

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari manusia akan selalu berhadapan dengan yang namanya masalah. Masalah akan kesenjangan antara apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Misalnya manusia mengharapkan sesuatu, tetapi yang terjadi berbeda dengan apa yang diharapkan. Maka itu menjadi masalah, sehingga manusia berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut. Jika manusia gagal dengan suatu cara untuk menyelesaikan suatu masalah, maka ia harus mencoba menyelesaikannya dengan cara lain. Manusia harus berani menghadapi masalah untuk menyelesaikannya.

Berdasarkan hal tersebut maka setiap manusia dituntut untuk memiliki keterampilan memecahkan masalah. Keterampilan tersebut dapat diperoleh melalui pendidikan. Adapun tujuan pendidikan pada hakekatnya adalah suatu proses belajar terus-menerus agar manusia dapat menanggulangi masalah-masalah yang dihadapi sepanjang hayat. Seperti yang disampaikan Trianto (2012: 1 – 2) bahwa : “Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang”.

Sebagai subjek dalam dunia pendidikan, siswa harus benar-benar dilatih dan dibiasakan berpikir secara mandiri agar nantinya mereka memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah. Dan keterampilan tersebut dapat diperoleh salah satunya melalui pembelajaran matematika.

Dalam dunia pendidikan, matematika merupakan salah satu ilmu bantu yang sangat penting dan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan karena matematika dapat melatih seseorang untuk berpikir secara logis, kritis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Matematika

harus dipelajari oleh semua siswa mulai dari btingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi, karena matematika menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan siswa dalam menempuh suatu jenjang pendidikan. Terbukti dengan dijadikannya matematika sebagai salah satu pelajaran yang diujianka dalam Ujian Akhir Nasional (UAN). Sejalan dengan pernyataan di atas, Depdiknas (2006) juga menyatakan bahwa mata pelajaran matematika SD, SMP, SMA, dan SMK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sikap, melakukan manipulasi matematika dalam memuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperlukan.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

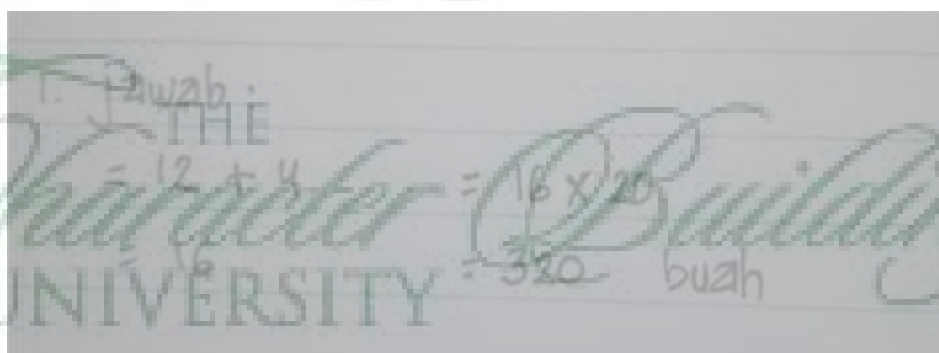
Dari kelima tujuan mata pelajaran matematika yang termuat dalam Standar Isi mata pelajaran matematika SMP pada permendiknas Nomor 22 tahun 2006, salah satunya adalah agar siswa mampu memecahkan masalah matematika. Pemecahan masalah matematika memuat empat kemampuan, yaitu: (1) memahami masalah, (2) membuat rencana penyelesaian, (3) melakukan penyelesaian masalah, dan (4) memeriksa kembali hasil penyelesaian. Kemampuan penyelesaian masalah adalah salah satu bagian dasar dalam pembelajaran matematika. Akan tetapi kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa di Indonesia masih sangat rendah. Hal ini didasarkan atas penelitian yang dilaksanakan oleh Sujana dan Maskhopipah (2017) mengungkapkan bahwa para siswa mengeluh tentang pelajaran matematika yang sulit, tidak mengerti, membosankan serta sulit untuk dikomunikasikan. Keluhan ini secara langsung maupun tidak langsung akan sangat berpengaruh terhadap

kemampuan matematika siswa pada setiap jenjang pendidikan, diantaranya adalah kemampuan pemecahan masalah matematika. Hasil penelitian lainnya menunjukkan kenyataan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis juga masih rendah. Hal ini terungkap dari hasil penelitian yang dilakukan Novriani dan Surya (2017) terhadap siswa MTs Swasta Ira Medan, secara umum hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP belum memuaskan dan masih jauh dari skor ideal.

Penjelasan di atas senada dengan hasil tes diagnostik yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas VII-B di MTs Islamiyah Medan. Pemberian tes yang dilakukan berupa tes tertulis. Dari 4 butir soal yang diberikan kepada 32 siswa diperoleh deskripsi kemampuan siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, yaitu 3 siswa atau 9,38% siswa memiliki kemampuan tinggi, 6 siswa atau 18,75% siswa yang memiliki kemampuan sedang, 8 siswa atau 25% siswa memiliki kemampuan rendah dan 15 siswa atau 46,87% siswa memiliki kemampuan sangat rendah.

Dari fakta di atas dapat kita lihat bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih sangat kurang dan perlu ditingkatkan, terutama pada saat mengerjakan tes diagnostik berikut ini, yaitu: Ada sebuah mobil pick up yang mengangkut 12 kotak apel. Setiap kotak berisikan 20 buah apel. Di toko pertama, ada 4 kotak apel yang diturunkan. Maka berapakah jumlah apel yang ada di dalam pick up itu sekarang?

