

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu, dan memajukan daya pikir manusia. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar. Sebagai ilmu dasar matematika begitu cepat mengalami perkembangan, hal itu terbukti dengan semakin banyaknya kegiatan matematika dalam kegiatan sehari-hari. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang merasa takut, enggan, dan kurang tertarik terhadap mata pelajaran matematika.

Pembelajaran matematika di sekolah tidaklah semata-mata hanya menghafal rumus melainkan memberikan pemahaman suatu konsep, fakta, operasi serta prinsip matematika sehingga siswa akan tumbuh daya nalar, berfikir secara logis, sistematis dan kritis serta diharapkan akan timbul rasa ingin tahu siswa terhadap masalah yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Kenyataan yang terjadi khususnya di Sekolah Dasar, bahwasanya mata pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang tidak disukai oleh siswa karena sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Indikasi dapat diduga dari motivasi belajar siswa yang masih kurang pada pelajaran matematika. Hal tersebut dikarenakan pelajaran matematika bersifat abstrak dan membutuhkan

pemahaman konsep-konsep. Faktor lain yang mempengaruhi adalah cara mengajar guru yang tidak tepat. Yaitu dengan berpusat pada guru sehingga siswa pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kejenuhan yang berakibat kurangnya motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika.

Pemilihan model dalam mengajar yang sesuai bagi siswa membantu menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Menurut Uno (2011:9) motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan-rangsangan dari dalam diri maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku/aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya. Berdasarkan pengertian yang dikemukakan Uno ini maka motivasi memiliki tiga sasaran yaitu: (a) mendorong manusia untuk melakukan suatu aktivitas yang didasarkan atas pemenuhan kebutuhan. Dalam hal ini, motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kebutuhan yang akan dipenuhi, (b) menentukan arah tujuan yang hendak dicapai, dan (c) menentukan perbuatan yang harus dilakukan. Dengan ke tiga sasaran di atas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan mendorong manusia untuk melakukan aktivitas, menentukan arah tujuan yang hendak dicapai, dan menentukan perbuatan yang harus dilakukan untuk memenuhi kebutuhan.

Dalam kegiatan belajar-mengajar apabila seorang siswa, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, mungkin sakit, lapar, ada problema pribadi dan lain-lain. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan

sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan semacam ini perlu dilakukan daya upaya yang dapat menemukan sebab-sebabnya dan kemudian mendorong seorang siswa itu untuk mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar. Dengan kata lain siswa itu perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya. Oleh karena itu, pengajaran matematika perlu diperbaharui, dimana siswa diberikan porsi lebih banyak dibanding dengan guru, agar pembelajaran matematika siswa diharapkan mampu berpikir logis, kritis, dan sistematis, salah satunya melalui model pembelajaran kooperatif. Aktivitas pembelajaran kooperatif menekankan pada kesadaran siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan, konsep, dan keterampilan. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS).

Tujuan dalam penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* adalah memungkinkan adanya keterlibatan siswa dalam proses pengembangan potensi diri, bekerja sama, bersosialisasi dengan baik, dan bertanggung jawab terhadap persoalan yang ditemukan pada proses pembelajaran dalam proses interaksi yang lebih luas. Semua siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran dengan *learning by doing*, yaitu siswa secara aktif ikut berbuat sesuatu untuk memperoleh ilmu yang mereka cari. Dalam prakteknya, proses interaksi antara lain dengan berdiskusi pada masing-masing kelompok, berbagi informasi dengan berpencar ke kelompok lain, dan tetap berada di kelompok untuk menerima informasi dari kelompok lain. Dalam membahas suatu masalah, informasi yang akan diberikan kepada kelompok lain akan dikemukakan sendiri oleh siswa. Sehingga hal ini mencerminkan keaktifan siswa yang tinggi dalam belajar. Oleh karena itu,

melalui model pembelajaran *two stay two stray* ini siswa dapat belajar konsep dan prinsip secara lebih baik. Kegiatan belajar siswa lebih aktif terutama dalam proses bertukar pikiran dan penyampaian informasi melalui komunikasi verbal. Oleh karena itu, metode pembelajaran ini dapat memberi dampak juga terhadap bentuk belajar verbal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika di kelas IV SD 080621 Medan diketahui bahwa dari 38 orang siswa terdapat 8 orang siswa (21%) termotivasi dalam belajar matematika karena telah memenuhi indikator-indikator motivasi. Sebanyak 30 orang siswa (79%) yang tidak termotivasi dalam belajar matematika, ditandai dengan belum tampaknya indikator-indikator motivasi (tekun,ulet, menunjukkan minat dalam belajar mandiri, tidak cepat bosan pada tugas, dapat memperthankan pendapat, teguh pendirian, dan senang mebghadapi kesulitan) pada diri siswa. Hal ini disebabkan karena berbagai masalah yaitu: mata pelajaran matematika masih dianggap sulit oleh siswa, mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disukai oleh kebanyakan siswa, siswa masih cenderung pasif dalam mengkontruksi pengetahuannya pada pelajaran matematika. Diharapkan dengan menggunakan metode *two stay two stray* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menunjukkan adanya peningkatan terhadap materi yang disampaikan di saat proses belajar mengajar berlangsung khususnya pada materi pokok bangun ruang dan sifat-sifat bangun ruang sederhana.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas beberapa masalah yang diidentifikasi yaitu:

1. Mata pelajaran matematika masih dianggap sulit dimengerti oleh siswa.
2. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disukai oleh kebanyakan siswa.
3. Siswa masih cenderung pasif dalam mengkonstruksi pengetahuannya pada pelajaran matematika.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pada permasalahan yang dikaji maka penelitian ini perlu dibatasi agar pembahasan masalah ini tidak menyimpang jauh dari inti permasalahan, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah yang akan diteliti adalah upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika materi pokok bangun ruang dan sifat-sifat bangun ruang sederhana dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* (TSTS) di kelas IV SD Negeri No. 060821 Medan Tahun Ajaran 2015/2016.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat ditentukan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika materi pokok bangun ruang dan sifat-sifat bangun ruang sederhana dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* di kelas IV SD Negeri 060821 Medan Tahun Ajaran 2015/2016?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika materi pokok bangun ruang dan sifat-sifat bangun ruang sederhana dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) di kelas IV SD Negeri No. 060821 Medan Tahun Ajaran 2015/2016.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa jika guru menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada mata pelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan untuk menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika dan memberikan informasi bagi guru dalam mencari atau memilih metode pembelajaran yang cocok untuk menyampaikan materi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan dan sumbangan pemikiran dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran dan membantu pihak sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti

Sebagai acuan dalam mengajar dalam rangka meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) .

5. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian berikutnya kelak akan menjadi guru nantinya, sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat bergantung pada guru sebagai ujung tombak, artinya guru berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar.