

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas manusia yang lebih baik sehingga memiliki kemampuan yang patut diperhitungkan. Proses pendidikan merupakan kegiatan memobilisasi segenap komponen pendidikan oleh pendidik, terarah kepada pencapaian tujuan pendidikan, ini berarti kualitas dari hasil pendidikan tergantung pada bagaimana proses pendidikan itu berlangsung.

Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap suatu materi yang dipelajari. Beberapa literatur menunjukkan bahwa masalah pemahaman konseptual tersebar luas di kalangan siswa (Saleh, 2011, hlm. 250). *“Learning outcomes are statements of what a student is expected to know, understand and/or be able to demonstrate after completion of a process of learning.”* Hasil belajar merupakan gambaran tentang seberapa jauh siswa tersebut tahu dan memahami suatu materi setelah terjadinya proses pembelajaran (Kennedy, Hyland, & Ryan, 2009, hlm. 3)

Peserta didik dituntut untuk memahami dan mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang dikomunikasikan serta dapat memanfaatkan isinya. Dengan demikian, pembelajaran dengan pemahaman ini lebih bermakna daripada hanya pembelajaran dengan tujuan menghafal (Saricayir, Ay, Comek, Cansiz, & Uce, 2016, hlm. 70). Pemahaman konsep merupakan tahapan paling dasar sekaligus juga sangat penting dalam rangkaian pembelajaran, sekalipun kemampuan ini dikatakan tingkatan yang paling dasar, namun justru dengan siswa menguasai konsep dapat berguna sebagai fondasi awal untuk memahami pengetahuan yang lebih lanjut tingkat kesulitannya. Siswa akan mudah mempelajari suatu hal jika sudah menguasai konsep terlebih dahulu, dengan kemampuan tersebut siswa akan dengan mudah untuk mengembangkan kemampuannya dalam setiap materi pelajaran.

Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, 2018

PENGARUH PENERAPAN METODE LEARNING TOGETHER DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DENGAN VARIABEL MODERATOR MOTIVASI BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Memahami merupakan proses kognitif yang berpijak pada kemampuan mentransfer yang ditekankan di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi (Anderson & Krathwohl, 2010, hlm. 104). Brook & Brooks menyatakan bahwa permasalahan penting yang dihadapi oleh dunia pendidikan sampai saat ini adalah bagaimana mengupayakan membangun pemahaman (Sugiarti, 2012, hlm.3). Peserta didik dituntut memahami dan mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang dikomunikasikan serta dapat memanfaatkan isinya (Bloom, 1979, hlm. 89).

Benjamin Bloom mengklasifikasikan kemampuan hasil belajar ke dalam tiga kategori, yaitu afektif, kognitif dan psikomotor (Anderson & Krathwohl, 2010, hlm. 98). Pemahaman konsep merupakan level kedua dalam ranah kognitif yang merupakan kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual. Ranah kognitif ini terdiri atas enam level, diantaranya: (1) mengingat, (2) memahami, (3) mengaplikasikan, (4) menganalisa, (5) penilaian, dan (6) mencipta. Dari keenam level tersebut seseorang harus melaluinya secara bertahap dari mulai yang sederhana sampai yang kompleks, apabila pada level yang sederhana saja siswa belum bisa menguasainya maka ia akan kesulitan untuk menginjak pada level kognitif yang lebih kompleks yaitu mengaplikasikan, menganalisa, penilaian, dan mencipta.

Terdapat beberapa data yang menunjukkan bahwa prestasi siswa masih rendah, hal ini salah satunya disebabkan oleh siswa yang hanya mampu menghafal tanpa memahami makna, sehingga ia kesulitan ketika dihadapkan pada persoalan yang berbeda. Tinggi rendahnya pemahaman konsep siswa bisa dilihat dari hasil belajar siswa misalnya perolehan nilai Ujian Nasional. Berikut ini merupakan data rata-rata Nilai UN SMK tahun 2015-2017.

