

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya sehingga menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara cukup atau memadai dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2003). BSNP (2006) menjelaskan bahwa pendidikan di Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dengan mengoptimalkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggung jawab. Pendidikan mencakup berbagai macam ilmu pengetahuan, salah satunya adalah Matematika.

Ruseffendi menyatakan matematika berarti “ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar”. Hal ini dimaksud bukan berarti ilmu lain diperoleh tidak melalui penalaran, akan tetapi dalam matematika lebih menekankan aktivitas dalam dunia rasio (penalaran), sedangkan dalam ilmu lain lebih menekankan pada observasi atau eksperimen di samping

penalaran (Suherman, 2003). Matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran.

Karakteristik matematika yang identik dengan rumus dan simbol-simbol. Sehingga banyak siswa yang mampu menyelesaikan soal matematika tetapi tidak mengerti apa yang sedang dikerjakannya. Dengan demikian, terlihat bahwasanya komunikasi matematis sangat berpengaruh terhadap aktivitas siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mencoba melihat bagaimana kemampuan komunikasi matematis dalam memahami materi operasi hitung aljabar di kelas dengan metode pembelajaran terhadap aktivitas siswa yang efektif dan efisien.

Banyaknya metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran diharapkan metode pembelajaran *two stay two stray* dapat meningkatkan aktivitas siswa dan kemampuan komunikasi siswa. Metode pembelajaran *two stay two stray* pada penelitian ini digunakan dengan metode permainan, dimana permainan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Metode pembelajaran bermain sangat disukai anak-anak pada umumnya. Apalagi pemanfaatan metode pembelajaran bermain dengan menggunakan macam-macam permainan tradisional. Saat ini, permainan tradisional sudah terpinggirkan karena kalah canggih dengan permainan modern. Padahal, permainan tradisional sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa, fisik, dan mental anak. Selain itu, permainan tradisional juga mengandung pesan moral dan nilai edukasi. Salah satu permainan yang

dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran ialah *ganbatte* atau di Indonesia disebut dengan bola bilyard.

Ganbatte dalam penelitian ini yang dimaksud ialah dengan cara menyembunyikan soal yang diletakkan didalam bola untuk di selesaikan sehingga siswa akan lebih tertarik untuk membaca soal. Dengan berbantuan permainan *ganbatte* para siswa akan lebih mudah menyelesaikan soal serta menguji kekompakan dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Mengingat arti penting, pemerintah memasukkan aspek kemampuan komunikasi ke dalam kurikulum matematika. Hal ini dikarenakan minimnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian masalah, siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada proses pembelajaran matematika. Melalui kegiatan ini, aspek – aspek kemampuan matematika penting seperti penerapan aturan pada masalah tidak rutin, penemuan pola penggeneralisasian, komunikasi matematika, dan lain – lain dapat dikembangkan secara lebih baik (Suherman, 2003).

Matematika yang dipelajari siswa, misalnya berupa konsep, rumus, atau strategi penyelesaian soal. Pihak yang terlibat dalam peristiwa komunikasi di dalam kelas adalah guru dan siswa. Cara pengalihan pesannya dapat lisan maupun tertulis. Di dalam proses pembelajaran matematika di kelas, komunikasi gagasan matematika bisa berlangsung

antara guru dan siswa, antara buku dengan siswa, dan antara siswa dengan siswa

Hiebert (1985), setiap kali mengkomunikasikan gagasan-gagasan matematika harus menyajikan gagasan tersebut dengan suatu cara tertentu. Ini merupakan hal yang sangat penting, sebab bila tidak demikian komunikasi tersebut tidak akan berlangsung efektif. Gagasan tersebut harus disesuaikan dengan kemampuan orang yang kita aja komunikasi. Maka harus mampu menyesuaikan dengan sistem representasi yang mampu mereka gunakan. Tanpa itu, komunikasi hanya akan berlangsung dari satu arah dan tidak mencapai sasaran. Jadi dalam pembelajaran dikelas komunikasi matematika oleh siswa juga dipengaruhi oleh aktivitas siswa.

