

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Teori Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku yang nyata dalam seluruh aspek tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sesuai dengan Slameto (2010) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Trianto (2013) bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dan tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru.

Teori belajar secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat aliran, yaitu behavioristik, kognitivistik, humanik, dan sibernetik Suprihatiningrum (2013). Adapun teori belajar menurut para ahli yang melandasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.1.1.1 Teori Belajar Vygotsky

Teori Vygotsky ini lebih menekankan pada aspek dari pembelajaran. Menurut Vygotsky proses pembelajaran akan terjadi jika peserta didik menangani tugas-tugas yang belum pernah dipelajari akan tetapi masih dalam jangkauan peserta didik yang disebut *zone of proximal development*, yaitu daerah tingkat pengembangan seseorang

sedikit diatas perkembangan seseorang saat ini. Menurut Vygotsky (dalam Muriani, 2014) belajar merupakan perkembangan intelektual yang terjadi saat individu berhadapan dengan pengalaman baru dan menantang ketika mereka berusaha untuk memecahkan permasalahan yang muncul dari pengalaman tersebut. Menurut Vygotsky (dalam Suprihatiningrum, 2013) dalam pengajaran ditekankan *scaffolding* (perancahan) yang mengacu pada interaksi teman sebaya sehingga peserta didik semakin lama semakin aktif dan bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri. Pada dasarnya peserta didik dapat belajar melalui interaksi dengan orang dewasa atau teman sebayanya. Interaksi ini akan memunculkan ide baru dan memperkaya intelektual peserta didik. Melalui pembelajaran kooperatif, peserta didik diharapkan mampu belajar melalui interaksi dengan teman sebayanya.

Sesuai dengan teori belajar menurut Vygotsky sangat mendukung pelaksanaan model pembelajaran *TGT* karena dalam pembelajaran dengan model *TGT* mengharuskan peserta didik untuk belajar bekerja sama dalam kelompok berinteraksi dengan peserta didik lain.

2.1.1.2 Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa belajar adalah lebih dari sekedar mengingat. Peserta didik yang paham dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari harus mampu menemukan suatu penemuan untuk dirinya sendiri. Inti dari konstruktivisme adalah bahwa peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri (Rifa'i dan Anni, 2011). Berdasarkan Sani (2013) konstruktivisme merupakan landasan berpikir (filosofi)

pembelajaran kontekstual, yaitu pengetahuan dibangun oleh manusia secara sedikit demi sedikit dan hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Teori ini mendasari munculnya pembelajaran kolaboratif kooperatif dan pembelajaran kontekstual. Pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan yang dilakukan seseorang. Pengetahuan ilmiah berubah dari waktu ke waktu. Pemikiran ilmiah adalah sementara, tidak statis, dan merupakan proses Suprijono (2013).

Jadi proses pembelajaran dengan pendekatan kontekstual didasari oleh teori belajar konstruktivisme, dimana peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan mentransformasikan informasinya lewat permainan yang menarik bagi peserta didik.

2.1.1.2 Teori John Dewey

Guru perlu menciptakan kelas yang demokrasi dan proses yang alami dalam lingkungan belajar peserta didik di dalam kelas. Tanggung jawab guru adalah memotivasi peserta didik untuk belajar secara kooperatif dan memikirkan masalah-masalah sosial yang penting setiap hari. Menurut Dewey (dalam Tamsyani, 2013) kelas seharusnya merupakan cermin dari masyarakat luas dan berfungsi sebagai laboratorium belajar dalam kehidupan nyata. Dewey menegaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan didalam kelas seharusnya merupakan pembelajaran yang mencerminkan kehidupan sehari-hari.

Jadi, melalui model pembelajaran *TGT* dengan pendekatan Kontekstual peserta didik diawal pembelajaran selalu diberi motivasi oleh guru untuk belajar secara kooperatif dan peserta didik difasilitasi untuk bekerja di dalam tim sehingga akan

terjadi komunikasi antar peserta didik untuk mencari solusi dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam proses mencari solusi akan terjadi perbedaan pendapat peserta didik, untuk mengatasinya maka diperlukan suatu sikap demokrasi yang telah dipaparkan oleh Dewey.

2.1.2 *Lesson Study*

Menurut Hendayana, dkk(2010) *Lesson study* adalah model pembinaan (pelatihan) profesi pendidik melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan berlandaskan prinsip-prinsip kolegialitas dan *mutual learning* untuk membangun komunitas belajar. Rusman (2011) *lesson study* adalah suatu upaya pembinaan profesi pendidik melalui kajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan berlandaskan pada prinsip-prinsip kolegialitas dan *mutual learning* untuk membangun sebuah *learning community*. *Lesson study* adalah sebuah model pembinaan guru dalam meningkatkan kinerja guru yang dilakukan secara bersama-sama oleh sekelompok guru demi mewujudkan kinerja guru ke arah yang lebih baik lagi. *Lesson study* sendiri bukan merupakan metode atau strategi pembelajaran tetapi kegiatan *lesson study* dapat menerapkan metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan situasi, kondisi, dan permasalahan yang dihadapi guru.

Menurut Tanthowi (2013) *Lesson study* merupakan suatu pendekatan peningkatan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru secara kolaboratif, dengan langkah-langkah pokok merancang pembelajaran untuk mencapai tujuan, melaksanakan pembelajaran, mengamati pelaksanaan pembelajaran, serta melakukan refleksi untuk mendiskusikan pembelajaran yang dikaji tersebut untuk bahan dalam

rencana pembelajaran berikutnya. Rusman (2012) mengatakan bahwa Keutamaan dari *lesson study* adalah dapat meningkatkan keterampilan atau kecakapan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru melalui kegiatan *lesson study*, yakni belajar dari suatu pembelajaran.

