

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN *TALKING STICK* TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN
KONSEP DAN *SELF CONFIDENCE* SISWA PADA MATERI SEGITIGA**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Matematika**

Diajukan Oleh :

Adila Ni'matul Ummah

NIM 15600043

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2019



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 540971 Fax. (0274) 519739 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-5152/Un.02/DST/PP.00.9/12/2019

Tugas Akhir dengan judul : Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Talking Stick Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Self Confidence Siswa pada Materi Segitiga

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ADILA NIMATUL UMMAH
Nomor Induk Mahasiswa : 15600043
Telah diujikan pada : Kamis, 05 Desember 2019
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Suparni, S.Pd., M.Pd
NIP. 19710417 200801 2 007

Penguji I

Dr. Iwan Kuswidi, S.Pd. I., M.Sc.
NIP. 19790711 200604 1 002

Penguji II

Nurul Arfinanti, S.Pd.Si., M.Pd.
NIP. 19880707 201503 2 005

Yogyakarta, 05 Desember 2019

UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Sains dan Teknologi
Dekan



Dr. Murtono, M.Si.
NIP. 19691212 200003 1 001

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : 1 bendel skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Adila Ni'matul Ummah

NIM : 15600043

Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Talking Stick* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan *Self Confidence* Siswa

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Matematika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunagsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 20 November 2019

Pembimbing



Suparni, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19710417 200801 2 007

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adila Ni'matul Ummah
NIM : 15600043
Prodi/ Semester : Pendidikan Matematika/IX
Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 29 November 2019

Yang Menyatakan

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Adila Ni'matul Ummah
NIM.15600037

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra’d : 11)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

Bapak dan Ibu tercinta

Bapak Drs. Solikhin dan Ibu Endah Sulistyorini,

S.Pd.AUD

Saudara-saudaraku

Mas M.Iqbal Ayatulloh, S.Pd, Mbak Arlis

Setyaningsih, S.Pd, Mbak Nisa Aghistin N.A.M, S.Pd dan

adekku tercinta Irkham Azizul Khakim

Almamaterku Tercinta

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum. Wr.Wb

Alhamdulillahirobbil'alamiin, segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Talking Stick* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan *Self confidence* Siswa” dengan sebaik-baiknya. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Sayyidina Nabi Muhammad SAW hingga hari akhir nanti.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. KH. Yudian Wahyudi, Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Murtono, M.Si selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Ibrahim, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi atas segala bimbingan.
4. Ibu Dr. Khurul Wardati, M.Si selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Ibu Suparni, M.Pd selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, saran dan arahan kepada penulis.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan banyak ilmu serta memberikan inspirasi dan motivasi bagi penulis selama menuntut ilmu.
7. Ibu Luluk Maulu'ah, M.Si., M.Pd Ibu Endang, M.Pd.I dan Ibu Ifti Musfiroh, S.Pd selaku validator yang telah bersedia memberikan kritikan dan masukan.
8. Bapak Wahyu Sukirjo, MM.Pd selaku Kepala SMP Negeri 2 Ngadirejo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Ngadirejo.
9. Ibu Ifti Musfiroh, S.Pd selaku guru matematika kelas VII SMP Negeri 2 Ngadirejo yang telah memberikan arahan, masukan serta bimbingan kepada penulis.
10. Siswa-siswi kelas VII B dan VII C SMP Negeri 2 Ngadirejo tahun 2018/2019, terimakasih atas partisipasi dan semangatnya.
11. Teman-teman pendidikan matematika angkatan 2015 yang selalu menyertai penulis di sepanjang perjalanan perkuliahan.
12. Kedua orang tuaku yang selalu memberikan doa dan semangat selama penulis melaksanakan amanah untuk menuntut ilmu di UIN Sunan Kalijaga.
13. Sahabat terkasihku, Anwar Khoironi yang selalu memberikan semangat dan tempat penulis berkeluh kesah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