Hasil kerja siswa dapat dilihat dari contoh siswa dalam menjawab soal berikut:



The image shows a student's handwritten solution to a math problem. The text is written in black ink on lined paper. The solution starts with 'Jawab:' followed by a calculation: $12 - 4 = 8$. Then, it shows $8 \times 20 = 160$ and concludes with '160 buah'. The word 'buah' is written below the final result. There is a large, faint watermark in the background that reads 'UNIMED' and 'Character Building UNIVERSITY'.

Gambar 1.1 Hasil Kerja Siswa

Dalam menjawab soal terlihat bahwa siswa tidak menuliskan apa yang diketahui dan yang ditanya pada soal. Siswa juga cenderung hanya mengoperasikan angka yang ada tanpa tahu apa yang diinginkan soal. Hal ini menunjukkan siswa kurang memahami masalah. Di samping itu, siswa juga masih kurang memahami konsep dalam menyelesaikan masalah sehingga siswa sehingga siswa tidak mampu untuk merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian dengan tepat dan memeriksa kembali prosedur.

Salah satu penyebab yang menjadikan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif dan efektif. Pemilihan model pembelajaran yang efektif dan inovatif akan sangat berpengaruh dalam memaksimalkan proses dan pemahaman siswa dalam belajar. Senada dengan yang diungkapkan Slameto (2010: 65) bahwa : “Metode mengajar mempengaruhi belajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula”.

Dari permasalahan di atas, perlu diterapkan suatu model pembelajaran matematika yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Model pembelajaran kooperatif dapat dijadikan model pembelajaran alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Rusman (2011: 205) mengungkapkan bahwa: “Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang paling banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan”.

Materi segiempat sangat erat kaitannya dalam kehidupan kita sehari-hari. Oleh karena itu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa mengenai materi segiempat salah satu alternatifnya adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif, yaitu model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Two Stay – Two Stray* (TS – TS). Ngilimun (2016: 238) mengatakan bahwa : “Pembelajaran TS – TS (*Two Stay – Two Stray*) adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara siswa berbagi pengalaman dengan kelompok lain. Sintaknya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap dikelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, dan membuat laporan kelompok”.

Pembelajaran kooperatif dengan tipe belajar mengajar Dua Tinggal – Dua Tamu (*Two Stay – Two Stray*) adalah model pembelajaran yang berpusat kepada

siswa. Senada dengan yang diungkapkan Zulkarnain (2016) bahwa : “Model pembelajaran Dua Tinggal – Dua Tamu (*Two Stay – Two Stray*) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar siswa dengan tahapan-tahapan yang ada dalam model pembelajaran Dua Tinggal – Dua Tamu (*Two Stay – Two Stray*)”.

Penerapan model kooperatif tipe TS – TS (*Two Stay – Two Stray*) pada materi bangun segiempat dapat membantu dan mempermudah siswa untuk memahami materi segiempat yang dijelaskan melalui situasi yang dapat dibayangkan siswa, sehingga proses pembelajaran dan pemahaman siswa mengenai permasalahan yang berkaitan dengan bangun datar segiempat menjadi lebih maksimal karena siswa bisa belajar menemukan konsep matematika sendiri. Selain itu melalui diskusi atau tukar pikiran dengan teman yang lain, siswa dapat menyelesaikan masalah dengan sistematis sehingga siswa tidak merasa kesulitan dalam memahami soal-soal yang berkaitan dengan segiempat sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TS – TS (*Two Stay – Two Stray*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Matematika Siswa pada Materi Segiempat di Kelas VII-BMTS Islamiyah Medan T.A 2017/2018.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini yaitu:

1. Secara umum, kemampuan matematika siswa di Indonesia masih rendah
2. Sebagian siswa menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami.
3. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII-B MTs Islamiyah Medan masih rendah dilihat dari proses penyelesaian soal yang dilakukan siswa.
4. Model pembelajaran yang digunakan kurang efektif pada siswa kelas VII-B MTs Islamiyah Medan.

5. Guru belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TS – TS (*Two Stay – Two Stray*) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di MTs Islamiyah Medan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu adanya pembatasan masalah agar pembahasan lebih terfokus dan terarah. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TS – TS (*Two Stay – Two Stray*) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi segiempat di kelas VII-B MTs Islamiyah Medan T.A 2017/2018.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TS – TS (*Two Stay – Two Stray*) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi Segiempat di kelas VII-B MTs Islamiyah Medan?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TS – TS (*Two Stay – Two Stray*) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi Segiempat di kelas VII-B MTs Islamiyah Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TS – TS (*Two Stay – Two Stray*) pada materi segiempat di kelas VII-B MTs Islamiyah Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelitian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti, yaitu:

1. Bagi siswa, diharapkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TS – TS (*Two Stay – Two Stray*) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menambah variasi model pembelajaran dan menambah pengetahuan guru mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TS – TS (*Two Stay – Two Stray*) sebagai pembelajaran alternatif dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberi manfaat yang positif dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di sekolah.
4. Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TS – TS (*Two Stay – Two Stray*) dan untuk bekal peneliti sebagai calon guru mata pelajaran matematika dalam melaksanakan praktik mengajar di masa yang akan datang.
5. Bagi peneliti lain sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian yang sejenis.