

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan berperan penting bagi setiap orang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan guna mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Djumali (2014: 1) pendidikan adalah wahana untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan problem kehidupan dimasa kini maupun dimasa yang akan datang. Sedangkan menurut Sagala (2011: 1) pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Kedua pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan dapat mengubah proses berpikir seseorang menjadi lebih baik sehingga orang tersebut dapat menemukan suatu penemuan baru dan menerapkannya sebagai kemajuan hidup. Seperti yang telah diketahui bahwa pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM) (Isjoni, 2011: 7). Tanpa adanya pendidikan tidak mungkin suatu Negara akan berkembang.

Dalam pendidikan sudah tidak asing untuk mengenal istilah yang namanya pembelajaran. Majid (2013: 5) mengatakan bahwa pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan/merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Karena itu dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya dituntut menyampaikan materi pelajaran akan tetapi harus mampu mengaktualisasi peran strategisnya dalam upaya membentuk watak siswa melalui kepribadian dan nilai-nilai yang berlaku (Aunurrahman, 2011: 28). Pembentukan watak dan kepribadian tersebut dimaksudkan dengan tujuan siswa dapat merubah pola pikirnya sehingga cara belajar yang selama ini dirasa kurang efektif akan menjadi lebih efektif.

Proses pembelajaran erat kaitannya dengan kegiatan belajar. Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun didalam suatu kelompok tertentu (Aunurrahman, 2011: 33). Pada kegiatan

pembelajaran, terdapat dua kegiatan yang sinergis, yakni guru mengajar dan siswa belajar (Marno, 2010: 149). Diantara dua kegiatan tersebut masalah yang masih sering ditemui adalah cara siswa dalam belajar. Masykur (2008: 76) mengatakan sering kita menjumpai, ada siswa yang malas belajar ketika harus duduk tenang dan serius. Terdengar pula alasan mereka bahwa mata pelajarannya terlalu sulit dipahami dan tidak mudah menemukan cara memecahkan masalah. Alasan tersebut sering dijumpai pada setiap mata pelajaran khususnya pelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (Hardini, 2012: 159). Anggapan masyarakat, khususnya dikalangan pelajar, matematika masih merupakan mata pelajaran sulit, membingungkan bahkan sangat ditakuti oleh sebagian besar pelajar (Masykur, 2008: 34). Ketakutan itu didasari dari kurangnya pemahaman siswa dalam belajar matematika. Banyak dari siswa yang tidak mengetahui manfaat dari pelajaran itu sendiri. Padahal matematika menjadi salah satu pelajaran pokok yang harus dikuasai oleh siswa karena pelajaran ini dikenal sebagai ilmu yang mendasari dari ilmu yang lainnya.

Kenyataan yang ada bahwa siswa kurang memahami pelajaran matematika dapat diketahui dari penelitian yang dilakukan oleh Miftachudin, Budiyono, dan Riyadi (2015) dalam jurnalnya menyatakan bahwa peringkat Indonesia di bidang matematika pada PISA (*Program for International Student Assessment*) dalam kurun waktu 12 tahun mengalami kemunduran. Pada tahun 2000 Indonesia berada pada rangking 39, data yang terakhir pada tahun 2012 Indonesia berada pada rangking 64 dari 65 negara. Hal tersebut menunjukkan bahwa prestasi Indonesia dalam bidang matematika masih tergolong rendah. Zainuddin, Budiyono, dan Imam Sujadi (2014) menyatakan bahwa berdasarkan daya serap matematika UN SMP/MTs tahun 2012/2013 Kota Surakarta untuk kemampuan yang diuji menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan fungsi pada tingkat kota/kabupaten 59,99%, propinsi 53,63% dan nasional 59,63%, hal ini menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal – soal

tentang persamaan fungsi. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sunandar (2008) yang menyatakan bahwa secara lebih spesifik, apabila ditinjau dari setiap pokok bahasan, masih banyak materi yang belum dikuasai dengan baik oleh para siswa.

Pada data nilai hasil kemampuan siswa mengerjakan soal ulangan matematika di SMP Negeri 2 Kartasura pada siswa kelas VIII nilai yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu kurang dari 75 sebanyak 36,67%. Hal ini menunjukkan siswa dapat mengerjakan soal matematika dengan baik namun terdapat kendala didalamnya, karena hasil ulangan tersebut hanya pada satu materi saja sehingga dikhawatirkan belum tentu kemampuan anak dalam menerima materi pelajaran matematika yang lain dapat mengerjakan soal dengan perkiraan hasil yang sama. Maka berdasarkan permasalahan diatas dapat dikatakan bahwa siswa kurang mampu dalam memahami konsep matematika.

