

**EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI
PENDEKATAN TIPE *THE POWER OF TWO* DAN *TWO STAY – TWO
STRAY (TS-TS)* DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA
SMAN 1 POLANHARJO TAHUN AJARAN 2009 / 2010**

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memenuhi Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Matematika



Oleh:

DIAS KUSUMASTUTI

A 410 060 123

**PROGRAM STUDI MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) Indonesia, yaitu manusia Indonesia yang bertanggung jawab, beriman, mandiri, maju, cerdas, kreatif, terampil, serta produktif. Berbagai upaya pendidikan telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas SDM tersebut. Salah satunya dengan melakukan kajian-kajian dan pengembangan kurikulum di Indonesia secara bertahap, konsisten, dan di sesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan zaman.

Pada dasarnya belajar merupakan tuntutan hidup sepanjang hayat hidup manusia (*life long learning*). Dalam mempertahankan kehidupannya, manusia harus dibekali kecakapan (*skill of life*) yang dapat diperoleh melalui berbagai proses belajar seperti belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk menjadi diri sendiri (*learning to be myself*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to life together*).

Proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan secara umum melibatkan empat buah komponen utama, yaitu murid, guru, lingkungan belajar, dan materi pelajaran. Keempat komponen ini mempengaruhi siswa dalam mencapai tujuan belajarnya. Tentunya setiap murid mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda jika ditinjau dari daya tangkap terhadap pelajaran, pengetahuan yang dimilikinya dalam bidang yang akan dipelajari, motivasi

belajar, minat belajar, keterampilan belajar, tujuan belajar, dan lain-lain. Guru harus membimbing siswa sehingga dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan bidang studi yang dipelajari. Guru diharapkan mampu membimbing aktivitas dan kreativitas siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan model pembelajaran yang sesuai.

Matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan konsep abstrak yang disusun secara hierarki dan penalaran deduktif yang membutuhkan pemahaman secara bertahap dan beruntun. Matematika sebagai salah satu ilmu dasar yang memiliki ciri obyek abstrak, pola pikir deduktif dan konsisten juga tidak dapat dipisahkan dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Suatu hal yang sangat ironis dimana matematika merupakan mata pelajaran yang penting dalam mendukung perkembangan dan kemajuan IPTEK, ternyata justru menjadi pelajaran yang tidak digemari atau diminati oleh sebagian besar siswa. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya minat dan motivasi siswa untuk belajar matematika. Kecilnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap matematika dikarenakan kurangnya pengertian tentang hakikat dan fungsi matematika itu sendiri. Pelajaran matematika bagi sebagian besar siswa dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit.

Salah satu faktor penyebab rendahnya minat dan motivasi siswa untuk belajar matematika dikarenakan kurang tepatnya guru dalam memilih metode yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Tugas seorang guru adalah mengelola proses pembelajaran dengan efektif, dinamis, efisien, dan positif

ditandai dengan keterlibatan aktif antara dua subyek pengajaran. Subyek pengajaran yang dimaksud yaitu guru sebagai penginisiatif awal, pengarah serta pembimbing. Siswa terlibat aktif untuk memperoleh perubahan.

Dalam setiap proses kegiatan pembelajaran hendaknya guru memilih metode dan pendekatan yang tepat. Dengan harapan metode yang dipilih dapat mengikutsertakan siswa sehingga tumbuh sifat aktif, kreatif, dan inovatif. Pembelajaran dengan metode yang tepat hendaknya dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan serta dalam semua mata pelajaran termasuk matematika.

Selain model pembelajaran yang digunakan, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan tersebut. Siswa yang mempunyai motivasi tinggi akan lebih mudah untuk mengikuti pembelajaran, sedangkan siswa yang motivasi untuk mengikuti pembelajaran rendah cenderung lebih sulit untuk mengikuti pembelajaran.

Melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *The Power of Two* dan *Two Stay-Two Stray (TS-TS)*, diharapkan dapat menghilangkan rasa bosan siswa dalam belajar matematika. Metode pembelajaran ini bertujuan untuk saling memberikan informasi atau saling bertukar pikiran dengan siswa lain. Hal ini akan membuat suasana kelas lebih menyenangkan sehingga siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar matematika. Akibatnya, prestasi belajar siswa akan lebih meningkat.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “ Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Tipe *The Power Of Two* Dan *Two Stay - Two*

Stray (TS-TS) Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 POLANHARJO tahun ajaran 2009 / 2010 “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih rendahnya prestasi belajar siswa
2. Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa untuk belajar matematika
3. Kurang tepatnya guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran dalam menyampaikan pokok bahasan

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang dikaji lebih fokus dan terarah, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *The Power Of Two* (untuk kelas eksperimen) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay - Two Stray* (untuk kelas kontrol)
2. Motivasi belajar siswa meliputi perasaan senang, kemauan, perhatian, konsentrasi, dan kesadaran siswa dalam belajar matematika.
3. Prestasi belajar siswa dibatasi dalam prestasi belajar matematika yang dilakukan diakhir penelitian.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa?
2. Apakah ada pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa?
3. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan arah pertama untuk menentukan langkah dalam kegiatan penelitian. Agar penelitian dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan yang diinginkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran prestasi belajar
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa prestasi belajar siswa
3. Untuk mengetahui ada tidaknya interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi balajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian perlu dirumuskan manfaat penelitian, karena akan mengarahkan jalannya penelitian yang dilakukan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika terutama pada usaha untuk meningkatkan prestasi belajar matematika. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran matematika yang berupa pergeseran dari pembelajaran yang hanya mementingkan hasil ke pembelajaran yang mementingkan proses.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, memperoleh pengalaman langsung dengan adanya kebebasan dalam belajar secara aktif.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan bahwa pembelajaran Tipe *The Power Of Two* Dan *Two Stay - Two Stray (TS-TS)* dapat digunakan sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar melalui pembelajaran yang tepat.
- d. Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas dan pembahasan yang lebih mendalam.