dana Desa Dalam Peningkatan Pembangunan," *Eksekutif Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan* 2, no. no.2 (2017): 1–11.

<sup>3</sup> Bambang Warsita, "Strategi Pembelajaran Dan Implikasinya Pada Peningkatan Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Teknodik XIII*, 1 (2018): 73, <https://doi.org/https://doi.org/10.32550/teknodik.v13i1.440>.

<sup>4</sup> Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2016).

<sup>5</sup> Abdurrahman, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash dapat Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*, (Tangerang: PT. Mediatama Digital Cendikia, 2021), 43

(TGT) berbantuan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* dapat dikatakan efektif jika:

- a. Terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Pembelajaran *Spinning Wheel*, siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT dan siswa yang diajar model pembelajaran konvensional.
  - b. Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis antara siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Pembelajaran *Spinning Wheel*, siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT dan siswa yang diajar model pembelajaran konvensional.
2. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Times Games Tournament*)**

**a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif berfokus pada interaksi sosial dan dilakukan melalui diskusi kelompok dan bekerja sama untuk berbagi kemampuan dan pengetahuan. Pembelajaran kooperatif membantu siswa memecahkan masalah dengan kritis dan logis.<sup>6</sup> Dalam model pembelajaran kooperatif, kelompok akan dibagi secara heterogen yang berarti bahwa anggota kelompok memiliki karakter dan pengetahuan yang tidak seimbang di setiap masing-masing kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif mengajarkan siswa bekerja sama untuk saling memahami dan berbagi pengetahuan. Salah satu hal yang membedakan pembelajaran kooperatif dari model pembelajaran lainnya adalah bahwa siswa dilatih untuk menjadi aktif selama proses pembelajaran dan tidak bergantung pada guru. Mereka juga memiliki kesempatan untuk belajar bersama teman sebaya mereka sebagai tutor teman sebaya. Dalam pembelajaran kooperatif, guru memberikan masalah kepada siswanya untuk dibahas bersama kelompoknya. Setelah diskusi, siswa akan melaporkan apa yang mereka lakukan mempresentasikan hasil dari diskusinya di kelas. Kemudian kelompok yang tidak berbicara dapat menanggapi. Nilai diperoleh secara

---

<sup>6</sup> Henra Saputra Tanjung, "Komunikasi Matematik Siswa Sekolah Menengah Atas ( SMA ) Melalui Model Pembelajaran Kooperatif," *Matematika Jurnal* 3, no. 2 (2016): 59–68, [https://web.archive.org/web/20180410093529id\\_/http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/viewFile/68/66](https://web.archive.org/web/20180410093529id_/http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/viewFile/68/66).

kelompok, jadi kerja sama kelompok sangat penting. Dengan demikian bahwa model pembelajaran kooperatif dapat mengajarkan siswa untuk bekerja sama untuk menyelesaikan soal yang diberikan oleh pendidik sehingga peserta didik dapat membantu mereka dalam memahami konsep-konsep matematika dalam mengerjakan soal.<sup>7</sup>

Dari uraian di atas, semua itu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran berkelompok yang anggotanya itu heterogen dan membutuhkan kerja sama antar siswa untuk mencapai hasil terbaik. Model pembelajaran kooperatif memberi siswa kesempatan untuk belajar secara aktif dan bekerja sama satu sama lain selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran ini dapat membantu peserta didik menjadi lebih baik dalam interaksi dan akademik.

#### **b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif berbeda dari pendekatan pembelajaran lainnya karena lebih menekankan pada kerja sama kelompok dan mencapai tujuan serta kemampuan akademik untuk memahami materi. Ciri khas pembelajaran kooperatif adalah kerja sama. Oleh karena itu, Karakteristik pembelajaran kooperatif dijelaskan sebagai berikut:

##### 1) Hasil belajar akademik

Belajar kooperatif dirancang untuk mencapai berbagai tujuan sosial dan memperbaiki prestasi akademik atau tugas-tugas hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa dalam kelompok bawah dan atas bekerja sama untuk menyelesaikan tugas akademik.

##### 2) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan lainnya adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi kesempatan untuk bekerja sama untuk menyelesaikan tugas akademik dan belajar menghargai perbedaan individu satu sama lain melalui struktur penghargaan kooperatif.

---

<sup>7</sup> Fathurrohman, "Model-Model Pembelajaran," *Pendidikan Matematika*, no.3 (2019): 1–6, <https://staffnew.uny.ac.id/upload/132313272/pengabdian/model-model-pembelajaran.pdf>.

3) Meningkatkan keterampilan interpersonal.

Mengajarkan siswa keterampilan bekerja sama adalah tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif. Bekerja sama dengan teman satu kelompok untuk menyelesaikan tugas pembelajaran dan masalah. agar siswa dapat menunjukkan keterampilan sosial mereka, termasuk kemampuan untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. Karena banyak anak muda saat ini kurang dalam keterampilan sosial, keterampilan sosial penting bagi siswa.<sup>8</sup>

**c. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)**

TGT singkatan dari Teams Games Tournament. TGT dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwars (1972) di Universitas Johns Hopkins. TGT adalah model pembelajaran kooperatif di mana siswa bekerja sama untuk memperoleh poin untuk tim mereka.<sup>9</sup> Selain itu Model TGT adalah dimana guru memberikan masalah kepada siswanya untuk didiskusikan dengan kelompoknya. Kemudian, anggota kelompok yang memiliki kemampuan yang sama dengan kelompok lain bermain turnamen dan mendapatkan skor kelompok. Selama turnamen, mereka bekerja sama untuk mendapatkan skor tertinggi. Peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi akan mengajari atau sebagai tutor kepada teman-temannya dalam kelompoknya dan harus memastikan bahwa setiap anggota kelompok memahami materi. Dalam pembelajaran ini Peserta didik diberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran yaitu memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan menyuarakan pendapat mereka.<sup>10</sup> Melalui pembelajaran dengan model TGT peserta didik akan berlatih untuk kerjasama dan bertanggung jawab, serta bisa berpartisipasi lebih dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>8</sup> ahmad Shofiyul Himam Zuriatun Hasanah, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 1–13, <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>.

