BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.[1]

Menurut Charles E. Skinner seperti yang dikutip oleh M. Dalyono: "*learning is a change in performance as a result of practice*". Belajar adalah perubahan pada perbuatan sebagai akibat dari latihan.[2]

Beberapa teori mengenai belajar antara lain:

1) Teori Gagne, dalam buku *the condition of learning* yang dikutip oleh M. Ngalim Purwanto menyatakan bahwa:

> Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*-nya) berubah dari waktu sesudah ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.[3]

2) Teori Vygotsky, yang dikutip oleh Daniel Muijs dan David Reynolds percaya bahwa interaksi anak dengan orang lain melalui bahasalah yang paling kuat mempengaruhi tingkat pemahaman konseptual yang dapat dicapai anak.[4] Jadi bagi Vygotsky, *cooperation* (kerja sama)lah yang menjadi dasar belajar. Vygotsky

---

[1] Slameto, *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm. 2.

[2] M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 212.

[3] M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000), hal. 84.

[4] Daniel Muijs dan David Reynolds, *Effective Teaching*, terj. Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 26.

sangat percaya bahwa kita dapat belajar dari orang lain baik yang seumur maupun yang lebih tua dan memiliki tingkat perkembangan yang lebih tinggi.[5]

3) Gesalt, yang dikutip oleh M. Dalyono, belajar adalah suatu proses aktif. Yang dimaksud aktif di sini ialah bukan hanya aktivitas yang tampak seperti gerakan-gerakan badan, akan tetapi juga aktivitas-aktivitas mental seperti berpikir, mengingat dan sebagainya.[6]

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan.[7] Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian pendidikan itu sangat tergantung pada proses pembelajaran yang dialami peserta didik.

Perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan individu. Perubahan itu hasil yang telah dicapai dari proses belajar. Karena belajar adalah suatu proses, maka dari proses tersebut akan menghasilkan suatu hasil dan hasil dari proses belajar adalah berupa hasil belajar.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil proses belajar. Hasil belajar merupakan "tingkat perkembangan mental" yang lebih baik bila dibanding pada saat pra-belajar.[8] Jadi hasil belajar adalah suatu perolehan dari suatu proses dengan ditandai dengan perubahan.

---

[5] *Ibid.*
[6] M. Dalyono, *op. cit.*, hlm. 209.
[7] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 89.
[8] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 250-251.

Menurut Nana Sudjana, Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.[9]

Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu:

1) Faktor Internal (faktor dari dalam) meliputi:[10]
   a) Faktor jasmaniah (fisiologi) meliputi: faktor kesehatan dan cacat tubuh.
   b) Faktor psikologis yang meliputi: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kesiapan, kematangan.
2) Faktor Eksternal (faktor dari luar) yang meliputi:[11]
   a) Faktor keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan, pengertian orang tua, suasana rumah.
   b) Faktor sekolah, yang meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik yang lain, disiplin sekolah, waktu sekolah, metode belajar, tugas rumah.
   c) Faktor masyarakat, yang terdiri dari: kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Dari uraian di atas, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah metode atau model atau cara mengajar. Jadi seorang guru harus memiliki banyak variasi dalam mengajar agar hasil belajar dapat optimal. Model pembelajaran yang baik adalah model

---

[9] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1999), Cet. 6, hlm. 22.

[10] Slameto, *op. cit.*, hlm. 54.

[11] *Ibid.*, hlm. 60.

pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Beberapa model-model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dengan berbagai jenjang antara lain adalah sebagai berikut:[12]

1. Model pembelajaran pengajuan soal (*problem possing*).
2. Model pembelajaran quantum (*quantum teaching*).
3. Model pembelajaran berbalik (*reciprocal teaching*).
4. Model pembelajaran *problem solving.*
5. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

c. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan sebuah ilmu yang memberikan kerangka berpikir logis universal pada manusia. Di samping itu, matematika merupakan satu alat bantu yang urgen bagi perkembangan berbagai disiplin ilmu lainnya.[13] Seperti yang di kutip oleh Hamzah B. Uno, Nesher mengonsepsikan karakteristik matematika terletak pada kekhususannya dalam mengkomunikasikan ide matematika melalui bahasa numerik. Dengan bahasa numerik, memungkinkan seseorang dapat melakukaan pengukuran secara kuantitatif. Sedangkan sifat kekuantitatifan dari matematika tersebut, dapat memberikan kemudahan bagi seseorang dalam menyikapi suatu masalah.[14] Itulah sebabnya matematika lebih memberikan jawaban yang lebih eksak dalam memecahkan masalah.

