

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai peranan penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Pendidikan dapat membuat orang cerdas, kreatif, bertanggung jawab dan produktif. Berbagai upaya dalam pendidikan telah dilakukan, diantaranya pengembangan maupun penyempurnaan kurikulum yang dilakukan secara bertahap, konsisten dan disesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang panjang, tidak hanya transfer informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga melibatkan berbagai tindakan dan kegiatan yang harus dilakukan, terutama jika menginginkan hasil belajar yang baik. Salah satu proses pembelajaran yang menekankan berbagai tindakan dan kegiatan adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar.

Pada dasarnya belajar matematika merupakan belajar konsep. Konsep-konsep pada matematika menjadi kesatuan yang bulat dan berkesinambungan. Untuk itu dalam proses pembelajaran guru harus dapat menyampaikan konsep tersebut kepada siswa dan bagaimana siswa dapat memahaminya. Pengajaran pada matematika dilakukan dengan memperhatikan urutan konsep dimulai dari yang paling sederhana.

Matematika berbeda dengan ilmu lain. Dalam mempelajari matematika harus bersifat teratur, rajin berlatih dan disiplin. Banyak orang menganggap matematika sebagai bidang studi yang sulit. Meskipun demikian, orang tetap mempelajari karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika mempunyai peranan yang penting untuk pengembangan berbagai ilmu dan pengetahuan.

Hasil keseluruhan dari suatu proses pembelajaran ditunjukkan dengan prestasi belajar yang dicapai siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar disekolah sering dijumpai beberapa permasalahan. Banyak dijumpai siswa yang mempunyai nilai rendah dalam sejumlah mata pelajaran, khususnya pelajaran matematika. Prestasi belajar yang dicapai belum memuaskan mengingat masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah standar yang ditetapkan.

Rendahnya prestasi belajar matematika tidak hanya karena kesalahan siswa tetapi juga disebabkan penyampaian guru yang kurang menarik. Pada umumnya, model pembelajaran yang dikembangkan guru matematika dalam kegiatan belajar mengajar adalah model pembelajaran ceramah, di mana guru lebih memfokuskan diri pada upaya pemindahan pengetahuan ke dalam pikiran siswa. Siswa hanya ditempatkan sebagai obyek sehingga siswa menjadi pasif.

Macam-macam model pembelajaran sangatlah bervariasi salah satunya adalah pembelajaran kooperatif. Menurut Eggen dan Kauchak dalam Trianto (2007: 42) Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok

strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Dalam proses pembelajaran di kelas, siswa mempunyai kesempatan untuk bekerja dalam kelompok sehingga dapat melatih keterampilan kooperatif yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Dengan sistem pengajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai fasilitator.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif salah satunya dengan menggunakan strategi *Two Stay Two Stray*. Karena model pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada proses belajar dalam kelompok. Proses belajar dalam kelompok akan membantu siswa menemukan dan membangun sendiri pemahaman tentang materi pelajaran yang tidak diperoleh dari model ceramah.

Melalui strategi ini, suasana belajar yang ditimbulkan akan lebih terasa menyenangkan karena siswa belajar dan saling bertukar pikiran dengan temannya sendiri. Selain dapat meningkatkan kemampuan siswa secara individu, juga melatih dalam bekerjasama dalam kelompok yang pada akhirnya memacu peningkatan prestasi belajar siswa.

Menurut Hamdani (2010: 74) Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu jenis alat bantu pembelajaran. Secara umum, LKS merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan rencana pembelajaran. Sebaiknya LKS dirancang oleh guru

sesuai dengan pokok bahasan dan tujuan pembelajarannya. Adapun kelebihan dari penggunaan LKS adalah meningkatkan aktivitas belajar, mendorong siswa mampu bekerja sendiri dan membimbing siswa secara baik ke arah pengembangan konsep.

Dalam proses belajar mengajar sebaiknya sudah banyak melibatkan aktivitas siswa dalam belajar. Para siswa dituntut aktivitasnya tidak hanya untuk mendengarkan, memperhatikan dan mencerna pelajaran yang diberikan guru. Akan tetapi, juga sangat dimungkinkan para siswa aktif bertanya kepada guru pada saat guru memberikan pertanyaan dan menuntut siswa untuk menjawabnya. Sehingga akan tercapai proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan diatas, maka usaha perbaikan dalam peningkatan prestasi belajar matematika perlu dilakukan. Untuk itu, peneliti berusaha melakukan penelitian eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbasis LKS ditinjau dari aktivitas belajar matematika.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada uraian latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang timbul dalam penelitian, meliputi :

1. Masih rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru di dalam proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional (ceramah).

3. Rendahnya aktivitas belajar matematika siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, perlu adanya pembatasan masalah agar ruang lingkup kajiannya jelas dan menghindari kesalahpahaman maksud. Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Metode pengajaran yang digunakan adalah strategi *Two Stay Two Stray* berbasis LKS. Strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya dengan cara saling mengunjungi / bertamu antar kelompok.
2. Aktivitas belajar siswa yang dimaksud adalah aktivitas siswa dalam belajar matematika yang meliputi kegiatan diskusi, bertanya, mengerjakan soal matematika dan belajar kelompok.

### **D. Perumusan Masalah**

Permasalahan pokok yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan strategi *Two Stay Two Stray* berbasis LKS terhadap prestasi belajar matematika ?
2. Apakah ada pengaruh aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika ?

3. Apakah terdapat interaksi antara strategi *Two Stay Two Stray* berbasis LKS dan aktivitas belajar secara bersama terhadap prestasi belajar matematika ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan strategi *Two Stay Two Stray* berbasis LKS terhadap prestasi belajar matematika.
2. Untuk menganalisis pengaruh aktivitas belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.
3. Untuk menganalisis interaksi antara strategi *Two Stay Two Stray* berbasis LKS dan aktivitas belajar secara bersama terhadap prestasi belajar matematika.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan strategi *Two Stay Two Stray* dalam upaya peningkatan prestasi belajar matematika siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai masukan bagi calon guru matematika dalam menentukan metode mengajar yang dapat menjadi alternatif lain selain metode yang biasa digunakan oleh guru matematika dalam pengajaran matematika.

- b. Memberi informasi kepada guru atau calon guru matematika untuk lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mencapai prestasi belajar.
- c. Memberikan masukan kepada siswa untuk meningkatkan kegiatan belajar, mengoptimalkan kemampuan berfikir positif dalam mengembangkan dirinya dalam meraih keberhasilan belajar atau prestasi belajar yang optimal.
- d. Sebagai bahan pertimbangan dan bahan masukan atau referensi ilmiah untuk penelitian selanjutnya.