<sup>9</sup> Abdus Salam, Anwar Hossain, and Shahidur Rahman, "Efek Menggunakan Teams Games Koperasi Turnamen ( TGT ). Teknik Pembelajaran Matematika Pada Sekolah Menengah Bangladesh" 3, no. 3 (2015): 1–11

<sup>10</sup> Fitri Widyaningsih, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament ( Tgt ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa," *JKPM* 1, no. September (2014): 1–7, <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/article/viewFile/1674/1725>.

Sesuai uraian di atas, model pembelajaran *kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) adalah pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok yang heterogen dengan bermain permainan kelompok untuk menyelesaikan masalah dan mendapatkan skor dalam turnamen. Berkolaborasi antarsiswa sangat penting untuk keberhasilan kelompok, karena kelompok dengan skor tertinggi akan diberi penghargaan oleh pendidik.

**d. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)**

**Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

NO	Langlah-Langkah	Keterangan
1.	Presentasi	Guru memperkenalkan materi yang akan dipelajari dan mengingatkan kembali untuk prasyarat kepada peserta didik:
2.	Belajar kelompok	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Peserta didik dibagimenjadi beberapa kelompok (disebut kelompok belajar)</li> <li>2) Tiap kelompok beranggotakan 3 sampai dengan 6 peserta didik.</li> <li>3) Anggota tiap kelompok harus memiliki kemampuan akademik yang heterogen.</li> <li>4) Kepada masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan.</li> </ol>
3.	Turnamen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Turnamen adalah pengganti dari kuis untuk meng evaluasi kemampuan akademik peserta didik yang telah dipahami oleh setiap anggota pada saat kegiatan belajar kelompok.</li> <li>2) Kelompok turnamen harus homogen kemampuannya sehingga peserta didik yang pandai akan melawan peserta didik yang pandai, peserta didik yang kurang pandai melawan peserta didik yang kurang pandai.</li> <li>3) Setiap peserta di meja turnamen mengerjakan sol sesuai aturan turnamen.</li> </ol>
4.	Penghargaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Setelah turnamen selesai, semua peserta menghitung skor yang diperoleh dalam turnamen sesuai aturan yang telah ditentukan.</li> <li>2) Setiap peserta turnamen kembali ke kelompok belajarnya, kemudian menjumlahkan skor masing-masing anggota kelompoknya untuk</li> </ol>

		diambil rata-rata kelompok. 3) Kelompok yang memenuhi kriteria tertentu berhak mendapatkan penghargaan
--	--	---

**e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)**

Dalam pelaksanaan suatu model pembelajaran terdapat beberapa kelebihan maupun kekurangan, di antaranya:

- 1) Keuntungan:
  - a) Meningkatkan pemahaman peserta didik tentang perbedaan dalam kelompok masing-masing
  - b) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkolaborasi dan berinteraksi dengan teman sebaya melalui pembelajaran tutor teman sebaya
  - c) Meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar secara aktif
  - d) Peserta didik memperoleh hasil belajar yang lebih baik;
- 2) Kekurangan:
  - a) Guru harus menyiapkannya dengan sebaik mungkin. mulai dari latihan soal dan pembagian kelompok,
  - b) Beberapa siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi. Oleh karena itu, guru harus memastikan bahwa pembagian kelompok harus tepat heterogen.<sup>11</sup>

**3. Media Pembelajaran *Spinning Wheel***

**a. Pengertian Media Pembelajaran**

Teori Media Pembelajaran pada penelitian ini menggunakan Teori *Cognitive Flexibility* dikembangkan oleh R. Spiro, P. Feltovitch, dan R. Coulson karena teori ini berdasarkan pada teori konstruktivisme. Teori *Cognitive Flexibility* ini menitik beratkan pada sifat pembelajaran dalam ranah yang kompleks dan tidak terstruktur. Teori fleksibilitas kognitif menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif bergantung pada konteks. Selain itu, teori ini juga menekankan pentingnya pengetahuan yang dibangun dan karenanya peserta didik atau pelajar harus diberi kesempatan

---

<sup>11</sup> Eva Maghfiroh and Syamsul Arifin, "Implementasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Model *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Memudahkan Pembelajaran Ipa Terhadap Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 04, no. 02 (2021): 213–31, <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1272>.

untuk mengembangkan representasi informasi mereka sendiri agar bisa belajar dengan baik. Teori ini berakar pada teori konstruktivisme dan berkaitan dengan teori sistem simbol dalam hal media dan interaksi pembelajaran.<sup>12</sup>

Kata "media" berasal dari kata Latin "medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima.<sup>13</sup> Menurut Gerlach dan Ely, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Selain itu menurut Asyar Media adalah sarana dalam proses komunikasi yang berfungsi menyampaikan pesan.<sup>14</sup>

Media dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Dengan cara ini, media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa selama proses belajar. Media sering dikaitkan dengan dunia pembelajaran dan disebut media pembelajaran. Pembelajaran itu sendiri adalah proses belajar mengajar yang dapat memperoleh informasi.<sup>15</sup> Sebagaimana dikemukakan Azhar Arsyad dalam bukunya, jika media menyampaikan pendapat atau informasi dengan maksud memuat tujuan pembelajaran, maka media tersebut disebut sebagai media pendidikan.<sup>16</sup>

Media pembelajaran ini membangun hubungan antara guru dan siswa dan membantu menyampaikan pesan pembelajaran. Diharapkan proses komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan serta rencana pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran dapat dianggap sebagai alat yang digunakan dalam kegiatan belajar yang dapat mendorong pikiran, rangsangan, perasaan, dan kemampuan peserta didik. Dengan disesuaikan dengan tujuan

---

<sup>12</sup> Ambar, "Teori Media Pembelajaran Menurut Ahli," *Jurnal Sains Dan Teknologi* 2 (2018): 14.

