

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan melimpah, cepat, dan mudah. Perkembangan teknologi dapat mengakibatkan berkembangnya ilmu pengetahuan yang memiliki dampak positif maupun dampak negatif. Dengan perkembangan teknologi, pemerintah perlu meningkatkan pembangunan di bidang pendidikan dari segi kualitas dan kuantitas. Peningkatan kualitas ini dilakukan dengan peningkatan sarana dan prasarana, mutu para pendidik, dan peserta didik.

Persoalan yang kini dihadapi oleh banyak negara termasuk Indonesia adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan, yang umumnya dikaitkan dengan tinggi rendahnya hasil belajar. Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa sampai saat ini hasil belajar dalam bidang matematika yang dicapai siswa masih rendah.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dimana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika antara lain: 1) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran belum

nampak, 2) siswa jarang mengajukan pertanyaan, meskipun guru sering memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum paham, 3) keaktifan mengerjakan soal-soal pada proses pembelajaran masih kurang, 4) kurangnya keberanian didepan kelas (Triastuti, 2010:4).

Peran guru dalam proses pembelajaran matematika sangat dominan sehingga menyebabkan kecenderungan siswa lebih bersifat pasif. Selama ini proses belajar mengajar matematika yang berlangsung di kelas, siswa mendengarkan guru, membaca dan mencatat pelajaran yang diberikan, tetapi kadang hanya sebagian siswa yang mau memperhatikan. Pelajaran matematika tidak hanya dikuasai hanya dengan mendengarkan dan mencatat saja, masih perlu lagi keaktifan siswa seperti bertanya, menjawab, berpendapat, dan presentasi.

Berkaitan dengan hal tersebut, pembelajaran yang sama juga terjadi di SMP Negeri 2 Pitu ditemukan permasalahan mengenai keaktifan siswa diantaranya : 1) 20,84% keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, 2) 16,67% siswa mengajukan pertanyaan meskipun guru sering memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dimengerti, 3) 8,34% keaktifan dalam mengemukakan pendapat, 4) 12,50% hanya sebagian kecil siswa yang mau maju mempresentasikan hasil pekerjaannya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan keaktifan

siswa dalam belajar matematika. Salah satu strategi pembelajaran *cooperative learning* adalah *Two Stay Two Stray* (TS-TS). Menurut Spancer Kagan dalam Wahyuningsih (2009:11) metode pembelajaran TS-TS adalah metode pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi ke kelompok lain. Dalam hal ini, strategi pembelajaran kooperatif TS-TS merupakan salah satu pembelajaran yang menuntut adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar” pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Pitu.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka dibutuhkan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah *Two Stay Two Stray* (TS-TS).
2. Keaktifan siswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini ditandai dengan indikator sebagai berikut:
 - a. menjawab pertanyaan,
 - b. mengajukan pertanyaan,

- c. mengemukakan pendapat,
 - d. mempresentasikan hasil pekerjaan.
3. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Pitu semester II tahun ajaran 2011/2012.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan secara umum dari penelitian ini yaitu, “Adakah peningkatan keaktifan belajar matematika setelah menggunakan strategi pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TS-TS) pada siswa kelas VII B SMP Negeri 2 Pitu tahun ajaran 2011/2012?”

D. Tujuan Penelitian

Pada setiap penelitian terdapat tujuan yang merupakan salah satu alat kontrol yang dapat dijadikan sebagai petunjuk sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Secara umum penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.

Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pembelajaran matematika melalui pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dan mengkaji peningkatan keaktifan belajar matematika pada siswa setelah menggunakan pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TS-TS).

E. Manfaat Penelitian

Sebagai penelitian tindakan kelas, penelitian ini memberikan manfaat utamanya kepada pembelajaran matematika, peningkatan mutu, proses, dan hasil pembelajaran matematika.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan kontribusi kepada pembelajaran matematika utamanya pada peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TS-TS).

Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan keaktifan belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Pada tataran praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru matematika dan siswa. Bagi guru, dapat memanfaatkan pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TS-TS) sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkat. Bagi siswa, dapat meningkatkan keaktifan belajar matematikanya dan mengembangkan potensi yang dimiliki dalam diri masing-masing siswa.