

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sekolah adalah lembaga pendidikan, tempat siswa mulai melakukan interaksi sosial dengan guru dan teman sebaya. Serta merupakan tempat belajar yang kedua bagi siswa setelah keluarga. Sekolah inilah yang merupakan lembaga umum untuk mendidik siswa, dengan memberikan kecakapan-kecakapan yang dibutuhkan siswa, memberikan pengajaran, memberikan latihan-latihan praktis berwujud keterampilan, keberanian dan sebagainya. Pendidikan juga dipandang sebagai sarana untuk melahirkan insan-insan yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif dan berbudi pekerti luhur. seperti yang dikemukakan oleh Kingsley (Soemanto, 2012) "*Learning is the process by which behavior is originated or changed through practice or training*". Belajar adalah proses dimana tingkah laku yang ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.

Adeyinka (2013) menyatakan bahwa Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah meningkatkan kualitas pendidikan yang berfokus pada pengembangan kemampuan berfikir siswa. Akan tetapi, dunia pendidikan dewasa ini telah terjadi perubahan-perubahan, salah satunya yaitu perubahan kurikulum yang diharapkan dapat memberikan perubahan bagi kualitas pendidikan namun akan menjadi masalah bagi sebagian siswa yang tidak bisa menyesuaikan diri dengan perubahan perubahan yang ada. Dengan adanya perubahan kurikulum, siswa yang terbiasa

hanya mendengarkan penjelasan dari guru, dituntut untuk lebih aktif mengungkapkan pendapat yang ditandai dengan siswa bertanya, menjawab dan menanggapi suatu hal saat proses belajar mengajar di kelas berlangsung.

Seperti halnya yang terjadi di MA Negeri 2 Semarang, sekolah yang terletak tidak jauh dari rel kereta api jalur kereta pengantar barang maupun antar kota. Berdasarkan keterangan yang diperoleh dari Guru Matematika kelas XI, siswa-siswa MA Negeri 2 Semarang memiliki keinginan tinggi untuk maju, ditandai dengan banyaknya penghargaan yang diraih siswa-siswa dari MA Negeri 2 Semarang mulai dari perlombaan tingkat Kecamatan sampai tingkat Nasional, banyaknya alumni siswa MA Negeri 2, Semarang yang melanjutkan ke sekolah-sekolah unggulan, Perguruan Tinggi Negeri (PTN), bahkan banyak yang telah sukses dalam pekerjaannya. Namun, di sisi lain masih ada siswa-siswa di MA Negeri 2, Semarang yang tidak memiliki keinginan untuk maju.

Siswa seperti ini dijumpai pada kelas XI IPA MA Negeri 2 Semarang. Berbeda dengan siswa-siswa di MA Negeri 2 pada umumnya, siswa kelas XI IPA terbilang memiliki prestasi yang rendah dibandingkan dengan siswa-siswa kelas XI IPA dari kelas yang lain. Siswa-siswa MA Negeri 2 Semarang selain kelas XI IPA memiliki keinginan tinggi untuk berkompetisi dalam hal prestasi. Mereka mau dan aktif untuk mencari tahu hal-hal yang belum mereka ketahui dengan bertanya tentang materi yang sedang dibahas kepada guru yang mengajar di kelas pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, mereka juga membiasakan untuk bertanya setiap menerima materi pelajaran sehingga terbiasa menyampaikan gagasan dengan santai tanpa rasa canggung.

Pelajaran matematika salah satunya, siswa berkeyakinan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang menyulitkan karena matematika hanya memiliki satu jawaban yang benar dan memiliki bermacam-macam cara untuk menyelesaikan permasalahan matematika. Nasution (2010) berpendapat bahwa pengalaman belajar adalah interaksi dengan lingkungan, dalam interaksi itulah siswa belajar. kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan matematika ke dalam situasi kehidupan real. Cara tersebutlah yang belum diberikan oleh guru untuk memberikan kebebasan siswa untuk menemukan sendiri penyelesaian masalahnya yang akan meningkatkan kemampuan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih berbeda dari sebelumnya supaya pengalaman tersebut tertanam pada siswa.