<sup>13</sup> Muhammad Noor, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi* (Jakarta: PT Multi Kreasi Satudelapan, 2010).

<sup>14</sup> Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: GP Press, 2011).

<sup>15</sup> Farida, "Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis VCD," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6 (2019): 25–32.

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015).

pembelajaran, media ini dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang diinginkan. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Sanjaya fungsi media pembelajaran adalah untuk membantu guru menyampaikan pelajaran. Karena isi media pembelajaran dibuat atau dikembangkan untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan tersampaikan dengan baik, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memotivasi siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membantu menyatukan pemahaman siswa tentang materi.<sup>17</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk membantu guru menanamkan pemahaman konsep dasar yang benar, nyata, dan mudah diterima oleh siswa. Ini membuat pembelajaran menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keinginan serta motivasi siswa untuk belajar.

#### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Tidak mudah untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Ini karena tidak semua pengalaman dapat dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang abstrak bisa menjadi nyata. Pemanfaatan media, baik untuk kebutuhan individu maupun kelompok, pada umumnya memiliki beberapa keuntungan diantaranya memperoleh informasi dan pengetahuan, mendukung aktivitas pembelajaran, dan menjadi cara untuk menarik dan mendorong orang lain. Pribadi menyatakan bahwa beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari media adalah sebagai berikut:

##### 1) Memperoleh informasi dan pengetahuan

Media pembelajaran memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari, atau dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari keterampilan dan pengetahuan tertentu. Setiap media memiliki cara unik untuk digunakan selama proses belajar.

---

<sup>17</sup> Sanjaya, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).

2) Mendukung aktivitas pembelajaran

Media juga digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran, yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok. Dalam hal ini, media dapat dianggap sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran karena memungkinkan penggunaannya untuk memperoleh informasi dan memahami lebih banyak tentang apa yang mereka lakukan.

3) Sarana persuasi dan motivasi

Media dimanfaatkan sebagai alat untuk memotivasi pengguna untuk berperilaku positif. Pemanfaatan media termasuk upaya untuk mempengaruhi persepsi, prinsip, dan perasaan pengguna. Ini termasuk tujuan memotivasi.

**d. Pengertian Media Pembelajaran *Spinning Wheel***

Penggunaan media pembelajaran seperti *Spinning Wheel* dalam pembelajaran matematika bisa didasarkan pada teori-teori seperti Teori Kognitif dan Teori Motivasi. Teori Kognitif menekankan pentingnya interaksi aktif antara siswa dengan materi, sementara Teori Motivasi menggaris bawahi pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Dengan memadukan kedua teori tersebut, penggunaan media seperti *Spinning Wheel* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sambil memperkuat pemahaman konsep-konsep matematis melalui pengalaman langsung yang melibatkan penggunaan alat tersebut.<sup>18</sup>

Istilah *Spinning Wheel* dapat diartikan dengan roda berputar karena kata *spin* artinya putar dan *wheel* artinya roda. Ada banyak istilah lain untuk istilah *Spinning Wheel*, seperti slot dan *fly spin*. Permainan *Spinning Wheel* dimodifikasi sebagai media pembelajaran agar pelajaran menjadi lebih menarik dan pembelajaran menjadi lebih aktif. Roda berputar biasanya diisi dengan angka-angka, huruf abjad, gambar-gambar dan pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

---

<sup>18</sup> Edward Harefa et al., *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. Sepriano and Efitra (Sumatra Utara: PT. Sonpedia Publising Indonesia, 2024), [www.buku.sonpedia.com](http://www.buku.sonpedia.com).

Roda putar terdiri dari jarum penunjuk arah dan simbol huruf abjad yang ditempelkan pada roda dengan dipisahkan oleh area warna dan digunakan dalam bentuk permainan.<sup>19</sup>

*Spinning Wheel* adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa bagian, sehingga dapat membantu pembelajaran lebih efektif. Menurut Riyani, dengan menggunakan media ini, siswa dapat berpikir tentang materi yang diajarkan secara nyata. Maka dari itu *Spinning Wheel* adalah benda berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar.<sup>20</sup>

Menurut Sari Media Roda Putar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang dapat diputar dan digunakan untuk mengajar. Untuk media pembelajaran ini, roda putarnya biasanya berisi angka dan istilah dari materi yang akan disampaikan. Papan roda pintar ini terdiri dari jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yang urut. Isi dari papan roda pintar ini disesuaikan dengan masalah yang akan dibahas pada setiap nomor.<sup>21</sup>

Media putar *Spinning Wheel* adalah media permainan yang terdiri dari roda dan kartu soal. Untuk menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, permainan *Spinning Wheel* terdiri dari sekumpulan kartu yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Selain itu, ada banyak istilah yang mengacu pada roda berputar, seperti slot, fly spin, dan banyak lagi. Media roda pintar ini terdiri dari jarum penunjuk arah dan angka di sekelilingnya.

*Spinning Wheel* yang digunakan oleh peneliti sebuah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Pada sektor tersebut terdapat warna dan angka yang nantinya digunakan untuk mengambil soal amplop soal/bank soal sesuai jarum itu berhenti. Dengan demikian banyaknya warna harus sama

---

<sup>19</sup> Siti Anisatul Iriani, "Pengembangan Media E-Spinning Wheel Berbasis Discovery Learning Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di Kelas VII MTs Baitul Hikmah Tempurejo," 2023, 1–77.

<sup>20</sup> A. Ruyani, "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan Untuk Studi Ekosistem Sungai," *Journal of Science Education* 2, no. 3 (2019): 100–105.

<sup>21</sup> S. Sari, I. D., Mubasyiroh, R., & Supardi, *Hubungan Pengetahuan Dan Sikap* (Jakarta: Media Litbangkes, 2016).

dengan banyaknya kantong. Pada penggunaan roda putar melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.

