

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas pendidikan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah guru. Dalam setiap jenjang pendidikan guru menempati posisi sentral, guru terlibat langsung dalam upaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi pribadi yang cerdas, terampil, dan bermoral tinggi. Proses pembelajaran merupakan salah satu unsur terpenting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.

Guru dituntut untuk memiliki kemampuan sebagai pendidik dan pengajar yang harus menguasai materi pelajaran dan terampil dalam menyampaikannya, serta dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran (Suryosubroto, 1997:98). Potensi siswa dapat dikenali dan dikembangkan dalam proses pembelajaran yang bersifat aktif.

Mata pelajaran yang diajarkan di sekolah merupakan ilmu bagi siswa, salah satunya adalah ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Soedjadi bahwa salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah mata pelajaran matematika.

Proses pembelajaran matematika selama ini masih didominasi oleh guru. Berdasarkan pengalaman, dari beberapa guru matematika lebih cenderung menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Siswa lebih banyak mendengar, mencatat dan mengerjakan soal sesuai contoh soal yang diberikan oleh gurunya. Salah satu faktor penyebab belajar matematika menjadi membosankan dan dapat mengurangi minat belajar siswa karena, proses pembelajaran seperti tersebut membuat siswa menjadi pasif dan berdampak pada terhalangnya kreativitas siswa.

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional, setiap mata pelajaran memiliki tujuan tertentu, begitu juga dengan pelajaran matematika. Tujuan pembelajaran matematika menurut Tim Depdiknas (2006) siswa diharapkan

dapat memiliki kemampuan sebagai berikut: (a) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, (b) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (c) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (d) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, dan (e) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Kemampuan siswa SMP Negeri 2 Wonoayu masih tergolong rendah, hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika lebih rendah daripada mata pelajaran lainnya. Hal ini terlihat dari 43,75% siswa yang mendapat nilai bagus dan lebih banyak nilai dibawah KKM. Siswa kurang memahami materi, selain itu perhatian dan aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar matematika masih kurang. Permasalahan di SMP Negeri 2 Wonoayu tersebut perlu segera diatasi. Guru perlu mengupayakan model pembelajaran yang tepat agar kemampuan siswa dapat meningkat. Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran (Amiro, 2007:3).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* yaitu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Pembelajaran tersebut memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok lain. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TSTS* akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman.

Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan. Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal sesuai yang diharapkan

oleh kurikulum, lebih berorientasi pada aktivitas siswa serta membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa di dalam kelas.

Menurut *Devy Gatya Kirana* penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam meningkatkan aktivitas dan kemampuan komunikasi belajar matematika pada siswa kelas VII semester genap SMPN 1 Ngemplak 2014/2015 menunjukkan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan komunikasi belajar siswa.

Hasil penelitian *Jupri* mengatakan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay – Two Stray (Ts-Ts)* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pokok Bilangan Pecahan Kelas VII C MTS Taqwal Ilah Tembalang Tahun Pelajaran 2009/2010 membuktikan bahwa ada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TS-TS)*.

Berdasarkan masalah di SMP Negeri 2 Wonoayu peneliti akan mencoba meningkatkan kemampuan siswa pada materi Bilangan Pecahan melalui model pembelajaran tipe dua tinggal dua tamu (*Two Stay Two Stray*). Penelitian tindakan kelas ini berjudul **“Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII-D SMP Negeri 2 Wonoayu Melalui Penerapan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Two Stay Two Stray*.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII-D SMP Negeri 2 Wonoayu pada materi bilangan pecahan ?
2. Bagaimana aktivitas dan peningkatan hasil belajar siswa kelas VII-D SMP Negeri 2 Wonoayu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada materi bilangan pecahan ?

3. Bagaimana respon siswa kelas VII-D terhadap proses pembelajaran *Two Stay Two Stray* ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII-D SMP Negeri 2 Wonoayu pada materi bilangan pecahan.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas dan peningkatan hasil belajar siswa kelas VII-D SMP Negeri 2 Wonoayu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada materi bilangan pecahan.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa kelas VII-D SMP Negeri 2 Wonoayu tentang penerapan model tersebut dalam pembelajaran di dalam kelas.

D. Fokus Penelitian

Berdasarkan paparan di atas perlu dilakukan kajian melalui penelitian. Fokus penelitian ini adalah Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII-D SMP Negeri 2 Wonoayu pada Materi Bilangan Pecahan melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*.

E. Indikator Keberhasilan

Indikator merupakan suatu patokan atau acuan yang digunakan untuk menentukan keberhasilan suatu kegiatan atau program. Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, maka keberhasilan tindakan berubah ke arah perbaikan, baik yang terkait dengan siswa ataupun pembelajaran. Sebagai indikasi bahwa tujuan penelitian telah tercapai adalah :

Minimal 70% siswa aktif berinteraksi dalam proses pembelajaran ataupun diskusi kelompok, Minimal 75% siswa mencapai KKM, Skor rata-rata ulangan minimal 78 dan respon siswa baik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mempunyai manfaat yang sangat besar bagi proses pembelajaran, dikarenakan bahwa penelitian tindakan kelas mempunyai tujuan untuk memperbaiki pembelajaran dengan sasaran terakhir adalah memperbaiki proses dan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi Guru

Dapat dijadikan salah satu alternatif untuk pelaksanaan proses pembelajaran matematika di kelas.

2. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui permasalahan yang ada di dalam kelas dan menerapkan model pembelajaran untuk memperbaiki pembelajaran di kelas agar hasil belajar dan aktivitas siswa dapat meningkat seperti yang diinginkan.

3. Bagi Siswa

Memberikan motivasi agar siswa merasa senang dan lebih semangat belajar matematika di dalam kelas, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika.