14. Sahabat tercintaku Qiqi, Devi, Dewani yang telah menemani dan memberi semangat selama kuliah dari semester 1 sampai lulus.
15. Sahabat pondokku Mbak Tika, Mb Indah, Mb Nisa, Dek Laeni dkk yang turut memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
16. Sahabat sebimbingan Qiqi, Devi, Umara, Luluk dan Anis yang telah menjadi teman diskusi yang menyenangkan dan selalu memberikan bantuan dan semangat kepada penulis.
17. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih begitu banyak kekurangan dalam penulisan maupun penelitian ini, sehingga kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga karya ini mampu memberikan manfaat untuk kita semua, semoga segala dorongan, bimbingan, bantuan, dan motivasi dinilai menjadi amal jariyah oleh Allah SWT, *aamiin*.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 17 Oktober 2019

Penulis

Adila Ni'matul Ummah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Asumsi Dasar	9
E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Landasan Teori.....	13

1. Pembelajaran Matematika	13
2. Efektivitas Pembelajaran Matematika	14
3. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	16
4. <i>Talking Stick</i>	22
5. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dengan <i>Talking Stick</i>	23
6. Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa	26
7. <i>Self Confidence</i>	28
8. Pembelajaran Konvensional	29
9. Jenis-jenis Segitiga, Keliling dan Luas Segitiga	30
B. Penelitian Relevan	33
C. Kerangka Berpikir.....	34
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB II METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Variabel Penelitian	38
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
D. Populasi dan Sampel.....	40
E. Pengumpulan Data.....	41
F. Instrumen Penelitian	42
G. Teknik Analisis Instrumen.....	43
H. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian	54
1. Kemampuan Pemahaman Konsep	55
2. <i>Self Confidence</i> Siswa	61
B. Pembahasan.....	68
1. Implementasi Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dengan <i>Talking Stick</i>	69
2. Implementasi Model Pembelajaran Konvensional	72
3. Kemampuan Pemahaman Konsep	73
4. <i>Self Confidence</i>	84
BAB V PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Poin Kemajuan Skor <i>Game</i>	21
Tabel 2.2 Skor Poin Turnamen	21
Tabel 2.3 Kriteria Penghargaan Kelompok	22
Tabel 3.1 Ilustrasi Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	38
Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran	39
Tabel 3.3 Pedoman Penskoran Skala <i>Likert</i>	43
Tabel 3.4 Kriteria Reliabilitas	47
Tabel 4.1 Diskripsi Ringkasan Skor <i>Pretest</i> dan Skor <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	55
Tabel 4.2 Uji Normalitas Skor <i>Pretest</i> dan Skor <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	58
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Skor <i>Pretest</i> dan Skor <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	59
Tabel 4.4 Uji <i>Mann-Whitney</i> Skor <i>Pretest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	60
Tabel 4.5 Hasil Uji-t Skor <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	61
Tabel 4.6 Diskripsi Ringkasan Skor <i>Prescale</i> , <i>Postscale</i> dan <i>Gain Self Confidence</i>	62
Tabel 4.7 Uji Normalitas <i>Prescale</i> dan <i>Postscale Self Confidence</i>	65
Tabel 4.8 Uji Homogenitas Data <i>Prescale Self Confidence</i>	66
Tabel 4.9 Hasil Uji-t Skor <i>Prescale Self Confidence</i>	67
Tabel 4.10 Hasil Uji-t Skor <i>Postscale Self Confidence</i>	68

