

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pemahaman konsep terdiri dari dua kata yaitu pemahaman dan konsep. Pemahaman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata paham yang berarti mengerti dengan tepat, sedangkan pemahaman ialah proses atau cara untuk memahami. Konsep merupakan rancangan atau juga sesuatu yang dipahami. Pemahaman konsep adalah kemampuan untuk bisa menjelaskan kembali apa yang telah dipelajarinya dari suatu konsep dengan menggunakan bahasa sendiri. Sehingga siswa akan mampu mengingat dan memahami materi lebih dalam dan lama jika mampu menjelaskan isi materi kepada orang lain. Hal ini selaras dengan Bloom dalam (Vestari, 2009, hlm. 16) mengemukakan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkap suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya.

Dalam penelitian ini ranah yang diamati adalah ranah kognitif. Menurut taksonomi Bloom, kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berkaitan dengan penalaran meliputi enam aspek yaitu ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan kreasi (C6), dari ke enam aspek tersebut, terlihat bahwa pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna dari suatu konsep. Maka dari itu diperlukan hubungan antara konsep dan makna atau arti. Anderson et al (2010, hlm. 67) menyatakan bahwa:

“understand is defined as constructing the meaning of instructional messages, including oral, written, and graphic communication”.

Pendapat tersebut menjelaskan bahwa seseorang dikatakan memahami sesuatu jika mereka mampu mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pengajaran seperti komunikasi lisan, tulisan, dan grafik. Seseorang mampu memahami suatu pengetahuan baru ketika mampu membangun hubungan antara pengetahuan yang baru diintegrasikan tersebut dengan skema kognitif yang sudah ada padanya.

Fitri Anggraeni, 2021

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES
TOURNAMNET (TGT) DAN TIPE JIGSAW TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kualitas sebuah lembaga pendidikan hakikatnya diukur dari kualitas proses pembelajarannya, disamping *output* dan *outcome* yang dihasilkan. Oleh sebab itu, kriteria mutu dan keberhasilan pembelajaran harus dibuat secara rinci, sehingga dapat diukur dan diamati. Keberhasilan pembelajaran mengandung makna ketuntasan dalam belajar dan ketuntasan dalam proses pembelajaran (Suadinmath, 2012). Artinya belajar tuntas adalah tercapainya kompetensi yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Fungsi ketuntasan belajar adalah memastikan semua peserta didik menguasai kompetensi dasar serta indikator yang terdapat dalam kurikulum. Sedangkan ketuntasan dalam pembelajaran berkaitan dengan standar pelaksanaannya yang melibatkan komponen guru dan siswa. Dengan demikian, pemahaman terhadap kriteria keberhasilan belajar, standar kompetensi dasar serta indikator dalam kurikulum penting untuk dipahami oleh pengawas.

Kriteria keberhasilan adalah patokan ukuran tingkat pencapaian prestasi belajar yang mengacu pada kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ditetapkan mencirikan penguasaan konsep atau keterampilan yang dapat diamati dan diukur (Suaidinmath, 2012). Penguasaan terhadap konsep sangat penting karena apabila siswa menguasai konsep materi prasyarat maka siswa akan mudah untuk memahami konsep materi selanjutnya (Hadijah, dkk, 2016). Siswa yang memahami suatu konsep akan dapat menyelesaikan berbagai macam persoalan dan variasinya. Karena dalam permendikbud nomor 24 tahun 2016 banyak kompetensi dasar yang menekankan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Maka dari itu, kemampuan pemahaman konsep sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik. Sejalan dengan Ningsih (2017, hlm. 83) kemampuan pemahaman konsep sangat penting, karena kemampuan pemahaman konsep siswa pada topik tertentu dipengaruhi oleh pemahaman konsep siswa pada topik sebelumnya. Sedangkan menurut Yuliani, dkk (2018, hlm. 92) menyebutkan bahwa kemampuan pemahaman konsep penting untuk ditindaklanjuti, karena siswa yang telah memahami konsep dengan baik dalam proses pembelajaran dimungkinkan memiliki prestasi belajar yang tinggi karena akan lebih mudah mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Mullis dalam Veloo, dkk, 2016 menyebutkan bahwa kompeten bidang pemahaman konsep penting bagi siswa yang