Lesson study merupakan model pembinaan profesi guru dalam pelaksanaannya terdiri dari beberapa tahap yang harus dilakukan. Hendayana, dkk (2010) menyebutkan ada tiga tahap dalam melakukan *lesson study*, yakni: perencanaan (*Plan*), pelaksanaan (*Do*), dan melihat kembali atau refleksi (*See*). Ketiga tahapan tersebut dilakukan secara berulang (Siklus) yang dilakukan secara berkelanjutan.



Gambar 2.1 Tahapan *Lesson Study*

Tahap Perencanaan (*Plan*)

Tahap perencanaan bertujuan menghasilkan rancangan pembelajaran agar peserta didik dapat belajar secara efektif bagaimana supaya peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya para guru bersama-sama mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi yang dituangkan dalam rencana pembelajaran atau *lesson plan*, *teaching materials* berupa media pembelajaran dan lembar kerja peserta didik serta metode evaluasi. Tahap ini tim *lesson study* secara kolaboratif menyusun RPP yang berpusat kepada peserta didik. Perencanaan berawal dari analisis terhadap kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran seperti rendahnya keaktifan dan motivasi peserta didik, rendahnya kemampuan pemahaman konsep dan hasil belajar yang rendah. Berdasarkan analisis peneliti tersebut dijadikan bahan dalam pembuatan RPP untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang diterapkan akan menggunakan model pembelajaran *TGT*

Tahap Pelaksanaan (*Do*)

Pada tahap pelaksanaan, kelompok *Lesson Study* menjalankan pembelajaran yang sesuai dengan RPP yang telah disusun bersama. Kelompok dibagi menjadi dua tugas yaitu satu anggota berperan sebagai guru model dan anggota yang lain sebagai observer. Tugas dari guru model adalah mempraktekkan RPP yang disusun. Sedangkan, guru observer mencatat semua hal yang diamatinya mulai dari kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan RPP, aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan keadaan kelas.

Tahap Refleksi (*See*)

Tujuan refleksi adalah untuk menemukan kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan diawali dengan penyampaian kesan dari guru model, selanjutnya penyampaian hasil pengamatan oleh guru observer. Tahap ini adalah tahap yang sangat penting karena upaya perbaikan untuk proses pembelajaran selanjutnya tergantung dari ketajaman dan kejelian para guru observer mengamati kegiatan pembelajaran. Hasil observasi yang beragam dapat memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan secara produktif sehingga dapat diaplikasikan untuk pembelajaran selanjutnya.

Terdapat beberapa kelebihan *lesson study* antara lain:

1. Dapat diterapkan pada semua kelas.
2. Mendorong dan membantu guru dalam mengatasi permasalahan di kelas.
3. Mendorong peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.
4. Dapat saling membantu meningkatkan hasil belajar.
5. Mendorong peserta didik untuk berpikir dan bekerja sebaik mungkin.

Kekurangan *lesson study* adalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang relative lama.
2. Peserta didik cenderung kesulitan dalam menentukan waktu untuk membuat perencanaan pembelajaran.

2.1.3 Keefektifan Pembelajaran

Keefektifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keefektifan pelaksanaan dengan model pembelajaran *TGT* dengan pendekatan kontekstual dengan

tujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep agar peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Supardi (dalam Rohmawati, 2015) pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun dari manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku peserta didik ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi yang telah ditetapkan. Trianto (2013) bahwa keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Meningkatkan keberhasilan hasil belajar peserta didik dapat dilakukan melalui metode pembelajaran.

Menurut Hasmiati (dalam Sonda, 2016) kriteria umum yang digunakan untuk menentukan keefektifan pembelajaran yakni apabila memenuhi indikator yang telah ditetapkan untuk memenuhi kriteria keefektifan. Indikator yang digunakan untuk menentukan keefektifan pembelajaran Noto (2010) mengambil dari Guskey, dkk yaitu 1) pencapaian ketuntasan prestasi belajar individu dan klasikal, 2) adanya pengaruh positif variabel bebas terhadap variabel terikat, dan dari Patricia dan Johnson adalah 3) variabel terikat kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

Berdasarkan penjelasan diatas, keefektifan model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Nilai kemampuan pemahaman konsep peserta didik dengan implementasi *lesson study* melalui model pembelajaran *TGT* dengan pendekatan kontekstual dapat mencapai ketuntasan.
2. Adanya pengaruh motivasi dan keaktifan belajar terhadap pemahaman konsep peserta didik.

3. Terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep peserta didik peserta didik dengan implementasi *lesson study* melalui model pembelajaran *TGT* dengan pendekatan kontekstual dengan model pembelajaran konvensional.

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

2.1.4.1 Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Davidson dan Kroll (dalam Rofiq, 2010) pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* adalah kegiatan yang berlangsung didalam lingkungan belajar sehingga peserta didik belajar dalam kelompok kecil dan saling berbagi ide-ide serta bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan tugas akademik. Menurut Slavin (2015) *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik terutama untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi seperti motivasi belajar peserta didik yang rendah, keaktifan peserta didik, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli dengan orang lain. Jadi pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang membuat peserta didik bekerja secara kelompok untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mereka.

Kelebihan pembelajaran kooperatif menurut Hill (dalam Rofiq, 2010) adalah:

1. Meningkatkan prestasi peserta didik.
2. Memperdalam pemahaman peserta didik.

3. Menyenangkan peserta didik.
4. Mengembangkan sikap kepemimpinan.
5. Mengembangkan sikap positif peserta didik.
6. Mengembangkan sikap menghargai diri sendiri.
7. Mengembangkan rasa saling memiliki
8. Mengembangkan keterampilan untuk masa depan.

