

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang memegang peranan penting dalam perkembangan teknologi, sains dan pengembangan daya pikir logis, analitis, sistematis kritis, dan kreatif. Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari peranannya dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut Fathani (dalam Maulana, 2013:1), menyatakan bahwa matematika itu penting baik sebagai alat bantu, sebagai ilmu (bagi ilmuwan), sebagai pembentuk sikap maupun sebagai pembimbing pola pikir. Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka matematika perlu dipahami dan dikuasai oleh semua lapisan masyarakat tak terkecuali siswa sekolah sebagai generasi penerus.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika anak didik kita lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi mereka miskin aplikasi (Sanjaya, 2006:1).

Menurut Sanjaya (2006:13), proses pembelajaran merupakan suatu sistem. Dengan demikian, pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dari menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi proses pembelajaran.

Kurikulum dipandang sebagai suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarannya. Kurikulum bukan hanya meliputi semua kegiatan yang direncanakan melainkan juga peristiwa-peristiwa yang terjadi di bawah pengawasan sekolah (Nasution, 2006:5).

Menurut Hutchins (dalam Sanjaya, 2006:2), Pengertian kurikulum sebagai mata dan isi pelajaran dapat ditemukan dari definisi yang menyatakan:

“The curriculum should include grammar, reading, thetoric and logic, and mathematic, and addition at the scondary level introduce the great books of the western world”. Artinya Kurikulum harus meliputi tata kalimat, membaca, teori dan logika, matematika dan penjumlahan pada tingkat menengah.

Pengertian kurikulum sebagai pengalaman belajar, mengandung makna bahwa kurikulum adalah seluruh kegiatan yang dilakukan siswa baik di dalam maupun di luar sekolah asal kegiatan tersebut berada di bawah tanggung jawab guru (sekolah). Banyak tokoh yang menganggap kurikulum sebagai pengalaman, di antaranya adalah *Hollis L. Caswell dan Doak S. Campbell* (1935), yang menyatakan bahwa kurikulum adalah : *“All of the experiences children have under the guidance of teacher”*(Sanjaya, 2006:3). Artinya semua pengalaman belajar siswa harus di bawah pengawasan guru.

KTSP merupakan singkatan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi sekolah/daerah, sosial budaya masyarakat setempat, dan karakteristik siswa. KTSP merupakan strategi pengembangan kurikulum untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, dan berprestasi (Mulyasa, 2010:8). Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah yang dikembangkan oleh sekolah dan komite sekolah berpedoman pada standar kompetensi lulusan dan standar isi serta panduan penyusunan kurikulum yang dibuat oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Guru merupakan komponen yang sangat penting dalam implementasi standar proses pendidikan. Keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat tergantung pada guru sebagai ujung tombak. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah bagaimana merancang suatu strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai, karena kita yakin tidak semua tujuan bisa dicapai oleh hanya satu strategi tertentu. Oleh karena itu upaya peningkatan kualitas pendidikan seharusnya dimulai dari pembenahan kemampuan guru.

Djamarah dan Zain (2010:2), menyatakan bahwa pengelolaan kelas yang baik akan melahirkan interaksi belajar mengajar yang baik pula. Tujuan

pembelajaran pun dapat dicapai tanpa menemukan kendala yang berarti. Hanya sayangnya pengelolaan kelas yang baik tidak selamanya dapat dipertahankan, disebabkan pada kondisi tertentu ada gangguan yang tidak dikehendaki datang dengan tiba-tiba. Suatu gangguan yang datang dengan tiba-tiba dan di luar kemampuan guru adalah kendala spontanitas suasana kelas biasanya terganggu yang ditandai dengan pecahnya konsentrasi siswa. Setelah peristiwa itu, tugas guru adalah bagaimana supaya siswa kembali belajar dengan mempertahankan tugas belajar yang diberikan oleh guru.

