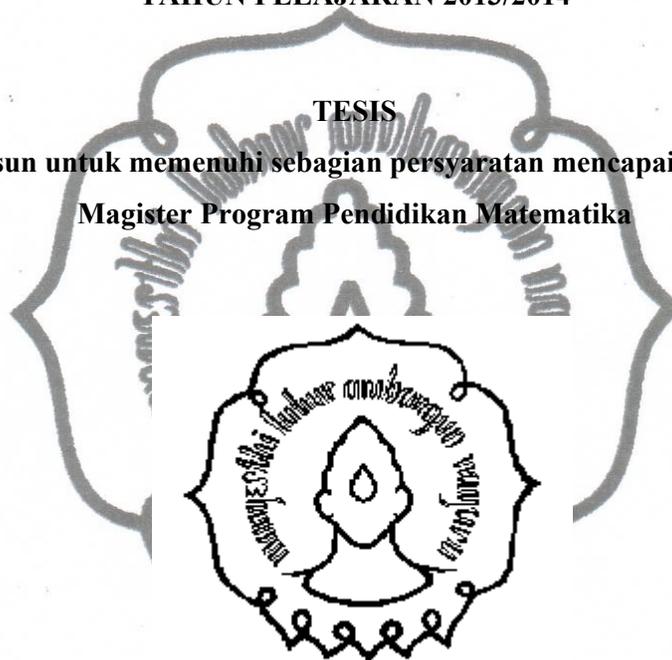


EKSPERIMENTASI MODEL KOOPERATIF *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) WITH *GUIDED DISCOVERY LEARNING* PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI POKOK LINGKARAN DITINJAU DARI *ADVERSITY QUOTIENT* (AQ) SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI DI KABUPATEN BOJONEGORO TAHUN PELAJARAN 2013/2014

TESIS

**Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat
Magister Program Pendidikan Matematika**



Oleh

PUPUT SURIYAH

S851302064

**PROGRAM PASCASARJANA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2014**

commit to user

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kita tahu bahwa era globalisasi menuntut adanya segala sesuatu yang serba cepat dan kompetitif. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan suatu tuntutan untuk menjawab segala tantangan tersebut. Sering terdengar bahwa majunya peradaban suatu bangsa ditandai oleh pendidikan yang maju pula. Pernyataan tersebut merupakan cambuk bagi segenap warga negara untuk senantiasa mengevaluasi pendidikan sebagai salah satu tolok ukur maju tidaknya peradaban suatu bangsa. Bagi para pemerhati, pemangku serta pelaku pendidikan harus selalu tanggap dengan hal tersebut.

Suatu bangsa harus senantiasa mencari cara-cara baru untuk bertumbuh dan berkontribusi, seperti halnya prinsip Jepang yaitu *Kaizan* atau adanya perbaikan terus menerus, sehingga dengan adanya perbaikan yang terus menerus tersebut suatu bangsa akan terus berubah untuk menjadi lebih baik. Hal itu telah dibuktikan oleh negara Jepang kepada dunia dengan kemajuan sains dan teknologi serta pendidikannya. Prinsip luar biasa dari negara Jepang tersebut diharapkan dapat menjadikan pemicu semangat serta motivasi bagi bangsa Indonesia selalu agar berbenah diri untuk menjadi yang negara yang luar biasa pula, mulai dari pendidikan yang ada di dalamnya.

Akan tetapi pada kenyataannya pendidikan di Indonesia masih membutuhkan perhatian lebih atau bisa dikatakan masih memprihatinkan. Dikutip dari salah satu halaman KOMPAS yang berjudul “Wapres: Pendidikan Indonesia Tertinggal” pada hari Sabtu tanggal 16 November 2013. Tomy Trinugroho (wartawan KOMPAS) mengutip apa yang disampaikan oleh Wakil Presiden Budiono di hadapan peserta kuliah umum di Universitas Monash, Melbourne, Australia, tepatnya di *Alexandre Theatre* pada tanggal 15 November 2013 bahwa pendidikan di Indonesia masih tertinggal, mulai fasilitas pendidikan yang terbatas hingga kualitas guru yang rendah.

Sejalan dengan pernyataan di atas, data pada Tabel 1.1 dan Tabel 1.2 berikut menunjukkan bukti pembelajaran matematika di Indonesia yang cukup memprihatinkan berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan (2011).

Tabel 1.1 Ranking Indonesia dalam TIMSS Tahun 2011

Matematika			Sains		
Negara	Ranking	Skor	Negara	Ranking	Skor
Korea Selatan	1 dari 42	613	Singapura	1 dari 42	590
Indonesia	38 dari 42	386	Indonesia	40 dari 42	406
Ghana	42 dari 42	331	Ghana	42 dari 42	306

(Sumber: Kemendikbud Badan Penelitian dan Pengembangan 2012)

Tabel 1.2 Ranking Indonesia dalam PISA “Mathematical Literacy” 2012

Negara	Ranking	Skor
Shanghai - Cina	1 dari 65	630
Indonesia	64 dari 65	375
Peru	66 dari 65	368

(Sumber: Kemendikbud Badan Penelitian dan Pengembangan 2013)

Berdasarkan Tabel 1.1, TIMSS (*Third International Mathematics and Science Study*) pada tahun 2011 posisi Indonesia terletak pada urutan 38 dari 42 peserta dengan perolehan skor 386 pada mata pelajaran Matematika. Demikian juga berdasarkan Tabel 1.2, PISA (*Programme of International Student Assessment*) untuk “*Mathematical Literacy*” Indonesia menempati urutan 64 dari 65 peserta dengan perolehan skor 375. Padahal kita tahu bahwa rata-rata skor yang harus dicapai kelompok (*TIMSS Scale Centerpoint*) adalah 500. Hal ini menjadi masalah serius jika dikaitkan dengan kuliah umum yang disampaikan Wakil Presiden Boediono di Universitas Melbourne beberapa waktu lalu. Adanya evaluasi dan perbaikan kualitas pembelajaran yang terus menerus adalah suatu keharusan, jika Indonesia bercita-cita untuk menjadi negara yang lebih baik dan maju.

Prestasi belajar matematika yang ditunjukkan Tabel 1.1 dan Tabel 1.2 tersebut sungguh memprihatinkan. Memang ada beberapa faktor yang menyebabkan prestasi belajar matematika mereka kurang maksimal. Berdasarkan Ariesandi (2005: 6), mengapa matematika menjadi momok bagi

sebagian besar orang? Sebenarnya masalah terbesar justru terletak pada proses pembelajaran matematika itu sendiri. Banyak proses yang sangat mendasar, yang seharusnya diajarkan dengan gembira dan seksama, ternyata dilewati begitu saja. Hal ini mengakibatkan dasar matematika anak menjadi lemah dan tidak mampu mendukung proses pembelajaran pada level selanjutnya. Ketika sudah sampai pada level yang cukup tinggi, SMP dan SMA, hal itu akan membawa dampak merugikan terhadap pelajaran eksakta lainnya, seperti fisika dan kimia. Selain itu, dikutip dari Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani (2008: 34), berdasarkan hasil penelitian di Indonesia ditemukan bahwa tingkat penguasaan peserta didik dalam matematika pada semua jenjang pendidikan masih sekitar 34%. Ini sangat memprihatinkan. Anggapan masyarakat, khususnya di kalangan pelajar, matematika masih merupakan mata pelajaran sulit, membingungkan bahkan sangat ditakuti oleh sebagian besar pelajar.

Di Bojonegoro prestasi belajar matematika khususnya SMP juga masih memprihatinkan dibandingkan dengan mata pelajaran lain yang diujikan pada Ujian Nasional (UN). Hal ini ditunjukkan pada Hasil UN siswa SMP Negeri tahun pelajaran 2011/2012 pada Tabel 1.3 dan 2012/2013 pada Tabel 1.4 dari Dinas Pendidikan Kabupaten Bojonegoro.

