

**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
POKOK HIMPUNAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENS*) DENGAN DESAIN
PENELITIAN *LESSON STUDY* PADA KELAS VII MTs NEGERI
KARANGANYAR**

TESIS

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat Magister S-2
Magister Manajemen Pendidikan**



Oleh :

BAMBANG SUTRESNO
Q 100 080 225

Dibiayai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Hibah Penelitian
Nomor Kontak: 316/SP2H/PP/DP2M/IV/2010, tertanggal 12 April 2010

**PROGRAM MAGISTER MANAJEMEN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era desentralisasi ini, guru harus lebih aktif mengambil prakarsa sendiri, karena tidak akan ada lagi intervensi dari luar yang harus dipatuhi secara mutlak. Bukan karena sesuatu yang datang dari luar dianggap pasti tidak sesuai, tetapi yang lebih penting adalah bahwa guru lebih leluasa berperan sebagai seorang profesional. Kini guru ditantang tampil dengan kemampuan yang terbina dari dalam dirinya, guru harus mampu membuktikan kemampuan profesionalnya untuk menerima amanah sebagai pendidik yang tangguh. Secara singkat, jika pada era sentralisasi pendidikan, guru sebagai pelaksana dari apa yang telah dipikirkan oleh para birokrat, tapi kini guru ditantang untuk berfikir logis, kritis, kreatif, dan reflektif dalam meningkatkan mutu pembelajarannya, dan melaksanakan hasil pemikirannya ini dalam pembelajaran di kelas (Sukirman. 2006:1)

Peserta didik sekarang menghadapi dunia ledakan pengetahuan, perubahan cepat dan serba tidak menentu, mereka menjadi was-was dan defensif. Peserta didik sekarang hidup di dunia dimana hal-hal secara cepat dan banyak pilihan dihadirkan. Suara-suara menggigit dan berbagai warna merupakan getaran dan motivasi. Kesempatan untuk mengubah sesuatu dari satu keadaan pada keadaan yang lain terjadi di manapun. Salah satu kunci untuk mencapai rasa aman dan selamat dikaitkan dengan orang-orang lain dan merasa satu kelompok. Rasa dalam satu kelompok ini

memungkinkan peserta didik menghadapi perubahan-perubahan dihadapannya (Silberman, 2002:7).

Perbaikan pembelajaran perlu dimulai dari hal-hal yang kecil dan memerlukan rentang waktu untuk merasakan dampaknya, demikian pula dengan tanggung jawab guru terhadap diri mereka sendiri yang pengaruhnya akan dirasakan dalam waktu tertentu (Mulyasa, 2009:149). Oleh sebab itu pengembangan berbagai pendekatan yang positif sangat diperlukan agar pendidikan itu mampu bergerak dinamis mengimbangi proses perubahan yang paling aktual. Salah satu pendekatan yang belakangan cukup berhasil dikembangkan di Jepang, USA dan beberapa negara eropa dalam upaya perbaikan proses dan produk pendidikan adalah kegiatan *lesson study*. *Lesson study* adalah suatu kegiatan instruksional yang ditandai dengan adanya proses kolaboratif dari sekelompok guru yang secara bersama-sama merencanakan langkah-langkah pembelajaran termasuk metode, media dan instrumen evaluasinya.

Kegiatan ini berlangsung dengan cara salah seorang guru melakukan praktek pembelajaran yang direncanakan di kelas dan yang lain mengamati proses pembelajaran tersebut, setelah selesai pembelajaran akan dievaluasi bersama dan diperbaiki bila ada yang kurang tepat. Hasil evaluasi ini sangat bermanfaat untuk memperbaiki proses belajar mengajar berikutnya sekaligus untuk berbagi pengalaman dan temuan dari hasil evaluasi tersebut pada guru lain dengan demikian *lesson study* cukup efektif untuk digunakan sebagai salah satu bentuk pembinaan pengembangan kompetensi guru. Penerapan *Lesson Study* dapat meningkatkan kompetensi guru, terutama yang terkait dengan pengetahuan, pengetahuan materi pokok, pengetahuan

pengajaran, pengetahuan riset, kapasitas mengamati siswa, menghubungkan praktik sehari-hari dengan tujuan jangka panjang, motivasi, hubungan dengan kolega dan saling bantu, komitmen, dan akuntabilitas (Rosana, Ikhsan, dan Triatmanto, 2006:1).