Media Pembelajaran *Spinning Wheel* dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa secara mudah dan tepat. *Spinning Wheel* merupakan sebuah alat yang memfasilitasi siswa dalam belajar di kelas, yang mana didalamnya terdapat kegiatan bermain agar selama proses pembelajaran siswa tidak merasa jenuh.

Berikut Media pembelajaran *Spinning Wheel*:

**Gambar 2.1** Media Pembelajaran *Spinning Wheel*



**e. Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Spinning Wheel***

Untuk menghilangkan rasa kebosanan siswa guru bisa menggunakan *Spinning Wheel* ini, dimana siswa akan dibentuk kelompok, setiap kelompok diberi kesempatan untuk memutar roda putar yang memiliki beberapa warna yang berbeda dengan kualifikasi soal kuis yang berbeda, jika jarum putar berhenti diwarna merah dengan kode huruf A maka kartu kuis yang diambil adalah amplop warna merah yang berkode A sudah berisi soal terkait dengan materi, soal tersebut akan diselesaikan secara berkelompok. Sehingga tanpa sadar siswa sedang diajak untuk meningkatkan kemampuan berpikir serta pemahaman mereka tentang materi yang sedang dibahas.<sup>22</sup>

<sup>22</sup> Selfara, Wijayanti, and Faulina, "Pengaruh Model Quantum Learning Berbantu Media Roda Putar Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa."

#### f. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel*

Dalam pelaksanaan menggunakan suatu media pembelajaran terdapat beberapa kelebihan maupun kekurangan diantaranya :<sup>23</sup>

- 1) Kelebihan media Pembelajaran *Spinning Wheel* adalah:
  - a) Sifatnya konkrit;
  - b) Mudah digunakan;
  - c) Siswa lebih tertarik karena menggunakan berbagai variasi warna,
  - d) Terdapat unsur permainan sehingga siswa merasa belajar sambil bermain.
- 2) Sedangkan kelemahan media Pembelajaran *Spinning Wheel* adalah :
  - a) proses pembuatannya rumit,
  - b) Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya.
  - c) Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang, dan waktu.
  - d) Membutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar.

#### 4. Motivasi Belajar

##### a. Pengertian Motivasi Belajar

Teori motivasi belajar dalam penelitian menggunakan teori yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa motivasi belajar dibedakan menjadi dua kelompok, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.<sup>24</sup> Motivasi berasal dari kata Latin “Movere”, yang berarti dorongan atau kekuatan. Motivasi didefinisikan oleh banyak ahli dengan cara yang berbeda, tetapi intinya sama: sebagai suatu pendorong yang mengubah energi seseorang menjadi tindakan nyata untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>25</sup> Motivasi juga dianggap sebagai dorongan mental yang

---

<sup>23</sup> Redina Simbolon, “Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak,” *Urnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2019): 66–71, <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1448>.

<sup>24</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksawara, 2011)

<sup>25</sup> Jainiyah Jainiyah et al., “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 6 (2023): 1304–9, <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>.

mendorong, mengarahkan perilaku manusia dan perilaku dalam belajar.<sup>26</sup> Selain itu motivasi adalah tahap terakhir sebelum tingkah laku terjadi. Tidak akan ada perubahan tingkah laku jika kebutuhan tidak menimbulkan motivasi. Ini karena motivasi seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh hal-hal di dalamnya, seperti faktor biologis, faktor sosial dan budaya juga berpengaruh.

Dengan demikian, motivasi adalah sebuah dorongan, penggerak, atau dorongan yang mengarahkan atau mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhannya. Motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai semua daya penggerak yang ada dalam diri siswa yang mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, memastikan bahwa kegiatan terus berlanjut, dan membantu mereka menemukan jalan menuju tujuan belajar yang ingin mereka capai. Sedangkan Motivasi belajar diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan memastikan bahwa kegiatan belajar akan berlanjut untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>27</sup>

Dalam Kamus Bahasa Indonesia, matematika didefinisikan sebagai "ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur bilangan operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan".<sup>28</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah semua pendorong dari dalam maupun dari luar diri yang mendorong siswa untuk melakukan tindakan yang berkaitan dengan pelajaran mereka. Motivasi juga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang terkait dengan pelajaran mereka.

#### **b. Aspek-aspek Motivasi Belajar**

Matematika memiliki pendorong internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk melakukan tindakan belajar untuk mencapai tujuan matematika. Pendorong ini juga dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas yang terkait dengan pembelajaran mereka. Peran pendidik sebagai

---

<sup>26</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Cet V; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013),h.80

<sup>27</sup> Jainiyah et al., "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."

<sup>28</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

orang yang berinteraksi secara langsung dengan siswa sangat penting karena motivasi siswa dapat berasal dari dalam mereka sendiri (motivasi intrinsik) atau dari luar mereka (motivasi ekstrinsik). Ada beberapa komponen motivasi untuk belajar:

1) Motivasi internal

Motivasi Internal juga dikenal sebagai Motivasi Intrinsik, adalah dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Ini mendorong mereka untuk bertindak sesuai dengan prinsip-prinsip yang terkandung dalam objek tersebut. Mengajar dan memecahkan soal didorong oleh motivasi intrinsik. Semua orang memiliki keinginan alami untuk belajar lebih banyak dan lebih memahami dunia.

