

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Hadirnya sebuah pendidikan pada dasarnya adalah usaha manusia untuk menciptakan tingkat perubahan yang lebih baik. Pendidikan merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dan masyarakat yang ingin maju. Optimalisasi pendidikan sangat dibutuhkan untuk mewujudkan hal tersebut. Dimulai dari suasana belajar dan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa secara aktif dapat membangun dan mengembangkan potensi dirinya.

Upaya yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan tidak pernah berhenti, banyak program-program pendidikan yang sedang direncanakan dan dilaksanakan. Salah satu usaha yang dilakukan pemerintah adalah selalu memberikan inovasi dalam proses pembelajaran yang menarik dan berkualitas. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu ilmu pokok dan mendasar. Perhatian terhadap pembelajaran matematika tidak hanya sekedar karena matematika sebagai ilmu pokok saja, namun telah dianggap sebagai biang kerok bagi siswa karena menjadi mata pelajaran yang dianggap menyulitkan, rumit, menakutkan dan membosankan. Menurut Fathani, A (2009: 22) matematika secara umum ditegaskan sebagai sebuah penelitian berpola dari sebuah struktur, perubahan, dan ruang.

Banyak orang mungkin akan mengatakan bahwa matematika adalah penelitian yang berkuat di bilangan dan angka saja. Secara sudut pandang formal matematika adalah pemeriksaan aksioma yang ingin menegaskan sebuah struktur abstrak memakai logika-logika simbolik dan notasi bilangan yang kesemuanya dapat tergambar dalam sebuah filosofi matematika. Ketidakpopuleran matematika dimata siswa, juga karena alasan matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki obyek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dan kebenaran sebelumnya yang sudah diterima, sehingga keterkaitan antara konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Sehingga matematika dianggap tidak menarik dan menyenangkan

Pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling interaksi dan saling korelasi untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam lingkup yang lebih sempit yaitu proses pembelajaran di dalam kelas dalam suatu sekolah. Artinya bahwa proses pembelajaran di dalam kelas juga merupakan sebuah sistem. Proses pembelajaran di dalam kelas sebagai sebuah sistem mempunyai banyak komponen antara lain guru, siswa, tujuan, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi dan lain-lain.

Tujuan pendidikan nasional berdasarkan Undang-undang No. 20 tahun 2003 (2006: 76), yaitu pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri

dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, pemerintah melakukan pemerataan dan peningkatan pendidikan agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai secara merata.

Untuk mencapai suatu tujuan pendidikan yang diharapkan dalam proses belajar mengajar, seorang guru dituntut untuk menguasai materi pelajaran dengan baik dan sesuai dengan rencana serta kurikulum yang berlaku. Penguasaan materi yang baik terhadap matematika tentu saja erat kaitannya dengan bagaimana daya upaya komponen yang berpengaruh dalam pendidikan untuk memahami matematika, maka peningkatan mutu pengajaran matematika harus selalu diupayakan, sehingga mampu mengatasi permasalahan pendidikan seiring dengan tuntutan jaman.

Pembelajaran inovatif sangat diperlukan untuk hal tersebut yaitu pembelajaran yang lebih bersifat student centered. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*). Pembelajaran inovatif mendasarkan diri pada paradigma konstruktivistik.

Apabila selama ini guru menjadi fokus pada saat proses pembelajaran dilakukan dimana guru secara aktif memberikan atau menerangkan semua materi sedangkan disisi lain siswa bertindak pasif dimana mereka hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Dengan dikembangkan model pembelajaran inovatif yang memiliki berfokus pada siswa dimana siswa tidak lagi menjadi pihak yang secara terus-menerus menerima segala

sesuatu yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya model pembelajaran inovatif akan menuntut siswa untuk secara aktif mencari informasi dan berpikir secara kreatif dan kritis terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Disebut sebagai model pembelajaran inovatif karena materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru tidak bersifat utuh. Hal ini, dimana guru hanya menjelaskan inti dari materi. Selanjutnya siswa dituntut untuk menjadi pemikir otonom yang mengembangkan konsep terintegrasi, mengembangkan pertanyaan yang menantang dan menemukan jawaban secara mandiri. Siswa secara aktif dan mandiri mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri dan dimediasi oleh interaksi dengan teman teman sebayanya.

