

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

a) Definisi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Amalia et al. (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif ialah proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok untuk saling berkerja sama. Dalam kegiatan pembelajaran, tanggung jawab utama pendidik yaitu memfasilitasi berlangsungnya proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebuah strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada kerja sama dalam kelompok dengan memasukkan elemen permainan dan kompetisi yang terstruktur (Permatasari, 2017).

Perbedaan utama TGT dengan model kooperatif lainnya terletak pada aktivitas *games* dan *tournament* yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang rileks namun tetap memiliki tujuan pencapaian yang jelas. Kehadiran elemen permainan ini terbukti mampu memicu motivasi intrinsik siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam menguasai materi sebelum turun ke ajang turnamen.

**b) Kelebihan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT
(*Team Games Tournament*)**

Setiap metode pembelajaran memiliki keuntungan dan ketidaksempurnaan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kondisi siswa. Berikut adalah penjelasan mengenai kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, menurut Hamdani et al. (2019); kelebihan dari model pembelajaran TGT adalah: a) meningkatkan penggunaan waktu dalam menyelesaikan tugas; b) mendorong penerimaan terhadap perbedaan individu; c) dengan waktu yang terbatas, siswa dapat memahami materi secara mendalam; d) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa; e) membantu siswa berlatih dalam berinteraksi dengan orang lain; f) meningkatkan motivasi belajar; g) menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik; h) membentuk sikap baik, kepekaan, dan toleransi.

Kelemahan dalam pembelajaran TGT a) bagi guru, sulit mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan beragam dari segi akademik dan waktu yang digunakan siswa untuk berdiskusi terlalu lama hingga melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Kelemahan tersebut dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pengambil keputusan teliti dalam menentukan pembagian kelompok dan guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh; b) para siswa masih ada

yang memiliki kemampuan tinggi namun kurang terbiasa dan kesulitan memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan tersebut, tugas seorang guru adalah memberikan bimbingan yang baik kepada siswa berprestasi agar kemampuannya dapat digunakan untuk membantu kawan lainnya.

c) Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT
(Team Games Tournament)

Langkah-langkah model pembelajaran Teams Games Tournament

Tabel 2.1 Sintaks Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

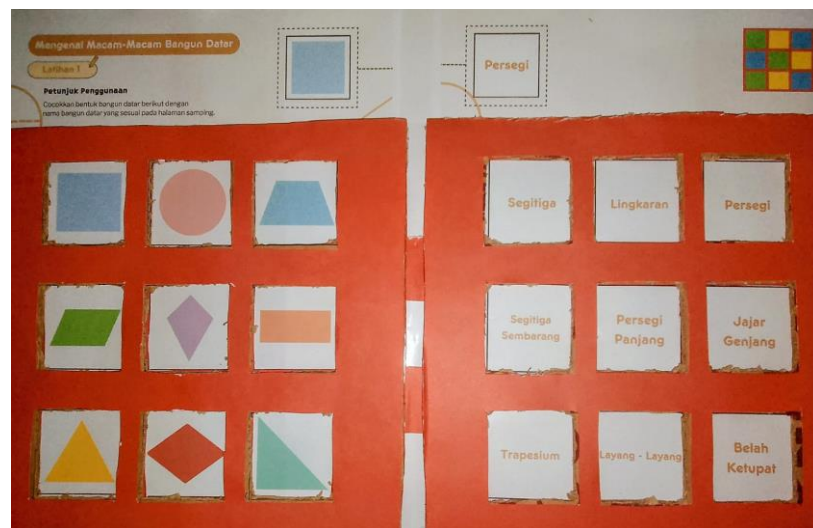
No	Sintaks	Kegiatan Pembelajaran
1	Presentasi Kelas	Guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang akan diajarkan.
2	Belajar dalam kelompok (<i>team</i>)	Guru membagi tiap 4-5 siswa ke dalam beberapa tim
3	Bermain <i>game</i>	Guru meminta siswa untuk bermain <i>game</i>
4	Turnamen	Guru membagi setiap anggota kelompok untuk bertanding dengan kelompok lain
5	Rekognisi kelompok (<i>team</i>)	Guru memberikan penghargaan terhadap kelompok yang menang

(Adha et al., 2023)

2. Media FTB (Fun Thinkers Book)

a) Definisi Media FTB (*Fun Thinkers Book*)

Media pembelajaran *Fun Thinkers Book* menurut Gordon (Mantika et al., 2022) adalah sebuah buku yang dibuat untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. FTB merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan konsep bermain sambil belajar (Anjarani et al., 2020).