2) Motivasi Eksternal

Motivasi Eksternal atau Motivasi Ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari lingkungan luar. Penghargaan, pujian, hukuman, celaan, atau keinginan untuk melakukan hal yang sama dapat menjadi motivasi belajar dari sumber eksternal. Jika seorang pendidik ingin membuat pelajaran yang menarik, bermakna, dan menantang, mereka harus mempertimbangkan empat faktor motivasi. Keempat kondisi motivasi adalah sebagai berikut:

a) Perhatian

Peserta didik menunjukkan perhatian karena ingin tahu. karena itu, rasa Untuk memastikan bahwa siswa memberikan perhatian dan mempertahankannya selama proses pembelajaran, minat ini harus distimulasi. Element yang baru, aneh, berbeda dengan yang sudah ada, kontradiktif atau kompleks dapat menimbulkan atau memancing rasa ingin tahu ini.

b) Relevansi

Ini menunjukkan bahwa materi pelajaran terkait dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Apabila apa yang mereka pelajari memenuhi kebutuhan mereka atau bermanfaat dan sesuai dengan nilai-nilai mereka, motivasi mereka akan tetap ada.

c) Kepercayaan diri

Merasa diri dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan merasa mampu atau kompeten.

Dalam hal ini, prinsip yang berlaku adalah bahwa motivasi akan meningkat seiring dengan harapan yang meningkat untuk berhasil. Pengalaman sukses sebelumnya sering memengaruhi harapan ini. Oleh karena itu, ada hubungan spiral antara pengalaman sukses dan keinginan.

d) Kepuasan

Mencapai suatu tujuan akan menghasilkan kepuasan, yang akan mendorong siswa untuk berusaha lagi untuk mencapai tujuan yang sama. Kepuasan siswa karena mencapai tujuan dipengaruhi oleh hasil yang diterima, baik internal maupun eksternal. . Guru dapat menggunakan penguatan, yaitu pujian dan kesempatan, untuk meningkatkan dan mempertahankan motivasi siswa mereka.<sup>29</sup>

Motivasi belajar adalah dorongan siswa dari dalam dan dari luar untuk mengubah tingkah laku mereka, biasanya dengan beberapa indikator atau elemen pendukung.

Hamzah B. Uno menyebutkan indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya keinginan dan hasrat untuk berhasil,
2. Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar,
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan,
4. Adanya penghargaan untuk belajar,
5. Adanya kegiatan yang menarik untuk dilakukan dalam belajar.
6. Adanya lingkungan yang kondusif yang memungkinkan siswa belajar dengan baik.<sup>30</sup>

Sebagaimana ditunjukkan di atas, ada perbedaan antara kedua jenis motivasi tersebut. Motivasi intrinsik berasal dari rangsangan yang dihasilkan oleh siswa sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari eksternal.

---

<sup>29</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta:Bumi Aksara, 2011), h.23

<sup>30</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta:Bumi Aksara, 2011), h.23

**c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Faktor-faktor berikut mempengaruhi motivasi belajar:

**1) Cita-cita**

cita-cita adalah tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini adalah tujuan yang ditetapkan dalam suatu kegiatan yang memiliki arti bagi seseorang. Perkembangan akal, moral kemauan, bahasa, dan nilai-nilai kehidupan berkorelasi dengan munculnya cita-cita seseorang, yang juga menyebabkan perkembangan kepribadian.

**2) Kemampuan kognitif**

Kemampuan belajar setiap siswa unik. Ini diukur melalui tahap perkembangan berpikir siswa, di mana tahap perkembangan berpikir konkrit berbeda dengan tahap perkembangan berpikir rasional. Siswa dalam tahap perkembangan ini memiliki keyakinan bahwa mereka memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan, dibandingkan dengan siswa yang merasa tidak mampu.

**3) Kondisi siswa**

Kondisi siswa dapat diketahui dari kedua kondisi fisik dan psikologis siswa karena siswa adalah individu yang terdiri dari kombinasi psikofisik. Kondisi fisik siswa diketahui lebih cepat daripada kondisi psikologis karena kondisi fisik lebih jelas menunjukkan gejala daripada kondisi psikologis.

**4) Kondisi lingkungan**

Kondisi lingkungan adalah elemen yang berasal dari lingkungan luar siswa, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Perencanaan dan pengelolaan lingkungan sekolah, termasuk sarana dan prasarana, harus dilakukan untuk membuatnya menyenangkan dan membuat siswa merasa nyaman untuk belajar. Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang ada dalam proses belajar dan harus dipenuhi agar motivasi belajar muncul dan bertahan. Kebutuhan emosional psikologis, seperti kebutuhan untuk merasa aman, berprestasi, dihargai, dan diakui, juga harus diperhatikan.

**5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar**

Elemen seperti gairah belajar, emosi siswa, dan lain-lain selalu ada dan kadang-kadang hilang. Selama belajar, perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, dan

pikiran siswa berubah, terkadang dengan kuat atau lemah.

6) Upaya guru untuk mengajarkan siswa

Upaya guru untuk mengajarkan siswa adalah upaya guru untuk mempersiapkan diri untuk mengajar siswa, mulai dari penguasaan materi, penyampaian materi, menarik perhatian siswa, dan evaluasi hasil belajar siswa. Jika upaya guru hanya terbatas pada mengajar, kemungkinan besar keberhasilan guru akan menjadi titik tolak dan siswa tidak akan tertarik untuk belajar.<sup>31</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa berbagai faktor dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Faktor-faktor ini termasuk cita-cita siswa, kemampuan siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan siswa, elemen belajar yang dinamis, dan upaya guru untuk mengajar siswa.

## 5. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

### a. Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Teori yang mendasari kemampuan pemahaman konsep matematis pada penelitian ini adalah teori konstruktivisme dan teori kognitif. Teori konstruktivisme menekankan pembelajaran yang aktif dimana mereka membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Ini berhubungan erat dengan teori kognitif yang menyoroti peran struktur kognitif individu dalam memproses dan memahami konsep. Dalam pembelajaran matematika siswa aktif terlibat dalam pemecahan masalah, menyusun representasi konsep dan menghubungkan konsep-konsep matematis.<sup>32</sup>

Sebagaimana dinyatakan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "pemahaman" berasal dari kata kerja "paham", yang berarti mengerti benar atau tahu.<sup>33</sup> Pemahaman, menurut Purwanto, didefinisikan sebagai tingkat kemampuan yang diharapkan siswa memiliki untuk memahami konsep, situasi, dan fakta yang mereka ketahui. Pemahaman menurut Bloom menyatakan bahwa pemahaman (comprehension) mengacu pada kemampuan untuk mengerti

---

<sup>31</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.27

<sup>32</sup> Harefa et al., *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*.