Selama pendidikan masih ada, maka selama itu pula masalah-masalah tentang pendidikan akan selalu muncul dan orang pun tak akan henti-hentinya untuk terus membicarakan dan memperdebatkan tentang keberadaannya, mulai dari hal-hal yang bersifat fundamental-filsafiah sampai dengan hal-hal yang sifatnya teknis-operasional. Sebagian besar pembicaraan tentang pendidikan terutama tertuju pada bagaimana upaya untuk menemukan cara yang terbaik guna mencapai pendidikan yang bermutu dalam rangka menciptakan sumber daya manusia yang handal, baik dalam bidang akademis, sosio-personal, maupun vokasional (Sudrajat, 2008:1).

Menurut I Wayan Santyasa (2009:16) *Lesson study* merupakan alternatif pembinaan profesi guru melalui aktivitas-aktivitas kolaboratif dan berkelanjutan. Prinsip kolaborasi akan memfasilitasi para guru untuk membangun komunitas belajar yang efektif dan efisien, sedangkan prinsip berkelanjutan akan memberi peluang bagi guru untuk menjadi masyarakat belajar sepanjang hayat. Dua hal ini sangat penting bagi guru dalam menjalankan perannya sebagai sosok panutan dan yang dipercaya oleh siswa di sekolah. Guru berperan besar dalam menyusun pembelajaran yang menyenangkan (*joyful*) dan menarik agar siswa termotivasi untuk berprestasi serta dapat memahami pelajarannya dengan baik (Purwanto,1997:107).

Slamet Mulyana (2007) mengetengahkan tentang dua tipe penyelenggaraan *Lesson Study*, yaitu *Lesson Study* berbasis sekolah dan *Lesson Study* berbasis MGMP.

Lesson Study berbasis sekolah dilaksanakan oleh semua guru dari berbagai bidang studi dengan kepala sekolah yang bersangkutan, dengan tujuan agar kualitas proses dan hasil pembelajaran dari semua mata pelajaran di sekolah yang bersangkutan dapat lebih ditingkatkan. Sedangkan *Lesson Study* berbasis MGMP merupakan pengkajian tentang proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh kelompok guru mata pelajaran tertentu, dengan pendalaman kajian tentang proses pembelajaran pada mata pelajaran tertentu, yang dapat dilaksanakan pada tingkat wilayah, kabupaten atau mungkin bisa lebih diperluas lagi.

Implementasi *lesson study* secara berkelanjutan akan membantu guru mempercepat peningkatan profesionalismenya. Indikator-indikator peningkatan profesionalisme guru melalui implementasi *lesson study*, adalah pengembangan rancangan dan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang selalu menuntut dilakukannya inovasi pembelajaran dan asesmen, siklus *plan-do-see* yang memungkinkan guru untuk dapat mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif tentang belajar dan pembelajaran, proses *sharing* pengalaman berbasis pengamatan pembelajaran memberi peluang bagi guru untuk mengembangkan keterbukaan dan peningkatan kompetensi sosialnya, dan proses-proses refleksi secara berkelanjutan adalah suatu ajang bagi guru untuk meningkatkan kesadaran akan keterbatasan dirinya.

Lesson study dapat diimplementasikan dalam pembelajaran melalui siklus *plan-do-see* dengan enam tahapan, yaitu membentuk kelompok *lesson study*, menentukan fokus kajian, merencanakan *research lesson*, pelaksanaan pembelajaran dan observasi aktivitas pembelajaran, mendiskusikan dan menganalisis hasil

observasi, dan refleksi dan penyempurnaan. Tahapan-tahapan kegiatan *lesson study* tersebut dapat memfasilitasi peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa (Santyasa, 2009:16).

Berdasarkan amanat undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No 20 tahun 2003). Dalam rangka penyelenggaraan pendidikan yang bermutu, maka guru dan kepala sekolah harus profesional, karena merekalah yang membuat kurikulum, sarana dan prasarana, pembiayaan, serta proses belajar mengajar yang bermanfaat bagi kehidupan siswa dimasa depannya (Sudharto, 2003:1).

Lembaga Pengabdian Masyarakat dan Penelitian (LPMP) Jawa Barat menyebutkan bahwa dalam merancang kegiatan inti guru dilatih menyusun rancangan-rancangan kegiatan siswa berikut. 1). Guru dilatih menyusun rancangan kegiatan belajar yang akan dilakukan oleh siswa dan bagaimana melakukannya dengan menerapkan model pembelajaran yang relevan dengan kompetensi dasar yang akan dicapai dan relevan dengan visi, misi, dan tujuan sekolah yang dirumuskan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dengan cara demikian, maka pembelajaran yang dirancang oleh guru bermakna bagi siswa, karena telah diuji kebenarannya. 2). Guru dilatih menyusun rancangan bahan ajar yang sesuai dengan

pengalaman nyata siswa. Dengan cara demikian, maka siswa belajar dimulai atau dari pengalamannya sendiri. 3). Guru dilatih menyusun rancangan setting pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar dan kondisi dunia nyata. Dengan demikian, maka siswa belajar dengan mengadopsi situasi dan kondisi nyata di masyarakat menjadi situasi dan kondisi pembelajaran di sekolah. 4). Guru dilatih menyusun rancangan evaluasi proses dan hasil belajar. Dengan demikian, maka evaluasi yang dilakukan guru, bukan semata-mata mengevaluasi pengetahuan, melainkan guru mengevaluasi proses tentang apa yang dilakukan siswa dan bagaimana siswa tersebut melakukan pembelajaran. Itu berarti guru mengevaluasi kompetensi siswa yang sebenarnya.

Matematika biasanya dianggap sebagai pelajaran yang sulit oleh anak-anak maupun orang dewasa. Di sekolah banyak murid yang tidak tertarik dengan matematika tetapi dilain pihak matematika lebih penting dibanding penerapan ketrampilan numerasi dasar semata, matematika juga merupakan "kendaraan" utama untuk mengembangkan kemampuan berfikir logis dan ketrampilan kognitif yang lebih tinggi pada anak, matematika juga memainkan peran penting di sejumlah bidang ilmiah lain, seperti fisika, teknik, dan statistika (Muijs dan Reynolds, 2008:332-333).

Secara umum matematika masih dianggap sebagai batu sandungan bagi kelulusan sebagian besar siswa. Data terakhir hasil *try out* 4-7 Januari 2010, *try out* ujian nasional MTs Negeri Karanganyar dari 270 siswa dengan standar kelulusan di atas 5,5 pada mata pelajaran matematika hanya 31 siswa yang lulus atau hanya 11,5%. Masalah ini bermula dari kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika karena

pengetahuan yang diterima siswa secara pasif menjadikan matematika tidak bermakna. Hal ini antara lain disebabkan penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat oleh guru dan guru kurang mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari. Kecenderungan guru menerapkan pembelajaran secara klasikal dapat menyebabkan siswa kurang secara aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat mengakibatkan rendahnya motivasi dan minat belajar matematika siswa.

Melihat keadaan seperti tersebut di atas kita harus segera membenahi sistem dan segala perangkatnya, agar kita segera dapat sejajar dan bersaing dengan sekolah-sekolah lain. Pemerintah maupun masyarakat sebetulnya telah banyak usaha untuk meningkatkan mutu pembelajaran, namun hasilnya belum memuaskan semua pihak, sebab berdasarkan pengamatan saya ada 3 faktor penyebab peningkatan mutu pembelajaran kurang berhasil:

1. Adanya penerapan pendekatan *education production function* terlalu memusat pada input pendidikan, kurang memperhatikan proses pendidikan.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru merasa sudah menguasai segalanya sehingga ia enggan membuka diri untuk diobservasi oleh orang lain.
3. Proses belajar mengajar yang selama ini dilaksanakan secara tradisional, belum menyentuh semua aspek pembelajaran sehingga hasilnya kurang memuaskan.