Tabel 1.1
Rata-rata Nilai Ujian Nasional SMK
Tahun 2015-2017

Propinsi	2015	2016	2017
DKI Jakarta	72,01	71,10	68,24
Jawa Barat	62,83	58,66	52,93
Jawa Tengah	70,85	64,74	61,68

Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, 2018

PENGARUH PENERAPAN METODE LEARNING TOGETHER DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DENGAN VARIABEL MODERATOR MOTIVASI BELAJAR

Propinsi	2015	2016	2017
DI Yogyakarta	70,37	67,01	64,95
Jawa Timur	63,94	59,34	55,92

Sumber: Laporan Ujian Nasional Puspendik Kemdikbud

Tabel 1.1 menunjukkan perolehan rata-rata nilai UN kelima propinsi yang berada di pulau Jawa, terlihat bahwa rata-rata nilai UN untuk jenjang SMK di Jawa Barat ini justru menurun dari tahun 2015 sebesar 62,83 turun sebesar 4,17 poin sehingga di tahun 2016 memperoleh rata-rata 58,66. Begitupun pada tahun 2017 yang mengalami penurunan. Dilihat dari kelima provinsi tersebut pada tahun 2017 Jawa Barat berada pada urutan terakhir, dan Propinsi DKI Jakarta berada pada urutan pertama untuk seluruh SMK yang ada di pulau Jawa. Penurunan rata-rata nilai Ujian Nasional jenjang SMK ini juga terjadi di Kabupaten Cianjur.

Tabel 1. 2
Rata-rata Nilai Ujian Nasional SMK
Kota/Kabupaten Propinsi Jawa Barat

Kota/Kabupaten	2015	2016	2017
Kabupaten Bandung	66,41	59,16	53,43
Kabupaten Bandung Barat	66,87	55,20	53,21
Kabupaten Bekasi	64,62	60,89	50,54
Kabupaten Bogor	65,69	64,28	56,92
Kabupaten Ciamis	63,83	55,97	54,42
Kabupaten Cianjur	68,65	61,59	49,93
Kabupaten Cirebon	56,52	63,57	53,87
Kabupaten Garut	65,96	54,86	48,73

Sumber: Laporan Ujian Nasional Puspendik Kemdikbud

Fenomena serupa juga penulis dapatkan melalui penelitian awal berupa data sekunder yaitu nilai ulangan harian siswa kelas X di SMK Negeri 1 Cianjur, untuk mata pelajaran kearsipan Kompetensi Dasar Memahami Arsip dan Kearsipan yang masih termasuk dalam kategori rendah, dimana rata-rata pencapaian nilai siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75, terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. 3
Rata-rata Nilai Kemampuan Pemahaman Kearsipan
Paket Keahlian OTKP Kelas X Tahun Ajaran 2017/2018

Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, 2018

PENGARUH PENERAPAN METODE LEARNING TOGETHER DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DENGAN VARIABEL MODERATOR MOTIVASI BELAJAR

Kelas	Nilai Rata-Rata	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa dibawah KKM	Persentase siswa yang belum mencapai KKM
X OTKP 1	74,80	75	35	12	34,2%
X OTKP 2	72,35		36	22	61,1%
X OTKP 3	69,54		36	19	52,7%
X OTKP 4	56,01		36	29	80,5%

Sumber: Dokumen Guru Mata Pelajaran Kearsipan

Kearsipan merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi ciri bagi kompetensi keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran, oleh karena itu tentu pemahaman terhadapnya harus diperhatikan dengan tujuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan lulusan SMK yaitu mampu menerapkan ilmu yang dipelajari di dunia kerja nantinya. Kurikulum 2013 diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan, nilai, sikap, dan minat peserta didik, agar dapat melakukan sesuatu dalam bentuk kemahiran, ketepatan, dan keberhasilan dengan penuh tanggung jawab (Ervinda, Rahmanto, & Widodo, 2017, hlm. 57). Secara umum mata pelajaran kearsipan memang didominasi oleh kegiatan praktik, namun tentu siswa tidak akan mampu mempraktikkan sesuatu jika tanpa memahami konsepnya terlebih dahulu. Melalui pemahaman konsep siswa akan mampu menyelesaikan persoalan pada berbagai situasi yang ditemui.