Kelemahan pembelajaran kooperatif menurut Dess (dalam Rofiq 2010) adalah:

1. Membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik, sehingga sulit mencapai target kurikulum.
2. Membutuhkan waktu yang lama untuk guru, sehingga jarang guru yang mau menggunakan strategi kooperatif.
3. Membutuhkan kemampuan khusus guru, sehingga tidak semua guru dapat menggunakan strategi pembelajaran kooperatif.
4. Menuntut sifat tertentu dari peserta didik, misal sifat suka bekerja sama.

2.1.4.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Model pembelajaran *TGT* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Menurut Hamdani (2011) aktivitas peserta didik dengan model *TGT* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Rusman (2012) menjelaskan bahwa *TGT* adalah salah satu

tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Slavin (2015) menyatakan *TGT* Menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peran peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Jadi model pembelajaran *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model *TGT* akan dapat menambah motivasi, rasa percaya diri, keaktifan, toleransi, kerjasama dan pemahaman materi peserta didik.

Taniredja (2014) menjabarkan komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament*, yaitu:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas pada pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya sehingga mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan sebaikbaiknya dengan skor mereka akan menentukan kelompok mereka.

2. Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama dari kelompok ini adalah untuk memastikan semua anggota kelompok benar-benar belajar, dan khususnya untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bisa mengerjakan kuis dengan baik.

3. Permainan (*Games*)

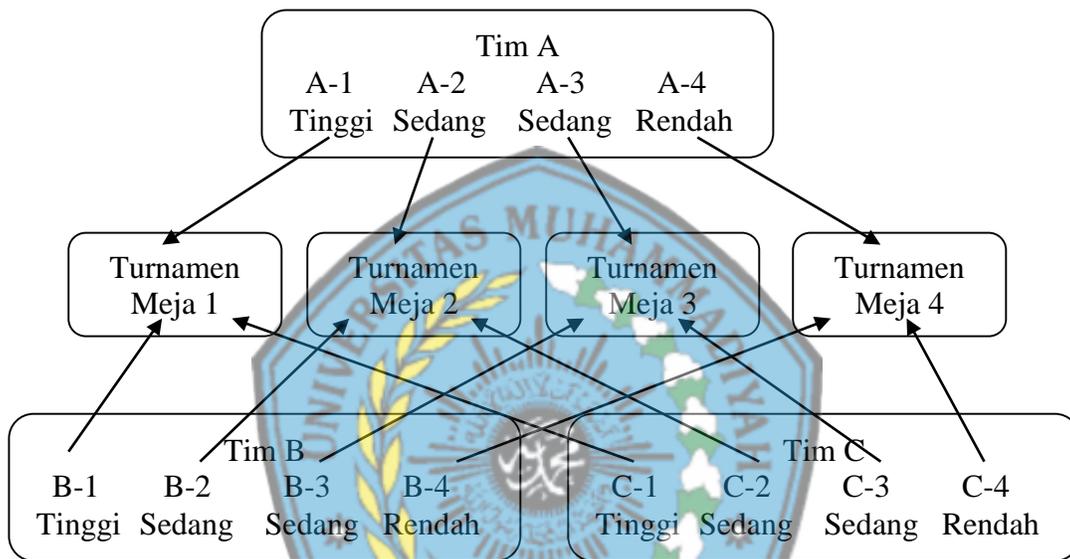
Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja kelompok. Pertanyaan dalam *game* harus dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Games tersebut dimainkan diatas meja atau langsung di papan tulis oleh beberapa peserta didik, yang masing-masing mewakili kelompok yang berbeda.

4. Kompetisi/Turnamen (*Turnaments*)

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit atau pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Pada turnamen pertama, guru menunjuk satu peserta didik untuk berada di meja turnamen, peserta didik berprestasi tinggi pada masing-masing kelompok berada pada meja 1, yang berikutnya pada meja 2, dan seterusnya.

5. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*)

Penghargaan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang disepakati bersama. Slavin (2015) skor tim atau kelompok dapat digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.



Gambar 2.2Tahapan *TGT*

Langkah-langkah Model Pembelajaran *TGT*

1. Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja peserta didik, alat dan bahan.
2. Peserta didik dibagi atas beberapa kelompok beranggotakan 5-6 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.
3. Guru memberikan pembelajaran pada peserta didik, dan sebagai pendahuluan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi peserta didik, kemudian guru menyampaikan materi pelajaran secara singkat.

4. Peserta didik bekerja didalam kelompok mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran tersebut.
5. Setelah itu seluruh peserta didik dikenai kuis atau permainan, pada waktu kuis mereka tidak dapat saling membantu.
6. Pada permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya
7. Kelompok pembaca bertugas mengambil kartu bernomor kemudian baca pertanyaan atau ditulis dipapan tulis beserta jawabannya.
8. Kelompok penantang I dapat menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan berlaku seterusnya.
9. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran.
10. Guru memberikan skor kuis (test individu) dalam pertandingan kelompok yang dikenakan kepada setiap peserta didik.
11. Guru memberi evaluasi melalui presentasi peserta didik dari pertandingan kelompok.
12. Penghargaan diberikan berdasarkan skor yang diperoleh masing-masing kelompok dengan memberikan hadiah atau predikat seperti baik, sangat baik, istimewa, sempurna.

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* menurut Taniredja (2014) adalah:

1. Peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnyadalam kelas kooperatif.

2. Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi.
3. Perilaku mengganggu peserta didik lain menjadi lebih kecil.
4. Motivasi belajar peserta didik bertambah.
5. Pemahaman lebih mendalam terhadap pokok bahasan yang dipelajari.
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru.
7. Peserta didik dapat mempelajari pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada di dalam diri peserta didik dapat keluar, selain itu kerja sama antar peserta didik juga peserta didik dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif learning tipe *TGT* adalah sebagai berikut:

1. Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim.
2. Bukan merupakan pekerjaan yang mudah untuk mengkolaborasi kemampuan individual peserta didik bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya.
3. Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok.
4. Dengan diciptakannya kondisi saling membelajarkan antara peserta didik, bisa jadi dapat menimbulkan pemahaman yang tidak seharusnya atau tidak sesuai dengan harapan,

2.1.5 Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual adalah sebuah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata peserta didik dan

mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Komalasari (2013) bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didik sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya. Berns dan Ericson (dalam Kurniawan, 2010) mengungkapkan bahwa pengajaran kontekstual merupakan suatu konsep pengajaran yang dapat membantu guru menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata, dan memotivasi peserta didik untuk membuat koneksi antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dalam peran mereka sebagai anggota keluarga, warga dan pekerja, sehingga mendorong motivasi untuk bekerja keras menerapkan hasil belajar.

Sanjaya (2010) mengemukakan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh, untuk dapat memahami materi yang dipelajari, dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Nafisah (2015) pendekatan kontekstual menekankan pada aktifitas peserta didik secara penuh, baik fisik maupun mental. Pendekatan kontekstual memandang bahwa belajar bukanlah kegiatan menghafal, mengingat fakta-fakta, mendemonstrasikan latihan secara berulang-ulang akan tetapi proses berpengalaman dalam kehidupan nyata.

Menurut Muslich (2012) pendekatan pembelajaran kontekstual melibatkan tujuh komponen utama:

1. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan filosofis pendekatan pembelajaran kontekstual, bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit melalui sebuah proses. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Menurut pandangan konstruktivisme, tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut dengan cara: (a) menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi peserta didik; (b) memberi kesempatan peserta didik menemukan dan menerapkan idenya sendiri; dan (c) menyadarkan peserta didik agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar.

2. Inkuiri (*Inquiry*)

Inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Inkuiri artinya proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri.

3. Bertanya (*Questioning*)

Bertanya adalah cerminan dalam kondisi berpikir. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai

kemampuan berpikirpeserta didik. Bagi peserta didik, kegiatan bertanya dimaksudkan untuk menggali informasi, mengkomunikasikan apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya. Bertanya adalah proses dinamis, aktif, dan produktif serta merupakan fondasi dari interaksi belajar mengajar.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Ketika menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual di dalam kelas, guru disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar. Peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen, yang pandai mengajari yang lemah, yang tahu memberi tahu yang belum tahu, yang cepat mendorong temannya yang lambat, yang mempunyai gagasan segera memberi usul, dan seterusnya.

5. Pemodelan (*Modeling*)

Pemodelan adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu contoh yang dapat ditiru oleh setiap peserta didik. Dalam pembelajaran kontekstual, guru bukanlah satu-satunya model. Pemodelan dapat dirancang dengan melibatkan peserta didik. Seseorang bisa ditunjuk dengan memodelkan sesuatu berdasarkan pengalaman yang diketahui.

6. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan ketika pembelajaran. Refleksi

merupakan respons terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru dipelajari. Nilai hakiki dari komponen ini adalah semangat introspeksi untuk perbaikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

7. Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*)

Penilaian autentik adalah upaya pengumpulan berbagai data yang dapat memberikan gambaran perkembangan belajar peserta didik. Data dikumpulkan dari kegiatan nyata yang dikerjakan peserta didik pada saat melakukan pembelajaran.

2.1.6 Sintak Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan Kontekstual

Implementasi *lesson study* melalui model pembelajaran *TGT* dengan pendekatan kontekstual merupakan suatu pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas guru, yang menggunakan langkah-langkah *TGT* dan didalamnya terdapat unsur pendekatan kontekstual. Model *TGT* akan menjadi acuan untuk melakukan aktivitas di dalam kelas, sedangkan pendekatan kontekstual akan diterapkan kedalam masalah yang nantinya akan diselesaikan oleh peserta didik. Permasalahan kontekstual ini akan diaplikasikan ke dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD adalah lembar kerja yang telah disusun sedemikian hingga sesuai indikator yang ingin dicapai dalam pembelajaran saat itu. Pada LKPD akan disajikan soal-soal yang akan diamati dan di pahami oleh peserta didik serta berusaha menyelesaikannya, sehingga peserta didik akan menggunakan kemampuan

pemahaman konsep dalam memahami bentuk persoalan yang dihadapi. Berikut adalah sintaks model pembelajaran *TGT* dengan pendekatan Kontekstual pada penelitian ini:

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pendekatan Kontekstual

Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Kontekstual
Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta mengaitkan konten materi dengan situasi dunia nyata.	Membuat relasi antara materi yang akan dipelajari dengan permasalahan sehari-hari. Memahami arti penting mempelajari materi serta manfaat yang akan diperoleh.	Konstruktivisme
Fase 2: Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan mendemonstrasikan pengetahuan berupa penjelasan singkat materi yang akan dipelajari	Menyimak dengan seksama penjelasan dari guru. Menanyakan informasi yang dianggap belum jelas serta mendalami materi dengan membaca buku teks atau sumber lainnya.	<i>Inquiri</i> Bertanya Pemodelan