Gambar 2.1 Media pembelajaran FTB

Media pembelajaran FTB berupa berupa buku dan bingkai peraga yang disatukan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan (Anggraini & Asmarani, 2021). Media ini bertujuan untuk melibatkan siswa secara aktif dengan kegiatan seperti mencocokkan, menggeser, dan memeriksa jawaban secara mandiri. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya dilakukan melalui membaca, tetapi juga melibatkan elemen bermain yang membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Selain itu, media ini cocok

dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret, karena memperlihatkan konsep pembelajaran secara visual dan dapat dimanipulasi.

b) Kelebihan Kelemahan Media FTB (*Fun Thinkers Book*)

Menurut Cahjani & Gunansyah (2024) media FTB memiliki kelebihan pada sifatnya yang mudah dibawa kemana saja, bentuk yang menarik disertai dengan gambar sesuai dengan materi pembelajaran, dan dapat mempersingkat waktu dalam proses pembelajaran. Material dan bentuk yang digunakan pada media ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga membuat materi yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh siswa. Karena dilakukan secara berkelompok, media ini membuat siswa berinteraksi langsung dengan teman sebaya mereka.

Sedangkan kelemahan dari media FTB menurut Fauziah & Ninawati (2023) ini terletak pada, biaya pembuatan media yang cukup besar serta waktu pembuatan yang cukup lama. Dalam penggunaannya, media ini rentan rusak dikarenakan siswa yang terlalu antusias dalam menggunakan media, sehingga perlu dibuat lebih kokoh untuk pemakaian dalam jangka waktu yang panjang.

c) Langkah-Langkah Penggunaan Media FTB (*Fun Thinkers Book*)

Menurut Rahmah & Hidayat (2022) langkah-langkah cara penggunaannya media FTB.

Tabel 2.2 Langkah-Langkah Penggunaan Media FTB

No	Langkah-Langkah Penggunaan Media FTB
1	Buka buku <i>Fun Thinkers Book</i>
2	Buka bingkai peraga yang diletakkan di atas buku yang telah dibuka. Pastikan jendela-jendela di bingkai terbuka berada persis di atas buku.
3	Tempatkan ubin nomor 1 hingga 9 secara berurutan pada bingkai sebelah kiri, sesuai dengan nomor dalam buku.
4	Di sisi kanan, letakkan ubin di atas jawaban yang benar. Ulangi langkah ini sampai ubin ke-9.
5	Anda akan melihat tiga baris ubin berwarna ketika Anda membuka dan balik bingkai peraga.
6	Pola ubin berwarna yang ditunjukkan di sisi kanan atas setiap halaman pelajaran dapat dibandingkan untuk mengetahui apakah jawaban sudah benar atau belum.
7	Pola yang terbentuk harus sama, yang berarti jawaban sudah benar sebaliknya, jika polanya tidak sama, maka jawaban masih salah.

3. Pemahaman

a) Definisi Pemahaman

Menurut Sadiqin et al. (2017), pemahaman mencakup kemampuan untuk berpikir, bernalar, dan bertindak, sebagaimana

ditunjukkan oleh siswa dalam memahami definisi, mengenali kualitas yang berbeda, memahami esensi dan isi matematika, serta memilih prosedur yang tepat untuk pemecahan masalah. Menurut Ayu & Sholikhah (2024) pemahaman merupakan sebagaimana siswa dapat mengerti sebuah materi, keadaan, serta dapat mengyajikan kembali dengan bahasa mereka sendiri.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk memahami sebuah materi, cara menyelesaikan sebuah masalah, serta mendefinisikan kembali dengan bahasa yang mudah mereka pahami. Dalam peningkatan pendidikan dasar, sangat penting untuk mengembangkan pemahaman siswa secara efektif, karena mereka biasanya menunjukkan pemikiran konkret.

b) Indikator Pemahaman

Menurut Zuliana (2017), terdapat tujuh indikator pemahaman

No	Indikator
1	Mengulangi suatu konsep
2	Mengklasifikasikan suatu objek berdasarkan atribut spesifik sesuai dengan gagasan tersebut
3	Menyajikan contoh dan bukan contoh suatu gagasan
4	Menampilkan suatu konsep melalui beragam representasi matematika
5	Mengartikulasikan prasyarat untuk suatu konsep

6	Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih proses atau operasi tertentu
7	Memanfaatkan konsep atau algoritma pemecahan masalah

4. Materi Bangun Datar

Bentuk-bentuk bangun datar merupakan sumber daya fundamental dalam pendidikan matematika tingkat dasar. yang berfokus pada pengenalan bentuk-bentuk geometri dua dimensi. Menurut Unaenah et al. (2020) menyatakan bahwa bangun datar adalah segmen bidang dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung.. Sedangkan menurut Ikawati & Wardana (2022) menyatakan bangun datar meruoakan bangun dua dimensi yang hanya dicirikan oleh panjang dan lebar.

