

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini telah menjadi hal yang menonjol karena melibatkan sebagian besar orang untuk mengambil bagian didalamnya. Selain itu pendidikan juga memiliki peran penting bagi kehidupan manusia. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengadiln diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan Negara (Depdiknas, 2003).

Undang-undang tersebut menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, hal tersebut menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran harus berpusat pada peserta didik (*Student centered*). Guru diharapkan dapat mengarahkan dan membimbing peserta didik agar mampu berkembang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Sistem pendidikan di Indonesia masih menggunakan satu arah. Guru berdiri di depan kelas dan menjelaskan semua materi, sementara peserta didik hanya duduk di kursi mereka lalu mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru. Masalah yang timbul yaitu hasil belajar yang kurang maksimal, dalam konteks pendidikan matematika, sebagai contoh, hasil belajar yang dimaksud tidak hanya pada aspek afektif dan psikomotor dalam pembelajaran matematika melainkan pada hasil belajar kognitif peserta didik. Asumsi bahwa hasil belajar masih rendah dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata Ujian Nasional untuk jenjang SMP/MTS yang hasilnya relatif rendah, data yang diperoleh dari Pusat Penilaian Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1 Daftar Nilai Rata-rata Ujian Nasional SMP/MTS Provinsi Jawa Timur

No	Tahun	Jumlah Satuan Pendidikan	Jumlah Peserta	Mata Pelajaran				Rata-rata Nilai
				B.Ind	B.Ing	Mat	IPA	
1	2016	4,297	406,760	74.47	62.01	52.6	61.34	62.61
2	2017	4,389	398,984	68.27	49.92	49.25	53.49	55.53
3	2018	4,475	402,106	69.05	52.08	46.31	50.61	54.51
4	2019	4,560	403,345	69.32	52.98	49.69	52.84	56.21

Sumber: Pusat Penilaian Pendidikan Tahun 2019 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)

Rendahnya hasil Ujian Nasional yang diperoleh berkaitan dengan sistem pembelajaran yang berlangsung di kelas. Seperti halnya saat observasi di SMP Muhammadiyah 13 Surabaya, pada pembelajaran matematika masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional atau dengan metode ceramah dan pembelajaran ini berpusat pada guru (*Teacher Centered*). Pembelajaran satu arah ini memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif yang ditimbulkan mencakup materi pembelajaran dapat terselesaikan dengan tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan peserta didik mempunyai catatan yang dapat digunakan untuk dirinya sendiri dampak negatifnya yaitu kepada peserta didik, mereka menjadi tidak percaya diri untuk berbagi pendapat atau bahkan mengajukan pertanyaan.

Pendidikan matematika memiliki peran penting dalam kehidupan, akan tetapi pada kenyataannya matematika adalah salah satu pelajaran yang kurang diminati oleh sebagian banyak peserta didik. Asumsi tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik SMP Muhammadiyah 13 Surabaya. Peserta didik kurang mampu untuk menyelesaikan permasalahan matematika yang telah di berikan, hal tersebut juga bergantung pada minimnya model pembelajaran yang diterapkan. Model pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan *direct instruction*, hal tersebut berdampak pada banyaknya peserta didik yang memperhatikan dan mendengarkan, bahkan pada saat proses pembelajaran peserta didik jarang mempunyai kesempatan untuk mencoba didepan kelas dan keadaan tersebut berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal

Rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain minimnya model pembelajaran yang digunakan guru dan kegunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat kurang, melihat kondisi yang ada dikelas media pembelajaran merupakan salah satu upaya guru untuk menarik perhatian siswa, apalagi didukung dengan siswa yang hiperaktif. Menurut Rusman (2014) faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal peserta didik, faktor internal itu sendiri disebut dengan faktor individual yaitu faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan motivasi dan faktor pribadi, sedangkan faktor eksternal disebut dengan faktor dari luar individu yaitu faktor sosial, keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Pengaruh hasil belajar peserta didik yang telah disebutkan bahwa hanya dari faktor eksternal yaitu dari model pembelajarannya yang monoton, akan tetapi ada faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yang kurang maksimal yaitu minat belajar peserta didik. Harus diingat bahwa, pada setiap diri siswa mempunyai minat belajar yang berbeda-beda, ada siswa yang minat belajarnya tinggi dan ada juga siswa dengan minat belajar yang rendah. Guru sebagai fasilitator peserta didik untuk meningkatkan minat peserta didik dengan menggunakan perangkat atau media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

Oleh karena itu perlu diterapkannya model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah tersebut yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Model pembelajaran tersebut mengandung unsur kelompok dan juga dalam pemberian test bisa menggunakan masalah sehari-hari. Menurut Lestari (2017) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pemberian soal yang mengarah pada masalah sehari-hari pada kehidupan nyata akan bermakna bagi siswa, sedangkan peran guru menyajikan masalah lalu mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang berlangsung dikelas masih sering menggunakan model pembelajaran *Direct Inruction* dan dengan metode ceramah, sehingga peserta didik kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan proyektor, guru belum pernah menggunakan Media Pembelajaran yang Inovatif.
3. Guru belum pernah menggunakan Model pembelajaran yang menantang dan pembelajaran kolaboratif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas tidak semua permasalahan dalam sekolah tersebut akan diteliti, karena banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan juga minat belajar peserta didik. Pembatasan masalah dalam penelitian memfokuskan pada faktor yang dapat mempengaruhi hasil dan minat belajar, dalam penelitian ini tentang bagaimana pengaruh hasil belajar dan minat belajar jika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Adapun pokok bahasan pada penelitian ini yaitu: (1) Perbandingan Senilai (2) Perbandingan berbalik nilai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan maka berikut rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif?
2. Bagaimana pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap minat belajar peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka berikut tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil belajar peserta didik jika menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*
2. Mendeskripsikan minat belajar peserta didik jika menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan informasi tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar dan minat belajar peserta didik, dan juga diharapkan mempunyai dampak positif bagi peserta didik, guru, peneliti, serta pembaca atau pihak-pihak yang bersangkutan.