Fitri Anggraeni, 2021

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES
TOURNAMNET (TGT) DAN TIPE JIGSAW TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA**

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

masih memiliki tingkat berpikir rendah. Untuk itu siswa perlu memiliki kemampuan pemahaman konsep pada topik sebelumnya agar dapat melanjutkan materi berikutnya dengan mudah. Pada setiap pembelajaran diusahakan lebih ditekankan pada penguasaan konsep agar peserta didik memiliki bekal dasar yang baik untuk mencapai kemampuan dasar lain seperti penalaran, pengaplikasian, analisis, hingga pada penyimpulan. Agar dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan dan pengajaran maka perlu dilakukan usaha dan tindakan atau kegiatan untuk menilai pemahaman peserta didik.

Sesuai permendikbud no 23 BAB V pasal 6 tahun 2016 tentang bentuk penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan dalam bentuk ulangan, pengamatan, penugasan, dan atau bentuk lain yang diperlukan. Dalam penelitian Rahmayani & Sahyar (2018) diperoleh bahwa (1) guru masih menggunakan model ceramah dan penugasan sehingga tidak adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran; (2) guru jarang melaksanakan praktikum; (3) guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran; (4) hasil belajar siswa dalam pelajaran fisika masih belum mencapai KKM. Hal serupa terjadi di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum (Ulfa & Irwandani, 2019) mengkategorikan pemahaman konsep siswa rendah, karena hanya 32% yang mencapai KKM sedangkan sisanya belum mencapai KKM. Kasus serupa terjadi di SMP Negeri 1 Jawai Selatan, Astriana, dkk (2017) melakukan wawancara dengan guru bidang studi matematika diperoleh informasi bahwa tingkat pemahaman konsep matematis siswa pada pelajaran matematika masih rendah terutama pada materi operasi bilangan pecahan, karena terlihat dari cara siswa dalam menyelesaikan ulangan harian. Siswa yang tidak mengalami ketuntasan sebanyak 65%. Nilai ulangan tersebut masih rendah dari pencapaian nilai KKM. Selain itu, data diperkuat dengan melakukan *pretest* di SMP Negeri 1 Jawai Selatan yang mengandung indikator pemahaman konsep pada operasi bilangan pecahan. Dari hasil *pretest* menyatakan bahwa pemahaman konsep matematis siswa masih tergolong rendah. Selain itu, hasil penelitian Sulistyowati dalam Rohmah & Wahyudin (2016) tentang analisis kesalahan mengerjakan soal geometri pada siswa kelas V SD menunjukkan bahwa kesalahan yang paling banyak dilakukan siswa adalah kesalahan tipe 1, yaitu kesalahan konsep, termasuk di dalamnya kesalahan dalam memahami soal. Dewan riset nasional melaporkan

Fitri Anggraeni, 2021

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMNET (TGT) DAN TIPE JIGSAW TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA

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

permasalahan terkait pemahaman matematika di kalangan pelajar di Indonesia menjadi perhatian yang berkembang (Rosna dalam Veloo, dkk, 2016)

Pemahaman konsep memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar dan merupakan dasar dalam mencapai hasil belajar (Widiawati, dkk, 2015). Rendahnya pemahaman konsep disebabkan karena pembelajaran kurang memperhatikan dari segi proses, sehingga pembelajaran yang terjadi hanya sekedar transfer informasi dari guru ke siswa (Widiadnyana, dkk, 2014). Peserta didik dikatakan memahami apabila mampu menunjukkan sikap dan ciri-ciri terhadap pemahaman konsep tersebut. Noraini Idris (2005, hlm. 211) menyatakan ciri-ciri yang menunjukkan kephahaman peserta didik terhadap sesuatu, yaitu (1) dapat menerangkan; (2) dapat menggunakan dalam situasi lain; (3) dapat memberi anggaran untuk menyimak kesesuaian jawaban; (4) dapat menyelesaikan soal.

