

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Hakikat Belajar

1) Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang wajib dilakukan oleh semua orang. Kita melakukan kegiatan belajar mulai dari kita lahir sampai meninggal dunia (sepanjang hidup). Belajar dapat dikatakan merupakan kebutuhan semua orang untuk dapat terus memperbaiki hidupnya. Di sekolah dasar, siswa diajarkan untuk belajar dengan baik dan dituntut untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengertian dalam belajar yang ditemukan oleh Bruner (dalam Handayani, Dwi, 2017. hlm. 11) mengatakan bahwa, “belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya”.

Belajar merupakan suatu proses untuk membuat perubahan dalam diri seseorang, seperti yang dikatakan oleh Jauhari (dalam Risydiani, Nisa, 2016, hlm. 10) mengatakan bahwa, “Belajar adalah proses untuk memperoleh perubahan yang dilakukan secara sadar, aktif, dinamis, sistematis, berkesinambungan, integratif dan tujuan yang jelas”. Kemudian menurut Purwanto (2010, hlm. 38-39) mengatakan bahwa, “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Sedangkan menurut Sardiman (2011, hlm. 21) mengatakan bahwa, “Belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa-raga, psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.”

Berdasarkan beberapa pengertian belajar dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan pada dirinya. Dalam hal ini dapat diartikan juga ketika siswa yang belum mengerti terhadap sesuatu kemudian belajar mengenai sesuatu tersebut sampai dia

dapat mengerti, maka siswa tersebut telah belajar karena dari yang awalnya dia belum tahu menjadi tahu.

b. Hakikat Pembelajaran

1) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dapat berjalan dimana saja.

Menurut Wenger (dalam Huda, M, 2014, hlm. 2) mengatakan bahwa:

Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.

Pembelajaran merupakan interaksi dua arah. Menurut Trianto (2009, hlm. 17) mengatakan bahwa, “Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, di mana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.”

Pembelajaran tidak akan terlepas dari asas pendidikan maupun teori pendidikan. Menurut Sagala (2009, hlm. 60) mengatakan bahwa, “Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik.”

Pembelajaran merupakan aktivitas yang disengaja seperti yang dikatakan Isriani dan Dewi (2012, hlm. 10) bahwa, “Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan, yaitu tercapainya tujuan kurikulum.”

Dari pendapat para ahli di atas, dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang dilakukan dengan sengaja untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menjadi penentu utama keberhasilan pendidikan. Dalam hal ini guru dapat diartikan seseorang (siapa saja) yang mendidik dan siswa dapat diartikan seseorang (siapa saja) yang dididik. Dalam penelitian ini guru dan siswa yang dimaksud adalah guru dan siswa di sekolah dasar.

B. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran adalah suatu sistem yang utuh untuk digunakan saat pembelajaran sedang berlangsung. Menurut Chatib, Munif (2016, hlm.130) mengatakan bahwa, “model pembelajaran adalah sebuah sistem pembelajaran yang utuh, mulai dari awal hingga akhir”.

Cooperative learning merupakan suatu model yang menggunakan tugas kelompok untuk menjalankan pembelajaran. Menurut Artz dan Newman (dalam Huda, 2014, hlm. vii) *cooperative learning is the small groups of learners working together as a team to solve a problem, complete task, or accomplish a common goal*. Dapat diartikan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil yang bekerja sama sebagai tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas, atau mencapai tujuan bersama.

Model *cooperative learning* mengajari siswa bagaimana menyelesaikan suatu masalah melalui arahan guru. Menurut Panitz (dalam Rohman, Arifin, 2016, hlm. 15) model *cooperative learning* yaitu:

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Cooperative learning juga dapat melatih siswa untuk saling menghargai dalam belajar berkelompok. Menurut Rohman, Arifin (2016, hlm. 16) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dalam bentuk kelompok kecil yang memiliki kemampuan heterogen untuk saling membantu satu sama lain dalam menyelesaikan tugas-tugas dari guru, pertanyaan-pertanyaan dan menyelesaikan masalah yang diberikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan kinerja kelompok yang terdiri dari siswa-siswa dengan kemampuan yang heterogen untuk menyelesaikan suatu masalah yang diberikan agar melatih siswa untuk mendapatkan konsep pembelajaran secara mandiri dan juga agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

C. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* menurut Kiranawati (dalam Kesuma A. T, 2013, hlm. 19) pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Sedangkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* menurut Rusman (dalam Filadelfia R., 2017, hlm. 14), TGT adalah salah satu pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar dimana setiap anggota dibagi secara merata sesuai dengan kemampuan akademik, ras, dan suku yang berbeda. Dalam proses pembelajarannya, kelompok bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan saling mengajarkan antar temannya. Jika ada satu anggotanya yang belum memahami materi atau tugas yang diberikan, anggota yang lain bertanggung jawab menjelaskan hingga temannya memahami.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa TGT merupakan cara pembelajaran yang menekankan kerja sama kelompok untuk menyelesaikan suatu masalah atau tugas yang diberikan guru kepada masing-masing kelompok dengan menggunakan bentuk permainan atau kuis. TGT juga menggunakan cara tutor sebaya untuk mengajarkan materi jika ada siswa yang belum mengerti di masing-masing kelompoknya.