<sup>33</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), h. 973.

dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu terlebih dahulu diketahui atau diingat dan memaknai arti dari materi yang dipelajari.<sup>34</sup> Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Menurut Ruseffendi, pengertian konsep adalah suatu konsep abstrak yang memungkinkan kita untuk mengklasifikasikan atau mengelompokkan objek atau peristiwa itu merupakan contoh atau bukan contoh.<sup>35</sup>

Pemahaman konsep matematis adalah salah satu keahlian matematis yang diperlukan untuk belajar matematika. Memahami konsep adalah salah satu keahlian penting dalam matematika. Dalam pembelajaran matematika, memahami biasanya berarti mengetahui konsep dan prinsip prinsip yang relevan dengan prosedur atau membuat hubungan yang signifikan antar konsep.<sup>36</sup>

Oleh karena itu, pemahaman konsep dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menafsirkan, memperkirakan, mengerti, dan memahami konsep setelah mempelajarinya, serta mampu memahami arti dan maknanya serta mengaplikasikan konsep yang diperoleh.

#### **b. Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis**

Menurut Hennis, indikator berikut digunakan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam memahami konsep matematis:<sup>37</sup>

- 1) Kemampuan untuk menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari;

---

<sup>34</sup> Ferry Ferdianto and Ghanny Ghanny, "Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Melalui Problem Posing," *Euclid* 1, no. 1 (2014): 47–54, <https://doi.org/10.33603/e.v1i1.343>.

<sup>35</sup> E .T Ruseffendi, *Pengajaran Matematika Modern Dan Masa Kini Untuk Guru Dan SPG* (Bandung: PT. Tarsito, 1998).

<sup>36</sup> Ramadhani Dewi Purwanti, Dona Dinda Pratiwi, and Achi Rinaldi, "Pengaruh Pembelajaran Berbatuan Geogebra Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2016): 115–22, <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i1.131>.

<sup>37</sup> Hocelayne Paulino Fernandes, "Penerapan Model Pembelajaran M-APOS Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Kalkulus II" 1, no. 1 (2014): 139.

- 2) Kemampuan untuk mengklasifikasikan objek berdasarkan apakah mereka memenuhi atau tidak persyaratan yang membentuk konsep;
- 3) Kemampuan untuk menerapkan konsep melalui algoritma;
- 4) Kemampuan untuk memberikan contoh dan kontra contoh dari konsep yang telah dipelajari;
- 5) Kemampuan untuk menyajikan
- 6) Kemampuan untuk menghubungkan berbagai ide matematika.
- 7) Kemampuan untuk membuat persyaratan yang diperlukan dan cukup untuk suatu konsep.

Karunia Eka Lestari mengatakan bahwa beberapa cara untuk mengetahui apakah seseorang memahami konsep matematis adalah sebagai berikut:<sup>38</sup>

- 1) Menyatakan ulang setiap konsep.
- 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya).
- 3) Memberikan contoh dan noncontoh dari konsep.
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.
- 6) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Menurut Wardhani indikator-indikator pemahaman konsep matematis antara lain:<sup>39</sup>

- 1) Menyatakan ulang suatu konsep
- 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.
- 3) Memberikan contoh dan noncontoh dari konsep.
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep.

---

<sup>38</sup> Karunia Eka Lestari and Mohkammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015).

<sup>39</sup> Dona Dinda Pratiwi, "Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbantuan Geogebra Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 191–202, <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.34>.

- 6) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 7) Mengaplikasikan konsep pada pemecahan masalah.

Ketiga pendapat yang disebutkan di atas tentang indikator pemahaman konsep matematis memiliki arti yang sama, hanya saja mereka menggunakan istilah yang berbeda. Untuk menguji kemampuan peserta didik dalam memahami konsep matematis indikator tersebut digunakan dalam pembuatan soal. Peneliti menggunakan indikator yang diuraikan oleh Karunia Eka Lestari karena sudah mencakup indikator dari ahli lainnya. Berikut uraian indikator yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini:

**Tabel 2. 2 Indikator Pemahaman Konsep**

No.	Indikator Pemahaman Konsep
1.	Menyatakan ulang setiap konsep.
2.	Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.
3.	Memberikan contoh dan noncontoh dari konsep.
4.	Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
5.	Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.
6.	Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
7.	Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

## B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran hasil penelitian terdahulu, penelitian mengenai tipe-tipe model pembelajaran maupun kemampuan pemahaman konsep matematis bukanlah sesuatu hal baru dilaksanakan sebagai sebuah penelitian. Ada beberapa penelitian yang bisa digunakan untuk memperkuat pelaksanaan penelitian. Hal ini karena tema penelitian pada kajian pustaka serupa dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis. Tema yang serupa ialah penggunaan model pembelajaran yang mempunyai pengaruh dalam peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Berikut kajian penelitian terdahulu yang akan digunakan sebagai acuan dilakukannya penelitian.

1. Skripsi yang berjudul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Motivasi belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Takalar” yang ditulis oleh Isnaeni. Penelitian ini tergolong dalam

penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk melihat pengaruh pembelajaran kooperatif Teams Games Tournamen terhadap Motivasi belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Takalar. Hasil penelitian, Berdasarkan hasil analisis inferensial diperoleh dari uji independent sample t-test nilai sign sebesar 0,000 yang lebih kecil dari pada  $\alpha$  sebesar 0,05 ( $\text{sign} < \alpha$ ) dan efisiensi relative sebesar 0,83. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak jadi terdapat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 2 Takalar.