Fase 3: Mengorganisasi peserta didik ke dalam kelompok kooperatif	Guru membentuk kelompok kooperatif yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang	Bergabung kedalam kelompok yang telah dibagikan oleh guru.	
Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas. Guru memulai permainan dengan memanggil peserta didik dari masing-masing kelompok yang berbeda ke meja yang telah disediakan yang di atasnya ada beberapa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama.	Mengerjakan LKPD berupa kemampuan pemahaman konsep matematis dan mendiskusikan materi yang diberikan agar semua anggota kelompok menguasai materi. Seorang peserta didik mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut.	Kontruktivisme <i>Inquiri</i> Bertanya Masyarakat belajar
Fase 5: Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dengan menggunakan meja turnamen. Sebelumnya guru telah memberikan instruksi	Melakukan kompetisi di meja turnamen agar dapat memperoleh poin sebanyak mungkin serta mengikuti instruksi dan petunjuk yang diberikan	<i>Inquiri</i> Bertanya <i>Assesment authentic</i>

	tentang aturan permainan di meja turnamen.	oleh guru dalam melaksanakan turnamen.	
Fase 6: Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan berupa sertifikat kepada kelompok dengan prestasi terbaik di meja turnamen. Secara simbolis guru juga memberikan penghargaan kepada peserta didik dengan nilai terbaik di masing-masing meja turnamen. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum mampu meraih poin tertinggi. Guru menayakan hal-hal yang perlu diperbaiki sebagai tindak lanjut pembelajaran.	Peserta didik menerima penghargaan baik secara individu maupun kelompok. Peserta didik memberikan respon terhadap keseluruhan pembelajaran.	<i>Assesment authentic</i> Refleksi

2.1.7 Kemampuan pemahaman konsep

Kemampuan pemahaman konsep merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan memahami konsep peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam setiap materi pelajaran. Kemampuan pemahaman konsep terdiri dari dua kata yaitu pemahaman dan konsep. Menurut Sadirman (2014) pemahaman (*Understanding*) dapat diartikan menguasai sesuatu

dengan pikiran. Pemahaman merupakan perangkat standar program pendidikan yang merefleksikan kompetensi sehingga dapat mengantarkan peserta didik untuk menjadi kompeten dalam berbagai ilmu pengetahuan, sedangkan suatu konsep menurut Hamalik (2013) adalah suatu kelas atau kategori stimuli yang memiliki ciri-ciri umum. Jadi kemampuan pemahaman konsep adalah menguasai sesuatu dengan pikiran yang mengandung kelas atau kategori stimuli yang memiliki ciri-ciri umum.

Kemampuan pemahaman konsep merupakan dasar utama dalam pembelajaran matematika. Crow dan Crow (dalam Djaali 2014) mengatakan bahwa kemampuan pemahaman konsep berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang langsung oleh kegiatan itu sendiri. Jadi, kemampuan pemahaman konsep adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu hal yang diwujudkan dalam bentuk perhatian dan keaktifan tanpa adanya dorongan atau paksaan dari siapapun dan diikuti dengan perasaan senang. Peserta didik dikatakan berkemampuan pemahaman konsep terhadap suatu pelajaran jika peserta didik tersebut memperhatikan, ikut berpartisipasi aktif dan merasa senang dengan pelajaran tersebut.

Menurut Saputri (2014) beberapa Indikator yang menunjukkan kemampuan pemahaman konsep antara lain:

1. menyatakan ulang sebuah konsep adalah kemampuan peserta didik untuk mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya.

2. Mengklasifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya) adalah kemampuan peserta didik mengelompokkan suatu objek menurut jenisnya berdasarkan sifat-sifat yang terdapat dalam materi.
3. Mencari contoh dan bukan contoh dari konsep adalah kemampuan peserta didik untuk dapat membedakan contoh dan bukan contoh dari suatu materi.
4. Menunjukkan syarat perlu atau syarat cukup dari sebuah konsep adalah kemampuan peserta didik mengkaji mana syarat perlu dan mana syarat cukup yang terkait dalam suatu konsep materi.

Pendapat lain dari Sanjaya (2010) indikator kemampuan pemahaman konsep konsep diantaranya:

1. Mampu menerangkan secara verbal mengenai apa yang telah dicapainya.
2. Mampu menyajikan situasi matematika kedalam berbagai cara serta mengetahui perbedaan.
3. Mampu mengklasifikasi objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
4. Mampu memberikan contoh dan kontra dari konsep yang dipelajari.
5. Mampu menerapkan konsep secara algoritma.
6. Mampu mengembangkan konsep yang telah dipelajari.

Berdasarkan paparan di atas, indikator kemampuan pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Menyatakan ulang sebuah konsep yang telah dipelajari dengan bahasa peserta didik sendiri.

2. Mengklasifikasikan objek-objek tertentu menurut sifat-sifat yang sesuai dengan konsepnya
3. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi.

2.1.8 Motivasi Belajar

Motivasi adalah daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Sesuai dengan Gintings (2010) menyatakan dalam pembelajaran motivasi adalah suatu yang menggerakkan atau mendorong peserta didik untuk belajar atau menguasai materi pelajaran yang diikutinya. Menurut Ames (dalam Siregar, 2011) motivasi didefinisikan sebagai perspektif yang dimiliki seseorang mengenai dirinya sendiri dan lingkungannya. Berdasarkan pengertian diatas peran motivasi dalam pembelajaran sangat penting dalam mempengaruhi peserta didik. Tanpa adanya motivasi belajar dari peserta didik kegiatan belajar akan kurang berhasil.

Indikator motivasi belajar menurut Sadirman (2014) adalah sebagai berikut :

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama tidak berhenti sebelum selesai).
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak cepat putus asa)
3. Menunjukkan minat dalam berbagai macam permasalahan.
4. Lebih senang bekerja sendiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.

8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Sedangkan menurut Uno dan Umar (2011) menyatakan bahwa, indikator motivasi adalah sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan.
3. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi.
4. Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan.
5. Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin.
6. Mempunyai minat terhadap macam-macam masalah.
7. Senang dan rajin belajar.