Schoenfeld, dalam Hamzah B. Uno mendefinisikan belajar matematika berkaitan dengan apa dan bagaimana menggunakannya dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah. Berkaitan

---

[12] Amin Suyitno, *Pemilihan Model-Model Pembelajaran Dan Penerapannya di SMP* (Semarang: 2007), hlm. 2.

[13] Mutadi, *Pendekatan Efektif Dalam Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Keagamaan–Depag bekerjsama dengan ditbina Widyaiswara, Lan-RI, 2007), hlm. 1.

[14] Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), Ed.1, Cet. 3, hlm. 129-130.

dengan hal ini, maka belajar matematika harus dilakukan secara hierarkis [15] Dengan kata lain, belajar matematika yang lebih tinggi, harus didasarkan pada tahap belajar yang lebih rendah. Namun dalam praktek pembelajarannya, matematika dianggap sebagai sesuatu yang abstrak, menakutkan dan tidaklah menarik dimata peserta didik. Sehingga hal ini berakibat pada rendahnya *output* peserta didik dalam menguasai materi matematika.[16] Hal ini mengakibatkan sering kali hasil belajar matematika dari peserta didik masih rendah.

Pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang menitikberatkan pada matematika. Adapun tujuan pembelajaran matematika disemua jenjang pendidikan persekolahan adalah:[17]

1) Tujuan yang bersifat formal

   Tujuan yang bersifat formal lebih menekankan kepada penalaran dan membentuk kepribadian.

2) Tujuan yang bersifat material

   Tujuan yang bersifat material lebih menekankan kepada kemampuan menerapkan matematika dan ketrampilan matematika.

Selanjutnya tujuan khusus pengajaran matematika di sekolah lanjutan pertama adalah:[18]

1) memiliki kemampuan yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika.
2) Memiliki pengetahuan matematika sebagai bekal untuk melanjutkan ke pendidikan menengah.
3) Mempunyai ketrampilan matematika sebagai peningkatan dan perluasan dari matematika sekolah dasar untuk dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

---

[15] *Ibid*.

[16] Mutadi, *op. cit.*, hlm. 1.

[17] R. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Jakarta: Depdiknas, 2000) hlm. 45.

[18] *Ibid.*, hlm. 44.

4) Mempunyai pandangan yang cukup luas dan memiliki sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin serta menghargai kegunaan matematika.

2. Model Pembelajaran Matematika

"Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien."[19] Untuk meningkatkan kualitas pembelajara matematika perlu diketengahkan satu terobosan alternatif (*breakthrough*), yaitu sebuah terobosan yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bekerja sama dan beradu argumentasi dalam memecahkan masalah dalam kelompok belajar (*cooperative learning*).[20] Salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan tersebut bagi peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif.

a. Pengertian Model Pembelajarn Kooperatif

"Pembelajaran Kooperatif adalah sebuah grup kecil yang bekerjasama sebagai sebuah tim untuk memecahkan masalah (*solve a problem*), melengkapi latihan (*complete a task*), atau untuk mencapai tujuan tertentu (*accomplish a common goal*)."[21]

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.[22] Dengan kata lain dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap peserta didik anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu satu sama lain.

Seperti firman Allah SWT:

---

[19] Amin Suyitno, *op. cit.*, hlm. 1.
[20] Mutadi, *op. cit.*, hlm. 2-3.
[21] *Ibid.*,hlm. 35.
[22] Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 41.

> "....dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa dan janganlah tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran dan bertaqwalah kamu kepada Allah sesungguhnya Allah amat berat siksanya." (Q.S. Al-Maidah: 2)[23].

Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif. Dengan berkelompok peserta didik dapat berdiskusi dan mengajarkan kepada teman-temannya. Hal ini memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran.[24]

Seperti yang dikutip Agus Suprijono, konstruktivis sosial Vygotsky menekankan bahwa peserta didik mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial dengan orang lain. Keterlibatan dengan orang lain membuka kesempatan bagi mereka mengevaluasi dan memperbaiki pemahaman.[25] Peserta didik dapat saling memberikan penopang dengan cara yang sama seperti yang dapat dilakukan guru selama tanya jawab. Pengetahuan secara total yang ada di kelompok cenderung lebih besar dibanding yang dimiliki individual. Ini memungkinkan pengentasan masalah yang lebih kuat dan oleh karenanya memungkinkan guru untuk memberikan soal-soal yang lebih sulit dibanding yang dapat diberikan kepada peserta didik secara individual.[26]

---

[23] Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang: Toha Putra, 2002), hlm. 142.