Sekolah MTs Negeri Karanganyar ini merupakan salah satu sekolah terbesar yang ada di Kabupaten Karanganyar yang memiliki jumlah siswa 847 dengan jumlah pengajar 73 orang guru. Dengan potensi yang cukup besar ini ternyata sampai akhir

semester gasal Tahun Pelajaran 2009/2010 kemarin prestasi akademiknya masih belum memuaskan terutama pada mata pelajaran matematika. Untuk menunjang hal ini dibutuhkan semangat siswa untuk belajar yang tinggi juga, padahal kemampuan anak yang ada selama ini tidak terlalu istimewa, karena peserta didik yang ada selama ini yang masuk ke MTs Negeri Karanganyar adalah peserta didik yang tidak diterima di beberapa SMP Negeri favorit yang ada di Kabupaten Karanganyar.

Berdasarkan pengamatan penulis serta hasil diskusi dengan beberapa guru matematika di MTs Negeri Karanganyar, ternyata masih banyak dijumpai permasalahan pembelajaran yang sering muncul antara lain rendahnya minat belajar siswa, kurang aktifnya siswa di kelas, beraneka ragamnya kemampuan siswa dan belum nampaknya sikap siswa dalam berfikir kritis dan kreatif serta kemampuan kerja sama yang belum efektif. Rendahnya minat belajar siswa terlihat pada banyaknya siswa yang tidak mau mengerjakan PR yang diberikan guru, selain itu banyak siswa yang terkesan tidak tertarik dan bosan dengan matematika.

Kurang aktifnya siswa terlihat ketika diadakan diskusi di kelas banyak siswa yang belum paham tentang materi yang didiskusikan tetapi siswa ini diam saja dan cenderung pasrah. Sedangkan kerja sama yang belum efektif terlihat ketika diadakan diskusi di kelas banyak siswa yang pasif dan cenderung kurang bisa memanfaatkan waktu diskusi secara optimal. Maka pada setiap pengajaran guru hendaknya berupaya menciptakan suasana sosial yang membangkitkan kerjasama diantara peserta didik dalam menerima pelajaran sehingga pengajaran terlaksana lebih efisien dan efektif. Kelompok-kelompok kecil akan sangat menguntungkan perkembangan individu dan

sosial dari peserta didik, sekaligus memiliki nilai yang mendorong mereka untuk berprestasi belajar (Rohani, 2004:26)

Kompleksnya permasalahan yang dihadapi guru ini menuntut guru untuk melakukan sebuah usaha perbaikan atau tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Usaha yang dilakukan antara lain dengan menerapkan model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang cocok adalah model pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*). Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, untuk kali ini peneliti memakai tipe TGT (*Teams Games Tournaments*), dimana dengan model ini setiap siswa wajib mengkomunikasikan pengetahuannya kepada teman sejawat dikelompoknya. Sedangkan dengan tipe TGT siswa diharapkan semakin bersemangat dan termotivasi dalam belajar karena dalam tipe TGT ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Usaha tersebut akan terwujud dalam suatu penelitian dengan desain penelitian *Lesson Study* dengan judul: "Peningkatan kualitas pembelajaran matematika materi pokok himpunan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournamens*) dengan desain penelitian *Lesson Study* pada kelas VII MTs Negeri Karanganyar".

Model pembelajaran *Teams-Games-Tournaments* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kompetisi, tetapi kompetisi dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan antara anggota kelompok dalam bentuk turnamen. Untuk *game* bisa dilakukan dengan *team quiz* (kuis

kelompok) yang dengan strategi ini dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa dalam suasana yang menyenangkan (Zaini, Munthe, dan Aryani, 2004:57). Sehingga melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournaments*) ini diharapkan dapat menciptakan belajar matematika yang menyenangkan, lebih menarik dan membuat siswa merasa gembira, aktif dan penuh semangat dalam belajar, sehingga diharapkan akan menumbuhkan motivasi dan minat dalam diri siswa.

