

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan dan kelangsungan bangsa dan negara. Tanpa pendidikan, bangsa dan Negara akan menjadi lemah, bahkan terus menerus akan menjadi Negara jajahan, baik penjajahan fisik maupun non fisik. Untuk menjadi Negara yang maju dan kuat, harus memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Selanjutnya untuk mewujudkan SDM yang berkualitas harus diawali dengan pendidikan, apabila pendidikan maju dan kuat kemungkinan besar akan terwujud SDM yang berkualitas. Salah satu cara untuk memajukan dan memperkuat pendidikan adalah dengan peningkatan proses belajar dan pembelajaran serta memajukan pendidikan pada umumnya (Samino dan Marsudi. 2012:10)

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut menyangkut perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai sikap. Hasil belajar dapat dikatakan membekas atau konstan, jika perubahan yang terjadi akibat proses belajar tahan lama dan tidak mudah terhapus begitu saja.

Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapatkan perhatian lebih adalah matematika. Dalam sejarah perkembangan peradaban manusia sampai sekarang, peranan matematika semakin dianggap penting, baik bagi perkembangan peradaban manusia secara keseluruhan (misalnya bagi

perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan dan teknologi), maupun bagi perkembangan setiap individu. Bagi setiap individu, matematika berguna misalnya untuk pemerolehan keterampilan-keterampilan tertentu dan untuk pengembangan cara berpikir.

Mengingat pentingnya matematika dan kenyataan bahwa sampai sekarang masih banyak orang yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika, kiranya perlu diketahui selengkap mungkin aspek-aspek yang diduga mempunyai hubungan (relevansi) dengan pembelajaran matematika, agar aspek-aspek tersebut dapat diperhatikan dalam proses pembelajaran siswa secara optimal, sehingga proses belajar bisa berlangsung dengan lebih lancar dan siswa memperoleh manfaat yang sebesar mungkin dari kegiatan belajar tersebut. (Frans Susilo, dkk. 1998:25)

Keberhasilan pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar. Maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya prestasi belajar matematika yang dicapai siswa masih rendah.

Sehingga Guru dituntut untuk menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi tidak hanya secara monoton dengan menggunakan ceramah saja. Dengan menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi membuat peserta didik lebih tertarik dalam pelajaran yang diajarkan sehingga strategi mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Ada banyak strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Jadi pemilihan strategi menjadi sangat penting untuk diperhatikan karena strategi adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan dengan memanfaatkan strategi pembelajaran secara akurat guru akan terbantu dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran.

Semua strategi pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi yang digunakan dalam pembelajaran ini ialah *Two Stay Two Stray* dan *Student Teams Heroic Leadership*. Strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* / Dua Tinggal Dua Tamu merupakan strategi pembelajaran yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya. Hal ini dilakukan dengan cara saling mengunjungi/bertamu antar kelompok untuk berbagi informasi. Strategi *Student Team Heroic Leadership* adalah suatu strategi pembelajaran yang memberi kesempatan pada siswa untuk berfikir, menjawab, saling membantu satu sama lain, dan dapat menumbuhkan jiwa kepemimpinan yang heroik. Strategi ini dilakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok.

Kedua strategi tersebut merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan kedua strategi tersebut diharapkan hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya, maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui strategi manakah yang paling baik dan tepat dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Al Islam 3 Gebang Surakarta terutama kelas V dengan menggunakan strategi *Two Stay Two Stray* dan

Student Team Heroic Leadership . Berpedoman uraian di atas maka perlu diadakan penelitian tentang:

“Studi Komparasi Antara Strategi Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Student Team Heroic Leadership* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Al Islam 3 Gebang Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini, adapun masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar Matematika siswa yang cenderung rendah
2. Peran guru yang sangat dominan menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Siswa menganggap pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit
4. Strategi pembelajaran matematika yang digunakan Guru kurang menarik sehingga minat belajar Matematika siswa rendah.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah ini dapat dikaji secara mendalam maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sesuai judul yang diajukan, penelitian ini hanya berkaitan dengan perbedaan penggunaan srtrategi *Two Stay Two Stray* dengan strategi

Student Team Heroic Leadership terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Al Islam 3 Gebang Surakarta.

2. Pengamatan dan penelitian ini terbatas pada bidang studi Matematika Kelas V SD Al Islam 3 Gebang Surakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Al Islam 3 Gebang dengan menggunakan Strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Student Team Heroic Leadership*?
2. Strategi manakah yang lebih baik antara menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan strategi *Student Team Heroic Leadership* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui perbedaan antara strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Student Team Heroic Leadership* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Al Islam 3 Gebang Surakarta tahun ajaran 2012/2013.
2. Mengetahui strategi yang lebih baik antara menggunakan strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan strategi *Student Team Heroic*

Leadership terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Al Islam 3 Gebang Surakarta tahun Ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah

- a. Bagi para pengembang pengetahuan, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut, khususnya dalam mendesain strategi pembelajaran di Sekolah Dasar.
- b. Untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika melalui penggunaan strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Student Team Heroic Leadership* dalam upaya peningkatan hasil belajar Matematika siswa.

2. Manfaat praktis

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memperoleh manfaat praktis sebagai berikut:

- a. Bagi siswa
 - 1) Dapat memberikan sumbangan pengetahuan kepada siswa dalam belajar Matematika dengan menggunakan strategi *Two Stay Two Stray* dan *Student Team Heroic Leadership*
 - 2) Untuk meningkatkan efektifitas dan produktifitas proses belajar mengajar mata pelajaran matematika sehingga hasil belajar siswa meningkat.

b. Bagi guru

- 1) Sebagai pedoman untuk memilih strategi pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mengajar mata pelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Mengasah kemampuan guru dalam menerapkan strategi *Two Stay Two Stray* dan strategi *Student Team Heroic Leadership* pada mata pelajaran Matematika.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dengan adanya informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.

d. Bagi peneliti

Dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang diperoleh dari praktek penelitian secara langsung dengan menerapkan teori- teori yang didapat dari bangku kuliah dan telaah kepustakaan.