Permendikbud nomor 160 tahun 2014 tentang pemberlakuan kurikulum 2013, berdasarkan Data Pokok Pendidikan (Dapodik) di Kemendikbud pertengahan tahun 2013, sebanyak 6.326 sekolah tersebar di seluruh provinsi di Indonesia sudah menerapkan kurikulum 2013 pada semua tingkatan pendidikan. Itu artinya, penyampaian informasi pembelajaran tidak harus lagi berpusat pada guru, melainkan peserta didik yang harus menyiapkan materi untuk menjelaskan kepada teman lainnya, tetapi peserta didik tidak harus benar karena guru tetap mendampingi jalannya sistem pembelajaran berlangsung. Peran guru dalam kurikulum 2013 sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik. Dalam kurikulum 2013 ini, mengalihkan metode pembelajaran dari *teacher centered* menjadi *student centered*, peserta didik akan lebih dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif dalam setiap memahami materi pelajaran. Meskipun sekolah telah menerapkan kurikulum 2013, tetapi belum sepenuhnya diterapkan karena masih terdapat ketidaksiapan dari pihak guru dalam menyiapkannya. Banyak guru yang belum siap secara mental dengan kurikulum 2013 (Nugroho, 2016), karena kurikulum ini menuntut guru lebih kreatif yang pada kenyataannya sangat sedikit para guru yang seperti itu, sehingga membutuhkan waktu yang panjang untuk membuka cakrawala berfikir guru. Selain itu, kurangnya pemahaman guru dengan konsep pendekatan *scientific*, akibatnya guru kembali menerapkan pendekatan *teacher centered*. Selain mudah penyajiannya juga tidak

memerlukan media. Hal tersebut didukung dari hasil wawancara Anika, dkk (2018) dengan salah seorang guru bidang studi matematika SMP Negeri 1 Bangkinang, proses pembelajaran yang dilakukan guru masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Sejalan dengan Widodo & Kartikasari dalam Aulia & Handayani (2018) menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang dilakukan di sekolah tidak menyenangkan atau masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga konsep matematika tidak tersampaikan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hananingsih, dkk (2018) pada saat mewawancarai guru geografi di SMA Negeri 1 Kademangan Blitar diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran masih didominasi oleh ceramah, sistem penugasan dengan cara mengerjakan LKS dan buku penunjang, berkelompok mengerjakan makalah dan membuat media *power point*. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Muhammad dalam Veloo, dkk, (2016) menunjukkan siswa di pesantren tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika di kelas karena proses belajar mengajar tidak menarik.

Pelaksanaan kurikulum 2013 yang dilakukan di dalam kelas hanya sebatas administratif, materi dan sistem penilaiannya saja yang di terapkan, tetapi untuk proses belajar mengajar guru masih terbiasa menggunakan pendekatan konvensional. Akibatnya peserta didik menjadi penerima informasi yang pasif. Hasil penelitian Karimi Moonaghi et al (2014, hlm. 140) mengungkapkan bahwa pendekatan konvensional, tidak banyak menguntungkan peserta didik, karena tidak memberikan dasar untuk pengembangan, motivasi, dan pembelajaran mandiri.

Menurut Wasliman dalam Susanto (2013, hlm. 12) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu dibagi menjadi dua, faktor internal meliputi kemampuan memperhatikan, sikap dan kebiasaan belajar, minat dan perhatian, ketekunan, sosial ekonomi, fisik dan psikis. Sedangkan faktor eksternal meliputi guru, kurikulum, lingkungan, media, siswa, dan model pembelajaran. Dari kedua faktor internal dan eksternal tersebut, terlihat bahwa guru dan model pembelajaran memiliki keterkaitan yang mempengaruhi hasil belajar. Adapun kaitannya antar guru dan model pembelajaran adalah model pembelajaran merupakan salah satu strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Fitri Anggraeni, 2021