Koesoema dalam (Supriadie, 2013) menjelaskan bahwa guru matematika seringkali merasa kesulitan dalam menjelaskan materi kepada siswa, bagaimana siswa menerima respon terhadap situasi untuk menyelesaikan masalah matematika. Tekanan siswa dalam pelajaran merupakan kendala awal bagi siswa untuk mengaplikasikan dalam aktifitas apapun didalam kelas, langkah ini lah yang cenderung kurang dalam memberikan kebebasan kepada siswa, bagaimana cara siswa mengaplikasikan pendapat dan Kesulitan itu lebih disebabkan karena pandangan yang menyatakan bahwa jawaban akhir dari suatu permasalahan merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Guru dalam pembelajarannya di kelas tidak mengaitkan dengan skema yang telah dimiliki oleh siswa dan siswa kurang diberikan kesempatan untuk menemukan kembali dan mengkonstruksi sendiri ide-ide matematika. Mengaitkan pengalaman kehidupan nyata anak dengan ide-ide matematika dalam pembelajaran di kelas penting dilakukan agar

pembelajaran bermakna Chapman (Ignacio dan Nieto, 2006). Prosedur siswa dalam menyelesaikan permasalahan kurang, bahkan tidak diperhatikan oleh guru karena pembelajaran terlalu berorientasi pada kebenaran jawaban akhir.

Siswa dalam pembelajaran matematika selama ini belum berhasil untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis maupun dalam memahami konsep-konsep dan aturan-aturan matematika. Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian, yaitu pengaruh pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) terhadap kemampuan berpikir analitis ditinjau dari motivasi belajar dan aktivitas belajar siswa MA Negeri 2 Semarang.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung tidak fokus ke materi membuat siswa cara berpikir analitisnya kurang. Sebab pembelajaran dikelas kurang menarik dan siswa pun bosan dalam setiap pembelajaran.
2. Perhatian dan aktivitas siswa kelas XI IPA MA Negeri 2 Semarang masih rendah dalam proses belajar matematika.
3. Pembelajaran matematika di kelas perlu adanya inovasi dimana untuk membangun motivasi siswa dalam belajar.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut agar penelitian ini lebih terarah, maka permasalahan dibatasi pada penerapan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dalam pembelajaran matematika tingkat sekolah menengah atas di Kecamatan Bangetanyu.

Hal ini peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh kemampuan berpikir analitis antara siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan model ekspositori, karena model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir analitis siswa. Peneliti ingin mengetahui perbedaan hasil belajar siswa ditinjau dari motivasi belajar dan aktivitas belajar siswa. Jika terdapat perbedaan terhadap siswa yang motivasi belajarnya tinggi, sedang, rendah maupun aktivitas belajarnya tinggi, sedang, rendah maka motivasi belajar dan aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir analitis siswa.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dikemukakan. Maka rumusan masalah yang diajukan sebagai berikut:

1. Apakah kemampuan berpikir analitis siswa pada pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) lebih baik dari pada kemampuan berpikir analitis siswa pada pembelajaran ekspositori kelas XI MA Negeri 2 Semarang ?
2. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap kemampuan berpikir analitis siswa kelas XI MA Negeri 2 Semarang tahun pelajaran 2015/2016 pada materi turunan fungsi ?
3. Apakah hasil belajar berupa kemampuan berpikir analitis siswa pada pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) materi turunan fungsi mencapai ketuntasan?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir analitis siswa yang diajarkan dengan pendekatan *Two Stay Two Stray* (TSTS) apakah lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran ekspositori di kelas XI MA Negeri 2 Semarang.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap kemampuan berpikir analitis siswa pada materi turunan fungsi di kelas XI MA Negeri 2 Semarang.
3. Untuk mengetahui hasil belajar kemampuan berpikir analitis siswa pada pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) materi turunan fungsi ketuntasan.

F. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai berikut.

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, khususnya guru matematika pendekatan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat digunakan sebagai inovasi agar pembelajaran di kelas tidak membosankan.
- b. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pandangan di lingkup pendidikan.
- c. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan aktifitas belajar dimana unsur tadi dapat meningkatkan kemampuan berfikir analitis.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kerjasama antara guru dan siswa, dimana kerjasama dapat meningkatkan pembelajaran, kualitas guru maupun siswa.

2. Manfaat Teoritis

- a Sebagai bahan studi perbandingan untuk penelitian selanjutnya yang dianggap relevan.
- b Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang ada kaitanya dengan upaya peningkatan kemampuan berpikir analitis.