

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, negara dan bangsa. Oleh karena itu, dalam mencapai tujuan pembelajaran dibutuhkan suatu tahapan atau strategi yang jelas, tidak boleh keluar dari tujuan awalnya. Selain itu dalam mencapai tujuan pembelajaran peran seorang guru sangat besar sebagai pelaksana pembelajaran. Guru merupakan orang yang mentransformasi ilmu kepada peserta didik, dalam melakukan pembelajaran guru dituntut harus bisa memaksimalkan prestasi peserta didiknya.

Dalam meningkatkan prestasi peserta didik guru dituntut untuk bisa maksimal dan kreatif dalam melakukan pembelajaran, karena matematika merupakan pelajaran eksak dan memiliki obyek yang bersifat abstrak. Menurut Suharjo (2013:16) karena obyek matematika bersifat abstrak, maka belajar matematika memerlukan daya nalar yang tinggi sehingga peserta didik menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang menakutkan. Mereka merasa jenuh karena bagi mereka matematika itu merupakan pelajaran yang sulit dan menjadi tidak aktif dalam kelas. Demikian pula dalam belajar matematika harus mampu mengabstraksikan obyek-obyek matematika dengan baik sehingga peserta didik dapat memahami obyek matematika yang dipelajari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas VIII MTs Tarbiyatul Aulad Wedani Cerme Gresik pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran konvensional. Penggunaan model

pembelajaran konvensional dikarenakan model pembelajaran ini mudah digunakan dan dapat menghemat waktu. Tetapi model pembelajaran konvensional mengakibatkan proses pembelajaran matematika dalam kelas terpusat pada guru, guru hanya menggunakan cara pengajaran dengan menjelaskan materi pelajaran dan memberi tugas tanpa menggunakan variasi lain sehingga dalam pembelajaran guru masih sangat mendominasi dan menyebabkan peserta didik menjadi pasif.

Dalam model ini siswa akan lebih menghafal apa yang dijelaskan guru tanpa mendapat latihan untuk memecahkan soal sehingga siswa menjadi pasif untuk berfikir (Sugianto,1998:165), akibat kurangnya latihan ini, siswa akan merasa sulit mengerjakan soal-soal matematika dan tidak berminat lagi untuk mempelajari matematika.

Oleh karena itu penggunaan model dalam pembelajaran hendaknya dipilih dan dirancang sedemikian sehingga yang lebih menekankan pada aktivitas belajar siswa. Dalam proses pembelajarannya siswa dituntut aktif untuk mengkonstruksikan pengetahuannya dalam pengolahan pelajaran dan mencari serta menemukan jawaban sendiri, Sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.

Salah satu model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* (TSTS), peneliti memilih menggunakan model TSTS karena Model TSTS terdapat pembagian kerja kelompok secara jelas tiap anggota kelompok. Peserta didik dapat saling bekerja sama, semua anggota dalam kelompok mempunyai peran dan tanggung jawab masing - masing, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi.

Model pembelajaran ini terdiri dari tiga tahapan yaitu kerja kelompok, bertamu, dan laporan setelah bertamu. Dengan adanya tiga tahapan tersebut, peserta didik menjadi lebih aktif untuk memahami materi pelajaran. Peserta didik dapat berdiskusi dengan kelompok lainnya sehingga memperoleh lebih banyak masukan maupun kritikan.

Dengan begitu peserta didik akan memperoleh lebih banyak pengetahuan. Dengan adanya peran aktif dari seluruh peserta didik, diharapkan proses belajar mengajar lebih menarik, efektif dan efisien dalam suasana akrab dan menyenangkan. Sehingga akan membangkitkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian tentang : “PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK YANG MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL PADA POKOK BAHASAN SISTEM PERSAMAAN LINIER DUA VARIABEL DI KELAS VIII MTs TARBIYATUL AULAD”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pokok permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

Apakah hasil belajar peserta didik menggunakan model kooperatif tipe *two stay two stray* lebih tinggi dari pada hasil belajar matematika peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel dikelas VIII MTs Tarbiyatul Aulad?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* lebih tinggi dari pada hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel dikelas VIII MTs Tarbiyatul Aulad.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai beberapa manfaat, yaitu:

- a. Bagi Peserta didik

- 1) Meningkatkan keaktifan peserta didik.
 - 2) Menumbuhkan sikap dan kerja sama dalam kelompok.
 - 3) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengemukakan dan menghargai pendapat orang lain.
- b. Bagi Guru
- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik.
 - 2) sebagai masukan dan pertimbangan, serta perbaikan bagi guru lain yang menghadapi masalah kurang aktifnya peserta didik.
- c. Bagi Sekolah
- Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- d. Bagi Mahasiswa
- Memberi bekal agar peneliti sebagai calon guru matematika siap melaksanakan berbagai model pembelajaran di lapangan, sesuai kebutuhan lapangan agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar.

1.5 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul diatas dan demi menghindarkan dari bermacam-macam penafsiran, maka penulis memberikan penjelasan tentang pengertian beberapa kata yang tercantum dalam judul sehingga diketahui arti dan makna dalam pembelajaran yang diadakan. Beberapa istilah yang terdapat dalam judul diatas adalah sebagai berikut:

- 1) Kooperatif tipe *two stay two stray*

Model Two Stay Two Stray merupakan metode dua tinggal dua tamu. Model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray (TSTS) dikembangkan oleh Spencer Kagan yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain.

- 2) Pembelajaran konvensional

Model pembelajaran konvensional adalah proses kegiatan belajar mengajar yang didalamnya guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran dan siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran.

1.6 Batasan Masalah

Agar lebih terarah penelitian ini dan untuk menghindari luasnya pembahasan dan mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka dalam penelitian ini peneliti memberikan batasan – batasan antara lain :

1. penelitian ini hanya dilakukan di kelas VIII MTs Tarbiyatul Aulad Wedani semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi pokok bahasan menyelesaikan sistem persamaan linier dua variabel dengan cara grafik, substitusi dan eliminasi.
3. Penelitian ini hanya ingin mengetahui tentang ada atau tidak adanya perbedaan prestasi belajar siswa dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linier dua variabel yang menggunakan model *two stay two stray* dengan menggunakan model konvensional.