

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Pendidikan adalah sarana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia dalam aspek kemampuan, kepribadian, maupun kewajiban sebagai warga negara yang baik. Untuk mengetahui berkualitas dan tidak berkualitasnya suatu pendidikan dapat dilihat dari siswa, pendidik, sarana dan prasarana dan juga faktor lingkungan. Pendidikan juga dipandang sebagai sarana untuk melahirkan insan-insan yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggungjawab, produktif, dan berbudi pekerti luhur.

Dalam skala pendidikan mata pelajaran matematika dianggap sangat penting. Maka dari itu, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi).

Bertahun-tahun telah diupayakan agar matematika dapat dikuasai siswa dengan baik oleh ahli pendidikan dan ahli pendidikan matematika.

Namun, masih banyak orang yang beranggapan bahwa mata pelajaran matematika itu adalah suatu hal yang sulit dan menakutkan karena selalu bergelut dengan rumus-rumus dan selalu menggunakan angka. Dari anggapan yang seperti itulah siswa selalu mengeluh saat menerima pelajaran matematika yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi menurun. Hal ini disebabkan karena kurangnya aktivitas siswa yang cenderung siswa menjadi pasif pada saat proses pembelajaran matematika.

Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika juga sangat penting. Metode pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, menyebabkan tidak seimbangnya kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik harus selalu meningkatkan kualitas profesionalismenya yaitu dengan cara memberikan kesempatan belajar kepada siswa dengan melibatkan siswa secara efektif dalam proses pembelajaran. Juga mengupayakan siswa untuk memiliki hubungan yang erat dengan guru, dengan teman-temannya dan juga dengan lingkungan sekitarnya.

Dari hasil observasi awal di kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, aktivitas belajar siswa masih sangat kurang dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut terlihat pada keberanian untuk mengungkapkan pendapat atau menjawab pertanyaan dari guru dan keberanian untuk bertanya kepada guru masih sangat kurang. Selain itu, perhatian siswa pada saat guru menyampaikan materi pelajaran juga masih kurang. Mereka merasa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan sebagian

besar siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Ditambah lagi siswa tidak mau mencatat ataupun mengerjakan jika guru memberikan tugas. Sedangkan berdasarkan daftar nilai kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, hasil belajar siswa masih rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil ulangan harian siswa yang menunjukkan masih ada siswa yang mendapat nilai di bawah ketuntasan belajar yang telah ditetapkan.

Selain itu, jika dilihat dari hasil observasi, guru masih menggunakan metode ceramah yang diselingi dengan metode diskusi. Tetapi metode diskusi tersebut kurang efektif karena siswa kurang bekerjasama dengan teman yang lain dan tugas-tugas selalu dikerjakan secara individu.

Setelah melihat deskripsi kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo, diperlukan suatu upaya strategis yang efektif untuk mengatasi masalah tersebut. Upaya yang dicoba dengan melaksanakan pembelajaran secara langsung yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika adalah dengan variasi metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran sangat menentukan kualitas pengajaran dalam proses belajar mengajar. Untuk mencapai kualitas pengajaran yang optimal pada setiap mata pelajaran khususnya matematika harus dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Dewasa ini telah banyak dikembangkan model pembelajaran, seperti model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif menuntut siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme (Rusman, 2012:201).

Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri (Rusman, 2012:201-202).

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman, 2012:202).

Banyak tipe yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS). Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990), metode ini memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan kelompok lain. Struktur *Two Stay Two Stray* (TSTS) yaitu dalam satu kelompok terdiri dari empat siswa

yang nantinya dua siswa bertugas sebagai pemberi informasi bagi tamunya dan dua siswa yang lain bertamu ke kelompok lain secara terpisah (Huda, 2013:207-208).

Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TSTS) akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Selain itu, dalam penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS), terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, siswa dapat bekerjasama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi siswa yang ramai dan sulit diatur saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS)?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk semua pihak yang terkait. Manfaat penelitian meliputi :

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan minat siswa dalam memahami materi pembelajaran.
 - b. Memiliki rasa setia kawan, kerjasama, dan tanggung jawab.
 - c. Memotivasi siswa untuk lebih mantap dalam belajar matematika.
 - d. Siswa mengerti akan pentingnya belajar kelompok.

- e. Siswa dapat saling berinteraksi atau menyampaikan pendapat dalam satu kelompok untuk berdiskusi dan dapat menyampaikan hasil diskusinya dengan kelompok lain.
 - f. Siswa dapat berpikir kritis dan kreatif dalam diskusi kelompok.
2. Bagi Guru
 - a. Mendorong untuk meningkatkan profesionalisme guru.
 - b. Memperbaiki kinerja guru.
 - c. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - d. Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat.
 3. Bagi Sekolah
 - a. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
 - b. Meningkatkan kualitas atau mutu sekolah melalui peningkatan prestasi siswa dan kinerja guru.
 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam meneliti serta meningkatkan wawasan tentang alternatif model pembelajaran sebagai calon guru di masa yang akan datang.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).
2. Pokok bahasan materi yang diambil dalam penelitian ini adalah menghitung keliling dan luas segitiga dan segimpat.

3. Penelitian ini dibatasi pada aktivitas dan hasil belajar aspek kognitif dan afektif, karena pada materi menghitung keliling dan luas segitiga dan segiempat tidak cocok untuk penilaian aspek psikomotorik.
4. Obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ponorogo.

F. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut :

1. Peningkatan

Peningkatan dalam penelitian ini adalah perubahan persentase aktivitas siswa yang efektif menjadi lebih baik dan persentase serta rata-rata hasil belajar siswa berubah menjadi lebih baik.

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam penelitian ini adalah seluruh kegiatan siswa selama proses pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang mencakup kemampuan kognitif dan afektif.

4. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana siswa bekerjasama dalam kelompok kecil melalui kolaborasi

kelompok, memperbaiki hubungan antar siswa yang berbeda latar belakang dan kemampuannya serta mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah melalui kelompok.

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi ke kelompok lain.