Tabel 1.3 Hasil UN siswa SMP Negeri Tahun Pelajaran 2011/2012 Se-Kabupaten Bojonegoro.

Mata Ujian	B.Indonesia	B.Ingggris	MTK	IPA	Jumlah Nilai
Klasifikasi	A	B	A	A	A
Nilai rata-rata	8,39	7,02	8,06	7,67	31,14
Nilai Terendah	2,20	1,60	1,25	1,75	9,45
Nilai Tertinggi	10,00	9,80	10,00	10,00	39,10
Standar Deviasi	1,04	1,75	1,83	1,65	4,98

(Sumber:Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bojonegoro tahun 2012)

Tabel 1.4 Hasil UN siswa SMP Negeri Tahun Pelajaran 2012/2013 Se-Kabupaten Bojonegoro.

Mata Ujian	B.Indonesia	B.Ingggris	MTK	IPA	Jumlah Nilai
Klasifikasi	B	C	C	C	C
Nilai rata-rata	7,29	5,67	5,98	6,25	25,19
Nilai Terendah	2,00	1,00	1,00	1,50	9,70
Nilai Tertinggi	10,00	10,00	10,00	10,00	38,75
Standar Deviasi	1,23	1,76	2,24	1,88	5,66

(Sumber:Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bojonegoro tahun 2013)

Dari Tabel 1.3 dan Tabel 1.4, nilai rata-rata mata pelajaran matematika dari tahun pelajaran 2011/2012 ke tahun 2012/2013 mengalami penurunan yang cukup signifikan dari 8,06 menjadi 5,98, dari klasifikasi A menjadi C. Selain itu, belum adanya sebaran prestasi belajar yang cukup bagus, karena dari data di atas nilai terendah masih sangat memprihatinkan, tahun sebelumnya 1,25 dan tahun pelajaran selanjutnya mengalami penurunan yang mana nilai terendah SMP Negeri se-Kabupaten Bojonegoro yaitu 1,00. Ini merupakan cambuk bagi para guru khususnya di Bojonegoro untuk terus meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran di kelas.

Seperti halnya pada hasil Ujian Nasional 2013, ada beberapa sekolah yang daya serap terhadap materi jauh di bawah standar rata-rata kabupaten, provinsi maupun nasional. Seperti halnya pada materi Geometri (unsur-unsur, dan sifat-sifat bangun datar dimensi dua) yang terlihat pada Tabel 1.5 berikut.

Tabel 1.5 Prosentase Penguasaan Materi Beberapa SMP Negeri Kabupaten Bojonegoro Materi Geometri (Unsur-unsur dan Sifat-sifat Bangun Datar) UN 2013 Kategori Rendah

Nama Sekolah	Sekolah	Kabupaten	Provinsi	Nasional
SMP Negeri 1 Bubulan	41,66	63,30	62,75	54,95
SMP Negeri 2 Gondang	32,50			
SMP Negeri 2 Tambakrejo	34,07			
SMP Negeri 1 Trucuk	43,68			
SMP Negeri 2 Ngasem	32,99			
SMP Negeri 2 Kalitidu	43,21			

(Sumber: Dinas Pendidikan Kabupaten Bojonegoro tahun 2013)

Berdasarkan data pada Tabel 1.5, tentunya berbagai pihak menginginkan adanya peningkatan prestasi pada sekolah yang bersangkutan untuk memperbaiki pembelajaran, sehingga diharapkan adanya perubahan yang lebih baik. Mengajarkan konsep geometri kepada siswa itu memang tidak mudah, sejalan dengan Abu dan Abidin (2013: 17) yang menyatakan bahwa,

Conventional geometry teaching contributed to the low potential in learning geometry among students in the junior high. This situation is evident in a preliminary study on the third-year junior high students in Parepare who, at the time, would be sitting for the National Examination soon. Among the 277 students who were sampled, it was found that the general score for basic geometry questions was 54 out of 100. Through analysis of the geometry

commit to user

questions, it was discovered that only 12.6% who managed to correctly answer questions on the introduction of geometry shapes.