Kegiatan dalam pembelajaran guru harus menerapkan pendidikan karakter dalam diri siswa. Pendidikan karakter diterapkan dengan tujuan agar tertanam kepribadian yang baik dalam diri siswa. Terdapat 18 nilai dalam pendidikan karakter, diantaranya religius, jujur, toleransi, tanggungjawab, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, semangat kebangsaan, rasa ingin tahu, cinta tanah air, komunikatif, menghargai prestasi, peduli sosial, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, dan disiplin. Pada saat ini masih banyak siswa yang tidak sadar akan kewajiban terhadap dirinya sendiri maupun orang lain, sehingga sikap disiplin harus dimiliki setiap siswa, khususnya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Disiplin merupakan sikap dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh. Menurut Sukitman (2015:72) bahwa disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan

peraturan. Disiplin merujuk pada intruksi sistematis yang diberikan kepada murid (disciple). Guru sebagai pendidik dituntut untuk mampu merubah perilaku siswa dari yang tidak baik menjadi baik, misalnya di lingkungan sekolah, siswa dilatih disiplin untuk belajar, masuk sekolah, mengerjakan tugas dan lain sebagainya. Selain itu juga guru mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif mungkin dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang sangat penting dalam hal pembekalan untuk melanjutkan sekolah ditingkat yang lebih tinggi dan untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari di masyarakat. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang ujiannya diselenggarakan secara nasional sejak tahun 2008 sampai dengan tahun 2015. Sekarang tidak lagi diujikan secara nasional namun hasil ujian dikoreksi ditingkat propinsi.

SD Negeri Karangrejo 2 Kecamatan Dempet Kabupaten Demak terletak di desa yang masyarakatnya belum sepenuhnya menyadari akan pentingnya pendidikan. Mereka sekolah hanya apa adanya, sekedar mengikuti arus. Minat belajar siswa juga sangat rendah. Selama ini banyak siswa SD Negeri Karangrejo 2 yang menganggap mata pelajaran Matematika sebagai momok, bahkan dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan, membosankan, dan menjemukan. Keadaan ini berdampak pada sikap disiplin siswa yang memprihatinkan.

Hal tersebut tidak muncul begitu saja, ada salah satu faktor penyebab permasalahan tersebut yaitu guru kurang memanfaatkan model pembelajaran dengan baik dan kurang dikemasnya pembelajaran Matematika dengan menarik, menantang, dan menyenangkan. Guru diminta harus lebih selektif memilih model pembelajaran, karena Matematika merupakan mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa belajar secara interaktif dan menyenangkan adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Melalui model *Two Stay Two Stray*, siswa akan bertanya, berinteraksi dengan lingkungan, belajar mengambil keputusan dan siswa mampu mengembangkan diri terhadap potensi yang dimilikinya, karena model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu). memberi kesempatan yang sama kepada semua siswa untuk terlibat langsung dalam mencari informasi atau membagikan informasi kepada kelompok lain (Shoimin, 2014:222). Dimulai dengan belajar bersosialisai, menahan emosi, belajar berkompetisi, mencintai lingkungan alam, dan banyak hal lainnya.

Untuk mencapai hasil belajar yang baik tidak hanya menjadi tugas siswa saja, melainkan guru juga harus berusaha meningkatkan kualitas dalam pembelajaran untuk mempermudah mentransfer informasi pengetahuan kepada siswa dalam menciptakan pengetahuan dan pengalaman yang baru. Dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu) siswa mampu aktif dan mampu menggali potensi yang ada pada dirinya.

Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan terdapat perubahan dalam diri siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara pada hari Sabtu, 14 Desember 2019 di kelas V dengan Ibu Siti Munawaroh, S.Pd.SD. dapat dikatakan bahwa sikap disiplin siswa dalam proses belajar di dalam kelas masih kurang. Hal tersebut dibuktikan dengan perilaku siswa yang kurang memperhatikan guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Seperti halnya saat siswa diminta mengumpulkan tugas ada alasan untuk tidak mengumpulkan karena lupa, ketinggalan di rumah dan banyak alasan lainnya. Perilaku tersebut juga terlihat ketika ada bel tanda masuk, siswa tidak segera masuk kelas namun mereka menunggu sampai guru memerintahkan untuk masuk kelas.

Guru sudah berupaya untuk menumbuhkan sikap disiplin siswa agar menjadi seseorang yang berperilaku baik dan memiliki sikap disiplin pada dirinya sendiri maupun kepada orang lain, seperti menasehati atau menegur ketika siswa lupa kewajibannya sebagai seorang peserta didik yaitu tugasnya belajar, memberikan tugas pagi agar siswa berlatih bertanggung jawab juga disiplin, memberi peraturan bagi siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR) disuruh mengerjakan di luar ketika sudah selesai baru boleh masuk, dan bagi siswa yang tidak memakai seragam disuruh membayar denda kepada bendahara kelas. Hal tersebut dilakukan untuk melatih sikap disiplin peserta didik agar sadar akan tugas dan kewajibannya.

