

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bentuk upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang baik. Kesadaran tentang pentingnya pendidikan telah mendorong berbagai upaya dan perhatian seluruh lapisan masyarakat terhadap setiap perkembangan dunia pendidikan.

Tujuan umum pembelajaran matematika di sekolah menurut Depdiknas (dalam Hasan, 2010: 1) ditekankan kepada peserta didik supaya memiliki kemampuan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata, kemampuan menggunakan matematika sebagai alat komunikasi dan kemampuan bernalar sehingga dapat berpikir logis, sistematis, bersikap objektif, jujur, disiplin dalam memandang dan menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, matematika sebagai disiplin ilmu perlu dikuasai dan dipahami dengan baik oleh siswa sekolah formal.

Salah satu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran matematika di sekolah adalah siswa itu sendiri dalam menyelesaikan setiap masalah matematika. Komunikasi matematik merupakan suatu proses pengalihan pesan dari guru ke siswa, sehingga siswa mampu menyatakan, menafsirkan, gagasan matematika secara lisan, tertulis atau mendemonstrasikannya.

Rendahnya kemampuan komunikasi matematik siswa bukan hanya disebabkan karena matematika yang sulit, melainkan disebabkan oleh beberapa faktor yang meliputi siswa itu sendiri, guru, metode pembelajaran, maupun lingkungan belajar yang saling berhubungan satu sama lain. Faktor dari siswa itu

sendiri adalah kurangnya pemahaman konsep siswa terhadap materi yang dibelajarkan. Selain itu, faktor lain yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan komunikasi matematik siswa adalah adanya anggapan/asumsi yang keliru dari guru-guru yang menganggap bahwa pengetahuan itu dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke pikiran siswa. Dengan adanya asumsi tersebut, guru memfokuskan pembelajaran matematika pada upaya penuangan pengetahuan tentang matematika sebanyak mungkin kepada siswa. Akan tetapi, dalam perkembangan seperti sekarang ini, guru dituntut agar tugas dan peranannya tidak lagi sebagai pemberi informasi, melainkan sebagai pendorong belajar agar siswa dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui berbagai aktifitas.

Permasalahan dalam proses belajar mengajar juga terjadi di SMP Negeri 1 Bonepantai. Berdasarkan observasi peneliti terhadap guru matematika SMP Negeri 1 Bonepantai kemampuan komunikasi matematik siswa masih tergolong rendah. Di mana lebih dari 63% siswa kelas VII mengalami kesulitan menggunakan gambar dalam memecahkan masalah dan menggunakan bahasa dan simbol matematika dengan tepat, sekitar 20 % mampu menggunakan bahasa dan simbol matematika dengan tepat, tetapi masih mengalami kesulitan menggunakan gambar dalam memecahkan masalah, dan kurang dari 17 % siswa yang mampu menggunakan bahasa dan simbol dengan tepat dan mampu menggunakan gambar dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan keterangan di atas terlihat bahwa pada siswa kelas VII perlu diperbaiki. Pada umumnya proses pembelajaran yang digunakan guru adalah model pembelajaran konvensional yakni ceramah, tanya jawab, dan pemberian

tugas. Ini mengakibatkan siswa bekerja secara prosedural dan memahami matematika tanpa penalaran, selain itu interaksi siswa selama proses belajar-mengajar sangat minim. Hal ini dapat berdampak pada pengetahuan di mana siswa sangat sulit untuk memformulasikan pengetahuannya pada konsep-konsep yang telah diajarkan.

Peningkatan siswa dapat dilakukan dengan mengadakan perubahan-perubahan dalam pembelajaran. Dalam hal ini, perlu dirancang suatu model pembelajaran yang membiasakan siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, sehingga siswa lebih memahami konsep yang diajarkan serta mampu mengkomunikasikan pemikirannya baik dengan guru, teman, maupun terhadap materi matematika itu sendiri.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Model pembelajaran ini diharapkan dapat merangsang keaktifan siswa serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran dengan metode ini diawali dengan pembagian kelompok. Kemudian guru memberikan permasalahan yang berbeda pada masing-masing kelompok untuk didiskusikan. Setelah diskusi intrakelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompoknya. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai tamu mempunyai kewajiban untuk menerima tamu dari kelompok lain. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu ke semua kelompok. Jika mereka telah usai, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah

kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan.

Keunggulan dari model ini antara lain siswa dirangsang untuk turut dalam proses pembelajaran, menyampaikann idea atau gagasan menyangkut materi yang diajarkan, dan berbagai pengetahuan dengan kelompok lain. Selain itu model ini dapat membawa siswa ke dalam suasana yang lebih santai, penuh semangat dan kebersamaan sehingga setiap siswa dapat untuk mengungkapkan ide atau gagasan serta berperan aktif dalam pembelajaran yang nantinya akan berdampak pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengambil judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap Kemampuan Komunikasi Matematik ”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka diperoleh identifikasi masalah yang meliputi kondisi peserta didik, kondisi guru, dan kondisi pembelajaran sebagai berikut.

1. Kondisi Siswa
 - a. Rendahnya siswa
 - b. Kurangnya penguasaan konsep matematika siswa.
 - c. Sebagian besar siswa hanya belajar dengan hafalan.
 - d. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Kondisi Guru

Guru kesulitan dalam pencarian respon dari peserta didik sebagai bentuk pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

3. Kondisi Pembelajaran

- a. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang mengaktifkan peserta didik.
- b. Interaksi pembelajaran cenderung searah dan dominasi pembelajaran dipegang oleh guru.

1.3 Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat perbedaan kemampuan komunikasi matematik siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan yang kemampuan komunikasi matematik siswa dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi layang – layang dan trapesium pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bonepantai”.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan yang diajarkan melalui model pembelajaran konvensional pada materi segiempat pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bonepantai.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diperoleh kegunaan atau manfaat. Manfaat dalam penelitian ini dibagi dalam dua hal yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan langsung dengan pelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

b. Bagi Peserta didik

Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Matematika.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran matematika.