Mengajar geometri di tingkat Sekolah Menengah Pertama tidak mudah, apalagi jika menggunakan pembelajaran konvensional, sudah tentu memiliki banyak kelemahan. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Abu menunjukkan hanya sejumlah 12,6% yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar pada materi pengenalan bangun-bangun geometri.

Dengan memperhatikan data persentase daya serap tentang geometri dari beberapa SMP Negeri di Kabupaten Bojonegoro yang cukup memprihatinkan, juga dari penelitian Abu dan Abidin tentang konsep geometri di Malaysia yang juga memprihatinkan, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian terkait bangun datar (dimensi dua) pada materi Lingkaran di kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014. Lingkaran merupakan salah satu materi yang masuk dalam bangun datar (dimensi dua) dalam lingkup Geometri.

Pembelajaran itu memang seharusnya didesain sedemikian rupa sehingga dapat berlangsung secara efektif, efisien, menarik, memuaskan, dan dapat memunculkan potensi kecerdasan manusia. Jika siswa mempunyai kesan negatif terhadap matematika, bahkan membenci karena kesulitannya, itu sama saja mereka tidak menyukai tantangan kesulitan yang ditawarkannya. Realitas tersebut mendorong para pemerhati pendidikan untuk mengubah kesan mereka dalam satu kesatuan utuh kesuksesan belajar dan syarat keberhasilan hidup.

Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, Furner dan Marinas (2007: 83-91) berpendapat bahwa *“As educators, we need to make mathematics interesting for students to learn and enjoy while also providing a focus on important mathematical concepts.”* Sebagai pemerhati pendidikan, kita perlu membuat pelajaran matematika yang menarik untuk dipelajari dan disukai siswa bahkan lebih memfokuskan konsep matematika yang penting.

Berdasarkan Idris (2009: 36) pada pendahuluan penulisan tentang pemahaman terhadap kalkulus menyatakan bahwa,

*Understanding is not simply remembering mathematical concepts or being able to follow procedure. Understanding in mathematics
commit to user*

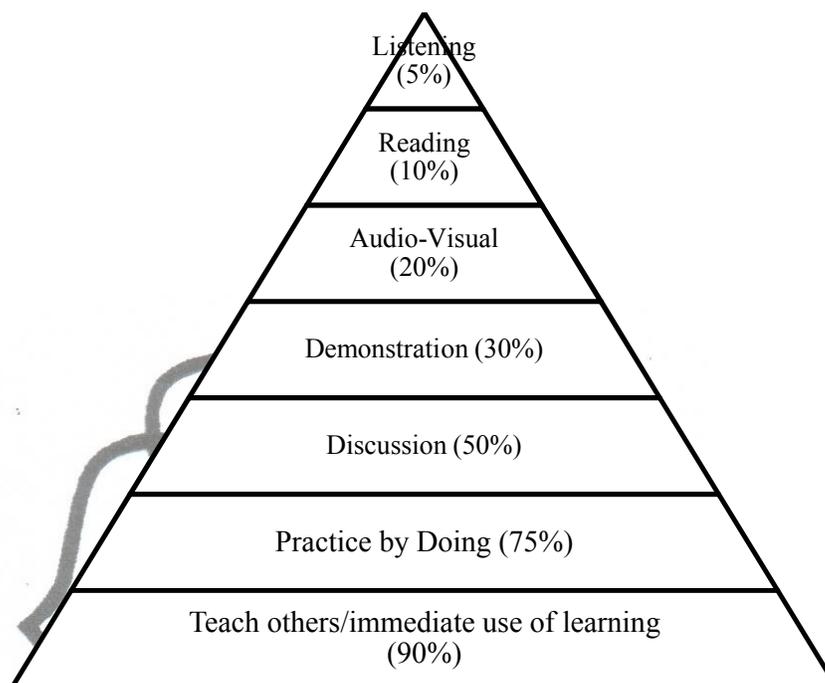
learning requires more than simple recall of facts. Perkins and Blythe (1994) define understanding as being able to explain, finding evidence and examples, generalizing, applying, analogizing, and representing the topic in a new way.