Kompetensi Inti dalam mata pelajaran kearsipan aspek kognitif (pengetahuan) meliputi memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, prosedural, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian Kearsipan, pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia, kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. Pada kompetensi inti kearsipan tersebut terdapat kata kerja operasional memahami yang termasuk kedalam ranah kognitif C2, yakni melalui kemampuan dalam menyajikan, menjelaskan, menginterpretasikan hal tersebut sejalan dengan indikator yang ada dalam pemahaman konsep yaitu menginterpretasi, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menduga, membandingkan, menjelaskan

Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, 2018

PENGARUH PENERAPAN METODE LEARNING TOGETHER DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DENGAN VARIABEL MODERATOR MOTIVASI BELAJAR

(Anderson & Krathwohl. 2010. Hlm. 67-68). Selain itu juga dilihat dari kompetensi dasar yang dipilih yaitu memahami penyimpanan arsip sistem subjek untuk aspek pengetahuan, dan melakukan penyimpanan arsip sistem subjek untuk aspek keterampilan.

Alasan mengapa mengajarkan pemahaman tentang sebuah konsep sangat bermanfaat, bahwa di abad ke 21, siswa perlu memiliki pemahaman konseptual agar berkembang dan mampu memecahkan masalah sebagai orang yang dewasa di lingkungan yang semakin mengalami perubahan (Korn, 2014, hlm. 9). Siswa akan mengalami kesulitan jika dihadapkan pada pertanyaan yang berbentuk permasalahan, karena pemecahan masalah menuntut siswa berpikir tingkat tinggi, padahal kemampuan berpikir tingkat tinggi diawali dengan penguasaan konsep yang baik (Hartanto, Santoso, & Rintayat, 2017, hlm. 171). Siswa tidak dapat mengembangkan kemampuannya dengan optimal karena pemahaman konsep yang merupakan landasan awal untuk memahami hal lainnya tergolong masih rendah.

Pembelajaran kurikulum 2013 memiliki pendekatan *student centre* yaitu suatu kondisi belajar yang lebih mengutamakan keaktifan siswa, pendekatan ini memposisikan guru hanya sebagai fasilitator, motivator dan evaluator. Sementara itu pada kenyataannya hal ini belum dilakukan secara maksimal, sehingga sedikit banyak pembelajaran masih didominasi oleh guru. Maka pendekatan yang tepat digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme dari Vygotsky, dimana siswa dalam mengkonstruksi suatu konsep perlu memperhatikan lingkungan sosial (Wilson, Teslow, & Taylor, 1993, hlm. 67), hal ini berarti siswa akan membentuk pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan orang lain, baik interaksi dengan guru maupun interaksi antar siswa, adanya interaksi tersebut disebabkan dalam pembelajaran teori konstruktivisme menekankan adanya *scaffolding* yaitu bantuan yang diberikan oleh guru berupa petunjuk, peringatan maupun dorongan serta bantuan yang berasal dari rekannya didalam proses pembelajaran (Anwar, 2017, hal. 345). Dalam teori konstruktivisme juga pengetahuan tidak sekedar ditransfer oleh guru atau orang tua, tetapi mau tidak mau harus dibangun dan dimunculkan sendiri oleh peserta didik agar mendapatkan

Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, 2018

PENGARUH PENERAPAN METODE LEARNING TOGETHER DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DENGAN VARIABEL MODERATOR MOTIVASI BELAJAR

respon informasi dalam lingkungan pendidikan (B. Joyce, Weil, & Calhoun, 2009, hlm. 14).

Pembelajaran yang dijelaskan dalam teori konstruktivisme Vygotsky dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor Internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi jasmani berupa kesehatan dan cacat tubuh; Psikologi berupa inteligensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan; dan faktor Kelelahan. Sementara itu untuk faktor eksternal meliputi faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua, dan latar belakang kebudayaan; faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, model belajar, dan tugas rumah; dan faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat (Slameto, 2010, hlm. 54-71). Berdasarkan pernyataan tersebut terdapat faktor yang mempengaruhi pembelajaran, salah satunya faktor eksternal yang berasal dari sekolah lebih khususnya pada metode mengajar, dan faktor internal dari diri siswa salah satunya adalah motivasi. Vygotsky juga mengatakan bahwa belajar adalah sebuah proses yang melibatkan dua elemen penting yaitu belajar merupakan proses secara biologi sebagai proses dasar serta proses secara psikososial sebagai proses yang lebih tinggi dan esensinya berkaitan dengan lingkungan sosial budaya. Sehingga, Elliot menyatakan bahwa munculnya perilaku seseorang adalah karena intervening kedua elemen tersebut (Baharuddin & Wahyuni, 2015, hlm. 124).