Dalam konteks pembelajaran, tujuan utama mengajar adalah membelajarkan siswa (Sanjaya, 2006:79). Oleh sebab itu kriteria keberhasilan proses pembelajaran tidak diukur dari sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran, akan tetapi diukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar. Dengan demikian guru tidak lagi berperan hanya sebagai sumber belajar, akan tetapi berperan sebagai orang yang membimbing dan memfasilitasi agar siswa mau dan mampu belajar. Inilah makna proses pembelajaran berpusat kepada siswa (*student oriented*). Siswa tidak dianggap sebagai objek belajar yang dapat diatur dan dibatasi oleh kemauan guru, melainkan siswa ditempatkan sebagai subjek yang belajar sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan yang dimilikinya.

SMP Negeri 1 Sumobito Jombang merupakan salah satu SMP Negeri di kecamatan Sumobito kabupaten Jombang. Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumobito terdiri dari delapan kelas. Kemampuan siswa pada tiap kelas adalah heterogen. SMP Negeri 1 Sumobito Jombang menentukan nilai Standar Ketuntasan Minimal (SKM) sebesar 75 untuk mata pelajaran matematika. Permasalahan yang terjadi di kelas VIII SMP Negeri 1 Sumobito Jombang yaitu rata-rata nilai prestasi belajar matematika belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumobito Jombang, kelas VIII dibagi menjadi 8 kelas yaitu kelas VIII-A, VIII-B, VIII-C, VIII-D, VIII-E, VIII-F, VIII-G, dan kelas VIII-H. Berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran matematika nilai UTS matematika siswa kelas VIII-E yang berjumlah 32 siswa, hanya 10 siswa dengan persentase 31,25% yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan

22 siswa dengan persentase 68,75% yang masih belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian hasil UTS siswa kelas VIII-E masih rendah. Hal ini mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun. Untuk itu peneliti tertarik untuk meneliti di sekolah SMP Negeri 1 Sumobito.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Huda, 2013:207). Fase dari pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggota empat orang, dua siswa dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain dan dua siswa dari masing-masing kelompok tinggal di dalam kelompoknya untuk bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain. Lalu kelompok yang bertamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. Setiap kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka, kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Penelitian terdahulu oleh Endrik Pjar Prasetyo (2011) dengan judul Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Program Linier Siswa Kelas X SMK Veteran 1 Tulungagung, menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh yang signifikan pembelajaran melalui model *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X pada pokok bahasan program linier di SMK Veteran 1 Tulungagung tahun ajaran 2010/2011 dengan nilai $t_{tabel}(1\% = 2,660) < t_{hitung}(6,046) > t_{tabel}(5\% = 2,000)$, yang berarti bahwa nilai t_{hitung} lebih dari nilai t_{tabel} baik paraf 5% maupun 1%. (2) sedangkan besarnya pengaruh pembelajaran melalui model *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X pada pokok bahasan program linier di X SMK Veteran 1 Tulungagung adalah 26,83%.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Two Stay Two*

Stray Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sumobito Jombang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Nilai prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sumobito Jombang yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
2. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode biasa atau metode konvensional sehingga kurangnya variasi dalam pembelajaran sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika.
3. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diharapkan akan mengubah pembelajaran biasa menjadi pembelajaran yang interaktif, siswa akan berdiskusi atau bertanya dengan teman dan siswa akan lebih berani bertanya pada guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dapat dibatasi pada :

1. Penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dibatasi pada materi prisma dan limas.
2. Model pembelajaran dalam penelitian ini adalah *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada kelas eksperimen dan metode biasa (konvensional) pada kelas kontrol.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sumobito Jombang Tahun Ajaran 2017-2018.
4. Prestasi belajar siswa terdiri dari nilai matematika yang diperoleh dari tes pada akhir penelitian, aktivitas siswa selama proses pembelajaran, dan respon siswa selama pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diperoleh, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa ?
2. Bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ?
3. Bagaimana respon siswa setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diperoleh, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap prestasi belajar siswa.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman dan sebagai bekal ketika peneliti terjun dalam pembelajaran di kelas, sekaligus sebagai acuan dan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

2. Bagi Siswa

Setelah penelitian ini diharapkan siswa :

- a. Dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan keberanian siswa untuk mengutarakan pendapat.
- b. Dapat meningkatkan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran.

- c. Dapat membantu dalam proses pemahaman materi prisma dan limas.
- d. Dapat menambah pengalaman kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru matematika sebagai bahan masukan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.