[24] Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 cara belajar siswa aktif*, terj. Lita, (Bandung: Penerbit Nusamedia kerjasama Penerbit Nuansa, 2004), Cet.1, hlm. 31.

[25] Agus Suprijono, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), Cet. 1, hlm. 55.

[26] Daniel Muijs dan David Reynolds, *op. cit.*, hlm. 82.

b. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan pembelajaran kooperatif dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Roger dan David Johnson, seperti yang dikutip oleh Agus Suprijono mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah:[27]

1) *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif)
2) *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan)
3) *Face to face promotive interaction* (interaktif promotif)
4) *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota)
5) *Group processing* (pemrosesan kelompok)

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif

Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif. Beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari aktivitas pembelajaran kooperatif diantaranya:[28]

1) Mengurangi kecemasan (*reduction of anxiety*)
   a) menghilangkan perasaan “terisolasi” dan panik
   b) menggantikan bentuk persaingan (*competition*) dengan saling kerjasama (*cooperation*)
   c) melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses belajar.
2) Belajar melalui komunikasi (*learning through communication*), seperti:
   a) mereka dapat berdiskusi (*discuss*), berdebat (*debate*), atau gagasan, konsep dan keahlian sampai benar-benar memahaminya.

[27] Agus Suprijono, *op. cit.*, hlm. 58.
[28] Mutadi, *op.cit.*,hlm. 37.

b) mereka memiliki rasa peduli (*care*), rasa tanggungjawab (*take responbility*) terhadap teman lain dalam proses belajarnya.
c) Mereka dapat belajar menghargai (*learn to appreciate*) perbedaan etnite (*ethnicity*), perbedaan tingkat kemampuan (*performance level*), dan cacat fisik (*disability*).

3) Dengan pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik dapat belajar bersama, saling membantu, mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah ia miliki, dan menemukan pemahamannya sendiri lewat eksplorasi, diskusi, menjelaskan, mencari hubungan dan mempertanyakan gagasan-gagasan baru yang muncul dalam kelompoknya.

Adapun kelemahan pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran adalah memerlukan waktu yang relatif lama dan terdapat kemungkinan bagi peserta didik hanya "mendomleng" nama untuk mendapatkan nilai tanpa ikut bekerjasama.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memiliki ragam yang cukup banyak, seperti STAD (*Student Teams Achievement Division*), TGT (*Teams Games Tournament*), TAI (*Team Assisted Individualization*), jigsaw, jigsaw II, atau CIRC (*Coopeeratve Integrated Reading and Composition*).[29]

Dalam penelitian ini akan lebih dikhususkan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), karna model pembelajaran ini adalah salah satu model pembelajaran yang memungkinkan untuk diterapkan pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel yang terletak pada pertengahan semester. Model pembelajaran ini memberikan suasana baru bagi peserta didik dan merupakan pembelajaran yang menyenangkan namun tetap memberikan tanggung jawab individu sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

[29] Amin Suyitno, *op. cit.*, hlm. 7.

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

Teams Games Tournament, pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Model ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja sama seperti dalam STAD.[30]

> "*TGT is the same as STAD in every respect but one: instead of the quizzes and the individual improvement score system, TGT uses academic tournament, in which student compete as representatives of their teams with member of other teams who are like them in past academic performance.*" [31] (TGT sama seperti STAD pada setiap tahapan dalam sistem peningkatan skor kuis dan individu, hanya saja TGT menggunakan turnamen akademik, yang mana peserta didik sebagai wakil dari tim mereka akan berkompetisi dengan anggota tim yang lain yang memiliki kemampuan akademik yang sama).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang hampir sama dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievment Division*), yaitu model pembelajaran kooperatif untuk pengelompokan campur yang melibatkan pengakuan tim dan tanggung jawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota.[32] Hanya saja, untuk menambah skor perolehan tim/kelompok setelah pelaksanaan kuis dipertandingkan suatu pertandingan edukatif (*educative games*).[33] "TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda."[34] Model pembelajaran ini melibatkan peran peserta didik

---

[30] Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: (Teori, Riset Dan Praktik),* terj. Raisul Muttaqin, (Bandung, Penerbit Nusa Media, 2008), hlm. 13.

