

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1:

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, bangsa dan negara.

Bagi manusia, pendidikan merupakan suatu keharusan yang tidak bisa dielakkan. Dengan pendidikan manusia akan diarahkan menjadi manusia yang bersusila serta meningkatkan taraf hidup. Pendidikan juga mengemban tugas untuk menghasilkan generasi yang lebih baik sehingga menjadi tolak ukur kekuatan suatu negara. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat menuntut suatu negara meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan agar mampu bersaing dengan negara di dunia.

Kualitas dan mutu pendidikan terkait erat dengan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran memunculkan interaksi antara guru dengan siswa. Sesuai yang dikemukakan Asra dan Sumiati (2013:84) : “Belajar secara optimal dapat dicapai jika siswa aktif dibawah bimbingan guru yang aktif pula”. Melalui interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi antara sesama siswa dalam proses belajar mengajar akan menimbulkan dampak positif. Dalam hal ini guru dan siswa berperan penting akan kualitas dan mutu pendidikan. Pengukuran pencapaian kualitas dan mutu pendidikan dituangkan dalam prestasi belajar siswa. Selanjutnya prestasi belajar siswa diwujudkan dalam prestasi akademik yang diukur melalui hasil belajar.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Sanjaya (2012:102) : “ siswa tidak lagi dianggap sebagai objek, tetapi sebagai

subjek belajar yang harus mencari dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri”. Disini tugas guru menyediakan bahan pelajaran tetapi yang mengolah dan mencerna adalah para siswa sesuai dengan bakat, kemampuan dan latar belakang masing-masing. Sesuai yang di kemukakan oleh Sardiman (2011:99) : “Belajar adalah berbuat dan sekaligus merupakan proses yang membuat anak didik harus aktif”.

Hasil belajar sangat penting dalam dunia pendidikan karena merupakan indikator pencapaian target yang direncanakan. Bagi guru hasil belajar tidak hanya menjadi indikator keberhasilan dalam menyampaikan materi kepada siswa melainkan penggunaan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar serta menentukan siswa-siswa yang telah mencapai ketuntasan minimal dan berhak melanjutkan ke materi berikutnya. Bagi siswa, hasil belajar menjadi tolak ukur penguasaan materi yang disampaikan oleh guru. Bagi sekolah, hasil belajar yang baik meningkatkan kredibilitas serta reputasi sekolah baik di masyarakat maupun dunia pendidikan. Bagi dinas dan lembaga pendidikan lain, hasil belajar menjadi bahan evaluasi atas pelaksanaan kurikulum di sekolah.

Menurut Purwanto (2011:54) : “ Hasil belajar adalah perubahan perilaku setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan”. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang di pelajari oleh peserta didik. Sedangkan menurut Sanjaya (2015:13) : “Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan”. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrument yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), tujuan yang ingin dicapai melalui pembelajaran matematika di jenjang SMP adalah: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat 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 diperoleh, (4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, dan (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 (Depdiknas, 2006:346). Berdasarkan tujuan tersebut tampak bahwa arah atau orientasi pembelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah matematika. Kemampuan ini sangat berguna bagi siswa pada saat mendalami matematika maupun dalam kehidupan sehari-hari, bukan saja bagi mereka yang mendalami matematika, tetapi juga yang akan menerapkannya baik dalam bidang lain.

