

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Matematika adalah bidang ilmu yang melatih penalaran supaya berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Semakin tinggi jenjang pendidikan seseorang, semakin rumit pula pokok bahasan matematika yang akan dihadapi. Tanpa adanya pengetahuan dasar yang baik, seseorang tentunya akan merasa sulit menyelesaikan setiap masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, bukan hal baru jika banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran sulit dan menakutkan. Hal ini akan lebih buruk lagi apabila penyampaian materi oleh guru yang terkadang membosankan dan tentunya akan menambah kebencian siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Di dalam proses pembelajaran yang berlangsung, ada dua aspek yang menonjol, yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Metode adalah teknik atau cara mengajar seorang guru dalam menyampaikan dan berinteraksi dengan siswa, sehingga proses belajar berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai. Sementara media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa yang menjurus ke arah terjadinya proses belajar. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Dapat dikatakan proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Di samping kedua hal pokok yang telah dijelaskan tersebut hal lain yang perlu diperhatikan yaitu model pembelajaran yang digunakan. Seorang guru sudah selayaknya merencanakan model apa yang harus digunakan demi menunjang kelancaran proses pembelajaran di kelas nantinya. Model pembelajaran yang diterapkan pun harus sesuai dengan materi apa yang akan diajarkan dan tentunya harus sesuai dengan karakteristik siswa. Jangan sampai model yang kita pilih justru membuat siswa bingung dan merasa kesulitan dalam memahami konsep-

konsep matematika yang diajarkan sehingga akan mengganggu tercapainya tujuan pembelajaran yang kita telah rencanakan sebelumnya.

Guru sebagai pengajar dan juga sebagai fasilitator diharapkan mampu membuat siswa tertarik dengan setiap materi yang dijelaskan. Siswa akan tertarik dan mengikuti pembelajaran dengan baik apabila cara guru dalam mengajar dirasa menyenangkan oleh siswa. Pembelajaran yang menyenangkan bukan hanya sekedar membuat siswa tertawa melainkan bagaimana siswa terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran. Dan dalam mengajarkan matematika, guru harus memahami kemampuan setiap siswa itu berbeda-beda serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, banyak siswa mengatakan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan mereka terkesan kurang berani dalam mengungkapkan pendapatnya ketika diskusi sedang berlangsung. Model pembelajaran yang guru terapkan pun terkesan monoton karena hanya menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah dan tanya jawab). Sehingga siswa hanya menunggu guru masuk ke kelas, aktivitas siswa di kelas pun cenderung pasif terutama pada saat pembelajaran matematika sedang berlangsung. Hal ini berdampak pada rendahnya aktivitas belajar siswa di kelas.

Dengan adanya masalah-masalah tersebut, maka dapat dilakukan tindakan-tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, artinya model pembelajaran tersebut harus dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *two stay two stray*. Menurut Huda (2013:207) model pembelajaran *two stay two stray* merupakan sebuah model pembelajaran yang memberi kesempatan pada siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa akan lebih banyak berperan sendiri dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Bertitik tolak dari latar belakang diatas, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Deskripsi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dalam Pembelajaran Matematika di kelas IV SDN 20 Duingingi”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit
- b. Siswa kurang berani mengungkapkan pendapatnya
- c. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru terkesan monoton
- d. Siswa cenderung pasif pada saat pembelajaran matematika sedang berlangsung

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah adalah “Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN 20 Duingi?”

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN 20 Duingi.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana deskripsi penerapan model pembelajaran Kooperatif *Tipe Two Stay Two Stray* dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN 20 Duingi serta dapat digunakan sebagai bahan acuan pada penelitian sejenis.

### b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru: dapat meningkatkan sistem pembelajaran di kelas sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru dapat diatasi
- 2) Bagi siswa: dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
- 3) Bagi sekolah: sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya
- 4) Bagi peneliti: dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasannya dalam penelitian ilmiah.