[31] Robert E. Slavin, *Cooperative Learning:Theory, Research, and Practice,* (USA: A Simon and Schuster Company, 1995), hlm. 84.

[32] Amin Suyitno, *op. cit.*, hlm. 8.

[33] *Ibid*., hlm. 10.

[34] Doantara Yasa, "Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament (TGT)", file:///F:/PembelajaranKooperatifTipeTeamsGamesTournament(TGT)<<Ipotes.htm, hal.1.

sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa memberikan variasi dalam proses pembelajaran, dan mengandung *reinforcement*. Jadi model pembelajaran kooperatif ini mengandung unsur kerjasama antar peserta didik dalam kelompok dan setiap anggota harus paham materi lebih dulu sebelum mengikuti kuis dan turnamen. Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan peserta didik heterogen, setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerjasama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Dari pembelajaran ini pula dimungkinkan untuk dapat menghindari *free-rider effect* (efek ”pendompleng”) yang biasa muncul pada kerja kelompok, hal tersebut dapat dibantu dengan memberikan peran tertentu kepada semua peserta didik, dan dengan mengakses kontribusi individual maupun kontribusi kelompok.[35] Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari matematika sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan memperoleh manfaat yang maksimal dari hasil belajarnya.

Aktivitas belajar dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) melibatkan pengakuan tim dan tanggung jawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota. Ada lima komponen utama pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu:[36]

a. Presentasi di kelas

Materi pelajaran diperkenalkan dalam presentasi di depan kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan/diskusi pelajaran yang di pimpin oleh guru. Dengan cara ini, para peserta didik akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

---

[35] Daniel Muijs dan David Reynolds, *op. cit.*, hlm. 93.
[36] Robert E. Slavin, *op. cit.*, hlm. 166.

b. Tim

Tim terdiri dari 5-6 peserta didik yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, untuk mempersiapkan anggotanya untuk mengerjakan kuis dengan baik. Pada setiap poinnya, ditekankan harus membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

c. Game

Game-nya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang konteksnya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja-meja turnamen dan terdiri dari kelompok yang beda-beda sehingga tidak boleh ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Di atas meja tersedia pertanyaan-pertanyaan. Dalam setiap meja turnamen peserta didik harus homogen.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok membahas LKS.

Turnamen pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Peserta didik yang prestasinya baik dikelompokkan dengan peserta didik dari kelompok yang lain yang memiliki prestasi yang sama atau seimbang pada meja I, peserta didik yang cukup prestasinya dikelompokkan dengan peserta didik dari kelompok yang lain yang memiliki prestasi yang cukup pula pada meja II dan seterusnya.

e. Rekognisi Tim

Setelah pelaksanaan turnamen guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang dan peserta didik yang aktif serta memiliki

nilai tertinggi. Masing-masing tim akan mendapat sertifikat/hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah sebagai berikut:[37]

a. Guru meminta para peserta didik untuk mempelajari materi pokok sistem persamaan linear dua variabel.
b. Di kelas, guru membentuk kelompok belajar yang heterogen dan mengatur tempat duduk.
c. Guru membagikan LKS.
d. Anjurkan agar setiap peserta didik dalam kelompok dapat mengerjakan LKS, kemudian saling mengecek pekerjaan satu tim.
e. Bila ada teman satu tim yang tidak dapat mengerjakan LKS, teman satu tim bertanggung jawab untuk menjelaskan.
f. Jadi bila ada pertanyaan dari peserta didik, mintalah mereka mengajukan pertanyaan itu kepada teman satu timnya sebelum mengajukan kepada guru.
g. Berikan kunci jawaban LKS agar peserta didik dapat mengecek pekerjaannya sendiri.
h. Guru berkeliling untuk mengawasi kinerja kelompok.
i. Setelah selesai mengerjakan LKS secara tuntas, berikan kuis kepada seluruh peserta didik. Para peserta didik tidak boleh bekerja sama dalam mengerjakan kuis.
j. Setelah pelaksanaan kuis, antar kelompok dipertandingkan.
k. Memberikan hadiah atau penghargaan bagi peserta didik atau kelompok yang terbaik.

Dengan langkah-langkah di atas diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan

[37] Amin Suyitno, *op. cit.*, hlm. 9.

pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

4. Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

a. Pengertian Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

Sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) merupakan kumpulan dari dua atau lebih persamaan linear dua variabel.[38]

Perhatikan bentuk-bentuk sistem persamaan linear dua variabel berikut:

$2x + 3y = 8$	$4x + y = 8$
$x + y = 2$	$x - y = 1$
untuk x dan y $\in$ {bilangan cacah}	
$p + 2q = 9$	$9p + q = 12$
$5p + q = 4$	$p - 3q = 2$
untuk x dan y $\in$ {bilangan cacah}	

Dari uraian tersebut terlihat bahwa masing-masing memiliki dua buah persamaan linear dua variabel. Bentuk inilah yang dimaksud dengan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Berbeda dengan persamaan dua variabel, SPLDV memiliki penyelesaian atau himpunan penyelesaian yang harus memenuhi kedua persamaan linear dua variabel tersebut. Nilai pengganti untuk Variabel SPLDV sehingga dua persamaan dalam SPLDV tersebut menjadi kalimat yang benar disebut *akar* atau *penyelesaian* dari SPLDV.[39]

b. Penyelesaian SPLDV

Penyelesaian dari sistem persamaan linear adalah mencari nilai-nilai variabel yang dicari demikian sehingga memenuhi kedua persamaan linear. Seperti yang telah dipelajari sebelumnya, SPLDV adalah persamaan yang memiliki dua buah persamaan linear dua variabel. Penyelesaian SPLDV dapat ditentukan dengan cara mencari

[38] Mujiyono dan Endang Retno Wulan, *Matematika untuk SMP dan MTs Kelas VIII*, (Sukoharjo: Graha Multi Grafika, 2007), hlm.86.

[39] *Ibid*., hlm. 87.

nilai variabel yang memenuhi kedua persamaan linear dua variabel tersebut.

Himpunan penyelesaian dari sistem persamaan linear dapat dicari dengan metode substitusi, eliminasi, gabungan eliminasi substitusi, dan metode grafik. Pada penelitian ini hanya difokuskan pada metode substitusi dengan indikator peserta didik dapat menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel dengan metode substitusi.

Metode Substitusi.

Penyelesaian SPLDV menggunakan metode substitusi dilakukan dengan cara menyatakan salah satu variabel dalam bentuk variabel yang lain kemudian nilai variabel tersebut menggantikan variabel yang sama dalam persamaan yang lain.

Contoh: Tentukan himpunan penyelesaian dari SPLDV berikut:

$x - 2y = 7$

$x + y = -2$

Jawab:

misal ini persamaan:

$x - 2y = 7$ .....(1)

$x + y = -2$.....(2)

Penyelesaiaan:

$x - 2y = 7$ .....(1)

$\Leftrightarrow x = 7 + 2y$ .....(3)

nilai x disubstitusikan pada persamaan (2)

$\Leftrightarrow x + y = -2$ .....(2)

$\Leftrightarrow (7 + 2y) + y = -2$

$\Leftrightarrow 7 + 3y = -2$

$\Leftrightarrow 3y = -2 -7$

$\Leftrightarrow 3y = -9$

$\Leftrightarrow y = \frac{-9}{3}$

$\Leftrightarrow y = -3$

Substitusikan nilai y pada persamaan (3)

$x = 7 + 2y$ .....(3)

$\Leftrightarrow x = 7 + 2 . (-3)$

$\Leftrightarrow x = 7 - 6$

$\Leftrightarrow x = 1$

Jadi himpunan penyelesaiannya adalah {(1,-3)}

Pemahaman konsep dan penalaran setiap peserta didik sangatlah berbeda-beda maka dengan diadakannya kerjasama diharapkan kelompok bisa saling membantu menjelaskan kepada temannya yang belum paham dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel. Dengan suasana yang lebih santai ini diharapkan peserta didik lebih berani untuk bertanya tentang apa yang kurang dipahami sehingga peserta didik dapat benar-benar paham dan jelas mengenai materi yang dipelajari.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini diharapkan peserta didik tidak merasa jenuh dengan banyaknya variasi soal dalam materi pokok ini karena dalam model pembelajaran ini terdapat soal-soal yang diberikan dengan cara permainan yang mendidik. Selain itu, *tournament* antar tim dapat memberikan dorongan bagi peserta didik untuk dapat tampil menjadi yang terbaik secara individu maupun kelompok. Hal-hal variatif yang terdapat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) inilah yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel.