Berdasarkan pernyataan diatas bangun datar adalah bangun yang hanya memiliki panjang dan lebar tanpa ketebalan, dalam pembelajaran di SD, materi bangun datar meliputi pengenalan berbagai jenis bangun datar sederhana seperti persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, belah ketupat, layang-layang dan trapesium, beserta ciri-cirinya, seperti jumlah sisi, sudut, dan bentuk sisi. Materi ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep bentuk dan ruang yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Bangun datar dapat sebagai sebuah bidang rata yang memiliki dua dimensi utama, yaitu panjang dan lebar. Pembelajaran materi ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan visual siswa, di mana mereka belajar

mengidentifikasi bentuk dan menganalisis sifat-sifat penyusunnya seperti sisi, sudut, dan titik sudut.

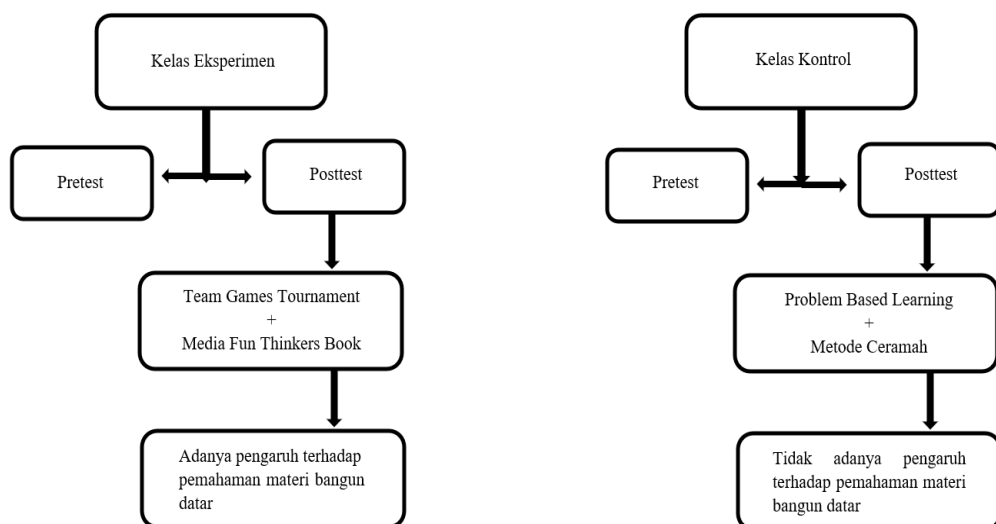
B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika pada kelas II merupakan salah satu peran penting untuk menumbuhkan pemahaman konsep dasar matematika untuk menjadi fondasi pada jenjang selanjutnya. Salah satu materi matematika yang diajarkan pada kelas II ialah bangun datar, yang mencakup mengidentifikasi bentuk dan menganalisis sifatnya. Namun, dalam praktik saat pembelajaran masih banyak peserta didik yang belum memiliki pemahaman mengenai materi bangun datar, siswa cenderung hanya mengikuti apa yang dicontohkan oleh guru tanpa memahami makna konsep bangun datar.

Model TGT merupakan alternatif yang bisa digunakan, model TGT menggabungkan antara belajar dan bermain sehingga pembelajaran akan lebih menarik untuk peserta didik. Melalui model TGT siswa tidak hanya belajar memahami konsep bangun datar, tetapi juga akan diajak bermain dengan tim yang bisa mempererat jalinan pertemanan di kelas dan mengajarkan pada peserta didik untuk sportif. Selain itu, penggunaan media FTB sebagai media pembelajaran visual dapat membantu menyajikan materi bangun datar dengan lebih konkret. Media ini diharapkan bisa meningkatkan pemahaman materi bangun datar pada kelas II Sekolah Dasar, serta dapat memudahkan siswa dalam mengidentifikasi bentuk bangun datar dan menganalisis sifatnya.

Guna untuk menguji pengaruh yang terjadi terhadap hal tersebut, dilakukan penelitian pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol,

kedua kelas tersebut diberikan pretest serta posttest untuk mengetahui pengaruh terhadap pemahaman materi bangun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media FTB, yang menggabungkan antara belajar dan bermain sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Perlakuan tersebut menunjukkan pengaruh positif terhadap pemahaman materi bangun datar siswa. Sedangkan pada kelas kontrol hanya diberikan perlakuan model PBL dengan metode ceramah serta mengerjakan soal, hasil posttest menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman materi bangun datar pada kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media FTB dapat memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman materi bangun datar kepada siswa.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Menurut Priadana & Sunarsi (2021), hipotesis berperan penting sebagai suatu bentuk prediksi awal yang digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah penelitian. Dengan demikian, hipotesis memberikan arah dan fokus dalam penelitian untuk menguji kebenaran dari pernyataan yang diajukan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media FTB (*Fun Thinkers Book*) terhadap pemahaman siswa pada materi bangun datar di kelas II Sekolah Dasar.