Kesamaan penelitian ini dan penelitian dari penulis adalah keduanya menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe tgt dan salah satu variable terikatnya juga sama yaitu motivasi belajar siswa dalam pelajaran matematika. Adapun perbedaanya yaitu terletak pada media pembelajaran yang digunakan oleh penelitian penulis yaitu media *Spinning Wheel* sedangkan penelitian ini tidak menggunakan media pembelajaran. Kemudian variable terikat pada penelitian dari penulis ada dua yaitu motivasi belajar siswa dan kemampuan konsep matematis siswa sedangkan penelitian ini hanya motivasi belajar siswa.<sup>40</sup>

2. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ludo Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII MTs N 1 Bandar Lampung” yang ditulis oleh Rosidin. Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), model pembelajaran TGT berbantuan media ludo dan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII di MTs N 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian ini adalah  $F_{hitung} = 4,435699$  dan  $F_{tabel} = 3,09$  atau  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dengan dengan taraf signifikan 5%, maka  $H_0$  ditolak. Penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media pembelajaran ludo terhadap kemampuan

---

<sup>40</sup> Isnaeni, “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Motivasi belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Takalar.”

pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII MTs N 1 Bandar Lampung.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian dari penulis adalah menggunakan model pembelajaran yang sama dan salah satu variable terikatnya juga sama yaitu kemampuan pemahaman konsep matematis. Perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan yaitu ludo di penelitian ini dan variable terikatnya hanya satu yaitu kemampuan pemahaman konsep Matematis, sedangkan media pembelajaran pada penelitian dari penulis adalah *Spinning Wheel* dan variable terikatnya ada dua yaitu Motivasi belajar dan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.<sup>41</sup>

3. Jurnal berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa” yang ditulis oleh Firman, Nurmiati dan Nur fitrayani. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) berbantuan media Kotak Kartu Misterius (Kokami). Hasil penelitian ini diperoleh menunjukkan nilai Sig.  $0,000 < 0,05$  yang berarti bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kokami terhadap hasil belajar.

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian dari penulis adalah menggunakan hanya pada model pembelajarannya saja yang sama. Perbedaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan yaitu Kokami di penelitian ini dan variable terikatnya hanya satu yaitu hasil belajar siswa sedangkan media pembelajaran pada penelitian dari penulis adalah media *Spinning Wheel* dan variable terikatnya ada dua yaitu Motivasi belajar dan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.<sup>42</sup>

4. Jurnal berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Question Card Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang” yang ditulis oleh Agitha Anggraeni Putri, Tria Mardiana dan Sukma Wijayanto. Penelitian

---

<sup>41</sup> Rosidin, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ludo Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII MTs N 1 Bandar Lampung,” 2019.

<sup>42</sup> Firman Firman, Nurmiati Nurmiati, and Nurfitrayani, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 2, no. 1 (2019): 57–63, <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i1.529>.

ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Card terhadap pemahaman konsep bangun ruang siswa kelas V SD Negeri Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai tes uraian post-test sebanyak 66,5 yang lebih besar dibandingkan dengan hasil tes pada pre-test dengan nilai rata-rata 41,9. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis wilcoxon test yang menunjukkan Z hitung sebesar  $-0,3727$  dengan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$  artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test yang menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Card. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Card berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep bangun datar. Kesamaan penelitian ini dan penelitian dari penulis adalah keduanya menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe tgt dan salah satu variable terikatnya juga sama yaitu kemampuan pemahaman konsep matematis. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada media pembelajaran yang digunakan oleh penelitian penulis yaitu media pembelajaran *Spinning Wheel* sedangkan penelitian ini menggunakan media Question Card. Kemudian variable terikat pada penelitian dari penulis ada dua yaitu motivasi belajar siswa dan kemampuan konsep matematis siswa sedangkan penelitian ini hanya kemampuan konsep matematis.<sup>43</sup>

5. Jurnal Penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dengan Concept Attainment Berbantuan Fishbowl Undian Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa” yang ditulis oleh Mita Alfania, Ahda Desy Anindia Rosyida dan Adin Fauzi. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa dan mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran TGT dengan concept attainment berbantuan fishbowl undian terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian uji hipotesis yaitu  $t_{hitung} = 2,235$  serta  $2,235$ , Adapun nilai

---

<sup>43</sup> Sukma Wijayanto Agitha Anggraeni Putri, Tria Mardiana, “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Question Card Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang” 2, no. 2 (2022): 50–57, <https://doi.org/10.31603/bedr.6793>.

$t_{tabel} = 2,017$ . Jadi,  $t_{hitung} > t_{tabel} = (2,235 > 2,0117 \text{ dan } 2,235 > 2,017)$ , yang berarti skor rerata diantara kelas eksperimen serta kelas kontrol terjadi perbedaan.  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima merupakan kesimpulan dalam penelitian ini.<sup>44</sup>

6. Jurnal penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa” yang ditulis oleh Milka Ekklesia Simanjuntak. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) tingkat kejenuhan belajar matematika siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Tebing Tinggi; (2) pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Nilai rata-rata kejenuhan belajar matematika siswa sebelum diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan control berturut-turut adalah 55,40 dan 53,41, dimana tingkat kejenuhan belajar matematika siswa sebelum diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada dikategori sedang. (2) Nilai rata-rata kejenuhan belajar matematika siswa setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol berturut-turut adalah 40,95 dan 49,73, dimana  $t_{hitung} = -3,704 < -t_{tabel} = -1,667$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengatasi kejenuhan belajar matematika siswa Kesamaan penelitian ini dan penelitian dari penulis adalah keduanya menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan salah satu variable terikatnya juga sama yaitu motivasi belajar siswa dalam pelajaran matematika. Adapun perbedaanya yaitu terletak pada media pembelajaran yang digunakan oleh penelitian dari penulis yaitu media Pembelajaran *Spinning Wheels* edangkan penelitian ini tidak menggunakan media pembelajaran. Kemudian variable terikat pada penelitian dari penulis ada dua yaitu motivasi belajar siswa dan kemampuan konsep matematis siswa sedangkan penelitian ini hanya motivasi belajar siswa.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> Matematika Siswa, “Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Dengan Concept Attainment Berbantuan Fishbowl Undian Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa” 7, no. 2 (2023).

