

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika memiliki peran yang penting dalam kehidupan, karena banyak persoalan dan kegiatan kehidupan yang memerlukan kemampuan matematika. Pembelajaran matematika kurang diminati oleh siswa, hal ini disebabkan oleh persepsi siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, hal tersebut ditunjukkan dengan interaksi masalah pada *Action Plan*. Guru sebagai pendidik dan pembimbing dituntut untuk bisa meyakinkan siswa bahwa matematika bukan pelajaran yang sulit, oleh karena itu guru seharusnya juga dapat menyusun dan mengatur situasi belajar mengajar menjadi lebih menarik, agar siswa dapat ikut berpartisipasi dalam pembelajaran secara aktif. Mulyasa (2006: 209), menjelaskan bahwa untuk mencapai hasil belajar yang optimal diperlukan adanya keterlibatan atau partisipasi yang tinggi dari siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi pada tanggal 25 Februari 2015, permasalahan di kelas VA dalam mata pelajaran Matematika khususnya materi Geometri dan Pengukuran, hasil menyatakan bahwa siswa kurang berani untuk menyampaikan pertanyaan kepada guru dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Rendahnya sikap siswa dalam bertanya antara lain siswa bermain sendiri dengan teman sebangkunya pada saat guru menjelaskan materi, siswa menutup diri untuk menyampaikan pertanyaan dan siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapatnya pada saat berdiskusi atau kerja kelompok. Siswa lebih cenderung kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran matematika, sehingga siswa kurang diberi tantangan dalam bertanya menyangkut materi yang sedang diajarkan oleh guru. Hasil wawancara diperoleh data nilai siswa kelas VA pada mata pelajaran Matematika pada tahun ajaran 2014/ 2015 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 6,0. Hasil yang diperoleh dari 11 siswa dengan persentase 42,3% tuntas dan 15 siswa dengan persentase 57,7% belum tuntas. Rendahnya hasil tersebut, maka peneliti mengadakan observasi langsung untuk mengamati kondisi siswa pada saat pembelajarn matematika di kelas.

Salah satu pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Lie (2008: 61), menjelaskan bahwa model *Two Stay Two Stray* dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik, maka pembelajaran menggunakan model *Two Stay Two Stray* diterapkan pada mata pelajaran matematika di kelas VA SD Negeri Kedunguter Banyumas, karena model tersebut merupakan jenis pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerjasama, bertanggungjawab, saling membantu memecahkan masalah dan saling mendorong untuk berprestasi. Pembelajaran dengan menggunakan model

tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif mendiskusikan permasalahan dalam kelompok berempat, selanjutnya aktif sebagai tamu dan tuan rumah untuk menyampaikan informasi kelompok. Melalui pembelajaran ini, siswa juga akan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Berdasarkan uraian diatas, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat diterapkan dan digunakan oleh guru untuk memecahkan masalah prestasi belajar yang ada di kelas VA SD Negeri Kedunguter Banyumas. Peneliti mengadakan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Penerapan Model *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Kelas VA SD Negeri Kedunguter Banyumas”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Apakah model *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran matematika di kelas VA SD Negeri Kedunguter Banyumas?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum dan khusus. Adapun tujuan umum dan khusus sebagai berikut:

Meningkatkan prestasi belajar Matematika materi Menentukan Jaring-Jaring Berbagai Bangun Ruang Sederhana ranah kognitif melalui model *Two Stay Two Stray*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat ditinjau berdasarkan manfaat teoritis maupun manfaat praktis. Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah memberi sumbangan pengetahuan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui model *Two Stay Two Stray* serta sebagai acuan pada penelitian selanjutnya. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa yaitu:
 - a. Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
 - b. Dapat memberikan rangsangan siswa.
 - c. Dapat memperbaiki cara belajar siswa agar lebih baik.
 - d. Berani menyampaikan pendapat
2. Guru yaitu:
 - a. Dapat berkembang secara profesional karena dapat menunjukan ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelola menggunakan model *Two Stay Two Stray*.
 - b. Dapat kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan sendiri dengan model *Two Stay Two Stray*.

- c. Dapat membuat guru jadi percaya diri.
 - d. Dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelola.
 - e. Dapat memperkaya pemilihan model pembelajaran yang dilakukan.
3. Sekolah yaitu:
- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
 - b. Meningkatkan hasil pembelajaran sekolah sehingga prestasi sekolah secara umum dapat meningkat.
4. Peneliti
- Mengaplikasikan gagasan yang dimiliki untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta sebagai pengalaman dan pengetahuan dalam proses pembelajaran.