Melihat kondisi permasalahan sikap disiplin peserta didik yang masih belum maksimal, tentu akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa masih kurang karena dalam pembelajaran terlihat siswa cenderung asyik dengan kesibukannya sendiri, misalnya bercerita dengan temannya saat pembelajaran berlangsung sehingga lupa untuk mendengarkan guru saat menerangkan materi, ketika diumumkan besok ada ulangan dan diminta jangan lupa untuk belajar di rumah, sampai di rumah bingung mau belajar apa karena di kelas bermain sendiri tidak mendengarkan guru saat menyampaikan materi, sehingga akibatnya saat ulangan tidak bisa mengerjakan dengan baik dan nilainya tidak maksimal.

Prestasi belajar yang masih rendah tidak hanya dipengaruhi sikap disiplin siswa yang kurang, akan tetapi ada faktor yang mempengaruhi diantaranya: 1) siswa menganggap Matematika merupakan pembelajaran yang menakutkan dan membosankan. 2) Materi yang disampaikan masih didominasi guru dengan menggunakan metode ceramah sehingga siswa sangat bosan dan kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung. 3) Belum terciptanya keaktifan siswa dalam pembelajaran, terlihat banyaknya siswa yang berbicara sendiri saat pembelajaran. 4) Guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.

Bukti bahwa prestasi belajar siswa masih rendah, terlihat pada nilai Ulangan Akhir Semester (UAS) siswa kelas V SDN Karangrejo 2 tahun pelajaran 2019/2020 belum sepenuhnya tuntas dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 65. Bahwa dari

20siswa, hanya 7 yang sudah dapat dikatakan tuntas dan 13 siswa masih belum tuntas. Hal tersebut berarti hanya 35% siswa yang tuntas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dipandang perlu untuk mencari model pembelajaran yang tepat dan menarik. Peneliti memilih model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan sikap disiplin dan hasil belajar siswa kelas VSD Negeri Karangrejo 2 materi volume bangun ruang. Model pembelajaran *TwoStay Two Stray* merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki unsur kerja sama dan toleransi yang tinggi.

Diharapkan dengan diterapkannya model pembelajaran *Two Stay TwoStray*, maka sikap disiplin dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Karangrejo 2 pada mata pelajaran Matematika dapat meningkat.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah sikap disiplin belajar siswa kelas V SD Negeri Karangrejo 2 dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran Matematika?
2. Apakah hasil belajar siswakelas V SD Negeri Karangrejo 2 dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran Matematika?

1.3. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk meningkatkan sikap disiplin belajar siswa kelas V SD Negeri Karangrejo 2 melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran Matematika.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Karangrejo 2 melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran Matematika.

1.4..Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya yaitu :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dengan Penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu mata pelajaran Matematika.
 - b. Dengan Penelitian menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini dapat menjadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.
 - c. Secara teoretis penelitian ini dapat berguna sebagai bahan perbandingan untuk penelitian sejenis, sehingga hasil yang diperoleh makin akurat.
2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini akan memberikan manfaat, yaitu

a. Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan guru untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran Matematika.
- 2) Penelitian ini sebagai umpan balik bagi guru dalam pembelajaran dan dapat membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.
- 3) Dapat menghemat waktu, tenaga secara efisien dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan sikap disiplin belajar pada siswa dengan giat belajar di dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.
- 2) Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan
- 3) Siswa akan lebih mudah dalam menerima materi pelajaran.
- 4) Penelitian ini dapat memberikan stimulasi bagi anak dalam berpikir, berpendapat dalam kemampuan berbicara. Selain itu menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menimbulkan minat dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan serta memberikan gambaran dalam mengenal tentang cara belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yang lebih aktif, kreatif dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar di sekolah.
 - 2) Penelitian ini dapat menambah pengalaman dan kemampuan mengaplikasikan teori dan ilmu pengetahuan dalam penelitian.
 - 3) Memperoleh pengalaman tentang cara berfikir dan bekerja secara interdisipliner, sehingga dapat memahami adanya keterkaitan ilmu dalam mengatasi permasalahan pendidikan yang ada di sekolah.
- d. Bagi Sekolah
- 1) Penelitian ini dapat memberi sumbangan kepada sekolah untuk menambah khasanah kepustakaan
 - 2) Memperoleh kesempatan untuk dapat andil dalam menyiapkan calon guru atau tenaga kependidikan yang profesional.