**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pada saat ini tingkat kualitas sumber daya manusia dipandang memegang peran utama bagi suatu negara dalam menghadapi kompetisi global. Sebesar apapun kuantitas sumber daya alam yang dimiliki tidak akan banyak berarti apabila tidak didukung oleh sumber daya manusia yang kompeten dalam mengeksplorasi berbagai fungsi dan manfaatnya. Hal ini terbukti dengan keberhasilan beberapa negara dalam meningkatkan mutu kehidupan bangsanya melalui investasi besar-besaran di bidang pengembangan sumber daya manusia.

Berlangsungnya proses pertumbuhan bangsa menuju arah masa depan yang lebih baik sangat bergantung kepada usaha peningkatan kualitas manusia semua warga negara. Usaha ke arah itu melibatkan keharusan adanya kesungguhan yang sangat tinggi untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pemerataan pendidikan nasional pada seluruh wilayah negara dan komponen masyarakat. Pendidikan mempunyai peran dalam meningkatkan kualitas kebahagiaan sekaligus kualitas kerja.

Pendidikan sebenarnya merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia, sehingga manusia tumbuh sebagai pribadi yang utuh.[[1]](#footnote-2) Manusia bertumbuh melalui belajar, Oleh karena itu sejak dulu hingga sekarang, setiap orang tua berusaha mendidik anak-anaknya dengan sebaik mungkin.

Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kebebasan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, termodifikasi, dan berkembang disebabkan belajar. Karena itu seserang dikatakan belajar, bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku.[[2]](#footnote-3)

Belajar merupakan suatu aktivitas yang sadar akan tujuan. Dimana tujuan dari belajar adalah terjadinya suatu perubahan dalam diri individu. Perubahan dalam arti menuju perkembangan pribadi individu yang seutuhnya.[[3]](#footnote-4) Didalam agama islam juga telah dijelaskan bahwa menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi seluruh umat islam baik laki-laki maupun perempuan dari dia dilahirkan sampai dia menemui ajalnya. Jadi seharusnyalah kita sebagai manusia yang berfikir dan berakal mau belajar demi terwujudnya insan yang berwawasan dan bertanggung jawab.

Belajar akan mengahasilkan perubahan-perubahan dalam diri seseorang. Untuk mengetahui sampai seberapa jauh perubahan yang terjadi, perlu adanya penilaian. Begitu juga dengan yang terjadi pada seorang siswa yang mengikuti suatu pendidikan diadakan penilaian terhadap hasil belajarnya. Penilaian terhadap hasil belajar seorang siswa sejauh mana telah mencapai sasaran belajar inilah yang disebut prestasi belajar.

Prestasi belajar adalah penilain terhadap segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan/keterampilan yang dinyatakan sesudah penilaian.[[4]](#footnote-5) Dan kemajuan itu tidak hanya berupa ilmu pengetahuan, tapi juga berupa kecakapan atau keterampilan. Oleh karena itu untuk mengetahui penguasaan setiap siswa terhadap mata pelajaran tertentu dilaksnakan evaluasi.

Melalui serangkaian proses refleksi dan instrospeksi diri, kesadaran me-ngenai pentingnya peran pendidikan dalam kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara mulai mendapat perhatian pemerintah Indonesia. Implikasinya, peningkatan kualitas pendidikan mulai dilakukan secara berkesinambungan dan terus dilaksanakan hingga saat ini. Berbagai upaya telah ditempuh pemerintah dalam usaha peningkatan kualitas pendidikan mulai dari pembangunan gedung-gedung sekolah, pengadaan sarana prasarana pendidikan, pengangkatan tenaga kependidikan sampai pengesahan undang-undang sistem pendidikan nasional serta undang-undang guru dan dosen. Namun, semua upaya tersebut hingga saat ini belum dapat memberikan hasil yang optimal.

Dalam dunia pendidikan, paradigma lama mengenai proses pembelajaran bersumber pada teori tabulasi John Locke, yang mengatakan bahwa pikiran seorang anak adalah seperti kertas kosong yang putih bersih dan siap menunggu coretan-coretan dari guru. Dengan kata lain, otak soerang anak ibarat botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan guru.[[5]](#footnote-6)

Berdasarkan asumsi ini, banyak guru yang melaksanakan kegiatan pembelajran dengan cara memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa. Hal tersebut tidak relevan pada saat ini, karena tuntutan dalam dunia pendidikan saat ini sudah banyak mengalami perubahan, paradigma lama tersebut tidak bisa lagi dipergunakan. Teori penelitian dan pelaksanaan proses pembelajaran membuktikan bahwa guru sudah harus mengubah paradigma pembelajaran. Paradigma baru dalam konteks pembelajaran matematika sangat dibutuhkan, yakni suatu kondisi pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dan kefaktualan guru dalam memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat sulit, sehingga dengan adanya pemikiran seperti itu membuat peserta didik tidak tertarik belajar matematika. Oleh karena berdampak pada prestasi belajar matematika itu sendiri yang kurang memuaskan. Selain itu matematika juga sebagai mata pelajaran ujian akhir nasional (UAN), yang mengakibatkan mata pelajaran matematika sebagai momok dalam dunia pendidikan.

Secara umum, tujuan diberikannya matematika disekolah adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar bisa menghadapi perubahan kehidupan dan dunia yang selalu berkembang dan sarat akan perubahan, melalui latihan bertindak atas dasar berfikir secar logis, rasional, dan kritis, juga untuk memepersiapkan siswa agar dapat bermatematika dalam kehidupan sehari-hari, mempelajari ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS). Sedangkan penekanaan “tujuan umum pembelajaran matematika di sekolah adalah penataan nalar, pembentukan sikap siswa dan keterampilan dalam penerapan ilmu matematika.”[[6]](#footnote-7) Oleh karena itu, pembelajaran perlu dilakukan sedemikin rupa sehingga siswa mendapat kesempatan mengembangkan kecerdasan-kecerdasan lainnya sacara seimbang, untuk mendukung kecerdasan dominan yang dimiliki. Guru perlu mengajar dengan berbagai variasi metode pembelajaran, sehingga setiap siswa merasakan disapa dan dikembangkan sesuai dengan inteligensi mereka.[[7]](#footnote-8)

Khususnya dalam pembelajaran matematika, masalah yang terjadi terlihat lebih mencolok. Siswa sulit berkonsentrasi pada pelajaran, mudah merasa jenuh, sulit memahami materi dan bahkan merasa terasing dari kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami dan membutuhkan tingkat intelektual tinggi untuk menguasainya. Sedangkan akar permasalahan sebenarnya adalah guru belum mampu menerapkan pendekatan, strategi, atau metode yang tepat sebagai upaya untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika yang akan berdampak positif pada peningkatan prestasi belajar mereka.

Penggunaan metode konvensional (tradisional) yang kurang efektif cenderung akan menimbulkan kejenuhan pada siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan dapat menimbulkan dampak mempengaruhi hasil belajar. Pada sistem pengajaran yang tradisional, penggunaan sumber pembelajaran masih terbatas pada informasi yang disampaikan oleh guru dan ditambah sedikit dari buku.[[8]](#footnote-9)

Berdasarkan kutipan diatas, metode yang selama ini digunakan guru dalam mengajar dirasa kurang efektif, karena hanya mendengarkan apa yang disampaikan, kemudian mencatat dan mengahafal sehingga efektifitas belajar siswa sangat kurang berkembang.

Dengan demikian diperlukan sebuah strategi belajar baru yang lebih memberdayakan minat belajar siswa yang tidak mengharuskan siswa menghafal fakta-fakta tetapi mendorong siswa mengkonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri yang mana keabstrakan objek-objek matematika dapat diwujudkan dengan lebih konkret, sehingga siswa memahaminya dan dapat memotivasi siswa untuk senang belajar matematika.

Dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap matematika guru dituntut untuk tidak selalu mengajar dengan metode ceramah yang mana seorang guru berperan sebagai subyek utama dalam pembelajaran yang memberikan pelajaran matematika dalam bentuk jadi yang mengakibatkan penguasaan dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika sangat lemah dan kurang bermakna, tetapi guru dapat menjadi fasilitas yang mampu memberikan petunjuk sewaktu-waktu bila diperlukan.

Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik matematika adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student centered*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.[[9]](#footnote-10)

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang terstuktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan sama. Pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik bersama, sambil bekerja sama belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial. ”Anggota-anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan saling bertanggung jawab satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.”[[10]](#footnote-11) Dengan pembelajaran kooperatif, terjadi interaksi siswa dalam kelompok, setiap anggota kelompok dan siswa lebih berani mengungkapkan pendapat dan bertanya satu sama lain. Pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada kehadiran teman yang saling berinteraksi sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang dilalui dengan menyampaikan materi pelajaran oleh guru dan diakhiri memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru.[[11]](#footnote-12)

Dalam penelitian ini materi yang dipakai adalah bangun ruang (limas dan prisma). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dirasa cocok untuk materi bangun ruang (limas dan prisma). Karena dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa mencari pengetahuannya bersama-sama dengan fasilitas seorang guru. Dimana guru membimbing jalannya pencarian pengetahuan tersebut agar tercapainya sebuah tujuan.

Di SMPN 01 Ngunut Tulungagung, kurikulum pembelajaran yang dipakai sekarang adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Tetapi kenyataannya hal itu belum dapat diterapkan secara sempurna sehingga guru masih sering menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. sehingga siswa mengalami kejenuhan, minat belajar turun dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaranpun berkurang. Berdasar fakta di lapangan yang masih jauh dari harapan maka metode pembelajaran kooperatif diharapkan mampu memberikan kekuatan baru pada proses belajar mengajar di SMPN 1 Ngunut Tulungagung. Dengan metode *Team Games Tournament* (TGT) ini diharapkan kejenuhan siswa di kelas akan terobati.

Berdasarkan fakta dan uraian di atas, maka penulis mengambil sebuah judul untuk penelitian ini yaitu ”**Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Siswa Antara Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dan Pembelajaran Konvensional Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngunut**” .

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah perbedaan prestasi belajar matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran konvensional pada siswa SMPN 1 Ngunut?
2. Seberapa besar perbedaan prestasi belajar matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran konvensional pada siswa SMPN 1 Ngunut?
3. **Tujuan Penelitian**
4. Untuk mengetahui adanya perbedaan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran konvensional pada siswa SMPN 1 Ngunut?
5. Untuk mengetahui Seberapa besar perbedaan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran konvensional pada siswa SMPN 1 Ngunut?
6. **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi.[[12]](#footnote-13) Dalam setiap penelitian hipotesis sangatlah penting, karena hipotesis dapat menunjukkan harapan dari peneliti yang direfleksikan hubungan variabel dalam suatu penelitian.[[13]](#footnote-14)

Pada umumnya hipotesis dirumuskan untuk menggambarkan hubungan antara dua variabel atau lebih yang berbeda. Dalam penelitian hipotesis nol (H0) menyatakan tidak adanya perbedaan antara kelompok yang satu dengan yang lainnya. Sedangkan hipotesis alternatife (H1) menyatakan adanya perbedaan antara kelompok yang satu dengan yang lainnya.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini dan harus diuji kebenaranya adalah sebagi berikut:

H0 : Tidak adanya perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran konvensional.

H1 : Adanya perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran konvensional.

1. **Manfaat Hasil Penelitian**
2. **Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperkaya hasanah ilmiyah tentang pengaruh suatu model pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa.

1. **Secara Praktis**
2. Bagi siswa

Sebagai masukan untuk lebih bersungguh-sungguh dan aktif dalam proses belajar matematika sehingga siswa dapat meningkatkan prestasi belajar secara maksimal.

1. Bagi guru

Sebagai pertimbangan dalam melaksakan kegiatan belajar mengajar dalam upaya meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik.

1. Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran guru dan peserta didik.

1. Bagi peneliti

Sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang dimiliki dan untuk menambah wawasan baik dalam bidang penulisan maupun penelitian.

1. **Keterbatasan Penelitian**

Guna mengarahkan penelitian agar dapat mencapai tujuan yang tepat, diperlukan adanya pembatasan masalah yang diteliti. Penelitian ini terbatas pada masalah-masalah sebagai berikut :

* 1. Pembatasan Objek Penelitian

Objek penelitian ini terbatas pada masalah antara lain sebagai berikut:

1. Pretasi belajar siswa dengan pembelajaran koopertif tipe *Team Game Turnamen* (TGT).
2. Prestasi belajar siswa dengan pembelajaran konvensional.
3. Perbedaan prestasi siswa matematika dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa dengan model pembelajaran konvensional.
   1. Pembatasan Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terbatas pada siswa kelas VIII SMPN 1 Ngunut Tulungagung tahun pelajaran 2011/2012.

1. **Penegasan Istilah**
2. **Penegasan Secara Konseptual**
3. Perbedaan

Perbedaan berasal dari kata sifat “beda” yang artinya sesuatu yang tidak sama, sesuatu yang berlainan. Sedangkan perbedaan berarti selisih.[[14]](#footnote-15) Dengan kata lain perbedaan merupakan selisih suatu variabel terhadap variabel yang lainya.

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.[[15]](#footnote-16)

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang memiliki struktur tujuan dan struktur penghargaan yang kooperatif. Struktur tujuan yang kooperatif maksudnya adalah, perolehan tujuan yang terjadi jika antar siswa saling bekerjasama untuk mencapai tujuannya. Setiap individu ikut andil menyumbang pencapaian tujuan itu. Siswa yakin bahwa tujuan mereka akan tercapai jika siswa lainnya juga mencapai tujuan tersebut. Sedangkan yang dimaksud dengan struktur penghargaan kooperatif adalah dimana usaha individu membantu individu lain untuk mendapat penghargaan. Selain itu pembelajaran kooperatif di cirikan oleh struktur tugas yan bertujuan untuk melakukan kerjasama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya.[[16]](#footnote-17)

1. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang dilalui dengan menyampaikan materi pelajaran oleh guru dan diakhiri memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru.[[17]](#footnote-18)

1. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah pembelajran yang mengacu pada *behaviorist* dan *strukturalist*.[[18]](#footnote-19) Dalam model pembelajaran ini hasil atau perolehan matematika pada peserta didik mengikuti pola atau akhir informasi ceramah-tugas.

1. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.[[19]](#footnote-20)

1. Matematika

Ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan besaran dan konsep yang berhubungan satu dengan yang lain dengan jumlah yang banyak terbag kedalam tiga bidangi yaitu aljabar , analisis dan geometri.[[20]](#footnote-21)

1. **Penegasan Secara Operasional**

Didalam penelitian ini akan diketahui antara hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan mengguankan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran konvensional yang meliputi prestasi belajar. Hasil belajar akan diukur melalui test matematika untuk memperoleh skor atau nilai dengan kriteria semakin tinggi skor yang diperoleh semakin baik pembelajaran atau model pembelajaran yang digunakan.

1. **Sistematika Skripsi**

Skripsi dengan judul ” **Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Siswa Antara Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dan Pembelajaran Konvensional Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Ngunut**” sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

**Bagian awal, terdiri dari:** halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian inti terdiri dari :

**BAB I: Pendahuluan**: Bab ini merupakan gambaran dari isi keseluruhan skripsi yang meliputi : a) latar belakang, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) hipotesis penelitian, e) manfaat hasil penelitian, f) keterbatasan penelitian, g) penegasan istilah, h) sistematika skripsi.

**BAB II: Landasan Teori**: Merupakan kerangka pemikiran yang meliputi beberapa sub bab yaitu : a) hakekat matematika, b) proses belajar mengajar matematika, c) pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran konvensional, d) materi, e) prestasi belajar, f) kerangka berfikir penelitian .

**BAB III: Metode Penelitian**: Metode penelitian yang meliputi beberapa sub bab yaitu : a) rancangan penelitian, b) populasi, sampling dan sampel penelitian, c) data, sumber data dan variabel penelitian d) teknik dan instrumen pengumpulan data, e) teknik analisis data.

**BAB IV: Laporan Hasil Penelitian**: Yang meliputi beberapa sub bab yaitu : a)deskripsi singkat obyek, b) penyajian data dan analisis data hasil penelitian,c) Reakapitulasi pembahasan hasil penelitian.

**BAB V: Penutup**: Terdiri dari : a) kesimpulan dan b) saran.

Bagian akhir, terdiri dari : a) daftar rujukan, b)lampiran – lampiran, c) surat pernyataan keaslian, d) daftar riwayat hidup penulis.

1. Herman Hudojo, *Strategi Belajar Mengajar Mat*ematika, (Malang:IKIP Malang, 1990), hal.1 [↑](#footnote-ref-2)
2. Herman Hudoyo, *Strategi Belajar Mengajar..*., (Malang:IKIP Malang, 1990), hal.1 [↑](#footnote-ref-3)
3. Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya:Usaha Nasional, 1994), hal. 21 [↑](#footnote-ref-4)
4. Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar …*, (Surabaya:Usaha Nasional, 1994), hal.24 [↑](#footnote-ref-5)
5. Nur Asma, *Model pembelajaran Kooperatif*, (Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2006), hal. 1 [↑](#footnote-ref-6)
6. Moch. Masyur, Abdul Halim F, *Matematika Intelligence*. (Yogyakarta :Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 36 [↑](#footnote-ref-7)
7. *Ibid.,* hal. 59 [↑](#footnote-ref-8)
8. Suwarna, et, all, *Pengajaran Mikro,* (Jakarta: Tiara Wacana, 2006), 85 [↑](#footnote-ref-9)
9. Isjoni, *Cooperatitive Learning, Efektifitas Pembelajaran Kelompok,* (Bandung : ALFABETA, 2010), hal. 16 [↑](#footnote-ref-10)
10. Nur Asma, *Model pembelajaran Kooperatif*, (Jakarta :Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2006), hal. 11-12 [↑](#footnote-ref-11)
11. Nur Asma, *Model pembelajaran …*, (Jakarta :Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2006), hal. 54 [↑](#footnote-ref-12)
12. Ahmad Tanzeh, *Diktat Metodologi Penelitian,* (Tulungagung: STAIN, 2000) hal. 18 [↑](#footnote-ref-13)
13. Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktinya)*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2003), hal. 40 [↑](#footnote-ref-14)
14. Emzul Fajri dan Ratu Aprilia S., *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia,* (t.t.p: Difa Publiser, t.t), hal. 135 [↑](#footnote-ref-15)
15. Kuntjojo, *model-model pembelajaran,* (Kediri: UNP PGRI Kediri, 2010), hal. 1 [↑](#footnote-ref-16)
16. Nur Asma, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2006), hal.5 [↑](#footnote-ref-17)
17. Ibid, hal. 54 [↑](#footnote-ref-18)
18. Ipung Yuwono, *Pembelajaran Matematika Secara Membumi*, (Malang: DEPDIKNAS UNM, 2001), hal. 5 [↑](#footnote-ref-19)
19. Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya:Usaha Nasional, 1994), hal. 23 [↑](#footnote-ref-20)
20. Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran*…, hal.16

    [↑](#footnote-ref-21)