Melihat kenyataan di atas tidak dapat dipungkiri bahwa keberhasilan pendidikan sangat bergantung kepada guru sebagai tenaga pendidikan, yang secara langsung akan berhubungan dengan peserta didik. Guru harus dapat menelurkan gagasan yang segar, berfikir-jernih ke depan bernalar, dan berusaha mencari jalan yang dapat menjadi motor penggerak belajar siswa, guru juga harus dapat mewujudkan gagasan dalam situasi belajar dan mengajar dengan memanfaatkan relasi kewibawaannya sehingga siswa merasa senang dan tertarik untuk belajar (Marno dan Idris, 2009:52).

Guru dalam menyampaikan pelajaran matematika kepada siswa, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai. Selain itu bahwa sistem pengajaran, materi pengajaran dan penyampaiannya kepada siswa selalu perlu dikembangkan. Upaya pengembangan sistem pengajaran, pembenahan isi serta teknologi organisasi materi pengajaran dan pencarian pendekatan strategi, metode, teknik pengajaran selalu perlu dikaji dan atau dikembangkan demi efektivitas dan efisiensi kerja kependidikan (Karsidi, 2008:81).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan kualitas pembelajaran matematika materi pokok himpunan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan desain penelitian *Lesson Study* pada kelas VII MTs Negeri Karanganyar. Rumusan masalah penelitian ini dapat dijabarkan menjadi dua sub rumusan sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan kualitas proses pembelajaran matematika materi pokok himpunan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan desain penelitian *Lesson Study* pada kelas VII MTs Negeri Karanganyar?
2. Bagaimana peningkatan hasil pembelajaran matematika materi pokok himpunan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan desain penelitian *Lesson Study* pada kelas VII MTs Negeri Karanganyar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka tujuan penelitian ini sebagai berikut

1. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika materi pokok himpunan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan desain penelitian *Lesson Study* pada kelas VII MTs Negeri Karanganyar.

2. Meningkatkan hasil pembelajaran matematika materi pokok himpunan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan desain penelitian *Lesson Study* pada kelas VII MTs Negeri Karanganyar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan memahami matematika khususnya materi pokok himpunan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan desain penelitian *Lesson Study* pada kelas VII MTs Negeri Karanganyar. Manfaat penelitian secara maupun praktis dapat disampaikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan keilmuan khususnya dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran matematika materi pokok himpunan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan desain penelitian *Lesson Study* pada kelas VII H MTs Negeri Karanganyar. dan sebagai bahan pertimbangan dan bahan acuan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Guru bidang studi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan guru memiliki kreatifitas dalam meningkatkan dan mengembangkan model pembelajaran matematika.

Serta guru memperoleh wawasan baru tentang model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran matematika.

b. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan peserta didik dapat belajar matematika lebih aktif dan menyenangkan, meningkatkan rasa saling menghargai dan menghormati antar sesama, menumbuhkan semangat berkompetisi yang sportif, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan informasi untuk bahan pertimbangan membuat kebijakan berikutnya, juga sebagai wacana untuk memberikan dorongan kepada guru bidang studi yang lain untuk mencoba menerapkan suatu model pembelajaran yang lebih tepat bagi peserta didik.

E. Daftar Istilah

1. *Lesson study* adalah salah satu upaya pembinaan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh sekelompok guru secara kolaboratif dan berkesinambungan, dalam merencanakan, melaksanakan, mengobservasi dan melaporkan hasil pembelajaran.
2. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum yang memberikan wewenang dominan bagi satuan pendidikan dan guru memajukan pendidikan berbasis karakteristik sekolah, peserta didik dan lingkungan.

3. Pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.
4. TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi kelompok, dan biasa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, materi pokok atau keterampilan.
5. Peningkatan kualitas pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan menggunakan *action* atau tindakan yang dikenakan pada individu maupun kelompok yang memiliki tujuan menambahkan hasil *output* lebih baik sesuai dengan standar yang telah diciptakan.
6. Peningkatan proses pembelajaran adalah apabila suatu proses pembelajaran yang menciptakan tingkah laku yang sesuai dengan yang diharapkan serta proses yang berhubungan dengan kemajuan tingkah laku dan perkembangan peserta didik.
7. Peningkatan hasil pembelajaran adalah apabila suatu pembelajaran menghasilkan nilai yang meningkat atau lebih tinggi dibandingkan dengan *test* yang dilakukan sebelumnya.