Indikator motivasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik tekun saat menghadapi tugas.
2. Peserta didik menunjukkan minat dalam berbagai permasalahan.
3. Peserta didik senang dan rajin belajar.
4. Peserta didik selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin.
5. Peserta didik senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

2.1.9 Keaktifan Belajar

Belajar tidaklah cukup hanya dengan duduk, mendengarkan dan melihat sesuatu karena belajar perlu keterlibatan pikiran dan tindakan peserta didik sendiri karena itu peserta didik di harapkan terlibat aktif dalam proses belajar. Keaktifan belajar peserta didik adalah segala sesuatu yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan peserta didik) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Menurut Sadirman (2014)

keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar disekolah maupun diluar sekolah yang menunjang keberhasilan peserta didik. Sulistiyah,dkk (2011) keaktifan merupakan tuntutan yang penting dalam kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik harus lebih aktif apabila ingin mendapatkan hasil yang baik.

Peserta didik dalam pembelajaran harus terlibat aktif, baik secara fisik maupun mental sehingga terjadi interaksi yang optimal antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik lainnya. Menurut Mayer (dalam Asmani, 2011) peserta didik yang aktif tidak hanya sekedar hadir dikelas, menghafalkan, dan akhirnya mengerjakan soal diakhir pelajaran. Siregar (2011) keaktifan belajar dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik , sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi mereka.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya keaktifan peserta dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (dalam hidayah 2016) faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik tersebut diantaranya adalah:

1. Memberikan dorongan atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepeserta didik).
3. Meningkatkan kompetensi belajar kepada peserta didik.
4. Memberikan stimulus(masalah, topikdan konsep yang akan dipelajari).
5. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya.

6. Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
7. Memberikan umpan balik (*feed back*).
8. Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
9. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pekan.

mengetahui keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran perlu dilakukan pengamatan menggunakan lembar observasi keaktifan peserta didik yang sudah ditentukan berdasarkan indikator keaktifan peserta didik. Indikator keaktifan belajar peserta didik menurut Deirich dalam (wahyuni, 2012) menyatakan bahwa indikator keaktifan belajar berdasarkan jenis aktivitasnya dalam proses pembelajaran yaitu: keaktifan visual, keaktifan lisan, keaktifan mendengarkan, keaktifan menulis, keaktifan menggambar, keaktifan motorik dan keaktifan mental.

Keaktifan belajar menurut Sudjana (2010) dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain:

1. Peserta didik turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
2. Peserta didik terlibat dalam penyelesaian masalah.
3. Peserta didik bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila kurang paham dengan masalah yang dihadapi.
4. Peserta didik aktif mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
5. Peserta didik melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
6. Peserta didik menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.

7. Peserta didik melatih diri dalam mengerjakan soal.
8. Peserta didik mengerjakan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan persoalan yang dihadapi.

Menurut Hidayah (2016) menyatakan bahwa indikator keaktifan adalah sebagai berikut.

1. Merespon motivasi yang diberikan guru.
2. Membaca atau memahami masalah yang terdapat dalam lembar kerja peserta didik (LKPD).
3. Menyelesaikan masalah atau menemukan jawaban dan cara untuk menjawab.
4. Mengambil keputusan dengan berani.
5. Berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru.
6. Mempresentasikan hasil kerja kelompok.
7. Menyimpulkan materi yang telah didiskusikan di akhir pembelajaran.

Berdasarkan indikator diatas maka penelitian ini menggunakan indikator keaktifan adalah sebagai berikut:

1. Aktif dalam melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
2. Bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila kurang paham dengan masalah yang dihadapi.
3. Melatih diri dalam mengerjakan soal.
4. Mengambil keputusan dengan berani;
5. Melakukan kompetisi di meja turnamen untuk mendapatkan pin bagi kelompok.
6. Memberikan respon pada keseluruhan pembelajaran.

7. Meyimpulkan materi yang telah didiskusikan di akhir pembelajaran.

2.1.10 Pembelajaran Ekspositori

Menurut Wina Sanjaya (dalam Prianto, 2015) Model pembelajaran ekspositori adalah model pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru pada sekelompok peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Atriyanto dan Sulisty (2014) Strategi ekspositori merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan peragaan demonstrasi, dipadukan dalam berbagai metode tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hanani (2012) terdapat beberapa karakteristik strategi ekspositori yaitu: 1) Strategi ekspositori dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan yang merupakan alat utama dalam strategi ini, 2) materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak menuntut peserta didik untuk berpikir ulang, 3) tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri.

Model pembelajaran ekspositori dalam penelitian ini akan dilakukan pada kelas kontrol. Tujuannya untuk membandingkan dengan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan pendekatan kontekstual pada materi bangun datar Segiempat dan Segitiga.

2.1.11 Tinjauan Materi Segiempat dan Segitiga

Penelitian ini dibatasi pada materi mata pelajaran matematika kelas VII semester genap dengan pokok bahasan Segiempat dan Segitiga dengan identitas materi yang disajikan seperti berikut ini:

Tabel 2.2 Identitas Materi

Kompetensi Inti	
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak nyata.	
4. Mencoba mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori.	
3.11 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segi empat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajar genjang, trapesium, dan layang- layang) dan segitiga.	3.11.1 Memahami sifat-sifat segitiga. 3.11.2 Memahami sifat-sifat segiempat(persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajar genjang, trapesium, dan layang- layang).
4.11 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segi empat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajar genjang, trapesium, dan layang- layang) dan segitiga	4.11.1 Menghitung keliling dan luas seitiga untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. 4.11.2 Menghitung keliling dan luas persegi, persegi panjang, jajargenjang untuk

menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

4.11.3 Menghitung keliling dan luas trapesium, belah ketupat, layang-layang untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

➤ **Uraian Materi**

➤ Segiempat

Segiempat merupakan sebuah bangun datar yang dibatasi oleh empat buah sisi dan memiliki empat buah titik sudut.

