

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Matematika adalah ilmu yang berkenaan dengan ide-ide atau konsep abstrak yang disusun secara hierarkis dan penalaran deduktif yang membutuhkan pemahaman secara bertahap dan berurutan. Pemahaman konsep merupakan langkah awal yang diambil untuk melangkah pada tahap melangkah pada tahap selanjutnya yaitu aplikasi dalam perhitungan Matematika. Namun banyak siswa belum menguasai konsep dari materi yang diajarkan.

Obyek Matematika bersifat abstrak, maka belajar matematika memerlukan daya nalar yang tinggi. Demikian pula dalam mengajar matematika guru harus mampu mengabstrasikan obyek-obyek matematika sehingga siswa dapat memahami obyek matematika yang diajarkan.

Matematika timbul karena pikiran-pikiran manusia berhubungan dengan ide dan penalaran. Ide-ide yang dihasilkan oleh pikiran-pikiran manusia itu merupakan sistem-sistem yang bersifat untuk menggambarkan konsep-konsep abstrak, dimana masing-masing sistem bersifat deduktif sehingga berlaku umum dalam menyelesaikan masalah.

Namun kenyataan di lapangan banyak siswa yang mengalami kesulitan menerima materi yang disajikan, oleh karena siswa belum menguasai konsep-konsep abstrak matematika. Metode mengajar dan penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran juga dapat mempengaruhi cara belajar siswa. Pada umumnya, model pembelajaran yang dikembangkan guru

matematika dalam kegiatan belajar mengajar adalah model pembelajaran konvensional yang lebih banyak mengandalkan ceramah, di mana guru lebih memfokuskan diri pada upaya pemindahan pengetahuan ke dalam otak siswa tanpa memperhatikan bahwa ketika siswa memasuki kelas, siswa mempunyai bekal kemampuan dan pengetahuan yang tidak sama. Siswa hanya ditempatkan sebagai objek sehingga siswa menjadi pasif dan tenggelam ke dalam kondisi belajar yang kurang merangsang aktifitas belajar yang optimal.

Dari berbagai kendala dalam pembelajaran yang diuraikan di atas mengakibatkan hasil belajar siswa cenderung rendah. Kendala-kendala seperti inilah yang sering dialami dalam membelajarkan materi keliling persegi dan persegi panjang pada siswa kelas III SDN 4 Tabongo Kecamatan Tabongo.

Penyajian dengan cara berceramah berdampak buruk pada siswa yakni ketidakmampuan mereka dalam mempelajari materi dengan baik. Salah satu upaya yang telah dilakukan guru adalah menugaskan mereka menjawab soal-soal latihan di rumah.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas adalah dengan melalui pembelajaran kooperatif. Karena model pembelajara kooperatif lebih menekankan pada proses belajar dalam kelompok, bukan mengerjakan sesuatu bersama kelompok. Proses belajar dalam kelompok akan membantu siswa menemukan dan membangun sendiri pemahaman tentang materi pelajaran yang tidak diperoleh secara ceramah.

Model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan diantaranya adalah *Two Stay Two Stray* (TS-TS). Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan siswa dalam mencapai tujuan pengajaran sesuai dengan waktu yang tersedia, maka dikembangkan model pembelajaran TS-TS. Model pembelajaran *Two*

Stay Ywo Stray (TS-TS) adalah model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi ke kelompok yang lain.

Guru matematika diharapkan dapat memberikan dorongan belajar pada siswa, sehingga siswa merasa tertarik dan mudah memahami materi penyajian data. Dengan adanya motivasi seseorang akan terdorong untuk melakukan sesuatu yang diminati. Semakin besar terhadap materi pelajaran yang diberikan.

Sesuai kegiatan observasi awal yang telah dilakukan pada hari Senin 20 Mei 2013, menunjukkan bahwa dari 19 siswa kelas III SDN 4 Tabongo yang di observasi hanya 8 siswa atau 42.10 % yang dinyatakan tuntas, dalam hal ini mampu menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan keliling persegi dan persegi panjang dan selisihnya 11 siswa atau 57.90 % belum tuntas atau belum mampu. Hal ini menjadi acuan untuk dilaksanakannya sebuah tindakan penelitian dengan menggunakan langkah-langkah yang telah ditentukan sebelumnya. Berikut ini akan diuraikan hasil penelitian pelaksanaan pembuatan siklus 1 dan 2 terhadap keliling persegi dan persegi panjang pada kelas III SDN 4 Tabongo Kab. Gorontalo.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa sulit mengungkapkan pendapat dalam proses pembelajaran .
2. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan keliling persegi dan persegi panjang melalui pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* masih rendah

3. Model pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal.

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :“Apakah melalui pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan keliling persegi dan persegi panjang pada siswa kelas III SDN 4 Tabongo Kecamatan Tabongo?

1.4 Pemecahan Masalah

Dalam upaya meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan keliling persegi dan persegi panjang, penulis melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menjelaskan materi keliling persegi dan persegi panjang
2. Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa hal-hal yang belum dimengerti
3. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4 orang secara heterogen
4. Membagikan lembar kerja siswa untuk dikerjakan secara berkelompok.
5. Menugaskan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok menyelesaikan tugas yang diberikan
6. Setelah selesai siswa bekerja dalam kelompoknya, dua orang dari masing-masing kelompok bertamu ke kelompok yang lain.
7. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu.
8. Selanjutnya tamu mohon diri dan kembali kekelompoknya sendiri dan melaporkan temuan dari kelompok yang lain.

9. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.
10. Menugaskan kepada setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.
11. Menyimpulkan materi pelajaran
12. Melakukan evaluasi.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan keliling persegi dan persegi panjang pada pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas III SDN 4 Tabongo.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan tingkat teoritis kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, memperoleh pengalaman langsung dengan adanya kebebasan dalam belajar secara aktif
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan bahwa pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dapat digunakan sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa serta sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan kemampuan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar melalui pembelajaran yang tepat.

4. Bagi peneliti

Sebagai bahan acuan dalam rangka penelitian lanjutan.