

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Penguasaan ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan untuk menghadapi perkembangan IPTEK. Ilmu pengetahuan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan, baik formal, informal, maupun nonformal. Pendidikan formal diperoleh di bangku sekolah dari SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi.

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia(SDM) Indonesia. Berbagai upaya dilakukan agar SDM Indonesia menjadi manusia yang bertanggung jawab, beriman, mandiri, maju, kreatif, terampil serta produktif. Salah satunya dengan melakukan berbagai penelitian, kajian-kajian, dan pengembangan kurikulum di Indonesia secara bertahap, konsisten dan disesuaikan dengan perkembangan zaman.

Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran memerlukan kerja keras dari semua pihak, baik siswa, guru, orang tua, lingkungan maupun pemerintah. Guru diharapkan dapat memilih metode yang baik dan tepat sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan konsep materi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima oleh siswa. Akan tetapi masih banyak ditemui guru yang mengajar secara konvensional. Guru memberikan materi dan contoh soal

sedangkan siswa hanya mendengarkan dan dalam menyelesaikan soal siswa meniru pola pola yang diberikan oleh guru. Hal ini mengakibatkan siswa pasif dan kurang berfikir secara kreatif.

Menurut Fatimah dalam Utama, dkk (2013:55) matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Hampir setiap hidup kita mengandung matematika. Namun demikian anak-anak membutuhkan pengalaman tepat untuk menghargai kenyataan bahwa matematika adalah aktivitas manusia sehari-hari yang penting untuk kehidupan saat ini dan masa yang akan datang.

Kurikulum pendidikan Indonesia menggalakkan pembelajaran berbasis kontekstual, yaitu pembelajaran yang menghubungkan setiap materi pembelajaran dengan kehidupan nyata disekitar kita. Dalam pelajaran matematika sering kita jumpai soal cerita yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Akan tetapi masih banyak siswa yang belum dapat menyajikan soal cerita tersebut dalam model matematikanya. Jika siswa tidak dapat membuat model matematikanya maka siswa akan kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan dari soal cerita tersebut.

Pembelajaran merupakan suatu interaksi belajar mengajar antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa yang lainnya. Dalam pembelajaran guru harus piawai dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Model pembelajaran yang tepat maka akan

mempermudah siswa dalam memahami setiap materi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Terkait dengan asumsi bahwa pengetahuan awal setiap siswa berbeda saat masuk kelas, maka pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran kooperatif setiap siswa dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam memahami, menganalisis, merencanakan dan melakukan tindakan untuk memecahkan permasalahan.

Banyak model pembelajaran yang merangsang siswa untuk belajar secara mandiri, kreatif dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Diantara model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, kreatif, aktif, dan tanggung jawab adalah dengan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu) merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya. Hal ini dilakukan dengan cara saling mengunjungi/bertamu antar kelompok untuk berbagi informasi.

Model pembelajaran kooperatif STAD adalah salah satu model pembelajaran kooperatif. Fokus dari pembelajaran STAD adalah

keberhasilan seorang akan berpengaruh terhadap keberhasilan kelompok dan demikian pula keberhasilan kelompok akan berpengaruh terhadap keberhasilan individu siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan Pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berbasis Kontekstual ”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru mengajar dikelas secara konvensional
2. Siswa pasif dan kurang kreatif dalam proses pembelajaran
3. Siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk mengantisipasi terlalu luasnya lingkup permasalahan penelitian ini, peneliti perlu membatasi permasalahan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini tidak dapat mengungkap variabel selain model pembelajaran kooperatif TSTS dan STAD terhadap hasil belajar.
2. Hasil belajar diperoleh melalui test tertulis
3. Objek penelitian ini terbatas hanya pada lingkup SMP Negeri 3

Colomadu tahun ajaran 2013/2014

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat disusun sebuah rumusan masalah. Rumusan masalah tersebut adalah apakah model pembelajaran kooperatif TSTS dan STAD memberikan pengaruh yang sama terhadap prestasi belajar?

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

Tujuan penelitian merupakan arah untuk melangkah dalam kegiatan penelitian. Agar penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan harapan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif TSTS dan STAD terhadap prestasi belajar.

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

Dalam penelitian perlu dirumuskan manfaat penelitian agar jalannya penelitian yang dilakukan dapat terarah dengan baik. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika terutama pada usaha untuk meningkatkan prestasi belajar matematika. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran

matematika yang berupa pergeseran dari pembelajaran yang mengutamakan hasil ke pembelajaran yang mengutamakan proses.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, memperoleh pengalaman langsung dengan adanya kebebasan dalam belajar secara aktif dan kreatif
- b. Bagi guru, sebagai masukan bahwa model pembelajaran kooperatif TSTS dan STAD dapat digunakan sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar melalui strategi pembelajaran yang tepat dan menarik.
- d. Sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas dan pembahasan yang lebih mendalam.