➤ Segitiga

Segitiga merupakan bentuk bangun datar yang dibatasi oleh tiga buah sisi dan mempunyai tiga buah titik sudut. Segitiga dapat dinotasikan dengan gambar 2.1 yang merupakan sebuah segitiga ABC yang dibatasi oleh sisi-sisi AB, BC, CA. Ruas garis AB alas dan ruas CC' disebut tinggi segitiga. Tinggi segitiga merupakan garis yang ditarik dari sudut di depan alas sehingga tegak lurus.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian Susanto dan Susilowati (2019) yang berjudul implementasi *lesson study* dalam pembelajaran matematika, dapat disimpulkan bahwa penerapan *lesson study* di prodi pendidikan matematika merupakan suatu cara efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep mahasiswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dosen dan mahasiswa. Terdapat pula peningkatan

aktifitas mahasiswa dalam pembelajaran. Hal ini karena (a) dilaksanakan dan didasarkan pada hasil *sharing* pengetahuan berlandaskan pada praktik dan pengajaran yang dilakukan dosen dan mahasiswa, (b) tujuan utama dalam pelaksanaan agar kualitas belajar mahasiswa meningkat, (c) menempatkan mahasiswa dalam pelaku belajar.

Penelitian Safitri (2017) yang berjudul implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* untuk melatih pemahaman konsep peserta didik, dapat disimpulkan bahwa gambaran kemampuan pemahaman konsep belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajarankooperatif tipe *TGT* di SMP Negeri 54 Palembang masuk dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata pemahaman konsep belajar siswa yang mencapai 77,42% .

Penelitian Hasanuddin (2014) dengan judul Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Mahasiswa PPG Berbasis *Lesson Study* Di MAN Model Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru model dalam menyusun RPP melalui penerapan model *discovery learning* berbasis *lesson study* di MAN Model Banda Aceh termasuk dalam kategori terlaksana dengan persentase rata-rata keterlaksanaan sebesar 96,9 %. Keterlaksanaan skenario pembelajaran mencapai 99%, dan adanya peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Tingkat ketuntasan belajar peserta didik secara keseluruhan mencapai 86,10%. Kesimpulan penelitian tersebut adalah melalui *lesson study* dapat meningkatkan kemampuan pedagogik dan profesional guru model dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian Sariningsih (2014) yang berjudul pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik SMP, dapat disimpulkan bahwa pencapaian Kemampuan Pemahaman matematis siswa SMP yang pembelajarannya menggunakan Pendekatan Kontekstual lebih baik dari pada cara konvensional secara keseluruhan. Pada kelas pendekatan Kontekstua termasuk kategori baikl dan konvensional termasuk kategori kurang (Kontekstual = 12,94 dari skor ideal 16, dan KONV = 5,45 dari skor ideal 16). Peningkatan Kemampuan Pemahaman matematis siswa SMP yang pembelajarannya menggunakan Pendekatan Kontekstual lebih baik dari pada cara konvensional secara keseluruhan. Pada kelas pendekatan Kontekstual termasuk kategori baik dan konvensional termasuk kategori kurang (Kontekstual = 0,74, dan KONV = 0,26).

2.3 Kerangka Berpikir

Hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru matematika kelas VII SMP N 1 Limbangan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik materi segiempat dan segitiga belum mencapai KKM. Hal tersebut dikarenakan kemampuan pemahaman konsep khususnya materi segiempat dan segitiga pada peserta didik masih rendah. Hal tersebut terlihat ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan konsep matematika yang akan digunakan dalam menyelesaikan suatu permasalahan terutama permasalahan yang ada di soal cerita segiempat dan segitiga pada kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik tidak dapat menyelesaikan soal tersebut.

Rendahnya pemecahan masalah pada peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor penyebabnya adalah pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan model pembelajaran ekspositori. Pembelajaran ekspositori juga menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya kemampuan pemahaman konsep peserta didik, oleh karena itu peneliti akan menerapkan inovasi dalam pembelajaran dengan implementasi *lesson study* model pembelajaran *TGT* dengan pendekatan kontekstual.

Penerapan *lesson study* yaitu dengan mengumpulkan beberapa guru untuk membahas permasalahan dalam pembelajaran dan cara menyelesaikan permasalahan tersebut. Penerapan *lesson study* dengan model pembelajaran *TGT* dibuat pembelajaran dengan kelompok kecil sesuai dengan tahapan yang ada pada perencanaan. Setelah melaksanakan penerapannya, maka akan dilaksanakan tahap refleksi yang dilakukan oleh beberapa tim *lesson study* untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran pada hari itu. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah model pembelajaran *TGT* dengan pendekatan kontekstual.

