

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal terpenting sebagai bekal seseorang menempuh kehidupan. Hal ini sesuai dengan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan dapat membentuk watak serta bermartabat dihadapan bangsa lain. Hal ini dituangkan pada tujuan pendidikan nasional yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, menumbuhkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada sang pencipta yaitu Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pengertian yang sederhana dan umum tentang makna pendidikan adalah sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan budaya (Ihsan, 2005: 2).

Seiring berjalannya waktu perkembangan pendidikan mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Perubahan ini merupakan perbaikan dari proses pembelajaran dan tentunya harus menuju pada tujuan pendidikan itu

sendiri. Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat terwujud melalui pengelolaan proses pembelajaran. Dalam hal ini guru memiliki peranan yang sangat penting. Guru dituntut untuk melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran, karena guru merupakan salah satu komponen yang dominan atas jalannya pembelajaran.

Pembelajaran akan lebih bermakna apabila dalam kegiatan pembelajaran melibatkan siswa. Artinya pembelajaran harus mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah matematika. Siswa telah mengenal mata pelajaran matematika sejak kelas rendah. Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak (Diyah, 2007: 2).

Tujuan mata pelajaran matematika yang tertuang dalam Permendiknas tahun 2006, agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

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
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.

Berdasarkan tujuan mata pelajaran matematika di atas, jelas terlihat bahwa guru hendaknya membimbing siswa untuk memahami konsep matematika dan mengarah pada pembentukan sikap serta menghargai

kegunaan matematika. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan bermakna.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas, ditemukan bahwa mata pelajaran matematika memang sulit untuk dipahami oleh siswa. Terlihat dari nilai mid semester siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV A SDN 2 Langkapura rata-rata 67,5 dengan nilai KKM 70. Siswa yang baru mencapai KKM sebanyak 9 siswa (38%) dari 24 siswa. Pembelajaran di kelas IV A SDN 2 Langkapura masih didominasi oleh guru. Kurangnya aktivitas siswa ditandai dengan siswa kurang berani bertanya dan mengungkapkan pendapat. Hal ini terlihat ketika guru memberi tugas untuk dikerjakan, hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, guru sudah menggunakan media pembelajaran, namun belum optimal, sehingga materi pada mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak, tersebut kurang dapat dipahami siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas bukan hanya guru yang menjadi sorotan terhadap kurangnya aktivitas dan rendahnya hasil belajar siswa, tetapi juga siswa sebagai titik fokus tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah-masalah di atas, diperlukan adanya suatu inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui penerapan model *cooperative learning* dan media pembelajaran guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

Cooperative learning merupakan suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa. Salah satu model *cooperative learning* yang dapat

digunakan untuk memperbaiki pembelajaran adalah *two stay two stray* atau yang sering disebut TSTS. Menurut Lie (2010: 61) model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Model *cooperative learning* tipe TSTS ini memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagi hasil dan informasi kepada kelompok lain. Sedangkan media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya yaitu media grafis. Pengertian media grafis menurut Angkowo dan Kosasih (2007: 13) adalah pesan yang akan disampaikan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indera pengelihatannya). Media grafis ini meliputi gambar, foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta/globe, papan panel, papan buletin. Peneliti menggunakan media grafis berupa garis bilangan, gambar lingkaran dan kertas bergambar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan Media Grafis pada Siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura Tahun Pelajaran 2012/2013".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran matematika sulit untuk dipahami sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura tahun pelajaran 2012/2013.

2. Pembelajaran matematika masih didominasi oleh guru, sehingga siswa lebih banyak diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru.
3. Siswa kurang berani untuk bertanya dan mengemukakan pendapat saat pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran kurang optimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini dibatasi masalah yang akan diteliti, sehingga perlu pemecahan masalahnya. Adapun permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pembelajaran matematika melalui model *cooperative learning* tipe TSTS dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura Tahun Pelajaran 2012/2013?
2. Bagaimanakah pembelajaran matematika melalui model *cooperative learning* tipe TSTS dengan media grafis dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura Tahun Pelajaran 2012/2013?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura tahun pelajaran 2012/2013 pada mata pelajaran matematika melalui penerapan model *cooperative learning* tipe TSTS dengan menggunakan media grafis.

2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura tahun pelajaran 2012/2013 pada mata pelajaran matematika melalui penerapan model *cooperative learning* TSTS dengan menggunakan media grafis.

E. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa

Meningkatkan aktivitas belajar siswa seperti berani bertanya dan mengungkapkan pendapat, dapat bekerja sama saat diskusi kelompok. Selain itu meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran matematika di kelas IV A SDN 2 Langkapura tahun pelajaran 2012/2013.

2. Guru

Memperluas wawasan dan pengetahuan guru mengenai penggunaan model *Cooperative learning* tipe TSTS dengan media grafis serta sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kinerja guru dan kualitas pembelajaran matematika di kelasnya.

3. Sekolah

Memberikan kontribusi dan masukan yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan model *cooperative learning* tipe TSTS dengan media sebagai inovasi model pembelajaran di SDN 2 Langkapura.

4. Peneliti

Menambah pengetahuan tentang penelitian tindakan kelas dan dapat meningkatkan pengetahuan dan penguasaan menggunakan model

cooperative learning tipe TSTS dengan media grafis pada pembelajaran matematika, guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.