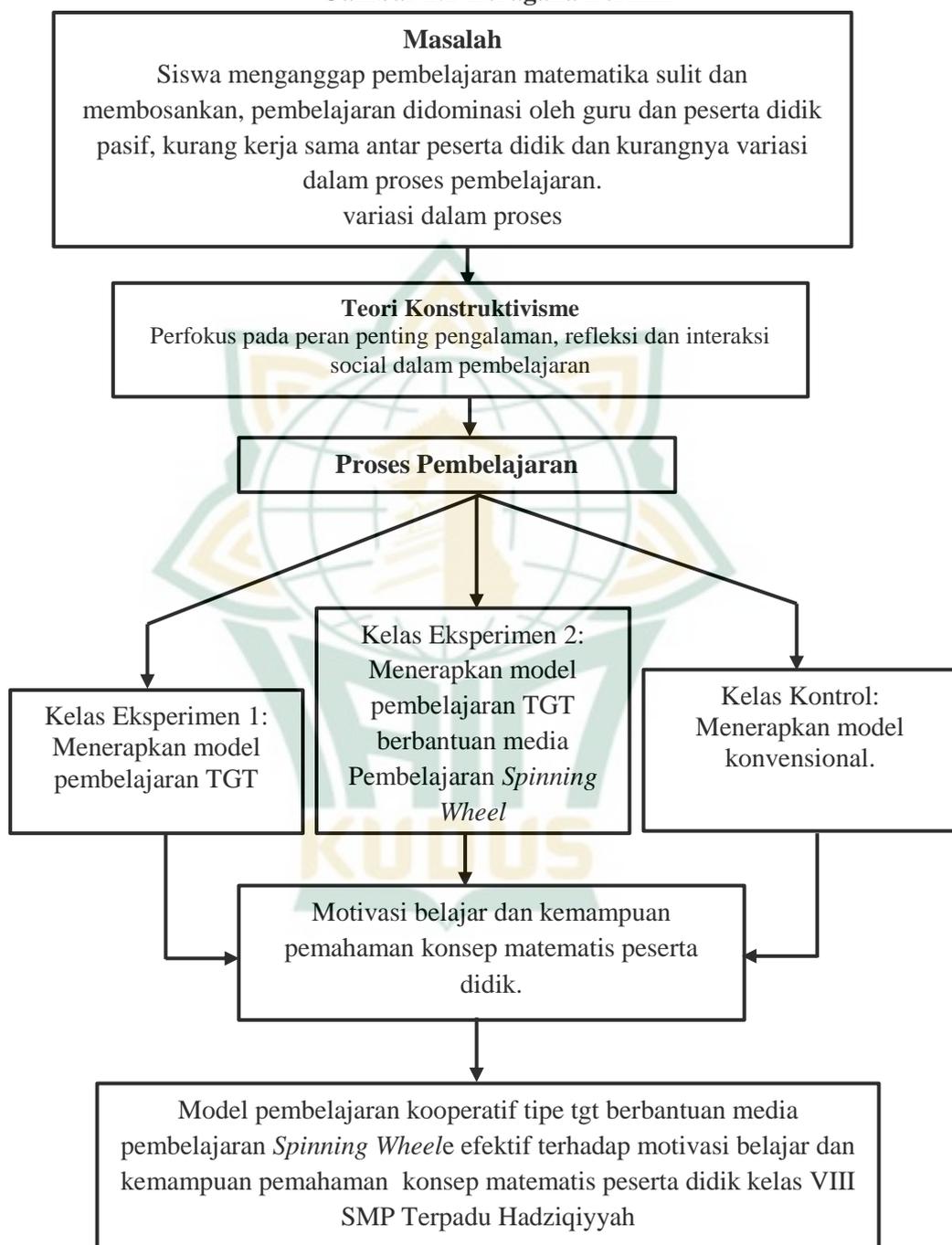
<sup>45</sup> Milka Ekklesia Simanjuntak, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa,” *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia* 2, no. 1 (2022): 170–79, <http://journal.ikopin.ac.id/index.php/humantech/article/view/2628>.

### C. Kerangka Berfikir

Pendidikan sangat penting untuk setiap orang karena dapat membangun sumber daya manusia yang baik. Selain itu, sikap, cara berpikir, dan ketrampilan individu sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikan mereka. Pendidikan membantu orang bersosialisasi dengan masyarakat karena memberi mereka banyak pengalaman. Pendidikan juga memainkan peran penting dalam kemajuan negara ini.

SMP Terpadu Hadziqiyah merupakan salah satu madrasah/sekolah setingkat MTS di Kabupaten Jepara. SMP Terpadu Hadziqiyah Nalumsari Jepara adalah sekolah menengah pertama yang berprestasi dan berbasis pesantren, tetapi proses pembelajaran matematika yang berlangsung di kelas VIII SMP Terpadu Hadziqiyah dapat dikatakan kurang maksimal karena model serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas. Apalagi proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam menyimak penjelasan yang disampaikan berkaitan dengan materi pelajaran. Siswa merasa bosan, malas dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran matematika dengan baik. Melihat adanya ketimpangan tersebut, maka diperlukan suatu tindakan. Upaya yang akan dilakukan peneliti untuk mengatasi motivasi belajar dan kemampuan pemahaman konsep matematis yang rendah pada siswa yaitu dengan menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* yang dilandasi dengan teori konstruktivisme. Berikut Kerangka berpikir penelitian ini dapat dijelaskan dengan Gambar 2.1

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir



#### D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Pembelajaran *Spinning Wheel*, siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT dan siswa yang diajar model pembelajaran konvensional.
2. Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis antara siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Pembelajaran *Spinning Wheel*, siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT dan siswa yang diajar model pembelajaran konvensional.