5. Kerangka Berpikir

Dalam proses belajar mengajar peserta didik sering kali kesulitan menerima materi yang disampaikan oleh guru. Kesulitan tersebut termasuk pelajaran matematika salah satunya materi pokok sistem persamaan linear dua variabel yang membutuhkan pemahaman dan penalaran. Karena selama ini peserta didik selalu pasif dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik menyepelekan pelajaran. Padahal dalam materi pokok ini peserta didik dituntut mengerjakan soal yang beraneka ragam bentuk. Sehingga sebelum mengerjakan soal, banyak peserta didik sudah menyerah.

Materi pokok sistem persamaan linear dua varibel adalah materi pokok yang disampaikan pada pertengahan semester sehingga diperlukan model pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tetap bersemangat untuk mengikuti pelajaran matematika yang biasanya dianggap tidak menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sangat cocok digunakan untuk menyampaikan materi pokok ini karena didalamnya terdapat unsur kerjasama tim, kuis, dan game dalam turnamen sehingga peserta didik akan termotivasi untuk belajar guna meningkatkan skor tim mereka, peserta didik akan merasa nyaman dalam belajar bersama temannya, ada tanggung jawab individu agar skor kelompok meningkat sehingga tidak ada tekanan karena setiap kelompok harus bekerjasama sehingga setiap anggotanya paham akan materi yang dipelajari.

Dengan demikian diharapkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) hasil belajar peserta didik dapat meningkat karena melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) guru dapat mengkondisikan peserta didik sedemikian hingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mampu bekerja sama diantara paserta didik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Berangkat dari latar belakang dan pokok permasalahan, maka kajian ini akan memusatkan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pertama: Hj. Rusmawati telah memaparkan penelitiannya dalam judul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas VIII MTs Nipi Rakha Amuntai dengan Model Pembelajaran Koperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)". Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. Indikatornya dapat dilihat dari observasi penguasaan peserta didik terhadap materi bangun datar di lapangan. Hasil ini mungkin disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada guru sehingga peserta didik dalam pembelajaran menjadi pasif dalam memahami dan menguasai pengertian/konsep. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIIIA MTs NIPI Rakha Amuntai.[40]

Kedua: Rosa Civiliani Widyastuti (4101404082), skripsi yang ditulis mahasiswi UNNES tahun 2008 yang berjudul " Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 37 Semarang " penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 37 Semarang yang terletak di kelurahan Sompok 43 Semarang itu menjelaskan bahwa dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) maka peserta didik mempunyai peluang yang cukup untuk mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki dalam menyerap informasi ilmiah dan dapat memotivasi peserta didik agar berperan aktif dan bekerja sama dengan baik

---

[40] Rusnawati, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII MTs NIPI RAKHA AMUNTAI dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)", Skripsi UNNES, (Semarang: Perpustakaan UNNES, 2006), hlm. 61, t.d.

sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil belajar yang lebih baik.[41]

Ketiga: Fitria Yuni Astuti (4101405557), dengan judul "Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan TAI terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP N 2 Sulang pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar". Kesimpulan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan kedua model pembelajaran ini secara kombinasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas VIII SMP N 2 Sulang pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar.[42]

C. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis dapat didefinisikan sebagai suatu dugaan sementara yang diajukan seorang peneliti yang berupa pernyataan-pernyataan untuk diuji kebenarannya.[43] Menurut Sutrisno Hadi, hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar juga mungkin salah, akan ditolak jika salah dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkan.[44]

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel.

Dengan kata lain terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam hal ini, hasil belajar matematika

---

[41] Rosa Civiliani Widyastuti, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 37 Semarang”, Skripsi UNNES, (Semarang: Perpustakaan UNNES, 2008), hlm. 55, t.d.

[42] Fitria Yuni Astuti, “Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan TAI terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP N 2 Sulang pada Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar”, Skripsi UNNES, (Semarang: Perpustakaan UNNES, 2008), hlm. 63, t.d.

[43] Tulus Winarsunu, *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, (Malang: UMM Press, 2007), Cet. 4, hlm. 9.

[44] Sutrisno Hadi, *Metodologi Research I*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2001), hlm. 63.

dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) lebih baik secara signifikan dari pada hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pokok sistem persamaan linear dua variabel.