Namun pada kenyataannya selama ini siswa cenderung pasif dalam proses belajar mengajar misalnya pada saat guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, siswa cenderung mengalihkan diri dengan cara diam dan pura-pura berfikir, membaca buku dan cenderung untuk tidak menjawab sehingga guru tidak mengetahui apakah siswa sudah paham atau belum dengan pelajaran yang diberikan. Sikap seperti itu harus diubah agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Untuk mengubah sikap ini, maka guru harus memikirkan bagaimana siswa dapat belajar secara optimal sehingga siswa tidak hanya sebatas menghafal rumus tetapi juga mampu mencerna asal rumus tersebut. Sebagaimana yang telah diungkapkan Trianto (2011:6) : “perlu menerapkan suatu strategi belajar yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dan aplikasi serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari”.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sardiman (2011:84) : ”Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi dan motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi”. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar sehingga yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat di tercapai.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA, bahkan sampai perguruan tinggi. Kebanyakan siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang menjadi momok yang menakutkan hal ini didukung oleh seminar nasional oleh Rusmono dan M. Yusro, kesulitan matematika ini disebabkan karena materinya terdiri dari konsep-konsep yang terstruktur rapi seperti rumus-rumus. Siswa selalu menghafalkan rumus-rumus tanpa dipahami dari mana asal usulnya. Padahal pembelajaran matematika mampu melatih manusia untuk belajar berfikir secara praktis, menggunakan logika, bersikap kritis, kreatif, serta sistematis dalam setiap tindakannya.

Rendahnya prestasi belajar matematika siswa juga dapat dilihat pada siswa SMP AKP Galang kelas VII, hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan matematika siswa kelas VII yaitu 64 yang masih berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sekolah tersebut yaitu 75.

Pada pembelajaran matematika juga ditemukan kesulitan – kesulitan dalam pembelajaran. Seperti yang disampaikan dalam *prosiding* Seminar Nasional oleh Ade Kumalasari dan Rizky Oktora yaitu:

Kesulitan belajar matematika pada siswa berhubungan dengan kemampuan belajar yang kurang sempurna. Kekurangan tersebut dapat terungkap dari penyelesaian persoalan matematika yang tidak tuntas atau tuntas tetapi salah. Ketidaktuntasan tersebut dapat diduga karena kesalahan penggunaan konsep dan prinsip dalam penyelesaian persoalan matematika yang diperlukan. Konsep dan prinsip matematika dapat pula dihubungkan pada kemampuan siswa tersebut dari segi koneksi matematikanya.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, salah satu usaha yang harus dilakukan guru matematika adalah mengoptimalkan keberadaan siswa sebagai objek dan sekaligus subyek pembelajaran. Maksud objek pembelajaran karena siswalah yang menerima materi pembelajaran, sedangkan subyek pembelajaran karena yang aktif dalam kegiatan pembelajaran tidak selalu guru. Artinya siswapun perlu diaktifkan dalam kegiatan pembelajaran. Karena itu pengajar harus menghadapi tantangan untuk membangkitkan motivasi siswa, membangkitkan minatnya, menarik perhatiannya, mengusahakan agar siswa mau mempelajari materi-materi yang diharapkan untuk dipelajarinya (Slameto,2010:173).

Motivasi juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila iya tidak suka, maka akan berusaha meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh dalam diri seseorang. Salah satu cara meningkatkan motivasi adalah dengan menggunakan metode yang bervariasi, hal ini sesuai dengan pendapat Istarani dan Intan (2015:67) : “ Penggunaan metode pembelajaran yang variatif sangat penting untuk membuat proses pembelajaran tidak membosankan, sehingga termotivasi untuk belajar dengan baik”.

Selain itu, keberhasilan belajar dapat dipengaruhi oleh guru sendiri. Guru masih menerapkan sistem yang menuntut guru sendiri yang aktif dibandingkan dengan siswa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sardiman (Sardiman,2011:98) : ”Dalam proses belajar mengajar guru akan senantiasa mendominasi kegiatan. Siswa selalu pasif sedangkan guru aktif dan segala inisiatif datang dari guru”.

Dalam pembelajaran umum, khususnya matematika sangatlah diperlukan banyak strategi pembelajaran yang tepat dan dapat melihatkan siswa seoptimal mungkin, baik secara intelektual maupun emosional. Sehingga siswa atau peserta didik lebih memahami jelas dan tidak terkesan abstrak dengan apa yang dipelajari didalam kelas, karena pengajaran matematika menekankan pada keterampilan proses juga bahwa matematika merupakan ilmu pasti yang moderat dan strategis yang terletak di kehidupan sehari-hari. Melalui pelajaran matematika, siswa diharapkan dapat mengembangkan pola berpikir ilmiahnya yang mencakup sikap jujur dan objektif terhadap fakta serta sikap ingin tahu yang selalu berkembang kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat.