Dari kenyataan yang terjadi banyak ditemukan faktor-faktor yang menyebabkan siswa kurang berhasil dalam belajar matematika. Karena kebanyakan siswa malu untuk bertanya dan mengungkapkan ide yang dimilikinya serta tidak tertarik dengan pelajaran yang satu ini, maka diperlukan adanya suatu dorongan dalam diri siswa. Dorongan tersebut yaitu adanya motivasi. Dimiyati (2006: 80) mengatakan motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku pelajar. Motivasi berpengaruh besar untuk mengubah perilaku belajar siswa agar lebih aktif sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

Faktor lain yang ikut berperan penting adalah penggunaan strategi yang tepat. Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran (Aqib, 2014: 71). Cara mengajar guru selama ini masih dirasa kurang optimal dalam mengajarkan materi pelajaran, khususnya matematika. Pada saat mengajar guru biasanya hanya memberikan rumus kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal dengan menggunakan rumus tersebut. Guru juga terkadang tidak menjelaskan secara detail sehingga anak tidak mendapatkan informasi sepenuhnya. Melihat keadaan ini penggunaan strategi yang tepat sangat

diperlukan oleh guru dalam mengajarkan materi pembelajaran. Jika metode dalam pembelajaran tidak dikuasai, maka penyampaian materi ajar menjadi tidak maksimal (Sagala, 2011: 64). Maka guru harus dapat memilih strategi yang dapat membuat siswa tertarik dan mudah memahami apa yang diajarkan.

Banyak strategi yang ditawarkan, namun ada dua strategi yang kiranya mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Strategi tersebut adalah strategi *Think Pair Share (TPS)* dan strategi *Two Stay Two Stray (TS-TS)*. Strategi *Think Pair Share (TPS)* merupakan teknik yang efektif digunakan, terutama sebagai pemanasan sebelum melakukan diskusi kelas (Barkley, 2012: 155). Sedangkan menurut Hanafiah (2012: 56) strategi *Two Stay Two Stray (TS-TS)* memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya. Kedua strategi tersebut biasanya dilakukan dengan berdiskusi artinya dengan membuat kelompok belajar, karena dalam menyelesaikan permasalahan setiap siswa pasti memiliki kemampuan berpikir yang berbeda-beda sehingga dengan membuat kelompok diskusi maka setiap siswa dapat berbagi pengetahuan antar satu sama lain.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin mengetahui pengaruh strategi *Think Pair Share (TPS)* dan *Two Stay Two Stray (TS-TS)* terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Kartasura tahun 2015/2016.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka indentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Masih rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran matematika
2. Rendahnya motivasi siswa pada mata pelajaran matematika yang mempengaruhi hasil belajar
3. Kurang tepatnya penggunaan strategi pembelajaran oleh guru untuk menyampaikan materi yang diajarkan.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut.

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu strategi *Think Pair Share (TPS)* dan *Two Stay Two Stray (TS-TS)*
2. Motivasi merupakan daya penggerak untuk melakukan perbuatan kearah positif sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam kegiatan tertentu. Motivasi pada penelitian ini didasarkan motivasi siswa dalam menguasai pelajaran matematika dan nilai angket motivasi siswa.
3. Hasil belajar matematika merupakan ketercapaian siswa dalam belajar matematika. Hasil tersebut dibatasi dari hasil tes yang dilakukan pada akhir penelitian.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh strategi *Think Pair Share (TPS)* dan *Two Stay Two Stray (TS-TS)* terhadap hasil belajar matematika?
2. Adakah pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika?
3. Adakah interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh strategi *Think Pair Share (TPS)* dan *Two Stay Two Stray (TS-TS)* terhadap hasil belajar matematika
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika
3. Untuk mengetahui adanya interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika

## F. Manfaat Penelitian

### 1. Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dalam mengajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

### 2. Bagi guru

- a. Sebagai informasi mengenai penggunaan strategi *Think Pair Share (TPS)* dan *Two Stay Two Stray (TS-TS)* dalam mengajarkan materi matematika pada siswa.
- b. Sebagai masukan untuk melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa.
- c. Untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran dikelas.

### 3. Bagi siswa

- a. Untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Untuk mempermudah siswa dalam memahami dan memecahkan masalah.
- c. Untuk menumbuhkan motivasi siswa sehingga menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.