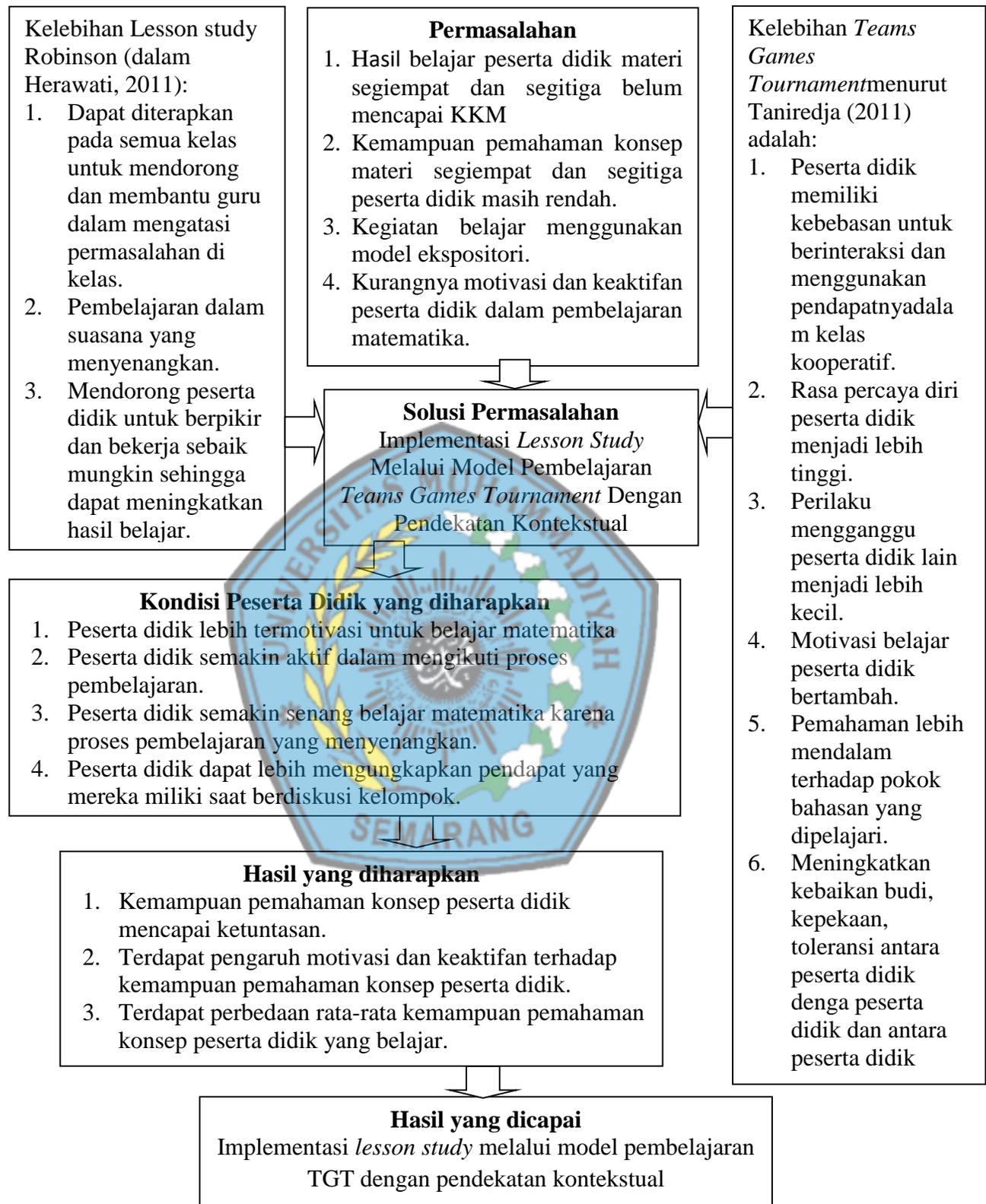
Model pembelajaran *TGT* adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Keunggulan model pembelajaran *TGT* adalah semakin efisien kerja kelompok karena peserta didik tidak terlalu bergantung pada guru serta dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan menbandingkan ide-ide dari peserta didik lain dan meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan

rangsangan untuk berpikir, yang akan sangat berguna bagi proses pembelajaran jangka panjang peserta didik. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *TGT* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan motivasi, kejujuran, kerjasama, persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar. Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika dapat mempermudah pemahaman peserta didik, karena dalam proses pembelajaran guru mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik lebih maksimal.

Serangkaian pembelajaran tersebut berguna untuk menumbuhkan motivasi, keaktifan dan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Cara mengukur kemampuan pemahaman konsep peserta didik akan diberikan tes evaluasi, sedangkan mengukur motivasi akan diberikan angket untuk diisi oleh peserta didik, dan selanjutnya untuk mengukur keaktifan belajar peserta didik akan dilakukan observasi pada saat pembelajaran. Hal ini diharapkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik mencapai ketuntasan, adanya pengaruh motivasi dan keaktifan pada terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis, adanya perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep yang belajar dengan implementasi *lesson study* melalui model pembelajaran *TGT* dengan pendekatan kontekstual dibandingkan dengan pembelajaran ekspositori. Sehingga pembelajaran ini menjadi pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik.

Berikut adalah skema kerangka berpikir implementasi *lesson study* melalui model pembelajaran *TGT* dengan pendekatan kontekstual dapat dilihat pada gambar berikut:





Gambar 2.3 Skema Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi *lesson study* dengan model pembelajaran *TGT* dengan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada materi segiempat dan segitiga kelas VII dilaksanakan dengan baik.
2. Kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas VII pada materi segiempat dan segitiga pada implementasi *lesson study* melalui model pembelajaran *TGT* dengan pendekatan kontekstual mencapai ketuntasan belajar.
3. Adanya pengaruh motivasi dan keaktifan terhadap kemampuan pemahaman konsep dengan implementasi *lesson study* model pembelajaran *TGT* dengan pendekatan kontekstual.
4. Terdapat perbedaan rata-rata antara nilai kemampuan pemahaman konsep peserta didik materi segiempat dan segitiga yang belajar menggunakan implementasi *lesson study* melalui model pembelajaran *TGT* dengan pendekatan kontekstual dengan nilai kemampuan pemahaman konsep peserta didik yang menggunakan model pembelajaran ekspositori.