

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang selalu diiringi dengan pendidikan, maka kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan watak pada diri seseorang karena orang yang cerdas saja tidak akan berkembang kecerdasannya jika tidak diarahkan dan dikembangkan sesuai dengan karakter pendidikan.

Seperti layaknya kehidupan, pendidikan juga mengalami dinamika yang semakin lama semakin berkembang dan berusaha beradaptasi dengan gerak perkembangan yang dinamis tersebut. Itulah mengapa pendidikan yang diterapkan pada tahun-tahun sebelumnya akan berbeda dengan pendidikan yang diterapkan pada saat ini. Itu dikarenakan pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi, hal ini penting agar para peserta didik tidak hanya mendapatkan teori saja melainkan juga mendapatkan kualitas pendidikan yang lebih baik.

Coba kita bandingkan fenomena pendidikan yang sudah ada dari tahun sebelumnya dengan tahun yang sekarang. Tahun-tahun sebelumnya, pendidikan masih berpusat pada guru (*teacher center*). Pada sistem pembelajaran model tersebut guru lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan bentuk ceramah. Peran siswa di kelas hanya sebatas mendengarkan ceramah, memahami materi sembari membuat catatan bagi yang merasa perlu melakukannya. Namun, jika pendidikan terus menerus menggunakan model pembelajaran *teacher center*, peserta didik akan kurang memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat, tidak berani untuk mencoba yang akhirnya akan menjadi peserta didik yang pasif dan kurang kreativitas, peserta didik juga tidak dapat mengembangkan keterampilan berfikirnya.

Pendidikan sekarang sudah menggunakan kurikulum 2013 yang mana pembelajaran berpusat pada siswa. Namun, pada saat

saya melakukan magang 3 di SMPN 3 Waru, beberapa guru masih belum menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, khususnya guru mata pelajaran Matematika. Sebelum peneliti memulai mengajar di kelas, peneliti dipersilahkan mengamati cara guru pembimbing di sekolah pada saat mengajar di kelas. Guru tersebut masih menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga masih banyak siswa yang tidak aktif pada saat pembelajaran. Ketidakeaktifan siswa pada proses pembelajaran ditandai dengan sedikitnya siswa yang berani untuk bertanya, masih juga banyak siswa yang merasa bosan dengan matematika, dan pada saat diberikan soal latihan ternyata masih banyak siswa yang belum memahami materi yang disampaikan oleh guru tersebut.

Berdasarkan pengamatan lapangan pada saat magang 3 di SMPN 3 Waru, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat banyak permasalahan yang terjadi pada proses kegiatan belajar mengajar diantaranya kurangnya keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya, kurangnya pemahaman siswa pada materi yang diajarkan, serta kurangnya kreativitas pendidik untuk menggunakan model pembelajaran yang mampu menimbulkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang akan berdampak pada ketuntasan belajarnya.

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa, diantaranya adalah cara guru dalam memberikan materi kurang menarik, bahasa yang digunakan guru pada saat menjelaskan sulit dipahami para peserta didik, dan lain sebagainya. Penerapan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kualitas pengajaran dalam proses belajar mengajar matematika. Proses pembelajaran matematika dinyatakan bermakna jika seluruh siswa terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosial.

Dan pada tahun yang sekarang dengan kurikulum yang baru, pendidikan seharusnya sudah berpusat pada siswa (*student center*). Dengan kurikulum terbaru ini, siswa dituntut untuk berperan aktif dalam membangun konsep diri. John Locke (dalam Warsono dan Hariyanto, 2012:4) memaparkan bahwa prinsip pembelajaran aktif berawal dari prinsip *tabula rasa* yang menyatakan bahwa *knowledge comes from experience* yang berarti pengetahuan berpangkal dari pengalaman. Dengan kata lain, untuk memperoleh pengetahuan,

seseorang harus aktif mengalaminya sendiri. Agar terwujud tujuan pendidikan yang seperti itu, maka telah dikenalkan berbagai macam model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran guru di sekolah. Salah satu contohnya adalah model pembelajaran kooperatif.

Menurut Muhammad Fathurrohman (2015,45), pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Manusia harus mengkontruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Pembelajaran kooperatif pun memiliki beragam tipe, salah satunya adalah tipe *Two Stay-Two Stray* (TSTS).

Model pembelajaran kooperatif tipe TSTS adalah cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Model ini tidak hanya bekerja sama dengan anggota sekelompok, tetapi bisa juga bekerja sama dengan kelompok lain yang memungkinkan terciptanya keakraban sesama teman dalam suatu kelas. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul:“

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay- Two Stray* (TSTS) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN 3 Waru.” Dengan diterapkan model pembelajaran tipe *Two Stay-Two Stray* ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, sehingga berpengaruh pula dengan tercapainya tujuan pendidikan.

Penulis memilih SMPN 3 Waru sebagai tempat untuk melakukan penelitian dikarenakan penulis juga sedang melaksanakan magang 3 di SMPN 3 Waru. Penulis berfikir agar tidak membutuhkan waktu yang lebih banyak, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian saat sedang magang 3 di sekolah tersebut. Di samping itu, di SMPN 3 Waru memiliki sarana dan prasarana yang juga mendukung untuk peneliti melakukan penelitian.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan mempertimbangkan keterbatasan waktu, tenaga, sumber dan lain sebagainya, agar penelitian ini lebih efektif maka penulis hanya membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang dilakukan dibatasi pada model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay-Two Stray* (TSTS)
2. Penilaian yang dilakukan dibatasi pada keaktifan dan hasil belajar siswa saat pembelajaran dengan model pembelajaran *Two Stay-Two Stray*
3. Penilaian yang dilakukan dibatasi pada keaktifan dan hasil belajar siswa saat pembelajaran dengan model pembelajaran langsung sebagai kontrol
4. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Waru pada mata pelajaran matematika kelas VIII materi persamaan garis lurus

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka permasalahan yang diteliti dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran TSTS terhadap keaktifan belajar matematika siswa SMPN 3 Waru ?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran TSTS terhadap hasil belajar matematika siswa SMPN 3 Waru.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran TSTS terhadap keaktifan belajar matematika siswa SMPN 3 Waru.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran TSTS terhadap hasil belajar matematika siswa SMPN 3 Waru.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat menemukan teori atau pengetahuan baru tentang peningkatan kualitas pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran TSTS.

b. Sebagai bahan pemikiran untuk penelitian yang lebih mendalam tentang keaktifan dan hasil belajar

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan sumber data dalam merumuskan model pembelajaran yang terbaik untuk siswanya agar lebih aktif dalam proses pembelajaran

b. Bagi Siswa

- 1) Diharapkan siswa mampu meningkatkan kemampuan pemahaman
- 2) Lebih aktif dan memberikan suasana baru bagi siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi model pembelajaran guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

- 1) Akan menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis
- 2) Dapat mengembangkan ilmu yang didapatkan di bangku kuliah