Metode pembelajaran merupakan bagian yang paling penting dalam proses belajar mengajar dan kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik. Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik di kelas. Hal ini akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan metode yang tepat. Sesuai dengan standar keberhasilan yang tersusun dalam satuan tujuan. Metode yang cocok agar

siswa dapat berfikir kritis, logis, dapat memecahkan masalah secara terbuka, kreatif, serta inovatif. Maka situasi tersebut perlu dikembangkan secara optimal dengan pembelajaran aktif.

Pembelajaran aktif akan membuat peserta didik lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mereka mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, peserta didik harus bekerja kompak selama bekerja dengan kelompok guna tercapai ketuntasan materi yang disajikan guru.

Pembelajaran yang diharapkan berorientasi pada PAIKEM yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Salah satu aspek yang ditonjolkan adalah aktifnya peserta didik. Peserta didik yang terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran akan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Salah satu model pembelajaran yang aktif adalah model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif terdiri dari bermacam-macam metode, diantaranya adalah metode pembelajaran *Bamboo Dancing* (Tarian Bambu). Metode pembelajaran ini pertama kali dikembangkan oleh Spencer Kagan, metode ini merupakan modifikasi dari metode lingkaran besar lingkaran kecil. Menurut Shoimin (2014:31) : “ Model pembelajaran *bamboo dancing* bertujuan agar siswa saling berbagi informasi bersama-sama dengan pasangan yang berbeda dalam waktu singkat secara teratur”. Metode ini cocok untuk bahan ajar yang memerlukan pertukaran pengalaman dan pengetahuan antarsiswa.

Salah satu metode yang mirip dengan *Bamboo Dancing* adalah metode *Two Stay Two Stray*, metode *Two Stay Two Stray* merupakan struktur dua tinggal dua tamu yang juga dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992 yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Kedua metode ini merupakan metode yang dapat dipilih untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Namun permasalahannya adalah tidak ada yang bisa menjamin bahwa satu model pembelajaran akan selalu berhasil untuk diterapkan pada semua peserta didik dan pada setiap pokok bahasan. Untuk itu, penulis tertarik melakukan penelitian yang

berjudul : **“PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA ANTARA MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN *BAMBOO DANCING* PADA POKOK BAHASAN SEGI EMPAT DI KELAS VII SMP AKP GALANG T.A 2015/2016”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat dikemukakan identifikasi masalah, antara lain:

1. Rendahnya hasil belajar matematika siswa
2. Kemampuan dasar siswa masih rendah
3. Siswa kekurangan motivasi belajar dalam pelajaran matematika
4. Waktu dan beban pembelajaran yang diterima siswa tidak seimbang

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, masalah hanya dibatasi pada hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP AKP Galang . Hasil belajar ini diperoleh dari nilai pretest dan posttest siswa. Adapun hasil belajar yang dinilai adalah aspek kognitif tentang materi segi empat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka pertanyaan penelitian ini adalah : Apakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode *Two Stay Two Stray* pada materi segi empat lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan menggunakan metode *Bamboo Dancing* terhadap siswa kelas VII SMP AKP Galang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode *Two Stay Two Stray* lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan metode *Bamboo Dancing* pada materi segi empat di kelas VII di SMP AKP Galang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini secara garis besar akan berguna bagi guru dan pembaca

1. Bagi Guru

- a. Sebagai informasi bagi guru mata pelajaran matematika pada materi segi empat di kelas VII di SMP AKP Galang dalam upaya meningkatkan hasil belajar.
- b. Memberikan arahan dan pedoman bagi guru mata pelajaran matematika SMP AKP Galang dalam memotivasi siswa untuk belajar materi segi empat sehingga menumbuhkan keinginan siswa untuk berprestasi lebih baik.

2. Bagi Pembaca

Sebagai bagian pemenuhan dan referensi atau bahan rujukan untuk menambah khasanah ilmu maupun untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai metode pengajaran.