

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan sangat penting untuk mengantisipasi perkembangan teknologi yang tidak terlepas dari perkembangan matematika. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan berkembangnya daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini, juga tidak terlepas dari peran perkembangan matematika. Sehingga, untuk dapat menguasai dan mencipta teknologi serta bertahan di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini (Depdiknas, 2004: 387). Matematika banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari akan tetapi sebagian orang menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan membutuhkan pemikiran yang keras untuk dapat menyelesaikan persoalan-persoalannya, karena hal ini matematika ditakuti siswa, dan siswa jadi tidak bersemangat.

Ada banyak model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh guru atau oleh pakar pendidikan dalam rangka untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu contohnya adalah model pembelajaran kooperatif, model ini berpola pada pengembangan kerjasama antar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Parveen (2012) dan Ajaja (2010) yang menyatakan bahwa prestasi belajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif lebih baik dari pada prestasi belajar yang menggunakan model pembelajaran tradisional. Model pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kemampuan dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi guru. Hal tersebut sesuai penelitian yang dilakukan oleh Ahmad dan Mahmood (2010), yang menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi akademik guru, lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif jika dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.

Salah satu strategi yang efektif dapat menciptakan proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan menyenangkan, serta dapat menyimpan pengetahuan dalam jangka panjang dalam belajar adalah metode *two stay two stray* (dua tinggal dua tamu), model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Dengan tujuan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Dalam pembelajaran ini siswa dihadapkan pada kegiatan mendengarkan apa yang diungkapkan oleh temannya ketika sedang bertamu, yang secara tidak langsung siswa akan dibawa untuk menyimak apa yang diutarakan oleh anggota kelompok yang menjadi tuan rumah tersebut.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada salah satu guru matematika kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Surabaya, kegiatan belajar mengajar masih terpusat pada guru. Pendekatan pembelajarannya juga masih menggunakan pendekatan konvensional dengan guru hanya menerangkan dan memberikan contoh kemudian dicatat oleh siswa, serta metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah, hal ini mengakibatkan kecenderungan siswa cepat melupakan materi yang sudah diajarkan sebelumnya dan ketika diberikan soal yang berbeda siswa merasa kesulitan untuk menyelesaikannya.

Menurut Anita Lie (2010: 61), model pembelajaran *two stay two stray* (dua tinggal dua tamu) merupakan pembelajaran yang dilaksanakan melalui kegiatan diskusi dalam kelompok-kelompok kecil, dimana siswa belajar memecahkan masalah bersama anggota kelompoknya, kemudian dua siswa dari kelompok tersebut bertukar informasi ke dua anggota kelompok lain yang tinggal. Penggunaan media merupakan salah satu cara yang efektif dalam menambah kebermaknaan proses pembelajaran. Menurut Wilkinston (1984:5), media adalah segala alat dan bahan selain buku teks, yang dapat dipakai untuk menyampaikan informasi dalam suatu situasi belajar mengajar. Alat atau bahan yang dimaksud tersebut antara lain film, gambar radio, komputer dll.

Berkenaan hal tersebut, maka peneliti ingin menggunakan PANI (Papan Keni) sebagai media pada pembelajaran Persamaan Linier Satu Variabel. Karena selama ini pembelajaran PLSV menggunakan media-media yang sudah sangat umum dan kurang menarik. Peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media PANI Dengan Model Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Surabaya.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa kelas VII-C di SMP Muhammadiyah 6 pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media PANI?
2. Bagaimana aktivitas siswa kelas VII-C di SMP Muhammadiyah 6 selama proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media PANI?
3. Bagaimana kemampuan guru mengajar siswa kelas VII-C di SMP Muhammadiyah 6 dengan menggunakan media PANI?
4. Bagaimana respon siswa kelas VII-C di SMP Muhammadiyah 6 pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media PANI?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa kelas VII-C di SMP Muhammadiyah 6 pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media PANI.
2. Mendeskripsikan aktifitas siswa kelas VII-C di SMP Muhammadiyah 6 pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media PANI.
3. Mendeskripsikan kemampuan guru mengajar siswa kelas VII-C di SMP Muhammadiyah 6 pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media PANI.
4. Mendeskripsikan respon siswa kelas VII-C di SMP Muhammadiyah 6 pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media PANI

D. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah lebih mengarah pada tujuan penelitian maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Keefektifan pembelajaran matematika ditinjau dari :
 - a. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran melalui media PANI.
 - b. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui media PANI.
 - c. Ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran melalui PANI.
 - d. Respon siswa terhadap media PANI.
2. Materi yang digunakan adalah materi Persamaan Linier Satu Variabel (PSLV)

E. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat berperan lebih aktif dalam pembelajaran dan menambah pengalaman baru dari model pembelajaran *two stay two stray* dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran guna untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan tambahan informasi untuk mengembangkan penelitian lain yang berkaitan dengan matematika dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.