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMNET (TGT) DAN TIPE JIGSAW TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA

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

Dari beberapa kasus rendahnya pemahaman konsep siswa yang ada di Indonesia, dapat disimpulkan hal itu terjadi karena lemahnya proses pembelajaran yang melibatkan model pembelajaran di dalam kelas. Guru cenderung menggunakan metode konvensional akibatnya peserta didik cepat bosan dan mudah lupa dengan materi yang diajarkan. Hal ini merugikan peserta didik yang memiliki daya ingat lemah. Metode ini tidak memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan kreativitasnya. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Maryani dan Sjamsuddin dalam Darwani (2016), mengungkapkan bahwa 67,7% siswa di SMP Jawa Barat tidak menginginkan metode ceramah dalam kegiatan belajar.

Dampak yang akan terjadi apabila siswa tidak mencapai batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa tidak naik kelas dan jika terus dibiarkan siswa akan mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran berikutnya.

Sebagaimana yang tertuang dalam peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 pasal 19, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan peraturan pemerintah diatas, penting adanya keterlibatan intelektual serta emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, dan pembentukan sikap. Selain itu, penting keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama kegiatan proses belajar berlangsung. Sehingga interaksi menjadi poin penting dalam kegiatan belajar mengajar karena tidak hanya siswa saja yang mendapatkan manfaat, namun guru juga memperoleh umpan balik (*feedback*) mengenai materi yang disampaikan apakah dapat diterima oleh murid dengan baik atau tidak. Di dukung oleh Iskandarwassid dan Dadang (2013, hlm. 56) mengatakan beberapa teknik yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat mendapat umpan balik dari peserta didik yaitu (1) memancing apersepsi peserta didik; (2) menggunakan alat bantu atau media pembelajaran yang sesuai; (3) memilih bentuk motivasi yang akurat; (4) menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah melalui model pembelajaran. Model yang cocok digunakan adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung ke dalam proses pembelajaran membuat peserta didik dapat merasakan proses pembelajaran itu sendiri secara nyata, sehingga mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Guru tidak lagi mengajar sekedar sebagai kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan memberi contoh sikap kepada peserta didik tetapi guru mengajar untuk membelajarkan peserta didik dalam konteks bagaimana peserta didik belajar mencari, menemukan, menerapkan pengetahuan dengan pendekatan ilmiah, keterampilan, dan sikap.

Proses pembelajaran setiap peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda. Dengan cara perbedaan belajar tersebut, maka salah satu solusi untuk menyatukannya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Penggunaan model pembelajaran kooperatif sebagai pengajaran modern dapat menyebabkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan keterlibatan aktif peserta didik (Darnis dan Lafont, 2015, hlm. 469). Sesuai pendekatan Vygotsky dalam pembelajaran menekankan *scaffolding*, teori belajar Vygotsky adalah salah satu teori belajar sosial dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif karena dalam model pembelajaran kooperatif terjadi interaktif sosial yaitu terjadi interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru dalam usaha menyelesaikan masalah.

Untuk meningkatkan pemahaman konsep dapat dilakukan dengan memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran kooperatif menjadi solusi dalam menyikapi permasalahan rendahnya pemahaman konsep (Tara Ulfia & Irwandi, 2019), (Sahyar & Rahmayani, 2018). Karena model pembelajaran kooperatif adalah salah satu pendekatan paling komprehensif yang diimplementasikan dalam berbagai cara dalam kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama yang bermanfaat bagi setiap peserta didik (LeyvaMoral & Camps, 2016, hlm. 80). Pembelajaran secara berkelompok akan memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit dan dapat meningkatkan

Fitri Anggraeni, 2021

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES
TOURNAMNET (TGT) DAN TIPE JIGSAW TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA**

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

kemampuan berpikir (Rusman, 2012). Metode yang dipilih dari model pembelajaran kooperatif yaitu *Team Games Tournament* (TGT) dan *Jigsaw*.