Materi aljabar dianggap sulit oleh siswa karena siswa kurang dalam menyampaikan / berkomunikasi pada materi aljabar itu sendiri. Kemampuan komunikasi matematis sangat bergantung dengan adanya pembahasan mengenai matematis. Suatu masalah adalah situasi yang mana siswa memperoleh suatu tujuan, dan harus menemukan suatu makna untuk mencapainya (Prabawanto, 2009).

Algebra has an important meaning in Junior High School learning, It needs to be combined by the in interesting practice ganbatte game learning media that can be used in algebra learning (Mei Andini,2008).

Yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia yaitu Aljabar mempunyai arti penting dalam pembelajaran SMP. Ini perlu digabungkan dengan praktek yang menarik dari media pembelajaran *ganbatte* yang bisa digunakan dalam pembelajaran aljabar.

Hasil observasi di MTs Al-Islam Bringin dimana disana masih menggunakan pembelajaran yang konvensional. Karena dirasa penggunaan metode konvensional kurang efektif terhadap siswa. Siswa masih kurang memahami penggunaan sifat dalam operasi hitung tertutup, komutatif dan asosiatif. Menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki pemahaman dalam memecahkan masalah matematika materi aljabar kelas VIII. Melihat fakta tersebut perlu diadakannya perubahan metode pembelajaran yang digunakan guru selama ini. Metode pembelajaran yang digunakan diharapkan merangsang aktivitas siswa dalam belajar matematika juga memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, dapat disederhanakan dan disempitkan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penelitian terbatas pada pelaksanaan pengajaran matematika di kelas VIII semester gasal pada materi aljabar.

2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian dibatasi pada metode *two stay two stray* untuk kelas kontrol dan metode *two stay two stray* berbantu permainan *ganbatte* untuk kelas eksperimen
3. Kurangnya kemampuan komunikasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *two stay two stray* kelas VIII dalam pembelajaran matematika.
4. Kurangnya pembelajaran yang aktif dan interaktif bagi siswa untuk berkomunikasi yang dihadapi sebelum dilakukan penelitian.
5. Adanya pengaruh aktivitas siswa dengan kemampuan komunikasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan sebagai beriku :

1. Apakah rata-rata hasil kemampuan komunikasi siswa melalui model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan permainan *ganbatte* pada materi aljabar mencapai kriteria ketuntasan minimum (75) ?
2. Apakah terdapat pengaruh aktivitas siswa dalam pembelajaran *two stay two stray* dengan permainan *ganbatte* terhadap kemampuan komunikasi siswa pada materi aljabar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui rata-rata hasilnya kemampuan komunikasi siswa menggunakan pembelajaran *two stay two stray* dengan permainan *ganbatte* mencapai kriteria ketuntasan minimum (75)?
2. Mengetahui adanya pengaruh aktivitas siswa dalam pembelajaran *two stay two stray* dengan permainan *ganbatte* terhadap kemampuan komunikasi siswa pada materi aljabar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambahkan bahan rujukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya matematika.
- b. Menambah khasanah karya ilmiah mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi guru, agar dapat mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran di kelas dan memberikan masukan dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa pada materi aljabar dalam metode *two stay two stray* berbantu permainan *ganbatte*
- b. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah dan meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang pendekatan mengajar bagi guru

yang berkaitan dengan pembelajaran matematika, serta sebagai bekal bagi masa depan sebagai seorang calon pendidik (guru).

- c. Bagi sekolah, sekolah memperoleh informasi mengenai model pembelajaran metode *two stay two stray* berbantu permainan *ganbatte* dapat dijadikan sebagai inovasi pembelajaran kedepannya dan sebagai bahan meningkatkan kualitas akademik siswa khususnya pada pelajaran matematika.
- d. Bagi siswa, meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika dan menumbuhkan minat belajar khususnya dalam pembelajaran matematika serta menambah pangalaman yang bervariasi sehingga pembelajaran tidak monoton.
- e. Bagi Pembaca, penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan sumbangan pemikiran untuk penelitian selanjutnya tentunya tentang pengaruh metode pembelajaran metode *two stay two stray* berbantu permainan *ganbatte* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa.