

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Maju dan tidaknya suatu negara ditentukan oleh sistem pendidikan yang ada. Untuk menuju suatu negara yang maju, pemerintah tidak henti-hentinya melakukan berbagai kebijakan. Diantaranya adalah pembaharuan kurikulum dari kurikulum 1999 menjadi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), tetapi sekarang diperbaharui lagi menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Yang isinya terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan KTSP, kalender pendidikan, dan silabus dengan cara melakukan penjabaran dan penyesuaian. Standar Isi yang ditetapkan dengan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dan Standar Kompetensi Lulusan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah yang ditetapkan dengan kepmendiknas No. 23 Tahun 2006.

Kebijakan yang dilakukan pemerintah tersebut mencerminkan suatu upaya untuk menyelaraskan program pendidikan terhadap kemajuan teknologi yang ada, dengan tetap berlandaskan pada tujuan pendidikan secara umum seperti yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945 pada alinea ke-4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Sebagai besar pendidikan diperoleh dari bangku sekolah. Inti dari pendidikan disekolah adalah proses belajar mengajar.

Menurut Mudjiono, (2006 : 295) "belajar adalah kegiatan individu dalam memperoleh pengetahuan, perilaku dan ketrampilan dengan cara mengolah bahan belajar".

Menurut Sudjana (1989 : 28) "mengajar adalah suatu proses yakni proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar".

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat SD sampai sekolah tingkat menengah. Sampai saat ini matematika masih dianggap mata pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Anggapan ini mungkin tidak berlebihan selain mempunyai sifat yang abstrak, pemahaman konsep matematika yang baik sangatlah penting karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan pemahaman konsep sebelumnya. Dalam proses belajar mengajar guru mempunyai tugas untuk memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran, yang mempunyai keterkaitan erat antara guru, peserta didik, kurikulum, sarana dan prasarana.

Didalam dunia pendidikan banyak sekali model-model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses mengajar, salah satunya adalah model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament (TGT).

Menurut Slavin (2005 : 163) “Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament (TGT) adalah Pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”.

Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini para peserta didik akan memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari luar kelompok rasial mereka daripada para peserta didik yang ada di kelas kontrol. Dalam pembelajaran ini, peserta didik dibawa kedalam masalah-masalah nyata yang ada di lingkungannya serta mengajarkan mereka berdiskusi / belajar secara kelompok, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator bagi peserta didik. Melalui pembelajaran ini diharapkan peserta didik memperoleh pengetahuan yang bermakna dan menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga pembelajaran matematika dapat terlaksanakan secara optimal.

Salah satu materi yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah “Belah Ketupat”. Konsep ini sangat dekat dengan kehidupan peserta

didik, sehingga dengan membawa peserta didik kedalam masalah yang konteks, diharapkan peserta didik akan memiliki pengetahuan yang bermakna. Karena apa yang mereka pelajari adalah hal-hal yang tidak jauh dari kehidupan mereka sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mencoba untuk mengadakan suatu penelitian mengenai **“Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pokok Bahasan Belah Ketupat di Kelas VII SMP YPI Darussalam I Cerme Gresik”**.

1.2. Rumusan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka pertanyaan yang akan diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pokok bahasan Belah Ketupat di SMP YPI Darussalam I Cerme
2. Apakah ketuntasan belajar peserta didik dapat tercapai dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pokok bahasan Belah Ketupat di SMP YPI Darussalam I Cerme

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hal berikut ini:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pokok bahasan Belah Ketupat di SMP YPI Darussalam I Cerme
2. Untuk mengetahui apakah ketuntasan belajar peserta didik dapat tercapai dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pokok bahasan Belah Ketupat di SMP YPI Darussalam I Cerme

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai motivasi peserta didik untuk dan berfikir kreatif dalam pembelajaran;
2. Sebagai bahan pertimbangan guru dalam usaha preventif mengatasi kesulitan siswa demi kesempurnaan proses belajar-mengajar
3. Sebagai masukan guru dalam memberikan alternatif dalam memilih metode mengajar
4. Untuk bekal penulis nantinya terjun ke dunia pendidikan
5. Memasyarakatkan model pembelajaran TGT yang sesuai dengan pengajaran matematika di sekolah

1.5. Definisi dan Batasan

Sesuai judul penelitian terhadap istilah yang perlu didefinisikan sebagai berikut:

1. Definisi

- a. Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Turnamen (TGT) adalah Pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Tim : Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas.

Game: Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

Turnamen: Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Game berlangsung pada akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan.

- b. Ketuntasan belajar peserta didik adalah pencapaian hasil belajar yang telah diajarkan yang diukur dari hasil pekerjaan atau setelah melaksanakan pembelajaran satu pokok bahasan
- c. Kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran merupakan keterampilan guru menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT

2. Batasan

Untuk menghindari luasnya pembahasan dan mengingat keterbatasan yang ada pada penulis dalam penelitian ini penulis memberikan batasan-batasan antara lain:

- a. Penelitian ini dilaksanakan di SMP YPI Darussalam I Cerme dikelas VII semester 2
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada pokok bahasan Belah Ketupat
- c. Subjek peneliti hanya terbatas pada 39 peserta didik dikelas VII SMP YPI Darussalam I Cerme Gresik