Team Games Tournament (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama antar siswa tanpa perbedaan status dengan sistem tutor sebaya yang berisi elemen *game* dan penguatan, yang dimana peserta didik didorong untuk saling membantu menyelesaikan tugas yang diberikan (Nopiyanita, dkk, 2013, hlm, 137). *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan untuk tujuan menjawab permasalahan yang terjadi di beberapa sekolah di Indonesia dengan memasukan unsur permainan pada pembelajaran, membuat siswa lebih aktif dan tidak cepat bosan pada saat pelajaran. Metode pembelajaran ini berorientasi pada kerja individu dalam kelompok. Sehingga setiap individu bertanggung jawab akan pemahaman konsepnya dengan dibantu oleh anggota kelompok yang telah dibentuk (Ulfa & Irwandi, 2019). Peserta didik dilatih untuk saling berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama. Dengan adanya lomba akademik menjadi daya tarik peserta didik untuk belajar (Jainuri, dkk, 2015). Penelitian yang berkaitan dengan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses belajar mengajar telah dilakukan di berbagai sekolah di Indonesia. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Veloo, dkk (2016); Prastowo, dkk (2019); Rahmayani & Sahyar (2018); Ulfa & Irwandi (2019); Rohmah & Wahyudin (2016); Anika, dkk (2018); Astriana, dk (2017); Aulia & Handayani (2018) ditemukan pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan pemahaman konsep.

Jigsaw adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama antar siswa tanpa perbedaan status yang mengharuskan siswa untuk memikul tanggung jawab (Wilson, dkk, 2017, hlm. 1152). *Jigsaw* diterapkan untuk tujuan mengkondisikan siswa untuk beraktivitas secara kooperatif dalam dua kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli (Huda, 2011). Dalam penelitian ini, *Jigsaw* digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep didasarkan pada penelitian Kade, dkk (2019); Antara (2014); Hananingsih, dkk (2018); Azizah, dkk (2017); Setiani, dkk (2014); Putra, dkk (2018); Hadijah, dkk (2016).

Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dirancang untuk melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan

peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Ekocin, 2011). Sedangkan metode pembelajaran *Jigsaw* dirancang untuk saling bertanggung jawab dalam memahami materi masing-masing untuk saling dibagikan kepada teman kelompoknya (Suparno, 2016, hlm. 366). Dari kedua metode tersebut, peserta didik memainkan peran paling penting dalam setiap memahami materi. Hal itu menunjukkan kondisi pembelajaran yang cocok dan dinamis melalui metode pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pemahaman konsep.

Maka dari itu berdasarkan penjelasan di atas, penulis menganggap penting untuk dilakukan penelitian dengan judul “PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN TIPE *JIGSAW* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman konsep siswa?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap pemahaman konsep siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pendidikan yang terkait dengan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *jigsaw* dalam meningkatkan pemahaman konsep

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini bermanfaat dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya mengenai pengaruh metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan metode pembelajaran *jigsaw*
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan menjadi referensi ketika akan mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran kreatif yang bisa meningkatkan pemahaman konsep siswa di dalam kelas dengan pemilihan materi yang sesuai
- c. Bagi pembaca, diharapkan dapat menjadi sumber informasi dalam melakukan penelitian selanjutnya yang sejenis

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika skripsi ini terbagi kedalam lima bab, kelima bab tersebut berisikan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagaian awal dari skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Teoritis

Bab ini berisi tentang kajian pustaka yang terdiri dari pemahaman konsep, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, dan kerangka teoritis

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang objek dan subjek penelitian, metode penelitian, operasional variabel, penentuan kriteria pemilihan hasil riset yang relevan, sumber perolehan hasil riset yang relevan, dan format analisis

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang kajian hasil penelitian yang relevan serta pembahasan hasil kajian

5. Bab V Bab V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari penelitian untuk peneliti selanjutnya