Tabel 4.11 Skor Kemajuan Poin Kelompok	77
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Pembentukan Meja Turnament dalam TGT Slavin.....	18
Gambar 2.2 Ilustrasi Sudut Luar dan Sudut Dalam Segitiga	32
Gambar 2.3 Ilustrasi Gambar Keliling Segitiga	32
Gambar 2.4 Ilustrasi Gambar Luas Segitiga	32
Gambar 2.5 Ilustrasi Bagan Kerangka Berpikir	37
Gambar 4.1 Siswa Diskusi dalam Kelompok	70
Gambar 4.2 Suasana Kelas dengan Pembelajaran Konvensional	73
Gambar 4.3 Contoh Soal <i>Pretest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	78
Gambar 4.4 Contoh Pengerjaan <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	79
Gambar 4.5 Contoh Pengerjaan <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	79
Gambar 4.6 Contoh Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	80
Gambar 4.7 Contoh Pengerjaan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	81
Gambar 4.8 Contoh Pengerjaan Soal <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	82
Gambar 4.9 Kegiatan Tim Kelas Eksperimen.....	85
Gambar 4.10 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi	86
Gambar 4.11 Suasana Kelas Eksperimen Saat Turnamen.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Pra Penelitian	96
Lampiran 1.1	Data Studi Pendahuluan Tes Kemampuan Pemahaman	
	Konsep Siswa	97
Lampiran 1.1.1	Data Skor Studi Pendahuluan	97
Lampiran 1.1.2	Kisi-kisi Soal Pendahuluan Kemampuan Pemahaman	
	Konsep	105
Lampiran 1.1.3	Soal Studi Pendahuluan Kemampuan Pemahaman	
	Konsep	108
Lampiran 1.1.4	Alternatif Jawaban Soal Studi Pendahuluan Kemampuan	
	Pemahaman Konsep	110
Lampiran 1.1.5	Pedoman Penskoran Soal Studi Pendahuluan Kemampuan	
	Pemahaman Konsep	113
Lampiran 1.2	Analisis Pemilihan Sampel	116
Lampiran 1.3	Hasil Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	119
Lampiran 1.4	Hasil Validasi Skala <i>Self Confidence</i>	121
Lampiran 1.5	Hasil Uji Coba <i>Pretest</i>	123
Lampiran 1.6	Hasil Uji Coba Skala <i>Self Confidence</i>	124
Lampiran 1.7	Hasil Uji Reliabilitas Soal <i>Pretest</i>	126
Lampiran 1.8	Hasil Uji Coba Reliabilitas Skala Sikap	127
Lampiran 2.	Instrumen Penelitian	128
Lampiran 2.1	Instrumen Tes Kemampuan Pemahaman Konsep	129
Lampiran 2.1.1	Kisi-kisi <i>Pretest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep ..	129

Lampiran 2.1.2	Soal <i>Pretest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	133
Lampiran 2.1.3	Alternatif Jawaban Soal <i>Pretest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	135
Lampiran 2.1.4	Pedoman Penskoran Soal <i>Pretest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	140
Lampiran 2.1.5	Kisi-kisi <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep .	143
Lampiran 2.1.6	Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep.....	147
Lampiran 2.1.7	Alternatif Jawaban Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	149
Lampiran 2.1.8	Pedoman Penskoran Soal <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	154
Lampiran 2.2	Insrumen Skala <i>Self Confidence</i>	157
Lampiran 2.2.1	Kisi-kisi Skala <i>Self Confidence</i>	157
Lampiran 2.2.2	Skala <i>Self Confidence</i>	158
Lampiran 2.2.3	Pedoman Penskoran Skala <i>Self Confidence</i>	160
Lampiran 3.	Instrumen Pembelajaran.....	161
Lampiran 3.1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	161
Lampiran 3.2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol...	178
Lampiran 4.	Data dan Analisis Data	187
Lampiran 4.1	Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	188
Lampiran 4.1.1	Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuann Pemahaman Konsep Kelas Eksperimen	188

Lampiran 4.1.2	Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep Kelas Kontrol	189
Lampiran 4.2	Output Analisis Data Kemampuan Pemahaman Konsep	190
Lampiran 4.2.1	Deskripsi Statistik Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	191
Lampiran 4.2.2	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	192
Lampiran 4.2.3	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	193
Lampiran 4.2.4	Uji Perbedaan Rata-rata Data <i>Pretest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	194
Lampiran 4.2.5	Uji Perbedaan Rata-rata Data <i>Posttest</i> Kemampuan Pemahaman Konsep	196
Lampiran 4.3	Skor <i>Prescale</i> dan <i>Postscale Self Confidence</i>	198
Lampiran 4.3.1	Data <i>Prescale</i> dan <i>Postscale Self Confidence</i> Kelas Eksperimen	198
Lampiran 4.3.2	Data <i>Postscale</i> dan <i>Postscale Self Confidence</i> Kelas Kontrol	199
Lampiran 4.4	Output Analisis Data <i>Self Confidence</i>	200
Lampiran 4.4.1	Deskripsi Statistik Data <i>Prescale</i> dan <i>Postscale Self Confidence</i>	200
Lampiran 4.4.2	Uji Normalitas Data <i>Prescale</i> dan <i>Postscale Self Confidence</i>	202

Lampiran 4.4.3	Uji Homogenitas Data <i>Prescale</i> dan <i>Postscale Self Confidence</i>	203
Lampiran 4.4.4	Uji Perbedaan Rata-rata Skor <i>Prescale Self Confidence</i>	204
Lampiran 4.4.5	Uji Perbedaan Rata-rata Skor <i>Postscale Self Confidence</i>	205
Lampiran 5.	Surat-surat dan Curirulumm Vitae	208
Lampiran 5.1	Surat Keterangan Tema Skripsi.....	209
Lampiran 5.2	Surat Penunjukkan Pembimbing	210
Lampiran 5.3	Surat Keterangan Bukti Seminar Proposal.....	211
Lampiran 5.4	Surat Izin Penelitian.....	212
Lampiran 5.5	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	213
Lampiran 5.6	<i>Curriculum Vitae</i>	214



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT DENGAN *TALKING STICK* TERHADAP KEMAMPUAN
PEMAHAMAN KONSEP DAN *SEL CONFIDENCE* SISWA**

Oleh : Adila Ni'matul Ummah

15600043

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *talking stick* lebih efektif daripada pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *talking stick* lebih efektif daripada pembelajaran konvensional terhadap *self confidence* siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group design*. Variabel pada penelitian ini terdiri dari variabel bebas, yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *talking stick* dan variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan pemahaman konsep siswa dan *self confidence* siswa. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 2 Ngadirejo tahun ajaran 2018/2019. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VII B dan VII C. Instrumen dalam penelitian ini adalah soal *pretest-posttest* kemampuan pemahaman konsep siswa, *prescale-postscale self confidence* siswa, dan RPP. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji parametrik uji-t untuk kemampuan pemahaman konsep dan *self confidence* siswa. analisis data dilakukan melalui *software SPSS 23*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *talking stick* lebih efektif daripada pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *talking stick* lebih efektif daripada pembelajaran konvensional terhadap *self confidence* siswa.

Kata kunci: *Efektivitas, Teams Games Tournament, Talking Stick, Kemampuan Pemahaman Konsep, Self Confidence.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (Ibrahim, Suparni: 2008). Berkenaan dengan pentingnya peran matematika dalam kemajuan dan kemunduran umat manusia, Levvit (Buchori, 2000) dalam Ibrahim, Suparni (2008) menyatakan bahwa jika suatu masyarakat dibiarkan dalam kebutaan matematika maka akan membuat masyarakat tersebut kehilangan kemampuan untuk berpikir secara disipliner dalam menghadapi masalah-masalah yang relatif sepele hingga masalah yang benar-benar rumit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa mendatang diperlukan penguasaan matematika sejak dini. Berdasarkan uraian diatas, maka sudah jelas bahwa matematika adalah disiplin ilmu yang sangat penting untuk dipelajari.

Pembelajaran matematika merupakan ujung tombak dalam proses pendidikan di sekolah, sehingga tujuan pembelajaran matematika harus dicapai. Tujuan pembelajaran matematika menurut Ibrahim, Suparni, 2008 yaitu :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.

2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika, dapat dilihat bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran matematika. Sanjaya (2010: 126) menyatakan pemahaman konsep adalah kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan atau menangkap makna dari suatu konsep pada suatu objek yang dipelajari sehingga bukan hanya sekedar mengingat fakta.

Telah diketahui bahwa banyak materi matematika yang mengandung aspek pemahaman konsep, karena kemampuan mendasar dalam belajar matematika adalah memahami konsep terlebih dahulu. Dalam belajar matematika, antar satu konsep dengan konsep yang lainnya saling terkait dengan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep, disamping karena

merupakan tujuan dalam kurikulum, kemampuan tersebut sangat menentukan keberhasilan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran selanjutnya serta mendukung pada kemampuan-kemampuan matematik lainnya, seperti komunikasi matematis, penalaran matematik, penalaran tematika, konseksi matematis, representasi matematis dan *problem solving* (Sri Yunita, 2017). Oleh karena itu, kemampuan pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tes kemampuan pemahaman konsep yang dilakukan peneliti pada tanggal 11 Maret – 16 Maret 2019, kemampuan pemahaman konsep siswa kelas VII SMP Negeri 2 Ngadirejo tergolong rendah. Hal tersebut terbukti dari rata-rata skor tes kemampuan pemahaman konsep yang diperoleh siswa adalah 47,50 dimana hasil tersebut masih jauh dari nilai maksimal yaitu 100. Hampir seluruh siswa menjawab pertanyaan langsung pada jawaban akhir sehingga terlihat bahwa indikator kemampuan pemahaman konsep siswa yaitu menyatakan ulang konsep, menyajikan konsep dalam berbagai representasi matematis, mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep, menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu dan mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah serta indikator lainnya masih kurang.

Proses pembelajaran matematika didalam kelas yang hanya didominasi oleh guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa secara

terbuka. Siswa tidak diberi kesempatan untuk mengemukakan idenya, menyampaikan gagasannya, bahkan untuk mengomentari kesalahan penyajian sekalipun (Ibrahim, Suparni, 2008). Hal ini menghasilkan siswa yang tertutup, siswa yang pasif, dan siswa yang penakut. Akibatnya, banyak siswa menjadi tidak percaya diri dengan kemampuan dirinya sendiri, dan siswa tidak berani mengungkapkan gagasan ide dan pemikirannya. Sehingga perlu dilakukan pembaharuan matematika agar anak dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran matematika serta menumbuhkan rasa percaya dirinya (*self confidence*).

Self confidence atau percaya diri adalah adanya keyakinan terhadap penilaian atas kemampuan untuk berhasil. *Oxford Dictionaries Online* menyatakan bahwa *self confidence* adalah perasaan yang dimiliki oleh seseorang sebagai sifat yang mencerminkan keyakinan atas kemampuan, kualitas dan penilaian terhadap diri. Seseorang yang memiliki keyakinan terhadap kemampuan yang dimilikinya dapat memunculkan tindakan yang positif seperti bertanggung jawab, hangat dan sopan saat berinteraksi, tidak cemas atau minder dan berani. Hannula, Maijah dan Pohkonen (Ratni Purwasih: 2015) mengatakan bahwa jika siswa memiliki *self confidence* yang baik, maka siswa dapat sukses dalam belajar matematika. Selain itu, *self confidence* siswa mampu mendukung motivasi dan kesuksesan siswa dalam belajar matematika. Siswa akan cenderung memahami, menemukan, dan memperjuangkan masalah matematika yang dihadapinya untuk solusi yang diharapkan (Ratni Purwasih: 2015). Menurut TIMSS (2008: 68)

menunjukkan bahwa *self confidence* siswa Indonesia masih rendah di bawah 30%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *self confidence* penting dimiliki oleh siswa. Menurut Walgio (Aflatin dan Martaniah, 1998: 33) dalam jurnal Purwati Ningsih salah satu untuk menumbuhkan *self confidence* adalah dengan memberikan suasana atau kondisi yang demokratis, yaitu individu dilatih untuk dapat mengemukakan pendapat kepada pihak lain melalui interaksi sosial, dilatih berpikir mandiri dan diberi suasana yang aman sehingga individu tidak takut berbuat kesalahan. Melalui kerja kelompok atau diskusi, *self confidence* dapat dikembangkan, disini siswa dituntut untuk mampu mengeksplorasi dan menentukan sendiri konsep-konsep matematika yang sedang dipelajari.

Berdasarkan pemaparan di atas, diperlukan inovasi dalam pembelajaran matematika yang dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep dan *self confidence* siswa. Menurut (Lie, 2008 dalam Msy Hikmah dkk, 2018) model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dalam secara aktif dan menekankan pada pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang optimal adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut (Alma, 2009 dalam Adnyana dkk, 2014) dalam Msy Hikmah (2018) pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok heterogen. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Penelitian

tentang model pembelajaran TGT ini pernah dilakukan oleh Dewi Sartika (2011) yang memperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

Teams Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah siswa berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain dapat membantu menjelaskan. Setelah itu mereka diuji secara individu untuk mendapatkan penilaian dan nilai dari setiap anggota dijumlahkan menjadi nilai kelompok dan dibandingkan dengan kelompok lain. Menurut Slavin (2016), model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdiri dari 5 komponen yaitu: penyajian kelas, tim, game, turnamen dan penghargaan kelas.

Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya mencapai tujuan (M. Sobri Sutikno, 2009: 88). Salah satu metode pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif adalah *Talking Stick*. Metode pembelajaran *Talking Stick* dapat melatih siswa untuk memiliki rasa percaya diri. Metode pembelajaran *Talking Stick* dilakukan

dengan bantuan tongkat, bagi anggota kelompok yang memegang tongkat pada akhir detik, maka siswa tersebut berkesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan kelompok lain memperhatikan serta memberikan tanggapan. Metode *talking stick* membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menuntut siswa untuk percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusinya dan memberikan tanggapan. Metode *talking stick* berguna untuk melatih keberanian siswa dalam menjawab dan berbicara kepada orang lain (Sri Wahyuni, dkk: 2013). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Resti (2011) diperoleh hasil bahwa penerapan metode *talking stick* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perpaduan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *talking stick* dapat mendorong siswa untuk berpikir secara mandiri maupun kelompok dalam memahami suatu konsep serta memecahkan suatu permasalahan sehingga lebih memperkuat siswa dalam kemampuan pemahaman konsep sekaligus dapat meningkatkan rasa percaya diri, rasa ingin tau dalam memahami konsep dan mengkomunikasikan gagasan.

Berdasarkan hal-hal yang telah terurai diatas, maka penulis memiliki gagasan untuk menerapkan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Talking Stick*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *talking stick* bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman kosep siswa dan *self confidence* siswa. Sehingga penulis

berpikir untuk melakukan penelitian tentang “**Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan *Talking Stick* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa dan *Self-Confidence*”.**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Talking Stick* lebih efektif daripada pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa ?
2. Apakah pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Talking Stick* lebih efektif daripada pembelajaran konvensional terhadap *self confidence* siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui apakah pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Talking Stick* lebih efektif daripada pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa
2. Mengetahui apakah pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Talking Stick* lebih efektif daripada pembelajaran konvensional terhadap *self confidence* siswa.

D. Asumsi Dasar

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar yang digunakan sebagai landasan berpikir dan bertindak dalam melakukan sebuah penelitian (Ibrahim, 2015: 22). Pada penelitian ini diasumsikan hal-hal sebagai berikut.

1. Hal-hal yang berada di luar sekolah dianggap tidak mempengaruhi penelitian tersebut, seperti siswa yang mengikuti les diluar sekolah, aktivitas siswa dan kemampuan awal siswa.
2. Pembelajaran siswa dengan model *Team Games Tournament* dengan *talking stick* yang diterapkan peneliti di kelas eksperimen sesuai dengan RPP yang telah disusun peneliti.
3. Siswa mengerjakan *prescale* dan *postscale* skala *self confidence* dengan serius dan individual, sehingga hasil *prescale* dan *postscale* dapat menggambarkan *self confidence* siswa.
4. Siswa mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* kemampuan pemahaman konsep materi segitiga dengan serius dan individual, sehingga hasil *pretest* dan *posttest* menggambarkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan kognitif yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan pemahaman konsep siswa.
2. Kemampuan afektif yang dikaji dalam penelitian ini adalah *self confidence*.

3. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan *talking stick*.

Peneliti melakukan pembatasan masalah supaya penelitian yang akan dilakukan menjadi lebih terarah. Adapun pembatasan masalah tersebut adalah efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *talking stick* terhadap kemampuan pemahaman konsep dan *self confidence* siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru
Dapat memotivasi untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan metode pembelajaran
2. Bagi siswa
Membuat siswa menjadi lebih semangat mengikuti kegiatan belajar mengajar
3. Bagi peneliti
Penelitian ini diharapkan mampu menjadi landasan berpijak untuk melakukan penelitian berikutnya

G. Definisi Operasional

1. Efektifitas pembelajaran dalam penelitian ini adalah ukuran keberhasilan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan *Talking Stick* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa dan *self confidence* siswa sebagai berikut :

- a. Jika skor rata-rata skor *pretest* pada tes kemampuan pemahaman konsep siswa sama, maka yang digunakan adalah skor *posttest*. Metode pembelajaran TGT dengan *talking stick* lebih efektif daripada metode pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa apabila rata-rata skor *posttest* kemampuan pemahaman konsep siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata skor *post-test* kemampuan pemahaman konsep kelas kontrol.
 - b. Jika rata-rata skor *prescale* pada skala sikap *self confidence* sama, maka data yang digunakan adalah skor *post-scale* skala sikap. Metode pembelajaran TGT dengan *Talking Stick* lebih efektif dari metode pembelajaran konvensional terhadap *self confidence* siswa apabila rata-rata skor *postscale* skala sikap *self confidence* kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata skor *postscale* skala sikap *self confidence* kelas kontrol.
2. Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih.
3. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda.

4. *Talking Stick* adalah metode pembelajaran dengan bantuan tongkat yang digulirkan dengan musik dan bagi siswa yang menerima tongkat tersebut diwajibkan untuk mempresentasikan dan menjawab pertanyaan.
5. Kemampuan pemahaman konsep adalah kemampuan siswa untuk mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan suatu konsep pada suatu objek sehingga tidak hanya sekedar mengingat materi saja.
6. *Self confidence* adalah suatu perasaan yang dimiliki seseorang sebagai sifat yang mencerminkan keyakinan akan kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan permasalahan dan mengambil keputusan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan *talking stick* lebih efektif daripada pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa.
2. Pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan *talking stick* lebih efektif daripada pembelajaran konvensional terhadap *self confidence* siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengemukakan beberapa saran untuk guru dan untuk penelitian selanjutnya.

1. Saran untuk guru
 - a. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *talking stick* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran guna meningkatkan pemahaman konsep dan *self confidence* siswa.
 - b. Pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *talking stick* baik diterapkan untuk namun hal yang harus guru adalah proses pembelajaran membutuhkan waktu yang relatif lama. Oleh karena itu, guru harus bisa mengendalikan proses pembelajaran dengan baik.

- c. Guru harus lebih teliti dalam mengawasi siswa pada saat proses diskusi, karena jika siswa dibiarkan berdiskusi tanpa pantauan dari guru ada beberapa siswa yang tidak ikut diskusi kelompok.

2. Saran bagi penelitian berikutnya

- a. Pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *talking stick* dapat dikombinasikan dengan metode lain
- b. Peneliti berikutnya dapat mengkombinasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan metode atau teknik pembelajaran yang lain.
- c. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik yang dapat mempermudah guru dalam pelaksanaan game dan turnamen.
- d. Apabila peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *talking stick* sebaiknya dipersiapkan dan direncanakan dengan baik terutama mengenai waktu pelaksanaan agar waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran cukup.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhini, Dyah. 2012. *Hubungan Motivasi Berprestasi dan Kepercayaan Diri dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas Olahraga SMP Negeri 4 Purbalingga*. Skripsi [Online]. Tersedia di: <http://eprints.uny.ac.id/>. Diakses pada Januari 2019.
- Arief S sadiman, dkk. 2009. *Media pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azwar, Saifuddin. 2012. *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- B. Uno, Hamzah. 2014. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Cahyani, Ruri D. 2018. *Efektivitas Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis dan Self Confidence pada Pembelajaran Segiempat*. Skripsi Universitas UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Fitriana, Unik. 2017. *Pengaruh Pendekatan Problem Based Learning (PBL) dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Self Confidence*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Fitriyana, Ayu Nur. 2018. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Teams Game Tournament (TGT) dengan Pemanfaatan Media Problem Card terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Hakim, Thursan. 2004. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hendryadi., *Content Validity*. Jurnal Ilmu Pendidikan. Nomor 2, Volume 11, Juni 2014.
- Herruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Hikmah, Msy. Dkk. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Duni Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang*. Jurnal Pembelajaran Biologi, No 1, Vol 5. Mei 2018.
- Ibrahim dan Suparni. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta. Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga.
- Ibrahim, dkk. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga.
- Ibrahim. 2012. *Kebiasaan Belajar Matematika Siswa dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah*. Jurnal Prosiding, P-44, dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika pada tanggal 10 November 2012 di Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.
- Jihad, Asep. Dkk. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kadir. 2015. *Statistika Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian Edisi Kedua*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Miarso, Yusuf Hadi. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: kencana.
- Miarso, Yusuf Hadi. 2013. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ningsih, Sri Yunita. *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik di SMP Swasta Tarbiyah Islamiyah*. MES (Journal of Mathematics Education and Science) No 1, Vol 3. Oktober 2017.
- Pearson, S., Croft T., dan Harisson.M. 2011. *Engineering Student in Mathematics Mapped onto Bandura's Self Efficacy Engineering Education*, 6.1, 52-61.
- Purwasih, Ratni. *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika dan Self Confidence Siswa MTs di Kota Cimahi melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing*. Jurnal Pendidikan Matematika No 1, Vol 9. Maret 2015.

- Ruseffendi, E.T. 1991. *Penilaian Pendidikan dan Hasil Belajar Siswa khususnya dalam Pengajaran Matematika*. Bandung: Bandung Tarsito.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sartika, Dewi. 2011. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa*. Skripsi [Online]. Tersedia di: <https://scholar.google.co.id/>. Diakses pada Juni 2019.
- Schunk, D. H. 2012. *An Educational Perspective (6th ed)*. Boston: Pearson.
- Siska Dkk. *Kepercayaan Diri dan Kecemasan Komunikasi Interpersonal pada Mahasiswa*. Jurnal Psikologi No. 2, 67-71, 2003.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperate Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- _____. 2015. *Cooperate Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- _____. 2009. *Cooperate Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiarto, dkk. 2013. *Teknik Sampling*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suherman, Herman. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sujarweni, V. Wiratna dan Poly Endrayanto. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Grha Ilmu.
- Suprihatiningrum. 2013. *Guru profesional (pedoman kinerja, Kualifikasi dan kompetensi guru)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Pakem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sutikno, M. Sobri. 2009. *Belajar dan Pembelajaran, Prospect*. Bandung.

Trianto. 2009. *Mendesain pembelajaran inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: kencana.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana

Untari, Tri. 2018. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Learning Together dengan Metode Talking Stick terhadap Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa*. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