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Semua model pembelajaran mempunyai karakteristik masing-masing. Menurut Slavin (dalam Filadelfia R., 2017, hlm. 15) model pembelajaran TGT memiliki karakteristik, yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, games tournament, dan penghargaan kelompok. Filadelfia R (2017, hlm. 15) menyebutkan bahwa karakteristik model pembelajaran TGT adalah penyajian materi, pengelompokan siswa, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok.

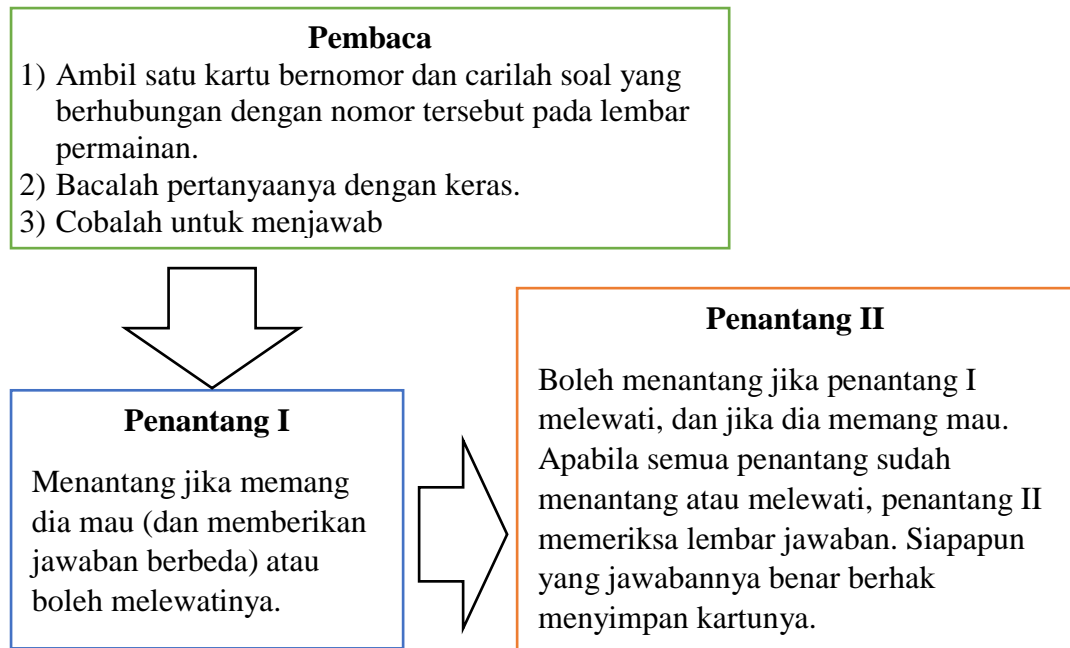
Dari dua pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan karakteristik TGT adalah penyampaian materi, membuat kelompok belajar siswa, permainan, pertandingan, dan penghargaan kepada kelompok yang terbaik.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Adapun langkah-langkah dan aktivitas model pembelajaran TGT menurut Taniredja, T., Faridli, E. M. dan Harmianto (2013, hlm. 70-72) adalah sebagai berikut.

- 1) Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping*.
- 2) Pembelajaran diawali dengan memberikan pembelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
- 3) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan yang setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen. Bagan dari putaran permainan dengan 3 siswa dalam satu meja turnamen dapat dilihat dari bagan di bawah ini.

Gambar 2.1 Putaran Permainan



Adaptasi Slavin (dalam Taniredja, T., Faridli, E. M. dan Harmianto, 2013, hlm. 71)

- 4) Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberi hukuman. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalkan pada meja turnamen terdiri dari tiga siswa yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40, dan ketiga 20.
- 5) Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain.

4. Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Huda (dalam Nurhayati, H, 2017, hlm. 12) terdapat kekurangan dan kelebihan model pembelajaran TGT, yaitu:

- 1) Kekurangan *Teams Games Tournament*
 - (a) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta dalam menyumbangkan pendapatnya.
 - (b) Kekurangan waktu dalam proses pembelajaran.
 - (c) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

2) Kelebihan *Teams Games Tournament*

- (a) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan menggunakan pendapat.
- (b) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
- (c) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- (d) Motivasi siswa lebih bertambah.
- (e) Siswa dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar, selain itu kerja sama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

D. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* Menurut Miftahul Huda (2014, hlm. 140) adalah model kooperatif yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. *Two Stay To Stray* merupakan model kooperatif yang memungkinkan setiap kelompok saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok lain dan model ini dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan umur.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray* menurut Komalasari (dalam Septiani D. W., 2017, hlm. 16) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay To Stray* memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya. Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay To Stray* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain melalui peran siswa sebagai *Stay* dan *Stray*. Siswa yang berperan sebagai *stray* bertugas mencari informasi yang relevan untuk memecahkan suatu masalah dengan bertamu kepada kelompok lain. Siswa yang berperan sebagai *stay* bertugas membagikan hasil diskusi kelompoknya kepada *stray* kelompok yang berkunjung.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan model yang membuat siswa lebih aktif dan mandiri untuk memberi dan mencari informasi dengan cara kerja sama, bermain peran, serta berbagi tugas.

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran TSTS memiliki karakteristik, yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, mencari informasi dari kelompok lain, memberi informasi kelompok lain, dan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya masing-masing. Karakteristik model pembelajaran TSTS adalah pengelompokan siswa, penyajian materi, bertamu, menerima tamu, dan mempresentasikan hasil kelompok masing-masing. Dari dua pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan karakteristik TSTS adalah pengelompokan siswa, pemberian materi untuk masing-masing kelompok, bertamu atau mencari informasi, menerima tamu atau memberikan informasi, dan presentasi materi setiap kelompok untuk menyamakan konsep materi.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *stay and stray* Menurut Huda (dalam Milik, P. G., 2017, hlm. 12-13) adalah sebagai berikut.

- a) Pembentukan kelompok heterogen. Guru membagi setiap kelompoknya terdiri dari 4 siswa. Kelompok yang dibentuk pun merupakan kelompok heterogen, siswa-siswa dalam kelompok merupakan campuran siswa dari tingkat kepandaian, jenis kelamin dan suku. Hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe TSTS bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (*Peer tutoring*) dan saling mendukung.
- b) Pemberian sub pokok bahasan pada setiap kelompok. Guru memberikan materi pada setiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompoknya masing-masing.
- c) Diskusi kelompok. Siswa bekerja sama dalam kelompok. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
- d) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain.

- e) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu mereka.
- f) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- g) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.
- h) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka

4. Kekurangan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Dalam setiap model pembelajaran tentunya ada kekurangan dan kelebihan masing-masing. Dalam hal ini, metode pembelajaran *two stay two stray* juga memiliki kekurangan dan kelebihan. Menurut Pramesti Ganis Milik (2017, hlm. 14) kekurangan dari model pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

- a) Memerlukan waktu yang lama.
- b) Membutuhkan banyak persiapan.
- c) Siswa dengan kategori kurang atau lambat akan bergantung kepada siswa yang cepat dan pintar, maka ada kecenderungan siswa tidak mau belajar dalam kelompok.

Semua model pembelajaran tentunya mempunyai kelebihan. Menurut Pramesti Ganis Milik (2017, hlm. 13-14) kelebihan dari model pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

- a) Pembelajaran akan lebih bermakna.
- b) Pembelajaran berpusat pada siswa.
- c) Siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- d) Siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya.
- e) Meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
- f) Dapat meningkatkan minat siswa.

E. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki seseorang. Menurut Agung (dalam Fadhilah W. F., 2017, hlm. 12), “Pemahaman konsep adalah proses mengetahuinya seseorang tentang apa yang

akan dikomunikasikan, yang berupa ide yang mempersatukan fakta-fakta tanpa harus dikaitkan dengan materi lain”.

Pemahaman konsep adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu dalam memahami sesuatu yang berhadapan dengannya, kemudian individu tersebut dapat mengomunikasikannya kembali dengan bahasanya sendiri berdasarkan fakta-fakta yang dia peroleh. Siswa dinyatakan telah memahami konsep apabila siswa dapat memahami konsep berupa pemahaman terjemahan (menerjemahkan), pemahaman penafsiran (menafsirkan), dan pemahaman eksplorasi (mengeksplorasi).

Pemahaman konsep memiliki manfaat untuk melatih mengembangkan kognitif setiap orang. Manfaat pemahaman konsep menurut Mustofa (dalam Fadhilah W. F., 2017, hlm. 29) diantaranya:

1. Konsep tidak membuat kita “mengulang-ngulang pencarian arti” setiap ada informasi baru yang kita dapatkan.
2. Konsep membantu dalam proses mengingat menjadi lebih efisien.
3. Konsep dapat membantu kita untuk menyederhanakan atau meringkas informasi, komunikasi, dan waktu untuk memahami informasi tersebut.
4. Konsep merupakan dasar dalam proses mental yang lebih tinggi.
5. Konsep dapat menentukan apa yang diketahui dan diyakini oleh seseorang.

Siswa yang dapat memahami konsep memiliki beberapa keuntungan, seperti yang dikatakan Suprijono (dalam Fadhilah W. F., 2017, hlm. 29), yaitu:

1. Kemampuan manusia dalam mengategorikan berbagai macam stimulus terbatas, dengan kemampuan pemahaman konsep seseorang dapat mengurangi beban berat memori karena hal tersebut.
2. Membangkitkan unsur-unsur pembangunan berpikir.
3. Memahami konsep merupakan dasar proses mental yang lebih tinggi.
4. Pemahaman konsep diperlukan untuk membantu memecahkan masalah

Begitu banyaknya manfaat pemahaman konsep yang harus dimiliki oleh siswa. Pemahaman konsep dapat membuat siswa lebih lama dalam mengingat hasil belajarnya terutama pada aspek kognitif karena pada saat siswa memahami konsep yang diajarkan, siswa dapat meringkas dan menyederhanakan informasi yang diterimanya sehingga mudah dipahami dengan baik.

Kemampuan memahami konsep setiap siswa tentunya berbeda, hal ini dapat terjadi dikarenakan faktor-faktor yang memengaruhinya. Faktor-faktor tersebut terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Putri (dalam Fadhilah W. F., 2017, hlm. 30) faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

1. Faktor Internal (dari diri sendiri).
 - a. Faktor jasmani (fisiologis) yang meliputi keadaan panca indra maupun alat gerak setiap siswa.
 - b. Faktor psikologi yang meliputi intelektual atau kecerdasan yang menyangkut minat dan potensi yang dimiliki siswa.
 - c. Faktor kematangan atau psikis siswa.
2. Faktor Eksternal (dari luar diri sendiri).
 - a. Faktor sosial, meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.
 - b. Faktor budaya, meliputi kebiasaan adat istiadat, ilmu pengetahuan (knowledge), teknologi dan kesenian atau keterampilan.
 - c. Faktor lingkungan fisik, meliputi fasilitas rumah, fasilitas sekolah dalam lingkungan pembelajaran.
 - d. Faktor lingkungan spiritual atau keagamaan.

Setiap individu memiliki pemahaman yang berbeda-beda. Menurut Syah (dalam Putri 2015, hlm. 38) ada pandangan yang menekankan pada bawaan (pandangan kualitatif) dan ada yang menekankan pada proses belajar (pandangan kuantitatif). Dengan adanya pandangan tersebut dapat diketahui bahwa pemahaman konsep dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti berikut:

1. Pengaruh faktor bawaan

Penelitian yang menunjukkan bahwa individu-individu yang berasal dari satu keluarga, atau mempunyai saudara, nilai dalam tes IQ mereka berkorelasi tinggi (+0,50), orang yang kembar (+0,90), yang tidak bersaudara (+0,20).

2. Pengaruh faktor lingkungan

Pertumbuhan seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang dia tempati. Faktor gizi merupakan salah satu dari faktor lingkungan selain guru, pemberian rangsangan-rangsangan yang bersifat kognitif emosional, pendidikan, latihan keterampilan, dan lain-lain. Makan makanan yang bergizi merupakan hak

dari setiap individu, selain menyehatkan, makanan bergizi juga dapat membuat pemahaman seseorang lebih peka.

3. Stabilitas intelegensi dan IQ

Intelegensi bukan merupakan nilai IQ. Intelegensi merupakan suatu konsep umum tentang kesimpulan individu, sedangkan IQ hanya hasil dari suatu tes intelegensi. Stabilitas intelegensi tergantung dari perkembangan organik otak.

4. Pengaruh faktor kematangan

Setiap organ seseorang tentunya mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Organ manusia baik itu fisik maupun psikisnya dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya dengan baik.

5. Pengaruh faktor pembentukan

Pembentukan merupakan segala keadaan dari luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangannya.

6. Minat dan pembawaan yang khas

Minat merupakan pembawaan ke suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi suatu perbuatan. Manusia mempunyai dorongan-dorongan (motif-motif) pada dalam dirinya yang mendorongnya untuk berinteraksi dengan dunia luar.

7. Kebebasan

Manusia dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah yang dia hadapi. Manusia mempunyai kebebasan memilih cara untuk menghadapi masalah yang dia hadapi.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman konsep seseorang adalah faktor yang berasal dari dalam dan luar diri seseorang yang saling memiliki keterkaitan dan tak dapat dipisahkan.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka yang dipaparkan di atas, hipotesis yang diambil oleh penulis yang akan diuji melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. H_0 = Tidak terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan pemahaman konsep siswa yang

memeroleh pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*.

2. H_1 = Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan pemahaman konsep siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray*.