Pembelajaran dikatakan efektif jika ada interaksi antara guru dan murid yang mengarah pada tujuan belajar, salah satunya yaitu melalui pemilihan metode, media, serta alat penilaian yang digunakan oleh guru karena pengajaran yang baik adalah faktor terpenting dalam pembelajaran (Eggen & Kauchak, 2012, hlm. 5). Selain itu efektivitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok siswa tertentu, di dalam situasi tertentu dalam

Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, 2018

PENGARUH PENERAPAN METODE LEARNING TOGETHER DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DENGAN VARIABEL MODERATOR MOTIVASI BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu (Popham & Baker, 2003, hlm. 7).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka penelitian ini difokuskan pada penggunaan model pembelajaran yang mana menurut beberapa ahli bahwa model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya pemahaman konsep adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan memudahkan siswa untuk belajar sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai dan konsep (Suprijono, 2013, hlm. 58). Beberapa penelitian juga mendapati hasil bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperatif learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa (Abdullah & Shariff, 2008, hlm. 396; Bilgin, 2006, hlm. 40).

Selain itu “*In cooperative groups students can engage in discussion in which key construct and extend conceptual understanding of what is being learned and develop shared mental models*” (Johnson, Johnson, & Smith, 2007, hal. 28). Johnson juga mengemukakan bahwa didalam pembelajaran kooperatif, siswa bertukar pendapat, menjelaskan konsep, mengajarkan orang lain, dan menyajikan pemahaman mereka (Tran, 2014, hlm. 131). Sementara itu dalam pembelajaran menggunakan metode pengajaran tradisional siswa dapat memahami pokok bahasan, namun hanya pada tingkat pengetahuan dan melibatkan mereka menghafal konsep tanpa mencapai pemahaman mendalam (Özmen, 2008, hlm. 424). Hasil dari tugas yang membutuhkan interaksi sosial akan merangsang belajar, kondisi perubahan konseptual, dan meningkatkan kinerja siswa (Bilgin, 2006, hlm. 32).

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beragam metode diantaranya *Learning Together, Teams-games-tournament, Group Investigation, Constructive Controversy, Jigsaw, Student Team Achievement Division (STAD)*, dan *Team Accelerated Instruction (TAI)* (Ozsoy & Yildiz, 2004, hlm. 49; Tran, 2014, hlm. 131). Dari beberapa metode dalam *cooperative learning*, peneliti megujicobakan dua metode pembelajaran yang pada penelitian sebelumnya dinyatakan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa yaitu metode *Learning Together* dan

Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, 2018

PENGARUH PENERAPAN METODE LEARNING TOGETHER DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DENGAN VARIABEL MODERATOR MOTIVASI BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Teams Games Tournament, dari kedua metode tersebut akan dicari manakah metode yang memberikan peningkatan lebih besar pada pemahaman konsep siswa.

Metode *Learning Together* (LT) merupakan salah satu metode yang dapat mendukung proses belajar siswa agar berhasil dalam pemahaman konsepnya, Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Learning Together* memungkinkan siswa untuk saling bekerjasama dan saling membantu anggota kelompok dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa (Pratama, Noer, & Gunowibowo, 2013, hal. 5). Begitupun dengan penelitian yang dilakukan Mediatati (2012, hlm. 53) memperlihatkan hasil bahwa *Leaning Together* dapat meningkatkan keaktifan siswa dan pada akhirnya terjadi proses penemuan konsep, pemahaman konsep hingga penguasaan konsep dapat terfasilitasi. Metode *Learning Together* mempunyai ciri khas yaitu adanya interaksi tatap muka, interdependensi positif, tanggung jawab individual, kemampuan-kemampuan interpersonal, dan kelompok kecil (Gambari, Yusuf, & Thomas, 2015, hlm. 17).

Sedangkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan varian belajar kooperatif yang memiliki unsur permainan didalamnya dan melibatkan seluruh peserta didik. Permainan yang dilakukan tentu mengandung unsur materi seperti permainan kuis dengan bentuk pertanyaan yang berkaitan dengan materi. TGT adalah metode yang menggunakan turnamen akademik dengan menggunakan kuis-kuis dan pemberian skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain (Slavin, 2008, hlm. 163). Dalam penelitian Mulyana (Mulyana, 2015, hlm. 125) menunjukkan bahwa metode TGT efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS. Hasil penelitian Astuti Wijayanti (Wijayanti, 2016, hlm. 21) diperoleh hasil pembelajaran fisika dasar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep Fisika Dasar mahasiswa Pendidikan dan partisipasi aktif mahasiswa dalam kegiatan bermain dan aktivitas mahasiswa dalam kelompok.

Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, 2018

PENGARUH PENERAPAN METODE LEARNING TOGETHER DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DENGAN VARIABEL MODERATOR MOTIVASI BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selain faktor eksternal, penelitian ini juga menggunakan faktor internal yaitu motivasi belajar siswa, dimana motivasi telah lama diidentifikasi sebagai parameter kunci untuk keberhasilan dan prestasi siswa (Misiran, Yusof, Mahmuddin, Lee, & Hasan, 2016, hlm. 1). Motivasi merupakan dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk dalam kegiatan belajar, motivasi mendorong seseorang untuk belajar guna mencapai tujuan yang diinginkannya (Dimiyati & Mudjiono, 2006, hlm. 94). Sehingga dalam penelitian kali ini peneliti menempatkan motivasi sebagai variabel moderator yang dapat mengakibatkan kuat atau lemahnya keberhasilan metode yang dipilih dalam pembelajaran, karena tentu seperti yang sudah dikatakan diawal bahwa siswa tidak hanya membutuhkan dukungan dari faktor eksternal tetapi juga dari faktor internal itu sendiri.

Penelitian ini berangkat dari hasil penelitian terdahulu dan teori yang sudah menguji penerapan kedua metode tersebut, sehingga kali ini peneliti tidak melihat apakah ada pengaruh atau tidak, melainkan melihat atau membandingkan mana dari kedua metode tersebut yang lebih unggul dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Berdasarkan hasil kajian secara teoritis dan empiris dirumuskan judul dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Penerapan Metode *Learning Together* (LT) dan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Pemahaman Konsep Siswa dengan Variabel Moderator Motivasi Belajar”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah diutarakan sebelumnya, maka dapat dibuat rumusan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa antara kelas yang menggunakan metode *Learning Together* dengan kelas yang menggunakan metode *Teams Games Tournament*?
2. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa pada kelas yang menggunakan metode *Learning Together* antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah?

Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, 2018

PENGARUH PENERAPAN METODE *LEARNING TOGETHER* DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DENGAN VARIABEL MODERATOR MOTIVASI BELAJAR

3. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa pada kelas yang menggunakan metode *Teams Games Tournament* antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah?
4. Apakah terdapat interaksi antara metode *Learning Together*, metode *Teams Games Tournament* dengan motivasi belajar terhadap pemahaman konsep siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh pengetahuan dan melakukan kajian secara ilmiah tentang penerapan model pembelajaran kooperatif dengan metode *Learning Together* (LT) dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman konsep siswa dengan variabel moderator motivasi belajar kelas X di SMK Negeri 1 Cianjur. Secara khusus, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa antara kelas yang menggunakan metode *Learning Together* dengan kelas yang menggunakan metode *Teams Games Tournament*.
2. Mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa pada kelas yang menggunakan metode *Learning Together* antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah.
3. Mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa pada kelas yang menggunakan metode *Teams Games Tournament* antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah.
4. Mengetahui interaksi antara metode *Learning Together*, metode *Teams Games Tournament* dengan motivasi belajar terhadap pemahaman konsep siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara khusus peneliti berharap penelitian ini dapat

Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, 2018

PENGARUH PENERAPAN METODE LEARNING TOGETHER DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DENGAN VARIABEL MODERATOR MOTIVASI BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memberikan manfaat bagi semua pihak baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1) Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai pengaruh penerapan metode *Learning Together* (LT) dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman konsep siswa.

2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi dan masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan dan meningkatkan prestasi belajar siswa agar lebih baik.
- b. Penelitian ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat untuk pengambilan kebijakan bagi lembaga pendidikan dan pemerintah dalam meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.
- c. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan di dunia pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan dijadikan acuan serta tambahan informasi bagi peneliti selanjutnya.

Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, 2018

**PENGARUH PENERAPAN METODE LEARNING TOGETHER DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DENGAN VARIABEL MODERATOR MOTIVASI BELAJAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Fitriyane Laila Apriliani Rahmat, 2018

*PENGARUH PENERAPAN METODE LEARNING TOGETHER DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DENGAN VARIABEL MODERATOR MOTIVASI BELAJAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu