**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan[[1]](#footnote-2). Selain itu pendidikan merupakan salah satu sektor penting dan dominan dalam menentukan maju mundurnya suatu bangsa, oleh karena itu sektor pendidikan perlu mendapatkan perhatian khusus, terutama dalam hal perluasan atau pemerataan kesempatan belajar setiap warga negara disamping pendayagunaan seluruh unit sistemnya untuk mencapai kualitas hasil pendidikan yang diharapkan.

Pendidikan pada umumnya dilaksanakan dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[[2]](#footnote-3)

Untuk mewujudkan SDM yang berkualitas maka perlu diadakan suatu lembaga pendidikan baik formal maupun non formal. Pendidikan formal (sekolah) yang seharusnya mendidik siswanya namun hanya melakukan pengajaran belaka, seperti layaknya yang dilakukan oleh lembaga bimbingan tes yang hanya mementingkan hasil tanpa mengindahkan proses pembelajaran yang seharusnya. Sebagaimana yang diungkapakan oleh Raka joni, bahwa proses pengajaran telah menjadi perolehan informasi dengan sistem tagihan yang mengutamakan hasil belajar jangka pendek, sementara pembentukan kemampuan berpikir dan kemampuan memecahkan masalah masih cukup jauh tertinggal penanganannya.[[3]](#footnote-4)

Hal yang perlu diperhatikan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan adalah penyelenggaraan proses pembelajaran, dimana guru sebagai pelaksana pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran disamping faktor lainnya seperti siswa, bahan pelajaran, motivasi, dan sarana penunjang.[[4]](#footnote-5) Oleh karena itu inovasi dan kreatifitas para pendidik sebagai ujung tombak berhasil tidaknya pendidikan dalam meningkatkan kualitas kehidupan manusia mutlak diperlukan, salah satu bentuknya adalah dengan melakukan pembaharuan model pembelajaran.

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar. Interaksi dalam peristiwa belajar-mengajar mempunyai arti yang lebih luas, tidak sekedar hubungan antara guru dengan siswa, tetapi berupa interaksi edukatif.

Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru dituntut adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai anak didik secara tuntas. Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru karena tidak semua anak didik mempunyai kemampuan yang sama. Kesulitan itu dikarenakan anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan. Paling sedikit ada tiga aspek yang membedakan anak didik yang satu dengan yang lainnya, yaitu aspek intelektual, psikologis, dan biologis.[[5]](#footnote-6)

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang diajarkan disekolah baik ditingkat pendidikan dasar maupun menengah yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena itu peningkatan pengajaran matematika disetiap jenjang pendidikan perlu ditingkatkan.

Dalam bidang studi matematika aturan konsep yang satu dengan konsep yang lainnya saling berhubungan. Seperti diungkapkan Dienes bahwa “berfikir matematis berhubungan dengan struktur-struktur super yang secara tepat terbentuk dari apa yang sudah dibentuk sebelumnya”. Karena itu pemahaman suatu konsep dalam matematika akan sangat menentukan keberhasilan pembelajaran pada konsep berikutnya.

Dilihat dari hakikatnya pada tingkat pendidikan dasar matematika itu abstrak yang jauh dari jangkauan kemampuan anak sekolah dasar terlebih lagi bagi anak yang duduk dikelas rendah. Tetapi matematika itu perlu dipelajari sejak dari sekolah dasar dikelas rendah yang tahap berfikirnya intelektualnya masih terkait dengan benda konkrit sehingga proses berfikir masih sangat terbatas. Karena itu matematika yang akan diajarkan ke anak sekolah dasar harus sesuai dengan kemampuan anak yaitu dengan mengkonkritkan konsep matematika yang abstrak tersebut".

Salah satu perubahan paradigma pembelajaran tersebut adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih pusat pada murid (*student centered*) metodologi yang semula lebih didominasi *ekspositori* berganti ke *partisipatori* dan pendekatan yang semula lebih banyak bersifat *tekstual* berubah menjadi *kontekstual.* Semula perubahan tersebut dimaksutkan untuk merperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan.

Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara social diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.[[6]](#footnote-7) Dalam konteks pengajaran, pembelajaran kooperatif sering kali di definisikan sebagai pembentukan kelompok-kelompok kecil yang tersiri dari siswa-siswa yang dituntut untuk bekerja sama dan saling meningkatkan pembelajarannya dan pembelajaran siswa-siswa.

*Cooperative learning* lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena belajar dalam model kooperative learning harus ada “Struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif” sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan–hubungan yang efektif diantara anggota kelompok.[[7]](#footnote-8) *Cooperative Learning* mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Tidaklah cukup menunujukkan sebuah cooperative learning jika para siswa duduk bersama di dalam kelompok–kelompok kecil tetapi menyelesaikan masalah secara sendiri– sendiri. Cooperative learning menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antar sesamanya sebagai sebuah tim dalam mnyelesaikan atau membahas suatu masalah.

Abdurrahman dan Bintoro memberi batasan model pembelajaran kooperatif sebagai pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup dalam masyarakat nyata.[[8]](#footnote-9)

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok–kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing–masing.[[9]](#footnote-10)

Deutsch (1949) mengidentifikasikan tiga struktur tujuan: kooperatif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain; kompetitif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya; individualistik, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekuensi apa pun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya. Struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuauh situasi dimana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka bisa sukses. Oleh karena itu, untuk meraih tujuan personal mereka anggota kelompok harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apapun yang membuat kolmpok mereka berhasil. Dan yang lebih penting, mendorong anggota satu kelompoknya untuk melakukan usaha maksimal.[[10]](#footnote-11)

TGT adalah salah satu tipe atau model 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 reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Pembelajaran kooperatif model TGT (team game tournament) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsure permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.[[11]](#footnote-12)

Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen untuk mengganti tes individu. Sehingga siswa tidak merasakan bosan karena ada unsur turnamen. Model ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif *(cooperative learning)*.

Dari beberapa alasan pemilihan model pembelajaran kooperatif di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang pembelajaran *kooperatif tipe TGT dengan menggunakan teknik Quiz* pada pokok bahasan *bangun ruang (limas dan prisma tegak)*. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan teknik Quiz ini sangat tepat untuk diterapkan pada pokok bahasan bangun ruang guna meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hal ini disebabkan adanya ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu adanya kerjasama dalam kelompok yang menuntut tanggung jawab dari masing-masing anggota dalam suatu interaksi yang sinergi baik dalam melakukan diskusi serta menyelesaikan suatu masalah yang berakhir pada pemberian penghargaan yang diharapkan dapat memacu semangat belajar siswa sehingga yang tadinya beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan bahkan menjadi momok yang menakutkan akan berubah menyukai matematika terutama kaitannya dalam pokok bahasan bangun ruang. semangatnya siswa di dalam belajar matematika tersebut pada akhirnya akan mengarah pada meningkatnya prestasi siswa terhadap pokok bahasan bangun ruang.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengambil judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooeratif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Teknik Quiz untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika materi limas dan prisma tegak pada siswa kelas VIII-C Sunan Ampel Ringinrejo Kediri tahun ajaran 2011/2012”

1. **Fokus Penelitian**
2. Bagaimana pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Teknik Quiz yang dapat meningkatkan prestasi siswa kelas VIII-C Sunan Ampel Ringinrejo Kediri pada pelajaran matematika materi limas dan prisma tegak ?
3. Bagaiamana respon siswa kelas VIII-C Sunan Ampel Ringinrejo Kediri terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Teknik Quiz ?
4. **Tujuan Penelitian**

Setiap pengadaan penelitian tentu ada maksud dan tujuan tertentu, karena tujuan itu yang menjadi fokus penelitian. Sesuai dengan judul penelitian diatas, maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mendeskripsikan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Teknik Quiz yang dapat meningkatkan prestasi siswa kelas VIII-C Sunan Ampel Ringinrejo Kediri pada pelajaran matematika materi limas dan prisma tegak.
2. Untuk mengetahui respon siswa kelas VIII-C Sunan Ampel Ringinrejo Kediri terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Teknik Quiz.

**D.** **Manfat Penelitian**

1. Manfaat teoritis

Secara umum, studi ini memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, utamanya pada layanan peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika. Telah diakui secara luas bahwa pemahaman konsep matematika memiliki peran yang cukup besar bagi siswa dalam hal motivasi, penampilan dan kecakapannya dalam bidang matematika. Oleh karenanya, wajar jika guru mempunyai keyakinan intervensi dengan siswanya melalui peningkatan pemahaman konsep matematika.

Harapan guru meliputi keyakinan guru (*teachers belief*) terhadap peningkatan kemampuan pemahaman siswa, potensi siswa dalam memahami instruksi, dan kesulitan materi yang dihadapi siswa atau kelas. Bersama model lain, studi ini memperkaya proses pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan konsrtuktifistik.

Secara khusus, studi ini memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran matematika berupa pergeseran paradigma mengajar menjadi paradigma belajar dalam suasana yang gembira. Telah menjadi pandangan yang cukup mapan bahwa paradigma belajar dalam suasana yang gembira untuk memecahkan masalah matematika merupakan aspek yang esensial dalam pembelajaran matematika (De Porter & Hernacki, 1999:48). Di sini, paradigma belajar dalam suasana gembira dipertajam dengan dimensi guru sebagai fasilitator, sehingga stabilitas dan keterkendalian terjaga.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi guru matematika, hasil penelitian dapat digunakan untuk menyelenggarakan layanan pembelajaran yang inovatif dan dapat diaplikasikan untuk mengembangkan model-model pembelajaran lebih lanjut.
3. Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan dalam bidang matematika maupun secara umum kemampuan mengatasi permasalahan dalam hidupnya.
4. Bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika.
5. Bagi peneliti lain sebagai bahan pemikiran yang lebih mendalam akan pentingnya pembelajaran TGT dalam matematika.

1. Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta ; Bumi Aksara, 2003 hal..1 [↑](#footnote-ref-2)
2. UU RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003)h 7. [↑](#footnote-ref-3)
3. Ipung, Yuwono, *Pembelajaran Matematika Secara Membumi* (Malang:Universitas Negeri Malang,2001), hal.3 [↑](#footnote-ref-4)
4. Buchari, Alma, et. all. *Guru Profesional: Menguasai Metode dan Terampil Mengajar* (Bandung:Alfabeta,2008), hal.79 [↑](#footnote-ref-5)
5. Syaiful , Bahri, *Setrategi Belajar Mengajar*, (Jkarta:Rineka cipta,2010), hal.1 [↑](#footnote-ref-6)
6. Miftahul Huda, *Cooperative Learning,*(Yogyakarta:Pustaka Pelajar,2011)hal 29 [↑](#footnote-ref-7)
7. Etin, Solihatin, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta:Bumi Aksara,2005), hal.4 [↑](#footnote-ref-8)
8. Kuntjojo, *Model – Model Pembelajaran*(Kediri:Universitas Nesantara PGRI Kediri,2010), hal.13 [↑](#footnote-ref-9)
9. Robert, Slavin, *Cooperative Learning Teori,Riset,dan praktik*. Terjemahan oleh Nurlita (Bandung:Nusa Media, 2008) , hal.104 [↑](#footnote-ref-10)
10. Robert E. Slavin,*Cooperative Learning…*hal 34 [↑](#footnote-ref-11)
11. # http://matematika-ipa.com/model-pembelajaran-tgt-model-team-game-tournament-permainan-dalam-tgt-komponen-dalam-tgt/

    [↑](#footnote-ref-12)