Memahami itu tidak hanya cukup mengingat konsep matematika atau mengikuti prosedur yang sudah ada. Pemahaman dalam pembelajaran matematika mensyaratkan lebih dari hal tersebut. Perkins dan Blythe (1994) mendefinisikan pemahaman yang dimaksud mempunyai arti luas diantaranya menjelaskan, menemukan bukti dan contoh, mengeneralisasikan, menerapkan/mengaplikasikan, menganalogi, dan merepresentasikan topik ke dalam sebuah cara baru.

Dalam konteks pendidikan, kurikulum atau program pendidikannya perlu dirancang dan diarahkan untuk menciptakan suasana agar siswa dapat mengembangkan dan meningkatkan kualitas dirinya secara optimal. Seperti yang terdapat dalam piramida pada Gambar 1.1 yang menunjukkan bahwa, semakin siswa terlibat dalam proses pembelajaran, maka semakin paham mereka akan materi yang didiskusikan selama pembelajaran. Jadi, di sini guru dituntut harus selalu berinovasi dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan Zakaria dan Iksan (2007: 35) yang menyatakan bahwa,

Teachers should have the knowledge of how students learn science and mathematics and how best to teach. Changing the way we teach and what we teach in science and mathematics is a continuing professional concern. Efforts should be taken now to direct the presentation of science and mathematics lessons away from the traditional methods to a more student centered approach.

Guru harus memiliki pengetahuan tentang bagaimana siswa belajar sains dan matematika dan cara terbaik untuk mengajar. Profesional dalam hal mengajar mempunyai makna, yaitu mengubah cara kita mengajar dan apa yang kita ajarkan dalam sains dan matematika. Upaya harus dilakukan sekarang untuk mengubah dari metode tradisional ke suatu pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered approach*). Berikut Gambar 1.1 disajikan piramida tingkatan kegiatan proses pembelajaran yang menggambarkan prosentase pemahaman siswa.



Gambar 1.1 Piramida Proses Pembelajaran
(Petty, 2004) dalam Salman (2009: 26)

The pyramids shows that in learning processes the learner's ability to listen, read, demonstrate and discuss are not sufficient evidences to confirm that the learner has acquired adequate knowledge of a concept or topic. It could be inferred from the learning pyramid that effective learning takes place when the learner is able to reflect the acquired knowledge through practice by doing the knowledge to others and apply it to relevant situations (Petty, 2004) dalam Salman (2009: 26).

Piramida pada Gambar 1.1, menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada kemampuan mendengar, membaca, mendemonstrasikan dan mendiskusikan tidak cukup menegaskan bahwa pembelajar dapat menguasai pengetahuan dari sebuah konsep atau topik. Dapat diambil intisari dari piramida proses pembelajaran di atas bahwa pembelajaran yang efektif itu ketika pembelajar sampai dengan tataran dapat mendeskripsikan pengetahuan dengan mempraktekkan atau mentransfer pengetahuan kepada rekan lainnya serta menerapkannya dalam situasi yang relevan.

Menurut pendapat peneliti proses kegiatan pembelajaran yang mencakup semua tingkatan pada piramida Gambar 1.1, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif. Berdasarkan Baliya (2013: 294) menyatakan bahwa,

Cooperative learning is a successful teaching strategy in which small teams, each with students of different levels of ability, use a variety of learning activities to improve their understanding of a subject. Each member of a team is responsible not only for learning what is taught but also for helping teammates learn, thus creating atmosphere of achievement.

Berdasarkan Baliya (2013: 294), pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang sukses dengan kelompok kecil, masing-masing siswa dalam kelompok terdiri dari beragam kemampuan, menggunakan aktivitas variasi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman terhadap mata pelajaran. Masing-masing anggota dari kelompok bertanggung jawab tidak hanya terbatas pada apa yang mereka pelajari sendiri, tetapi juga membantu teman dalam satu tim/kelompok untuk belajar, sehingga mendapatkan suatu pencapaian yang diharapkan. Model pembelajaran kooperatif itu diantaranya TGT (*Teams Games Tournament*), STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), TAI (*Team Assisted Individulization*), Jigsaw, dan sebagainya.

Dalam penelitian yang dilakukan ini, peneliti mengeksperimenkan model pembelajaran kooperatif STAD. Sejalan dengan pendapat Van Wyk (2010: 8), "*Student Teams Achievement Divisions (STAD) is one of the simplest and most extensively researched form of cooperative learning technique.*" STAD adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Model kooperatif STAD ini mudah diterapkan kepada siswa karena paling sederhana dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif lainnya. Lebih lengkap lagi mengenai STAD menurut Majoka, Dad dan Mahmoo (2010: 16), "*Student Team Achievement Division (STAD) is a cooperative-learning strategy in which small groups of learners with different levels of ability work together to accomplish a shared learning goal.*" STAD adalah strategi pembelajaran kooperatif dengan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari

peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar bersama.

Pada model pembelajaran kooperatif STAD, terdapat fase penyajian materi dimana guru mendemonstrasikan materi pembelajaran dan siswa mendengarkan materi dari apa yang disampaikan oleh gurunya. Pada fase ini terkesan seperti halnya *teacher centered learning*. Berdasarkan beberapa asumsi dari beberapa pakar, seperti pendapat Jamil Suprihatiningrum (2013: 238) menyatakan bahwa jika model pembelajaran langsung tidak banyak melibatkan siswa, siswa akan kehilangan perhatian setelah 10-15 menit dan hanya mengikat sedikit isi materi yang disampaikan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Silberman (1999: 1) menyatakan bahwa,

That's because students are thinking aloud while they are listening. It's hard to keep up with a talkative teacher. More likely, the students are not concentrating because, even if the material is interesting, it is hard to concentrate for a sustained period of time. When listening for a sustained period of time to a teacher who is talking up to four times more slowly, students are likely to get bored, and their minds will wander.

Hal ini berarti bahwa para siswa akan sulit berkonsentrasi secara terus-menerus dalam suatu pembelajaran jika mereka hanya mendengarkan ceramah dari guru, selain itu mereka juga merasa bosan. Dengan adanya kelemahan tersebut, peneliti berupaya memodifikasi STAD yang ada dengan pembelajaran yang mana fase-fase pada proses pembelajaran seutuhnya mengacu pada *student centered learning*. Terutama dalam hal penyampaian materi oleh guru, peneliti bermaksud memodifikasinya pada fase ini sehingga dari awal pembelajaran siswa sudah aktif bekerja bersama dengan kelompoknya dan mengkonstruksi pengetahuan dengan sendirinya berdasarkan pengetahuan yang didapatkan sebelumnya, peneliti bermaksud mengintegrasikan *discovery learning* (pembelajaran penemuan) pada fase ini yang nantinya juga dirangkai dengan fase selanjutnya.

Menurut Jamil Suprihatiningrum (2013: 243), dalam pembelajaran dengan pendekatan penemuan rangkaian kegiatan pembelajaran menekankan proses berpikir siswa secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan

sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh siswa melalui berbagai aktivitas sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator, bukan sebagai sumber belajar.

Menurut Jamil Suprihatiningrum (2013) *discovery learning* dibagi menjadi dua yaitu *free discovery learning* dan *guided discovery learning*. Sudah tentu ketika siswa mengkonstruksi pengetahuan apalagi melalui penemuan, akan membutuhkan waktu yang relatif lama. Dalam hal ini peneliti harus mempunyai pemilihan strategi pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran berjalan sesuai yang diharapkan, yaitu secara efektif dan efisien. Dalam hal ini peneliti mengintegrasikan *guided discovery learning* pada model pembelajaran kooperatif STAD dengan asumsi bahwa penemuan yang dilakukan siswa berdasarkan bimbingan dan arahan dari guru, tidak membutuhkan waktu yang relatif lama yang membuat siswa bosan. Selain itu, siswa juga akan merasa diperhatikan oleh guru yang berperan sebagai fasilitator dengan adanya *guided discovery learning* tersebut.

Dalam *Guided Discovery Learning* menurut Jamil Suprihatiningrum (2013: 246), bimbingan guru bukanlah semacam resep yang harus diikuti, melainkan hanya merupakan arahan tentang prosedur kerja yang diperlukan. Dengan adanya modifikasi di atas, diharapkan siswa lebih maksimal dalam pembelajaran matematika di kelas sehingga nantinya memperoleh prestasi belajar matematika yang maksimal pula. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan ini, STAD yang akan dimodifikasi dengan *guided discovery learning* disebut *STAD with Guided Discovery Learning*.

Upaya ini diharapkan dapat menjawab kelemahan-kelemahan pendidikan kita. Sebagaimana hasil-hasil studi seperti *The Third International Mathematics and Science Study* (TIMSS) yang dilaksanakan di berbagai negara dari lima benua, atau PISA (*Programme of International Student Assessment*), dan hasil-hasil studi lainnya. Kondisi semacam ini rupanya membuat kita terprovokasi oleh hasil-hasil studi tersebut, sehingga kita merasa seolah-olah kehilangan harga diri dan martabat. Berbagai tantangan tersebut perlu disikapi dengan penuh kesungguhan dalam melakukan perubahan, inovasi, dan

commit to user

pembaruan, yang merupakan kata kunci yang perlu dijadikan titik tolak dalam mengembangkan pendidikan nasional pada umumnya. Pengembangan tersebut tidak dapat dilakukan sendiri, tetapi memerlukan masukan-masukan dan gerakan bersama antarpihak.

Faktor suksesnya seorang peserta didik dalam pencapaian prestasi belajar tidak hanya dari kepandaian atau tingkat IQ maupun model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, ada faktor lain yang mendorong mereka sukses dalam pencapaian tersebut diantaranya; motivasi belajar yang berasal dari dalam dirinya ataupun luar dirinya, faktor kepercayaan diri, *Adversity Quotient* (AQ), *Emotional Quotient* (EQ), gaya belajar, dan lainnya. Faktor-faktor tersebut di atas juga harus diperhatikan secara seksama oleh guru dalam menghadapi siswa dalam proses pembelajaran, karena akan mempengaruhi prestasi mereka di kelas.

Dalam Stoltz (2000: 8) *Adversity Quotient* (AQ) memberi tahu seberapa jauh seseorang mampu menghadapi kesulitan dan kemampuan untuk mengatasinya. Sehingga AQ yang dimiliki para peserta didik benar-benar harus diperhatikan oleh guru yang mendidik mereka. Seorang guru harus mampu mengintegrasikan AQ tersebut dalam pembelajarannya, khususnya dalam pembelajaran matematika yang selanjutnya AQ diintegrasikan dalam penelitian ini. Guru harus mempunyai beberapa kiat ataupun suatu cara tepat dan inovatif sehingga mampu mendampingi para peserta didik dengan berbagai tipe AQ yang dimilikinya. Selanjutnya Stoltz (2000) mengelompokkan tipe-tipe AQ seseorang, diantaranya mereka adalah tipe pejuang yang berhasil untuk mencapai tujuannya yang disebut tipe *climbers*, ada juga dari mereka dengan hasil yang didapatnya saat ini cukup puas yang disebut tipe *campers*, dan yang satunya mereka yang kurang punya semangat untuk mencapai tujuannya yang disebut *quitters*.

Dalam pembelajaran kooperatif *STAD with Guided Discovery Learning* ini masing-masing tipe AQ dapat diintegrasikan dan saling melengkapi. Siswa dengan AQ tipe *climbers* yang berkemampuan tinggi dapat dimaksimalkan kemampuannya dengan membantu teman dalam kelompoknya

commit to user

untuk menyelesaikan masalah yang belum dikuasai seperti halnya kajian (Sudarman, 2012) tentang pengintegrasian AQ ke dalam pembelajaran matematika, sehingga siswa yang memiliki AQ tipe *campers* maupun *quitters* akan termotivasi sehingga secara perlahan-lahan karena kerja keras tersebut, AQ para siswa akan meningkat. Dan diharapkan ke depannya, para siswa akan menjadi pribadi yang memiliki karakter kuat, ulet serta pantang menyerah dalam menghadapi problema dalam pembelajaran matematika maupun dalam pengaplikasian kehidupan bermasyarakat nantinya.

Dari deskripsi latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan judul penelitian dengan judul yaitu “Eksperimentasi Model Kooperatif *Student Teams Achievement Division (STAD) with Guided Discovery Learning* pada Pembelajaran Matematika Materi Pokok Lingkaran Ditinjau dari *Adversity Quotient (AQ)* Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2013/2014.” Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang sekaligus sebagai pemerhati pendidikan merupakan salah satu sumbangan yang perlu diujicobakan dalam pembelajaran terutama matematika, dalam rangka mengembangkan dan mewujudkan pendidikan bermutu di Indonesia. Adanya eksperimen yang dilakukan peneliti terhadap model pembelajaran kooperatif STAD yang dimodifikasi dengan *Guided Discovery Learning* tersebut, diharapkan menjadi kontribusi dan salah satu solusi nyata pembelajaran di Bojonegoro, yang awalnya berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi berpusat pada siswa (*student centered learning*)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Manakah yang memberikan prestasi belajar yang lebih baik, siswa dengan model pembelajaran kooperatif *STAD with Guided Discovery Learning*, STAD atau pembelajaran langsung?
2. Manakah yang mempunyai prestasi yang lebih baik, siswa dengan dengan *Adversity Quotient* tipe *climbers*, *campers*, atau *quitters*?

commit to user

3. Pada masing-masing model pembelajaran, manakah yang mempunyai prestasi belajar yang lebih baik, siswa dengan dengan *Adversity Quotient* tipe *climbers*, *campers*, atau *quitters*?
4. Pada masing-masing tipe *Adversity*, manakah yang memberikan prestasi belajar lebih baik, siswa dengan model pembelajaran kooperatif STAD *with Guided Discovery Learning*, STAD, atau pembelajaran langsung?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui manakah yang memberikan prestasi belajar lebih baik, siswa dengan model pembelajaran kooperatif STAD *with Guided Discovery Learning*, STAD, atau pembelajaran langsung.
2. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui manakah yang mempunyai prestasi lebih baik, siswa dengan *Adversity Quotient* tipe *climbers*, *campers*, atau *quitters*.
3. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pada masing-masing model pembelajaran, manakah yang memberikan prestasi belajar lebih baik, siswa dengan *Adversity Quotient* tipe *climbers*, *campers*, atau *quitters*.
4. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pada masing-masing *Adversity Quotient*, manakah yang mempunyai prestasi belajar lebih baik, siswa dengan model pembelajaran kooperatif STAD *with Guided Discovery Learning*, STAD, atau pembelajaran langsung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Memberikan pengetahuan sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian pembelajaran kooperatif STAD lebih lanjut dan modifikasinya.
 - b. Memberikan pengetahuan tentang pengintegrasian *Adversity Quotient* (AQ) dalam pembelajaran matematika sekolah.

2. Manfaat praktis:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dan calon guru dalam menentukan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa berdasarkan *Adversity Quotient* siswa.
- b. Memberikan sumbangan kepada sekolah tentang beberapa model pembelajaran yang inovatif yang bisa diterapkan sebagai implikasi dari pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, dengan prinsip *Keizen*, yaitu perbaikan terus menerus yang diharapkan ke depannya membawa pendidikan Indonesia menjadi lebih baik.

